With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

Manualul lucrătorilor de tineret

Utilizarea boardgame-urilor pentru dezvoltarea competențelor cheie ale tinerilor

CEIPES
CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

UEMC Universidad Europea Miguel de Cervantes

ROSTO SOLIDÁRIO
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

GAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare

Material elaborat în cadrul proiectului "The Gamification of Employment"

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Coordonator:
Fundación ASPAYM Castilla y León, Valladolid, Spain

Parteneri:
Rosto Solidario - Santa Maria da Feira, Portugalia
CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione - Italia
Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) - Valladolid, Spania
AICSCC - Gamma Institute, Iași, Romania

CUPRINS

CAPITOLUL 1. THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

1.1. Descrierea proiectului
1.2. Partneri

CAPITOLUL 2. UTILIZAREA BOARDGAME-URILOR PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR CHEIE

2.1. Cum folosim jocurile de societate pentru dezvoltarea abilităților tinerilor?
2.2. Efectele pozitive ale jocurilor de societate
2.3. Efectele jocurilor de societate asupra sănătății mentale
2.4. Abilități dezvoltate prin intermediul jocurilor de societate

CAPITOLUL 3. METODOLOGIA DE FOLOSIRE A JOCURILOR DE SOCIETATE IN DEZVOLTAREA ABILITATILOR TINERILOR

3.1. Grupul tinta
3.2. Procesul de aplicare a metodologiei

CAPITOLUL 4. WORKSHOP-URI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ PRIN BOARD GAMES

Workshop 1. Story Cubes - Intercunoaștere și creativitate
Workshop 2. Pandemic - Gândire strategică
Workshop 3. Bonanza - Puterea negocierii
Workshop 4. Unlock - Rezolvarea de probleme și aventura
Workshop 5. Mysterium - Înțelepciunea luării deciziilor
Workshop 6. Bonanza - Negociază din nou și realizează un plan
Workshop 7. Story Cubes - Dezvoltarea personală: O poveste fără sfârșit

ANEXE

Bibliografie

START
NOW

CAPITOLUL 1

THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: DESCRIEREA PROIECTULUI

Cum folosim jocurile de societate pentru a dezvolta competențele cheie ale tinerilor

Gamification of Employment (Elemente de joc pentru angajare) este un proiect focusat pe utilizarea jocurilor ca un instrument ce ajuta la dobandirea de noi competente pentru a creste oportunitatile gasirii unui nou loc de munca.

Principalul scop al acestui proiect este cooperarea transnationala si intersectoriala, cu scopul de **a dezvolta, testa si implementa metodele de lucru inovatoare in randul tinerilor, prin intermediul jocurilor de societate.**
Aceste metode noi au ca scop sa ajute participantii tineri sa identifice, sa se instruiasca si sa evalueze cele mai importante competente generale spre a creste posibilitatea lor de angajare si de a stimula intrarea pe piata muncii.

PROIECTUL

Obiectivul 1

1- Crearea unor practici inovatoare în domeniul tineretului printr-o metodologie de lucru folosind jocurile de societate, care ne permit să identificam, sa maximizam și să evaluăm cele mai semnificative abilitati generale, care vor fi dezvoltate în timpul contextelor simulate cu jocurile de societate, pentru a le expune tinerilor zi de zi și să crească, odată cu aceasta, ocuparea locurilor de munca.

Obiectivul 2

Creșterea transferabilității metodologiei non-formale, prin intermediul dezvoltarii unei platforme web cu resurse pentru tineri și educatori de tineret prin utilizarea jocurilor de societate.

Obiectivul 3

Dezvoltarea organizațională a 5 instituții cu diferite experiențe culturale si organizaționale și consolidarea parteneriatului strategic dintre acestea, prin dezvoltarea și diseminarea produselor intelectuale și a metodologiei de lucru inovatoare, în educația formala și non-formala a tinerilor.

PARTNERI

ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

Valladolid, Spania

Organizația, constituită in 1992, are ca scop imbunatatirea conditiilor de viata ale persoanelor cu dizabilitati in general si a celor cu leziuni ale maduvei spinarii in particular.
Obiectivele fundatiei : sa promoveze dezvoltarea activitatilor si programelor pentru a promova includerea si participarea in societate a persoanelor cu dizabilitati si imbunatatirea calitatii vietii lor. Pentru realizarea obiectivelor, ASPAYM creeaza diferite proiecte si programe, cu implicarea unui departament format din tineri. Acest departament creeaza o varietate de activitati legate de educatia non-formala, angajare, petrecerea timpului liber.

In cadrul organizatiei **ASPAYM Castilla y Leon** există și un departament a cărui misuni sunt dezvoltarea asociativa, organizarea seminariilor si trainingurilor cu diferite teme legate de recreere, dizabilitati, limbajul corpului, emotii, relatii interpersonale.

CONTACT

Email: **proyectos@aspaymcyl.org**
Website: **www.aspaymcyl.org**
Phone no: **+34983140080**

PARTNERI

UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES

Valladolid, Spania

Aceasta Universitate insoteste studentii in procesul de invatare si viitoarele lor proiecte. Studentii lucreaza cu profesori specialisti ce folosesc cele mai inovative metode care ii ajuta pe studenti sa isi creasca abilitatile tehnice si personale. Ceea ce invata studentii genereaza aptitudini si valori esentiale pentru a intra cu succes pe piata muncii.

Politica educationala creata de aceasta Universitate, infrastructura si organizarea, de asemenea, ii fac pe studenti beneficiarii unui sistem educational cu cele mai inalte standarde.

