Настольная игра «ГМО»

Наша проектная группа хотела бы, чтобы, сыграв в нашу игру у Вас сформировалась аргументированная точка зрения на ГМО. Чтобы из игры Вы усвоили заложенную информацию. Например положительные стороны генно-модифицированных организмов:

1. ГМ-растения будут дешевле стоить и их урожайность будет выше
2. Мы предполагаем, что благодаря генной инженерии, из организма можно вынуть нужный нам ген
3. Также с помощью изменения генного строения организма, например растения, можно сделать его морозоустойчивым, устойчивым к вредителям, к заболеваниям.

Также у генно-модифицированные организмы имеют отрицательные стороны:

1. Из них можно сделать биологическое оружие
2. Экологи опасаются попадания генно-модифицированных организмов в дикую природу
3. Могут вызывать аллергию

Наша настольная игра альтернативна игре «Мафия». С помощью интересной и необычной игровой формы материал нашего проекта усваивается весело и быстро.   
 В состав игры входит:

1. 36 игровых карточек: 14 карточек «Растение», 12 карточек «Ген», 6 карточек «Изъятие гена», 4 карточек «Сумасшедший профессор».
2. 2 метки: чёрная и зелёная.
3. Инструкция.

Правила игры   
«ГМО»

Генетически модифицированный организм (ГМО) — [организм](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B7%D0%BC), [генотип](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%BF) которого был искусственно изменён при помощи методов [генной инженерии](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%BD%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F).  В наше время общественное мнение разделилось на за и против ГМО.

Основные аргументы *в пользу* создания генно-модифицированных организмов:

1. Повышается устойчивость к вредителям, морозоустойчивость и урожайность.
2. Стоимость такой продукции снижается.
3. Для сохранения не надо использовать химикаты и пестициды.

Основные аргументы *против* создания генно-модифицированных организмов:

1. Может вызвать аллергическую реакцию.
2. Не все знают о плюсах ГМ-организмов, и к ним создается предвзятое отношение.
3. Процесс попадания ГМО в массовую продажу неоправданно дорогой, долгий и трудоёмкий.

Представьте, что вы находитесь в лаборатории изменения строения молекул ДНК. В начале игры выбирается начальник научно-исследовательского центра – ведущий. Он раздает Вам карточки с вашей ролью, вы смотрите их, никому не показывая. Имеются карточки: ген, растение, изъятие гена и сумасшедший профессор.

На карточке «Ген» изображён ваш внешний вид (в игре), и на этой карточке есть «способность», которую вы можете дать растению, например, морозоустойчивость, урожайность, ослабление иммунитета, ген-аллерген (у многих людей на это растение появляется аллергия).

На карточке «Растение» изображен ваш внешний вид (в игре).

, и перечислены гены, которыми вы уже обладаете.

На карточке «Изъятие гена» изображен ваш внешний вид (в игре).

На карточке «Сумасшедший профессор» изображен ваш внешний вид (в игре).

После того, как всем участникам игры раздали карточки с ролями, ведущий говорит: «Лаборатория закрывается», после этих слов все участники игры закрывают глаза. Затем, начальник произносит: «Активируются гены», после этих слов открывают глаза, те участники которым при раздаче досталась карта «Ген». Они выбирают любого человека (кроме ведущего) и «способность», которую они передают своему игроку (из перечисленных на их картах), сообщают о своем решении ведущему, так, чтобы никто из остальных участников не услышал. Если «Гены» выбирают игрока не с картой «Растение», то ничего не происходит. При передаче «Растению» вредоносного гена, утром, когда лаборатория открылась, жертве передаётся «чёрная метка». Если ночью «Гены» выбрали полезную способность, то утром выбранному игроку передаётся «зелёная метка». Вредоносные гены на карточках игроков отмечены знаком «–», а полезные знаком «+».

Начальник научного центра дезактивирует гены и тут ведущий «будит» сумасшедшего профессора. Тот внимательно осматривает спящих игроков и строит предположения, что творилось в лаборатории. После чего он дает знак начальнику, что закончил и засыпает.

Ведущий говорит: «Есть возможность изъятия гена», после этих слов глаза открывает игрок с карточкой «Изъятие гена». Он выбирает любого участника игры, показывает на него ведущему. Если «Изъятие гена» указало на участника, на которого показывали «Гены», то у растения отнимается ген, добавленный этой ночью. Если же «Изъятие гена» показало на любого другого игрока с картой «Растение», то у выбранного участника игры отнимается лучший ген. Ну а если «Изъятие гена» показало на игрока с картой «Ген» или «Сумасшедший профессор», то ничего не происходит. Утром начальник открывает все лаборатории, и игроки открывают глаза. Затем, они по очереди делают предположения, кто в лаборатории изменил ДНК растений.