**ТИПОВАЯ СХЕМА**

**проведения игры в парламентские онлайн-дебаты («шестиграфка»)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ПМ**(Премьер-министр) | **ЛО**(Лидер оппозиции) | **ЧП**(Член правительства) | **ЧО**(Член оппозиции) | Заключительная речь Лидера оппозиции |
| **3 минуты** | **4 минуты** | **4 минуты** | **4 минуты** | **1 минута** |
| 1. Определение темы | 1. Критика кейса | - Реакция на возражения | 1. Точки столкновения и их анализ | Не допускается введение новых аргументов, но допускаются новые примеры.Цель: убедить судью в своей правоте, отклонить законопроект, объяснить почему игра УЖЕ выиграна Оппозицией |
| 2. Презентация кейса - определение понятий- актуальность- философия3. АргументацияНе менее 2-х4. Механизм воплощения (при необходимости. Для ПМ не обязательно)**30 секунд**Раунд вопросов | 2. Погрешности правительства если таковые есть3. Философия 4. Опровержение каждого аргумента Правительства5. Представление своих независимых аргументов**30 секунд**Раунд вопросов | 1.Фактическая поддержка кейса, может ввести новый аргумент (один) в пользу законопроекта2. Восстановление аргументов Правительства3. Опровержение независимых аргументов4. Раскрывает механизмы воплощение**30 секунд**Раунд вопросов | 2. Окончательное опровержение аргументов правительства3. Восстановление независимых аргументов может ввести новый аргумент против законопроекта4. Критика механизмов**30 секунд**Раунд вопросов |
| Заключительная речь Премьер-министра |
| **1 минута** |
| Не допускается введение новых элементов, кроме как в опровержение нового аргумента Оппозиции, но допускаются новые примерыЦель: Убедить судью в своей правоте, провести законопроект, объяснить почему игра УЖЕ выиграна Правительством |