Universitatea este in fruntea dezvoltarii unei asistente personalizate a studentilor, tutoriale care ajuta la dezvoltarea abilitatilor si cresterea rezultatelor, educatia prin intermediul tehnologiei, informatiei si comunicarii de ultima generatie, precum si accesul la cursuri de limbi straine pentru evolutia acestora.

UEMC Universidad Europea Miguel de Cervantes

CONTACT

Email: **jaherrero@uemc.es**
Website: **www.uemc.es**
Phone no: **+34983001000**

PARTNERI

ROSTO SOLIDARIO

Santa Maria da Feira, Portugalia

Rosto Solidario (RS) este o organizatie non-guvernamentala portugheza, fondata in 2007.

Obiectivele acestei organizatii sunt promovarea solidaritatii si cetateniei globale prin îmbunătățirea dezvoltării umane și sociale a comunităților locale. Principiile de bază sunt participarea civică, integrarea socială, solidaritate în cooperare și parteneriate. Organizatia opereaza cu 4 mari arii: Dezvoltarea cooperarii internationale, educare in scopul cetateniei globale, voluntariat si asistenta sociala pentru familii. Egalitatea de gen, drepturile omului si incluziunea sociala sunt chestiuni transversale.

Organizatia considera educatia non-formala ca un vehicul pentru oportunitatile de invatare pe termen lung in cadrul cetateniei globale. Rosto Solidario este o organizatie-gazda acreditata si organizatie activa pentru proiectele Serviciul European de Voluntariat inca din 2011.

In prezent isi desfasoara activitatea in cadrul Corpului European de Solidaritate.

ROSTO SOLIDÁRIO
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

CONTACT

Email: **geral@rostosolidario.pt**
Website: **www.rostosolidario.pt**
Telefon: **+351 256 336 001**

PARTNERI

CENTRE FOR THE PROMOTION OS EDUCATION AND DEVELOPMENT (CEIPES)

Palermo, Italia

CEIPES - este o asociatie internationala non-profit, fondata in 2007, la Palermo si cu filiale in alte 8 tari Europene.

Misiunea CEIPES este promovarea si sustinerea unei dezvoltari sustenabile a comunitatilor locale si emanciparea indivizilor in ceea ce priveste drepturile omului si cooperarea internationala.

Obiective:

- promovarea educatiei non-formale ca instrument fundamental in educarea tinerilor si adultilor, ca o completare adusa educatiei formale.
- promovarea dezvoltarii personale si comunitare prin intermediul invatarii.
- crearea de instrumente si metodologie inovative pentru dezvoltarea strategiilor in domeniul educatiei, prin intermediul cooperarii cu entitati publice si private la nivel local si international.
- incurajarea dialogului intercultural cu scopul promovarii intelegerii mutuale si respectului dintre diferite culturi.

CEIPES
CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

CONTACT

Email: **info@ceipes.org**
Website: **www.ceipes.org**
Telefon: **+39 0917848236**

PARTNERI

AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Iași, Romania

Scopul **Institutului de Psihologie GAMMA** este promovarea, dezvoltarea, cercetarea si initiativa pentru activitati in domeniul psihologiei, psihoterapiei si sanatatii mentale, in particular prin intermediul programelor de training, workshop-urilor, serviciilor psihologice si de consiliere, psihoterapie, training pentru instruirea specialistilor. Un alt scop este facilitarea cooperarii dintre specialistii romani ai domeniilor mentionate mai sus si alti
specialisti din aria internationala.

Gamma Institute are 3 departamente:

- **Gamma Training** - departamentul de educație, acreditat de Colegiul Psihologilor din Romania
- **Gamma Clinic Psihology** - departamentul de sanatate si interventie. Acest departament ofera diferite servicii psihologice, in sesiuni individuale, cuplu, familie sau sesiune de grup si workshop-uri pe diferite teme de interes.
- **Gamma Projects and Research** - este departamentul care dezvolta proiecte europene si face cercetari in domeniul psihologiei, cu scopul de a promova dezvoltarea personala si importanta sanatatii mentale pentru calitatea vietii personale si a celei de familie.

De asemenea, prin intermediul acestui departament, se poate practica schimbul de experienta pentru psihoterapeuti sau studentii Scolii Sistemice de Formare.

GAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare

CONTACT

Email: **contact"gammainstitute.ro**
Website: **www.gammainstitute.ro**
Telefon: **+40 741 093 131**

CAPITOLUL 2

UTILITATEA BOARDGAME-URILOR PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR NECESARE ANGAJĂRII

"Gamification of Employment" este un proiect focusat pe utilizarea jocurilor de societate ca un instrument ce ajuta la dobandirea unor competente care pot fi folosite pentru a creste oportunitatile de angajare.

Topul celor 10 abilitati non-tehnice: Comunicare, Auto-motivatie, Leadership, Responsabilitate, Lucru in echipa, Rezolvarea problemelor, Hotarare, Abilitatea de a lucra sub presiune si managementul timpului, Flexibilitate, Negociere si solutionarea conflictului.

2.1. DE CE SA FOLOSIM JOCURI DE SOCIETATE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITATILOR TINERILOR?

Nu este un secret: oamenilor le plac jocurile. Oamenii au descoperit o cale pentru a crea jocuri cu fiecare tehnologie aparuta in istorie. De fapt, jocurile au contribuit adesea la expansiunea si implementarea multora dintre aceste tehnologii. Astazi sunt milioane de jocuri cu diferite reguli si scopuri, ele sunt jucate in diferite circumstante de oameni cu diferite culturi si varste. Totusi este un element in majoritatea jocurilor care trece de aceste diferente, un element care produce amuzament si ii determina pe oameni sa petreaca timp impreuna, mai mult decat jocul in sine. Acesta este elementul social al jocurilor.

