

Перший стверджуючий (6 хвилин)	Перший Заперечуючий (6 хвилин)	Другий Стверджуючий (5 хвилин)	Другий Заперечуючий (5 хвилин)	Третій Стверджуючий (5 хвилин)	Третій Заперечуючий (5 хвилин)
<p>Вступ: (1 хвилина)  Чітке формулювання  Проблеми** через послідовну аргументацію***:  1 Аргумент  2 Аргумент  3 Аргумент... (мінімум 2 хвилини,)  Чітке формулювання пунктів плану на вирішення проблеми + час, витрати, ресурси, джерело (2 хвилини)  Наслідки (1 хвилина)</p>	<p>Рухається в критерії ствердження, якщо команда збирається представляти альтернативний план, або що проблема вирішується сама собою, або Обов'язково обґрунтовує зміни (1 хвилина)  Проблема: так, ні, проблема надмірно перебільшена – через послідовну аргументацію:  1 Аргумент  2 Аргумент... (мінімум 2 хвилини – максимум – 4 хвилини, якщо проблеми не існує – тоді увесь час витрачається на аргументування «перебільшення» проблеми і не представляється альтернативний план чи демонстрування вирішення проблеми без втручання)  Альтернативний план (2 хвилини)  Підсумок (1 хвилина)</p>	<p>Ще раз наголошує на формулюванні проблеми, логічно доводячи її існування (1 хвилина)  Доповнює план, пояснює конкретні пункти плану (2 хвилини)  Спростування плану чи позиції Заперечення шляхом спростування їх Аргументів і наголошення на цінності власної позиції (2 хвилини)</p>	<p>Обов'язково повертається до власної позиції, ще раз спростовуючи Ствердження в разі представлення альтернативного плану, або повністю Заперечуючи стратегію Ствердження, якщо проблеми не існує чи вирішується сама собою (від 1 до 2 хвилин)  Поглиблює стратегію заперечення (від 2 до 3 хвилин)  Наголошує на власній стратегії (1 хвилина)</p>	<p>Підсумки гри з наголошенням на позитивному результаті запропонованого плану дій та ін. (2 хвилини)  Порівняльна характеристика ліній, куди входить акцентування на цінності власного плану і на спростування Заперечення (2 хвилини)  Підсумок: «Світ стане кращим» ****(1 хвилина)</p>	<p>Підсумки гри, що особливо акцентує на значенні вибраної стратегії заперечення (2 хвилини)  Порівняльна характеристика ліній з остаточним наголошенням на власній силі (2 хвилини)  Підсумок: «Світ стане гіршим...» чи «Світ стане кращим тільки тоді, коли...» та ін. (1 хвилина)</p>
Перехресні запитання до С2	Перехресні запитання до С2			Перехресні запитання до С1	Перехресні запитання до С1

Критерій – формулювання, підводить проблему до певного *стандарту*, завдяки чому проблема стає осяжною і конкретною.

\*\*Проблема – те, що впливає з теми.

\*\*\* Аргументація, аргументи – логічне доведення існування – неіснування проблеми, але не класичне доведення теми, як за стандартами Карла Поппера.

\*\*\*\*Метафора, яка не є стандартом гри (*витівки авторів*).