

## ČOVJEČE, NE ZBUNI SE

Cilj igre "Čovječe, ne zbuni se" je edukacija starijih osoba o medijskoj pismenosti kroz igru. Igrači/igračice uče kako prepoznati lažne vijesti, *clickbait* naslove i manipulativne sadržaje, te razvijaju kritičko razmišljanje o informacijama na koje nailaze na internetu.

Za igru su potrebne:

- **Tabla za igru:** Možete koristiti klasičnu „Čovječe, ne ljuti se“ tablu na koju ćete označiti polja za izazove (plava, žuta, crvena).
- **Čunjevi:** Po četiri čunja za svakog igrača/igračicu (ili tim) poput onih iz „Čovječe, ne ljuti se“
- **Kocka:** Standardna kocka za određivanje broja koraka
- **Kartice s pitanjima** podijeljene u tri kategorije izazova:
  1. **Provjeri izvor**
  2. **Klikni s oprezom**
  3. **Prepoznaj lažnu vijest**
- **Pitanja (i odgovori) koje voditelj/ica igre prikazuje igračima/cama na televizoru, kompjuteru, projektoru, ili isprintane na papiru.**

### Kako igra funkcioniše

- Svaki igrač/ica ili grupa igrača započinje igru sa po četiri čunja u svojoj bazi (kućici).
- Da bi izveo/la čunj na teren, mora dobiti broj 6 na kocki.
- Ako već ima jedan ili više čunjeva na tabli, može odlučiti hoće li pomjerati postojeći čunj ili izvesti novi.
- Svaki put kada dobije 6, dobija dodatno bacanje.

### Kretanje po tabli

- Igrači/ice bacaju kocku i pomiču svoje čunjeve po tabli onoliko polja koliko dobiju na kocki.
- Na određenim poljima nailaze na izazove, tj pitanja povezana s medijskom pismošću. Igrač/ica Izvlači karticu u jednoj od tri boje u ovisnosti od izazova na koji je stao.
- Na poledini kartice koja je izvučena je broj koji označava broj pitanja koji voditelj/ica igre čita ili pokazuje na kompjuteru ili TV ekranu. Svaki izazov ima po 10 zanimljivih i poticajnih pitanja!

- Pitanje se zatim prikazuje na ekranu televizora ili laptopa, ili se daje u printanoj verziji, ovisno o tehničkim mogućnostima prostora u kojem se igra.

**Voditelji/ice igre sve materijale mogu pronaći ovdje:**

<https://www.lidijapisker.com/covjece-ne-zbuni-se/>

### Polja s izazovima

- **Provjeri izvor** – Igrač/ica odgovara na pitanje o vjerodostojnosti izvora informacija. Ako netačno odgovori, ostaje na istom polju.
- **Klikni s oprezom** – Ako igrač/ica nasjedne na manipulativan naslov, ostaje na istom polju.
- **Prepoznaj lažnu vijest** – Ako povjeruje u netačnu informaciju, ostaje na istom polju.

### Odgovaranje na izazove

- Ako igrač/ica tačno odgovori, dobija dodatni potez.
- Ako pogriješi, gubi potez.

### Kraj igre

- Pobjednik/ica je onaj koji prvi dovede sve čunjeve do cilja.

### Kako se igra povezuje s učenjem

- **Praktično iskustvo:** Kroz zabavne izazove igrači/ice uče kako prepoznati manipulacije i lažne informacije.
- **Timski rad:** Podstiče diskusiju i saradnju među igračima/icama.