Astazi, rolul robotilor sociali si agentilor virtuali se raspandeste rapid in toate activitatile. Una dintre aceste activitati consta in jocuri unde oamenii au traditia de a se juca jocuri simple de carti sau de societate, ca mijloc de socializare.

Jocurile de masă artizanale constituie un traseu recreativ excelent care, prin trecerea timpului, a devenit o tradiție a oamenilor, perfecționându-se până devin o parte importantă a formelor recreative ale diferitelor epoci. Jocurile constituie activitatea fundamentală în vârstele timpurii ale vieții, deci pot fi considerate ca un mediu natural și spontan care poate fi folosit în favoarea procesului educațional, este analizat ca activitate recreativă, influențează formarea integrală a copiilor, deoarece nu poate doar să modifice aspecte motorii, dar și aspectele psihosociale și morale.

2.2. EFECTE POZITIVE ALE JOCURILOR DE SOCIETATE

Mai multe studii au arătat că **boardgame-urile au diferite efecte pozitive.**

Cresterea motivatiei. Jucand jocuri, devii mai motivat sa inveti sa fii atent si sa participi la un set de sarcini. Jocurile te ajuta sa devii parte din echipa si sa fii responsabil pentru ceea ce inveti singur. Ele pot fi de asemenea un bun instrument de management al clasei, ajutand la motivarea elevilor.

Competitivitatea controlata. Elevii si studentii pot deveni foarte competitivi in cadrul clasei, in special baietii. Jocurile sunt un mod minunat de a controla competitivitatea intre colegi.

Simularea strategica. Majoritatea jocurilor necesita strategii de rezolvare a problemelor si planificare. Aplicand o varietate de strategii in jocuri, studentii sunt capabili sa-si foloseasca memoria pentru a rezolva probleme, dezvoltand activitatea cognitiva.

Pozitivitate colegiala. Folosind jocurile intr-o lectie ca parte a procesului de predare si invatare, ajuta la crearea unei atmosfere pozitive in cadrul lectiei, motivand studentii sa participe si sa aiba o atitudine pozitiva in timpul invatarii.

**Studies in the project bibliography.*

Scaderea stresului. Raspunderea la intrebari scrise sau redactarea unui text poate fi destul de stresanta si infricosatoare pentru unii elevi/ studenti si poate crea o perceptie negativa a lor asupra mediului de invatare.
Ca o alternativa la foaia de lucru, jocurile pot fi folosite ca un mod mai putin stresant pentru studenti/elevi, prin care acestia isi pot demonstra cunostintele, aptitudinile si intelegerea unor subiecte.
Reducerea stresului va ajuta studentii sa aiba o perceptie mai pozitiva asupra mediului lor de invatare si o autoevaluare corecta a cunostintelor deprinse.

Cooperare in cadrul clasei. Jucand jocuri in clasa, le creste dorinta de a coopera. Elevii/ studentii au nevoie sa lucreze impreuna ca o echipa in timpul jocului, in fata profesorului sau in grupuri mici atunci cand se joaca impreuna.

Atentie sporita. Jucand jocuri, studentii dobandesc o crestere a atentiei la detalii. Jocul poate fi foarte rapid, iar studentul este nevoit sa fie alert si atent. Aceasta atentie din timpul jocului, poate ajuta studentii sa se concentreze asupra altor sarcini de-a lungul unei zile in clasa.

Prietenie si distractie. Sa joci jocuri este intotdeauna distractiv! Atunci cand jucam un joc, se elibereaza endorfine care stimuleaza creierul si creeaza o stare de euforie. Aceasta senzatie de euforie creaza o minunata stare de fericire si incantare pentru studenti, elevi, dar nu numai, creand un mediu pozitiv de invatare.

2.3. EFECTELE JOCURILOR DE SOCIETATE ASUPRA SANATATII MENTALE

Jocurile de societate sunt jucate prin mutarea pieselor de joc în moduri speciale pe placi speciale marcate cu modele. Pentru a clarifica modurile posibile de utilizare a jocului de societate în medicina psihosomatica, echipa proiectului a rezumat studiile care au investigat efectele privind educația și tratamentul în domeniul sănătății.

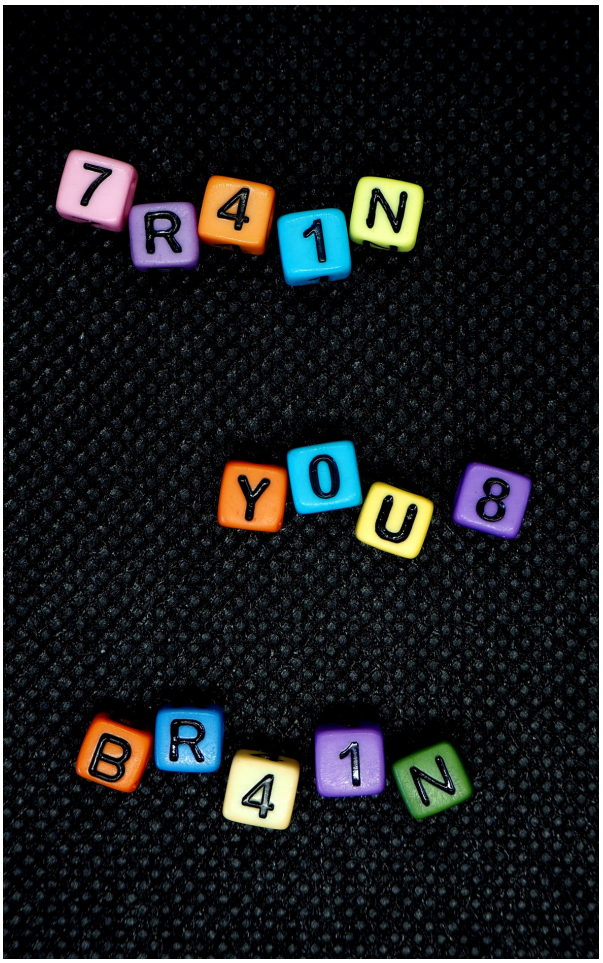
Trecerea în revistă a literaturii de specialitate, între ianuarie 2012 și august 2018 a identificat 83 de articole relevante; 56 (67%) au targetat educația sau formarea specifică pentru probleme legate de sănătate; șase (7%) au examinat mecanismele cerebrale de bază, cinci (6%) au studiat măsuri preventive evaluate pentru demență sau contribuții la îmbătrânirea sănătoasă, și trei (4%) au evaluat politicile sociale de comunicare sau de sănătate publică.

