

## Ano ang Positive Discipline?

Ang **Positive Discipline** ay paraan ng pagtuturo at pagdidisiplina na hindi marahas at pinapahalagahan ang karapatan ng mga bata. Naniniwala ito na kaya ng isang bata na lumaking nakakaunawa, natututo, at nakabibigay-kahulugan sa kaniyang pag-uugali at pagkatao. Iginagalang nito ang dignidad ng isang bata. Pinapahalagahan nito ang paglahok ng isang bata sa proseso ng kanyang pagdidisiplina, sa tulong ng paggabay sa kaniya sa tamang halagahan at asal.

Batay sa pagmamahal, paggalang at kawalan ng kahit na anong klase ng dahas, ang **Positive Discipline** ay nagtuturo't gumagabay ng mga bata sa kanilang paglaki. Kinikilala nito ang karapatang pambata — sa pagkabuhay, sa pag-unlad, sa pangangalaga, at sa pakikilahok. Alam din nito na sa iba't ibang yugto ng buhay ng bata, nakabubuo sila ng sariling pagtingin, paggalang, pagdidisiplina, pagaangkop ng pag-iisip at pag-uugali. Pangunahing tungkulin ng mga magulang at nakatatanda ang paggabay sa kanila tungo sa pagtukoy sa tama at sa mali.

Di nagsisimula ang **Positive Discipline** pag ang bata ay nagkasala; sa halip, ito ay nasa pang-araw-araw na komunikasyon sa pagitan ng isang matanda at isang bata.

## Para sa Dagdag na Kaalaman

Kung may mga katanungan o klaripikasyon tungkol sa **Positive Discipline**, maaring i-kontak ang mga sumusunod:



PHILIPPINE  
EDUCATIONAL  
THEATER  
ASSOCIATION

<https://petatheater.com>



artszone  
advocate right to safety zone for children  
project

<http://www.artszone.com.ph>



Save the  
Children

<https://www.savethechildren.org.ph>

## Credits

Game Design:	Aya Carino-Valdez Marx Rulloda
Development:	Marx Rulloda Aaron Galzote
Project Management:	Marx Rulloda Nico Valdez
Art and Graphic Design:	Aaron Galzote Marx Rulloda Nico Valdez
Editors:	J-mee Katanyag Norbs Portales Marichu Belarmino

PweDe Game logo, card images, and the distinctive design, text, layout, and elements of the game components are copyrights of the Philippine Educational Theater Association (PETA) and Balangay Entertainment, Inc. No portion of this game may be reproduced in any way or form without permission from PETA ARTS Zone Project and Balangay Entertainment, Inc.  
© 2018. Philippine Educational Theater Association (PETA) and Balangay Entertainment, Inc.

Ang Laro ng mga...

# PweDe

Ano ang Positive Discipline? Kung ikaw ay isang magulang, guro, tagapag-alaga ng bata, community lider, o anak/estudyante, mainam na malaman ang konsepto ng Positive Discipline at kung paano ito magagamit sa pagpapalaki at pagturo sa mga bata. Ang larong ito, matututunan ninyo ang Positive Discipline sa isang masayang paraan.

## Paano Manalo sa Laro?

Ang mga manlalaro ay mag-uunahang makaipon ng sampung (10) **Kalinga o Patnubay Points**. Makakakuha sila ng points sa pagsagot ng mga Eksena.

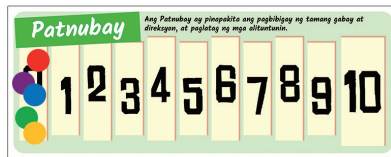
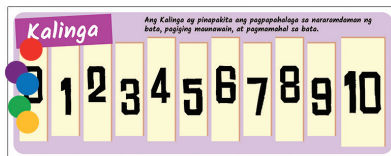
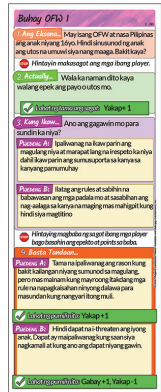
## Ang Nilalaman ng Laro

