

Zero Tolerance Game of Life

How to Play

Materials Needed:

- Printed board game materials
- Scissors
- Tape
- Markers
- String & Sheet Protectors (if you choose to have players wear character information)
- Plastic Sandwich Bags (to hold the game cards in at each board game space)
- 12-18 chairs (to hold signs at each board game space, and to have in a row in the center to represent “school”)
- Costumes and props, if desired

Setting-Up:

1. Print game materials:

- Board Game Outline
- Board Game Spaces
- Playing Cards for each space (cut out each card)
- 4-12 copies of blank Player Background form

2. Fill in the Player Background Forms:

Choose the names, demographics, and scenarios for the “characters” in the game. The scenario includes why they were removed from school and their first stop on the board game. NOTE: be sure to have a mix of first stops (examples: Go To Expulsion, Go To School Board, Go to Snap-Suspension), so the game represents the diverse ways students are pushed out of school.

Helpful Hints:

- Create characters that represent your community, or broader statistics. In the first demonstration, the gender identity, racial identity, and socioeconomic status of the characters were based on Michigan statistics of students pushed out of school.
- Include information in the scenario to make the character relatable or representative of students these policies impact most. Examples include students with different learning needs, students from single-parent households, LGBTQ students, students of color who were profiled. This is an opportunity to bring real stories to life.

Zero Tolerance Game of Life

How to Play

3. Set-up the Board Game:

- Use the Board Game Outline and Board Game Spaces you printed to set-up the physical board game. You can use easels to hold the Board Game Spaces signs, tape them to chairs, or display them in another creative and visible way. Make sure they are spaced apart to accommodate 2-3 people standing near each sign. NOTE: In the first game, we used hula-hoops on the ground to visually indicate the board game spaces. Helpful, but not necessary!
- Attach the Game Playing Cards (already printed and cut out) to the Board Game Spaces. NOTE: We recommend taping sandwich bags to the signs and placing the cards there to keep them secure AND easily accessible.
- Assign characters to the people playing the game (4-6 players at a time). Character forms can be attached to string and worn around the players' neck in a sheet protector throughout the game, or just read aloud at the beginning and then stored with the others.

4. Getting ready to “play” the game:

- Choose one game facilitator (someone who knows the structure of the game and is comfortable projecting their voice)
- Choose players for first round (we recommend 4-6 players at a time)
- Double-check all materials are prepared: Life-size board setup, game cards printed and attached to Board Game Spaces, characters created and assigned

Extras to make the game visually impactful:

If you have extra volunteers, have them participate in some of the game stations. For the first demonstration that used this game, there was a judge robe that someone could wear, prison robes, a police hat, and a physical prison cell prop that students entered. There were chairs in a row in the center to represent school. Use your creativity to bring the game to life and tell these stories!

Zero Tolerance Game of Life

How to Play

PLAYING THE GAME:

1. 4-6 players per game
2. Games last between anywhere from 10-45 minutes, depending on the needs of your specific event
3. All Players start in “SCHOOL” at the center of the board game
4. The Moderator introduces the characters and either reads their cards or allows the players (if comfortable with speaking loudly and clearly in public), to introduce their own characters
5. Each player has one turn per round, where they draw a card, read it out loud (with help from moderator if they choose), place it at the back of the pile of cards (to be reused), and moves to the next space
6. There are very few “Return to School” cards in the game. If a character draws one early on, the moderator has the choice to let them stay in school, or make up a new reason to kick them out and send them to another square to reenter the game.
7. At the end of the timed-game, the moderator can reconvene everyone for a quick debrief. Ask players to share what it felt like, and if they learned anything.
8. Next 4-6 players can jump in with new characters, and begin again.

Important Notes:

Game cards are limited, so make sure to place them at the back of the pile to be redrawn during the game.

There are no points in this game, there are no real winners or losers. It is a tool to demonstrate how easily students are pushed out of school and how difficult it is to reenter after that has happened. It can be used in demonstrations, or at teaching events. Players can be students, legislators, teachers, parents, and allies: anyone who wants to learn more and could benefit from walking in the shoes of youth who are pushed out of school.

Materiales necesitados:

- materiales impresos del juego de mesa
- tijeras
- Cinta
- marcadore
- String & protector de hojas (si optar por tener jugadores llevan información de caracteres)
- Bolsas de plástico para sándwiches (para mantener las tarjetas de juego en el espacio en cada tablero de juego)
- 12-18 sillas (para mantener las señales situadas en cada espacio de juego de mesa, y para tener en una fila en el centro para representar "escuela ")

Creación:

1. Materiales de impresión del juego
 - a. Esquema Juego de mesa
 - b. Junta espacios juego
 - c. Naipes para cada espacio (cortadas cada tarjeta)
 - d. 4-12 copias del formulario de fondo blanco Jugador
2. Complete los Formularios de fondo del jugador:
3. Elija los nombres , datos demográficos y escenarios para los "personajes " en el juego . El escenario incluye por qué fueron retirados de la escuela y su primera parada en el juego de mesa. NOTA : asegúrese de tener una mezcla de primeras paradas (ejemplo : llegamos a la expulsión , Ir a la Junta Escolar , Ir a de resorte de suspensión) , por lo que el juego representa las diversas maneras estudiantes son empujados fuera de la escuela .