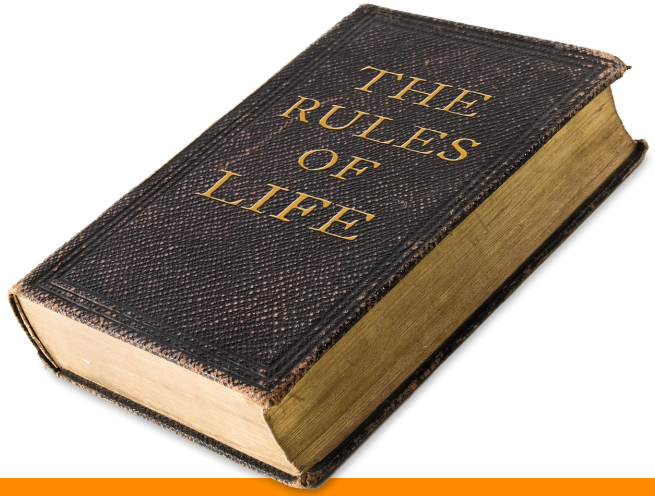
Rezultatele mai multor studii controlate randomizate au indicat faptul că jucatul jocurilor tradiționale de societate (de exemplu, șah, Go și Shogi) **ajută la încetinirea deprecierii cognitive și combaterea depresiei, și că jocurile de societate nou dezvoltate sunt benefice pentru modificări comportamentale si promovarea unei alimentații sănătoase, renunțarea la fumat, și sex în condiții de siguranță.** Deși numărul de studii care au evaluat utilizarea jocului în ceea ce privește sănătatea mintală nu este unul foarte mare, multe studii au furnizat constatări interesante cu privire la funcția creierului, efecte cognitive, și modificarea factorilor de stil de viață legat de sănătate.

În domeniul medicinei psihosomatice, jocul de societate este uneori considerat ca o activitate de recreere, iar implicarea în acest tip de activitate a fost demonstrat ca poate proteja împotriva demenței și declinului cognitiv la persoanele în vârstă.

Riscul de demență a fost cu 15% mai mic la jucătorii de jocuri de societate decât la cei care nu au jucat, iar jucătorii de jocuri de societate au prezentat scoruri mai mici la Mini-Mental State Examination (MMSE) și au avut mai puțină depresie față de cei care nu au jucat. Deși mecanismele care stau la baza riscului redus de demență la jucătorii de jocuri de societate nu au fost încă elucidate pe deplin, aceste jocuri necesită ca jucătorii să fie proactivi și să anticipeze, gândind câțiva pași înainte, în timpul jocului.

Aceste procese pot îmbunătăți gândirea logică și pot preveni declinul funcției cognitive. Persoanele fizice se pot angaja, de asemenea, în comunicare în timp ce joaca jocuri de societate; și jucătorii au posibilitatea de a participa la o activitate distractiva cu alte persoane. Acești factori ar putea îmbunătăți rețelele sociale si de asemenea, protejeaza împotriva declinului cognitiv. În plus, în ceea ce privește activitățile de recreere, jocul poate fi, de asemenea, o formă de diminuare a stresului. Jocurile de societate pot fi chiar si o forma de art-terapie, similara cu mini-gradinaritul, facilitand manifestarea interioara in spatiul extern.





In ceea ce priveste educatia, jocurile de societate **ajuta copiii sa invete sa respecte regulile jocului**, sa stea jos atunci cand trebuie si le **creste nivelul de concentrare.**

Jocurile de societate mentin creierul tanar

Jucand jocuri, mai ales pentru cei in vârstă este benefic, pentru ca un creier activ are un risc mai mic de declin cognitiv. Un studiu din New England - Journal of Medicine, a arătat că jucand jocuri de societate, ricul de demență și Alzheimer, scad. Vechea zicală "folosiți-l sau il pierdeti" pare să fie adevarata.

Jocurile de societate ajută la dezvoltarea cognitivă și socială a copiilor

Abilitățile sociale utile pot fi învățate prin jocuri de societate, abilități care pot conduce copiii la o viață mai fericită și mai puțin izolată. Jocurile dezvoltă abilități sociale, cum ar fi respectarea regulilor, schimbarea și împărtășirea cu ceilalți. Jocurile de societate susțin abilitățile cognitive, de la recunoașterea simplă a numărului și tiparului la cele mai complexe calcule și estimări. În unele jocuri, veți folosi un amestec de logică, abilități matematice și gândire abstractă, planificând în același timp viitoarele mișcări și oferind modalități de a contracara acțiunile prietenilor.

Cu atât de multe tipuri diferite de jocuri de societate, există mii de moduri de a oferi creierului un antrenament.