- Game Manual
- 16 Eksena Cards
- 5 PweDeng A Cards na iba-iba ang kulay
- 5 PweDeng B Cards na iba-iba ang kulay
- 1 Score Tracker
- 10 Score Tokens na iba-iba ang kulay

## Setup ng Laro

1. Balasahin ang mga **Eksena Cards** at ilagay ang deck sa gitna ng mesa.
2. Bigyan ng magkapares na **PweDe Cards** (A and B) at dalawang (2) **Score Tokens** ang bawat player na magkapareho ang kulay.
3. Ilagay ang **Score Tracker** sa gitna ng mesa. Tapos, ilagay ang mga **Score Tokens** sa zero (0) position ng **Kalinga** at **Patnubay** points.
4. Ang pinakabatang player ang unang magiging **Storyteller**. Ang ibang mga manlalaro ay magiging **Listeners**.

## Ittura ng Laro



**Ang Pwede Cards ay hawak ng mga Players**

## Overview ng Laro

Bawat round, babasahin ng **Storyteller** ang isang side ng isang **Eksena Card**. Sunod-sunod na babasahin ng **Storyteller** ang mga sumusunod na parte ng **Eksena**: (1) Ang **Eksena**, (2) **Actually...**, (3) **Kung ikaw...**, at (4) **Basta Tandaan**.

Ang mga **Listeners** naman ay makikinig sa **Storyteller**. Isa-isa silang sasagot sa dalawang (2) tanong ng **Eksena Card**. Depende sa kanilang mga sagot, magkakatapos sila na **Kalinga** o **Patnubay** points.

*Bago sagutin ang mga tanong, pwedeng mag-diskusyon ang mga **Listener** kung ano sa tingin nila ang tamang sagot.*

Pagkatapos ng round, ang player sa kaliwa ng **Storyteller** ang sunod na **Storyteller**. Ulitin lang hanggang may manalo sa laro o kapag naubos ang deck.

## Ang Daloy ng isang Round

1. Ang **Storyteller** ay bubunot ng isang **Eksena Card** mula sa deck para basahin ang isang side nito.
2. Babasahin ng **Storyteller** ang “Ang **Eksena**”. Tapos, hihintayin niyang makasagot ang mga **Listener**.
3. Pagkatapos sagutin ng mga **Listener** ang tanong, babasahin ng **Storyteller** ang “**Actually...**”. I-adjust ng mga **Listener** ang kanilang mga score kung sila ay tama.

*Walang maling sagot sa tanong sa dulo ng “Ang **Eksena...**”. Sabihin niyo lang kung ano sa tingin niyo ang rason ng bata.*

4. Babasahin ng **Storyteller** ang “**Kung ikaw...**”, kabilang ang **PweDeng A** at **PweDeng B**.
5. Ang mga **Listener** ay sasagot sa tanong sa pamamagitan ng pagbaba ng **PweDe Card**. Magbababa sila ng **PweDe Card** na nakataob sa kung ano sa tingin nila ang gagawin nila sa sitwasyon na binasa ng **Storyteller**.

*Kung wala sa **PweDeng A** at **PweDeng B** ang naiisip mong sagot, piliin mo lang ang pinakamalapit sa dalawa.*

6. Kapag lahat ng **Listener** ay nakababa na ng **PweDe Card**, sabay-sabay nila itong ipapakita sa lahat ng players.
7. Babasahin ng **Storyteller** ang “**Basta Tandaan...**”, pati ang mga **Kalinga** at **Patnubay** points na makukuha ng mga **Listener** batay sa napili nilang **PweDe Card**.
8. I-adjust ng mga **Listener** ang kanilang score sa **Score Tracker**. **Kapag nakuha ang “PweDeng PweDe”, ibig sabihin nito ay +1 sa parehong Kalinga at Patnubay points.**
9. Ang **Storyteller** ay magiging **Listener** naman sa susunod na round. Ang manlalaro sa kaliwa niya ang magiging bagong **Storyteller**. Ulitin lang ang round simula sa Number 1.
10. Matatapos ang laro kapag may manlalarong makakakuha ng sampung (10) **Kalinga** o **Patnubay Points**, o kapag naubos na ang mga **Eksena Cards** sa deck.