Consejos útiles:

- Crear personajes que representan a su comunidad , o de las estadísticas más amplias . En la primera demostración , la identidad de género , identidad racial , y la condición socioeconómica de los personajes se basan en estadísticas de Michigan de los estudiantes expulsados de la escuela .
- Incluir información en el escenario para hacer que el personaje fácil identificarse o representante de los estudiantes de estas políticas más impacto. Los ejemplos incluyen a los estudiantes con diferentes necesidades de aprendizaje , los estudiantes provenientes de hogares con un solo progenitor , estudiantes LGBTQ , estudiantes de color que fueron perfilados . Esta es una oportunidad para llevar historias reales para la vida.

Puesta en marcha el juego de mesa:

- a. Utilice el Esquema Juego de mesa y Espacios Juego de mesa que ha imprimido a la configuración física del juego de mesa . Puede utilizar caballetes para mantener los espacios signos Juego de mesa , con cinta adhesiva a las sillas , o mostrarlos en otra forma creativa y visible . Asegúrese de que están separados entre sí para dar cabida a 2-3 personas de pie cerca de cada signo. NOTA : En el primer juego , se

utilizó hula-hoops en el suelo para indicar visiblemente los espacios de juego de mesa . Muy útil , pero no es necesario .

- b. Una el juego Naipes (ya impreso y corte) para los espacios tablero de juego. NOTA : Se recomienda grabar las bolsas de sándwich a las señales y la colocación de las tarjetas allí para mantenerlos seguros y de fácil acceso .
- c. Asignar caracteres a las personas que juegan el juego (4-6 jugadores a la vez) . formas de caracteres se pueden unir a la cadena y usa en el cuello de los jugadores en un protector de hojas a través del juego , o simplemente leer en voz alta al principio y después se almacenan con la otra .

4 . Preparándose para "jugar " el juego:

- a. Elija un facilitador juego (alguien que conoce la estructura del juego y es cómodo proyectar su voz)
- b. Elija jugadores de primera ronda (recomendamos 4-6 jugadores a la vez)
- c. Dobles \ -check todos los materiales se preparan : configuración de placa de tamaño natural , tarjetas de juego impresas y conectados a los espacios de juego de mesa, personajes creados y asignados .

Extras para que el juego sea visualmente impactante :

Si usted tiene voluntarios adicionales , hacerlos participar en algunas de las estaciones de juego . Para la primera demostración de que utiliza este juego , había una bata juez que alguien podría usar , batas de prisión , un sombrero de la policía , y un puntal celda de la prisión física que los estudiantes entraron . Había sillas en una fila en el centro para representar a la escuela . Use su creatividad para llevar el juego a la vida y contar estas historias .

JUGANDO EL JUEGO:

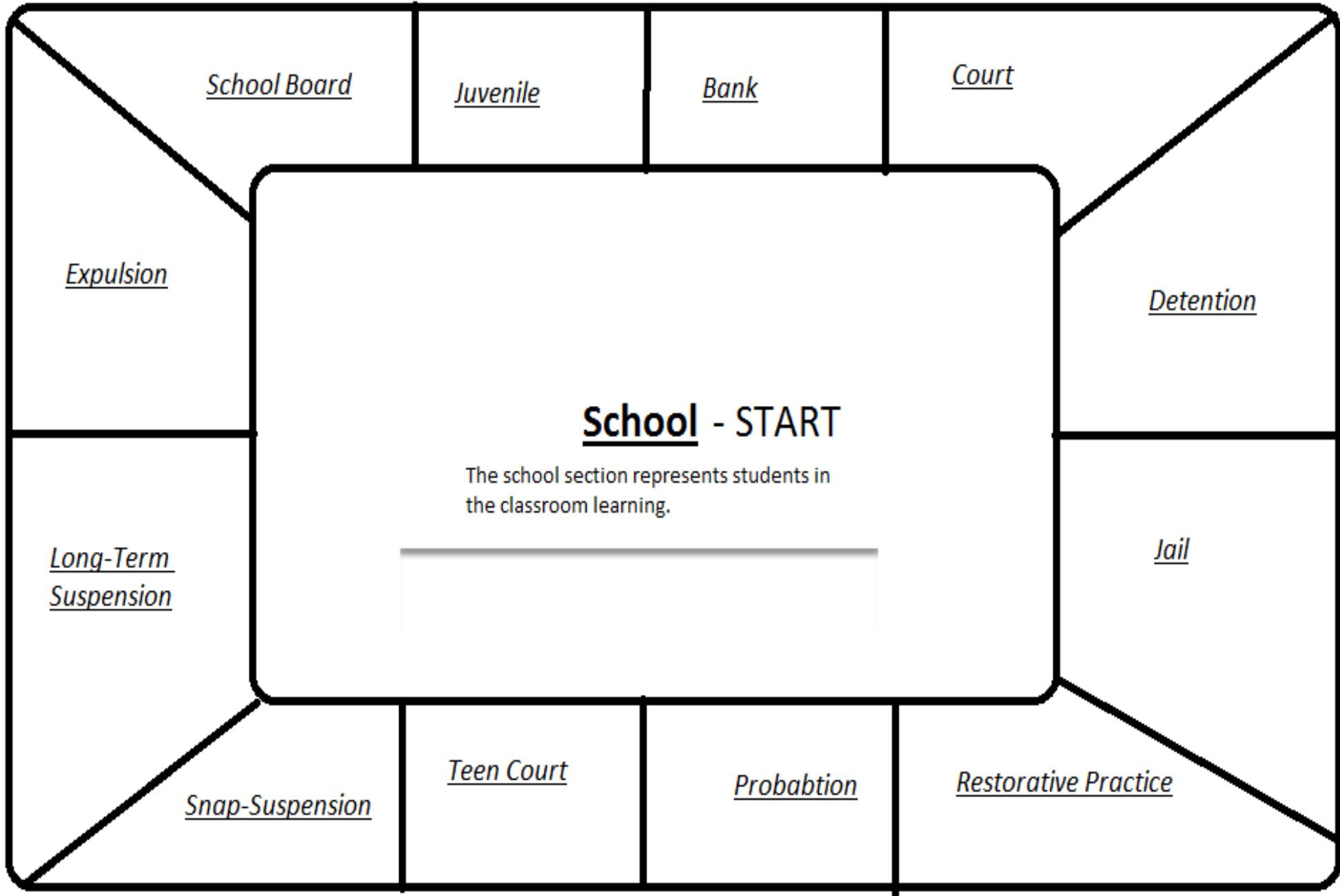
1. 4-6 jugadores por partido
2. Juegos última entre en cualquier lugar de 10-45 minutos, dependiendo de las necesidades de su evento específico.
3. Todos los jugadores empiezan en la "Escuela" en el centro del juego de mesa
4. El moderador presenta a los personajes y, o bien lee sus cartas o permite a los jugadores (si cómodo con el hablar en voz alta y con claridad en público), para introducir sus propios personajes.
5. Cada jugador tiene sobre su vez por ronda, de donde se extrae una tarjeta, lee en voz alta (con la ayuda del moderador si así lo desean), colocarla en la parte posterior de la pila de tarjetas (para ser reutilizado), y se mueve al siguiente espacio .
6. Hay muy pocos "volver a la escuela" cartas en el juego. Si un personaje dibuja un principio, el moderador tiene que elegir para que se queden en la escuela, o constituyen un nuevo motivo para sacarlos y enviarlos a otra casilla para volver a entrar al juego.

7. Al final de la cronometrada del juego, el moderador puede convocar de nuevo a todos por una sesión informativa rápida. Pedir a los jugadores para compartir lo que se siente, y si se enteraron de nada.
8. Próximos 4-6 jugadores pueden saltar con nuevos personajes, y comenzar de nuevo.

Notas importantes:

Tarjetas de juego son limitadas , así que asegúrese de colocarlos en la parte posterior de la pila se vuelve a dibujar durante el juego .

No hay puntos en este juego , no hay verdaderos ganadores o perdedores . Es una herramienta para demostrar la facilidad con que los estudiantes están empujado fuera de la escuela y lo difícil que es para volver a entrar después de que la ha sucedido. Se puede utilizar en manifestaciones o en eventos de enseñanza. Los jugadores pueden ser estudiantes , legisladores, profesores , padres y aliados : cualquier persona que quiera aprender más y podrían beneficiarse de caminar en los zapatos de los jóvenes , que son empujados fuera de la escuela .



Name: Carrie

Gender Identity: Woman

Racial or Ethnic Identity: African-American/Black

Age: 16

Socioeconomic status: Low SES

Something you should know: I am the oldest of five and I have a job after school to my mom pay for groceries.

How I got kicked out of school: I missed school to help my mom and was charged with truancy.

FIRST STOP: GO TO School Board

Name: Jordan

Gender Identity: Man

Racial or Ethnic Identity: Latino

Age: 14

Socioeconomic status: Low/Middle SES

Something you should know: I am an ESL student

How I got kicked out of school: I was kicked out for insubordination because I couldn't understand the directions my teacher gave me.

FIRST STOP: GO TO Snap-Suspension