Jocurile de societate ajuta la reducerea stresului

Realnetworks Inc a facut un studiu care demonstreaza ca aceste jocuri reduc stresul si relaxeaza. Acest lucru se intampla pentru ca jocurile ofera o sansa de a lasa grijile deoparte si de a face ceva diferit.
Poți construi civilizații, căi ferate, armate de control, poti fi la vanatoare de zombi sau poti cuceri lumea. Nu este nevoie sa iti faci griji, pentru cateva ore viata haotica de afara nu mai conteaza. Jocurile de societate sunt un mod minunat de a ne conecta unii cu altii si de a antrena creierul. De ce sa nu observi daca ti se potriveste si tie?

Jocurile de societate ajuta la reducerea izolarii

Majoritatea jocurilor de masă sunt concepute pentru a fi jucate cu un grup de oameni. A avea un grup obișnuit de oameni cu care să se joace jocuri de societate ajută la evitarea singurătății și construiește relații pozitive cu ceilalți, toate lucrurile care sunt asociate cu o bună sănătate mintală. Izolarea s-a dovedit a fi un factor care contribuie la înrăutățirea sănătății mintale, iar cei cu probleme de sănătate mintală tind să raporteze creșterea singurătății. Cu toate acestea, poate fi dificil pentru cei care suferă de probleme precum depresia și anxietatea să iasă și să-și facă noi prieteni. Jocurile de societate rezolvă multe dintre aceste probleme, deoarece oferă o modalitate structurată de a întâlni pe ceilalți. În loc să trebuiască să inițieze o conversație de la zero, a avea un joc ca punct central al activității permite prieteniei să se construiască încet într-un mod mai puțin formal sau presant. Cafenelele cu jocuri de societate apar în toată lumea și tot ce trebuie să faceți este să vă prezentați, să discutați cu personalul și veți găsi în curând pe cineva cu care să vă jucați. Chiar și pentru cei care se luptă să iasă din casă, există un simulator de joc de societate online pe „Steam", unde puteți juca sute de jocuri.

Jocurile de societate ajută la coeziunea familiei

Exista sute de jocuri pentru familie care sunt concepute pentru adulti, dar destul de simple pentru un copil de 10 ani care dupa ce invata regulile, castiga (Te bate fara mila). Un joc de societate ofera familiei oportunitatea de a petrece timp impreuna. Aceste jocuri ofera oportunitatea de a interactiona fata in fata.

De cele mai multe ori în situații de familie, în timp ce toată lumea este prezenta fizic, accentul este pus fie pe televizor, fie pe telefoanele mobile sau laptop-uri. Atunci cand joaca un joc, indiferent daca concureaza sau colaboreaza, se implica. Familiile care petrec timp împreună, cu activități plăcute, au o legătură emoțională si comunicarea este prezenta.

2.4. COMPETENTE DOBÂNDITE PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR DE SOCIETATE

Din moment ce studiile sunt cunoscute pentru toate avantajele lor implicite, a fost realizat un studiu în care au fost analizate cele mai solicitate competențe de către angajatori, atunci când se caută noi angajați pentru companiile lor.

Astfel încât rezultatele să fie aplicabile tuturor țărilor care alcătuiesc acest grup de lucru strategic, fiecare țară și-a desfășurat propriile studii și apoi a creat un document cu cele mai relevante aspecte comune ale celor 5 organizații. Aceste studii au fost realizate în două moduri: pe de o parte, prin interviuri cu diferite companii care s-au oferit să răspundă la chestionare în care au fost întrebați despre cele mai valoroase aspecte atunci când recurg la angajarea de noi angajați. Pe de altă parte, am analizat mai multe studii existente realizate de companii dedicate ocupării forței de muncă, în care competențele menționate anterior apar în mod specific.
După ce toate țările și-au desfășurat studiile individual, s-a făcut o sinteză a acelor competențe care au coincis cel mai mult cu toate concluziile. Aceste concluzii au dus la propunerea a 5 competențe cheie.

- **Lucru în echipă.** Se referă la procesul de colaborare cu un grup de oameni pentru a atinge un scop comun.
- **Rezolvarea creativă a problemelor.** Se înțelege capacitatea de a demonstra modul în care un angajat este capabil să se adapteze, să rezolve mici probleme și să colaboreze cu ceilalți pentru a ajunge la soluții la probleme neașteptate. Ocazional, atunci când angajatorii se concentrează prea mult pe abilități complexe, aceștia trec cu vederea rezolvarea creativă a problemelor.
- **Abilități de comunicare.** Acestea includ vorbitul intr-o maniera adecvata, ascultare si gandire critica.
- **Luarea deciziilor.** Se referă la capacitatea de a lua decizii într-o manieră motivată și critică, urmărind unele obiective declarate și luând în considerare toți factorii care influențează procesul.
- **Negociere.** Se referă la gestionarea situațiilor conflictuale prin dialog, căutând soluții acceptabile pentru toate părțile implicate.

CAPITOLUL 3

METODOLOGIA UTILIZĂRII JOCURILOR DE SOCIETATE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR TINERILOR

Jucand jocuri acasa sau cu prietenii, ca o activitate de recreere, pot fi utile pentru dobandirea unor abilitati care ajuta foarte mult tinerii sa se dezvolte si să să acceseze piața muncii.

Am utilizat o metoda specifica pentru dezvoltarea competentelor tinerilor:

ACȚIUNI PREGĂTITOARE:

- Selecția grupului țintă
- Selecția abilităților și competențelor cheie
- Selecția jocurilor de masă - în funcție de grupul țintă (de exemplu, jocurile ar trebui să fie inclusive dacă grupul țintă are caracteristici specifice sau dacă grupul este eterogen). Fișele de jocuri de societate sunt în anexele acestui manual
- Pregătirea unui program, inclusiv: informații pentru introducerea subiectelor, ordinea jocurilor de societate, întrebări de debriefing.

IMPLEMENTARE:

- Evaluarea inițială a grupului țintă (evaluarea softskills înainte de program)

- Jurnalul participantior - un instrument in care tinerii isi pot lua notite, pot scrie despre ce le atrage atentia, constientizari si idei pe care le pot pune in practica in viata de zi cu zi.

- Evaluarea finala a grupului cu acelasi chestionar dat inainte de program
- Interpretarea diferențelor - analizarea chestionarelor și concluzia despre diferența dintre evaluarea inițială și finală - în termeni de eficiență a programului și modul în care tinerii și-au consolidat abilitățile jucând jocuri de societate.

3.1. GRUPUL ȚINTĂ

ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

Aspaym Castilla y Leon lucreaza cu persoane cu dizabilitati in general si cu dizabilitati fizice in particular. Persoanele cu dizabilitati au bariere în calea accesului incluziunii sociale, care pot fi analizate și reflectate în diferite domenii ale persoanei: starea fizică, bunăstarea emoțională, relațiile interpersonale, accesul la locul de muncă și resursele educaționale și socio-culturale. În acest fel și urmând propunerea principală a acestui proiect, care lucrează pentru a minimiza riscurile de excluziune socială, includem în grupul nostru țintă tineri, cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani. În acest colectiv, sunt incluși oameni cu sau fără dizabilități.

UEMC – UNIVERSITATEA EUROPEANĂ MIGUEL DE CERVANTES

Students between 18 and 24 years who are studying different University degrees. After finishing their studies, they will have difficulties to find a job due to their lack of experience and their youth.

There will be a lot of competition due to the high number of graduates in Spain, so it won't be enough just to have a University degree. It would be necessary to exhibit more than knowledge in a job interview. For this reason, we think that this project will develop in our students' soft skills which will help them in their future employments.

CEIPES

Grupurile țintă alese de CEIPES pentru punerea în aplicare a proiectului sunt următoarele:

- Tinerii șomeri cu conditii economice precare și tinerii mai putin pregatiti; CEIPES, după ce a primit un bun confiscat de la mafie, beneficiază acum de sediu în districtul Uditore, una dintre cele mai dezavantajate zone din Palermo.

În contact cu birourile districtului și cu birourile serviciilor sociale a apărut necesitatea de a iniția căi care ar putea oferi tinerilor din vecinătate, posibilitatea de a dezvolta competențe utile pentru angajare.

- Tinerii cu pregătire precara: orasul Palermo este caracterizat printr-o prezența substanțială a tinerilor migranți care au nevoie de sprijin chiar și pe piața forței de muncă. Procesul de incluziune este foarte dificil, dat fiind și contextul european actual caracterizat prin frica și respingerea de "diferit", care afectează, de asemenea, alegerile întreprinzătorilor, uneori influențați de prejudecăți și stereotipuri.

Pentru ambele grupuri țintă este vorba despre a le oferi o alternativă la posibilitatea de abordare, încrederea în sine și în abilitățile lor, necesară pentru a alege o cale de viață diferită și satisfăcătoare.

ROSTO SOLIDARIO

În ceea ce privește organizația Rosto Solitario participanții au varste cuprinse între 18 și 30 de ani. S-au creat cel puțin două grupuri:

- Primul în Biroul Rosto Solidário format din voluntari locali, voluntari internaționaliși alti colaboratori
- Ceilalti participanți din agenția locală pentru ocuparea forței de muncă unde ne propunem să lucram cu tineri care sunt someri si cauta un loc de munca.

Vom include in fiecare grup:

- Participanți care provin din comunități și grupuri excluse din punct de vedere social;
- Participanți cu puține oportunități:
- Diferențele culturale (ca migranți, rromi etc.);
- Obstacole economice (șomeri sau provenind din contexte precare, șomeri,care se confruntă cu obstacole sociale și economice în comunitățile lor).

AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Gamma Institute a inclus în acest proiect următorul gru țintă:

- Persoanele (de toate vârstele) cu probleme psihologice precum: un nivel scăzut de stimă de sine, episoade depresive, bullying în școli sau în mediul organizațional, dificultăți în tranzițiile de viață (lansarea în viața independentă pentru tineri, divorț, tranziții de carieră – reprofesionalizare) etc. Acest grup țintă a fost selectat de la departamentul de sănătate – Gamma Clinic Psychology (clienți în psihoterapie și participanții la Evenimente Gamma).
- Profesioniștii din domeniul educației și psihologiei: profesioniști care lucrează cu tinerii și cu persoanele cu probleme psihologice, profesori și consilieri școlari/de carieră, psihoterapeuți sistemici, psihologi clinicieni etc.
- Viitori profesioniști în psihologie: studenți de la psihologie (licență și master), care fac stagii de practică în Gamma Institute.
- Persoane (de toate varstele) din municipiul Iasi care sunt interesate de procesul dezvoltarii personale.

3.2. PROCESUL DE APLICARE

Odată ce competențele-cheie, comune în toate țările care alcătuiesc acest proiect, au fost stabilite, a fost efectuată o analiză de către Universitatea Europeană Miguel de Cervantes, cu o vastă experiență în domeniul utilizării jocurilor sociale ca metodologie. În acest studiu, ei au avut în vedere competentele utilizate in fiecare joc.

Înainte de a stabili în mod oficial jocurile care urmează să fie utilizate, a fost esențial să se efectueze o analiza a diferitelor variante, care permite crearea unei liste de jocuri de societate utile pentru diferite grupuri țintă. Astfel, aspecte cum ar fi universalitatea limbajului în jocuri, accesibilitatea jocurilor cu posibilitatea de adaptare pentru diferite dizabilități și accesibilitatea economică a jocurilor, au fost luate în considerare.

În aceste condiții, jocurile care au fost alese, cu competențele principale au fost:

- Story Cubes. Abilități de comunicare.
- Pandemic. Lucru în echipă
- Bohnanza. Negociere
- Mysterium. Luarea deciziilor
- Unlock. Rezolvarea creativă de probleme

Pentru a face munca facilitatorilor mai ușoară, au fost create șabloane pentru fiecare joc, unde apar cele mai importante aspecte care trebuie luate în considerare pentru a le efectua. În plus, puteți găsi și alte competențe, pe lângă cele principale, care sunt lucrate în fiecare joc.

* În anexă puteți găsi fișe informative ale celor 5 jocuri diferite.

Într-un mod consensual, s-a stabilit că perioada cea mai adecvată pentru sesiunile propuse ar fi un total de 7 ateliere. Aceste atelierele de lucru sunt aplicate de două ori, cu scopul de a verifica îmbunătățirile, competențele analizate între două perioade diferite.

Numărul total de beneficiari din fiecare entitate a fost de 32, împărțit într-un număr minim de două grupuri, pentru a facilita sarcina și, astfel încât numărul necesar de jocuri pe sesiune a fost mai mică, deoarece 4 tineri participă la fiecare joc, și în fiecare grup mic, ei trebuie să utilizeze același tip de joc.

Pentru a analiza nivelul de dobândire a competențelor:

- Pe de o parte, participanții trebuie să completeze formularele de evaluare inițială și finală la începutul și la sfârșitul celor 7 ateliere. Acest lucru se va face de trei ori: la începutul și la sfârșitul primei runde și numai la sfârșitul celei de-a doua runde. La începutul proiectului, s-a propus efectuarea evaluării de 4 ori, la începutul și la sfârșitul ambelor runde, dar în cele din urmă s-a decis ștergerea evaluării inițiale în runda a doua, datorită proximității ultimei runde. și primelor ateliere. Aceste două evaluări ne permit să avem mai multe date despre modificările generate înainte și după participarea la ateliere. În anexele de pe website se prezintă atât chestionarul inițial, cât și cel final.

- Pe de altă parte, a fost pregătit un document de observație care include o serie de itemi care analizează pe o scară de la 1 la 6 nivelul la care se demonstrează aceste aspecte evaluate. Această analiză se face în mod individual și, pentru a o realiza, s-a oferit instruire specifică persoanelor care au îndeplinit munca observatorilor. Pentru realizarea acestei lucrări, observatorii au fost prezenți la toate atelierele.

- Jurnalul participantului este un element personal în care fiecare participant a putut să-și exprime sentimentele și emoțiile cu privire la ceea ce a fost trăit în timpul sesiunilor. Pentru a-l face mai personalizat, s-a favorizat faptul că, cei care ar dori să împărtășească din ideile lor, ar putea să o facă cu voce tare, în timp ce cei care ar prefera să nu o facă, ar putea să o scrie doar în caiet, ținând cont de faptul că evaluarea cantitativă este derivată din adnotările făcute de observatori.
- Completarea unei foi de observație pentru fiecare dintre sesiuni. S-a asigurat că observatorii nu au luat parte la ateliere, pentru a împiedica participanții să se simtă condiționați de cei din afară care îi evaluează. În anexele aflate pe website, puteti vedea fisele observatorilor.
- În al treilea rând, va exista un debriefing final la sfârșitul fiecăruia dintre ateliere. În acest scop, au fost adresate întrebări, astfel încât participanții să poată răspunde liber, care sunt incluse în „Jurnalul participanților", inclus în ANEXA 3 a acestui manual.

Fiecare atelier a fost înregistrat de catre fiecare organizație parteneră, distribuind sarcina astfel încât cele 7 ateliere, în prima și a doua rundă, să fi fost înregistrate doar de o singură entitate și să nu se repete înregistrările.

Pentru a facilita sarcina, s-a stabilit ce țară înregistrează, în ce atelier și cu care dintre cele două grupuri urmau să o facă. Acest lucru răspunde diviziunii anterioare menționate mai sus, în care s-a stabilit că numărul final de 32 de participanți ar trebui împărțit în cel puțin 2 grupe.

- Înregistrările atelierului corespunzător în fiecare caz au fost realizate cu o cameră fixă pe toată durata jocului și înregistrarea la sfârșitul testimonialului unui facilitator, a unui participant și a unui observator. Pentru realizarea videoclipului final, au fost urmate instrucțiunile organizatiei CEIPES, o organizație cu o mare experiență în procesarea și publicarea videoclipului, creând astfel un videoclip cu explicația jocului, dezvoltarea acestuia și testimonialele pentru fiecare atelier. Toate videoclipurile vor apărea subtitrate în diferitele limbi ale țărilor participante la proiect.

3.3. INTERPRETAREA REZULTATELOR

INTRODUCERE

După aplicarea acestui program pe 150 de tineri din cele 5 țări partenere și interpretarea chestionarelor inițiale și finale, avem câteva concluzii despre efectele utilizării jocurilor de masă în procesul de dezvoltare personală a tinerilor și, mai ales, despre abilitățile de care au nevoie pentru a accesa piața muncii, într-un mod mai ușor.

INTERPRETAREA STATISTICĂ

DATE DESPRE DISTRIBUȚIA GRUPULUI ȚINTĂ ȘI ANALIZA STATISTICĂ

Tabelul 1 prezintă **caracteristicile participanților la studiu în funcție de sex și loc de muncă** (dacă persoana lucra sau nu în timpul studiului). Unii dintre subiecții care au participat la studiu (18%) lucrau la momentul efectuării studiului; cu toate acestea, acestea au fost locuri de muncă parțiale sau temporale în toate cazurile. Cantitatea de bărbați și femei a fost similară în acest eșantion.

Table 1. Characteristics of the sample.

		Job		Total	Age[1]
		Yes	No		
Sex	Male	12	56	68	22,2±5,0 years
	Female	16	71	87	23,2±4,8 years
Total		28	127	155	

[1] Age is expressed as mean±standard deviation.

Pentru a analiza influența sesiunilor jocului de masă asupra abilităților de tip softskills, a fost conceput un chestionar de către un grup de psihologi experți (anexa I). Inițial, era compus din 18 itemi. După evaluarea inițială, s-a făcut o analiză factorială pentru a grupa itemii în dimensiuni. Conform modelului, au fost create 3 dimensiuni Tabelul 2) și două elemente au fost eliminate din chestionar.

De asemenea, au fost calculați coeficienții Alpha Cronbach. Valorile obținute sunt destul de acceptabile, deoarece în domeniul științelor sociale un chestionar cu un coeficient Alfa mai mare de 0,7 este considerat a fi destul de fiabil. Un grup de experți a propus un nume pentru fiecare dintre dimensiuni, în funcție de elementele incluse.

Table 2. Dimensions of the screening tool and the items corresponding to each of them after the initial factorial analysis.

Dimension	Items	Cronbach's alpha	Dimension's name
1	1, 3, 7, 11, 12, 14, 15, 16, 17	0,874	Teamwork and negotiation skills
2	8, 10, 13, 18	0,599	Decision making
3	4, 5, 9	0,594	Problem solving
All		**0,695**	

Tabelul 3 arată intervalul median și intercuartil al fiecărei dimensiuni în evaluările inițiale și finale pentru toți subiecții (n = 155). Nu s-a observat nicio modificare în nici o dimensiune.

Table 3. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in all the sample.

Dimension	Initial	Final	P value[1]
1	3,7±1,9	3,7±1,1	0,828
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,347
3	4,0±1,7	4,00±1,7	0,636

[1]Wilcoxon signed-rank test for two related samples

Tabelul 4 prezintă intervalul median și intercuartil al fiecărei dimensiuni în evaluările inițiale și finale pentru participanții de sex masculin (n = 68). Așa cum se arată în analiza tuturor participanților, nu s-a observat nicio modificare în nicio dimensiune.

Table 4. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the men.

Dimension	Initial	Final	P value[1]
1	3,3±2,0	3,4±1,6	0,937
2	3,7±1,4	4,0±1,3	0,196
3	4,0±1,3	4,0±1,1	0,577

[1]Wilcoxon signed-rank test for two related samples

Tabelul 5 prezintă mediana și intercuartila fiecărei dimensiuni în evaluările inițiale și finale pentru participanții de sex feminin (n = 87). Așa cum se arată în analiza tuturor participanților, nu s-a observat nicio modificare în nicio dimensiune.

Table 5. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the women.

Dimension	Initial	Final	P value[1]
1	3,9±2,0	3,9±2,1	0,799
2	3,7±1,3	3,5±1,3	0,973
3	4,0±1,7	4,0±1,7	0,299

[1]Wilcoxon signed-rank test for two related samples

Tabelul 6 prezintă mediana și intercuartila fiecărei dimensiuni în evaluările inițiale și finale pentru participanții care au avut un loc de muncă (n = 28). Nu s-a observat nicio modificare în nicio dimensiune.

Table 6. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had a job.

Dimension	Initial	Final	P value[1]
1	3,7±2,3	3,1±1,2	0,946
2	3,8±1,6	4,0±1,3	0,101
3	4,3±1,3	4,7±0,9	0,133

[1]Wilcoxon signed-rank test for two related samples

Tabelul 7 prezintă mediana și intercuartila fiecărei dimensiuni în evaluările inițiale și finale pentru participanții care nu au avut loc de muncă (n = 127). Nu s-a observat nicio modificare în nicio dimensiune.

Table 7. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had no job.

Dimension	Initial	Final	P value[1]
1	3,5±1,9	3,8±1,8	0,817
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,668
3	4,0±1,7	4,0±1,3	0,893

[1]Wilcoxon signed-rank test for two related samples

După aceste rezultate, putem afirma următoarele concluzii:

1. Chestionarul propus a fost un instrument de screening fiabil și sensibil.

2. Participanții nu și-au îmbunătățit abilitățile măsurate după sesiunile de joc de societate, într-un mod semnificativ statistic.

3. Jocurile de masă selectate par a fi utile pentru dezvoltarea unor abilități legate de posibilitatea accesului la un loc de muncă.

CAPITOLUL 4

WORKSHOP-URILE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ ȘI ÎMBUNĂTĂȚIREA COMPETENȚELOR CHEIE

Aici puteți găsi modul în care sunt dezvoltate atelierele.

În primul rând, ca explicație, există 7 ateliere diferite pentru cele 5 jocuri de societate. Aceasta înseamnă că unele dintre ele trebuie repetate pe parcursul întregului proiect. Prima propunere a consorțiului a fost să organizeze următoarele ateliere:

1. Story Cubes
2. Pandemic
3. Bohnanza
4. Unlock! + Story Cubes
5. Mysterium
6. Pandemic
7. Story Cubes

Dar, după ce am analizat secvențele de lucru, am decis să nu repetăm de atâtea ori jocul Story Cubes, deoarece ar putea fi prea ușor și participanții se pot plictisi din cauza repetării. De asemenea, Pandemic nu va fi nici repetat, deoarece echipa a realizat că în a doua rundă, motivația participanților a scăzut.

Pe de altă parte, Bohnanza este un joc care creează o motivație foarte mare în grup, iar competența care se lucrează cu acest joc crește în mod semnificativ.

Deci, în sfârșit, succesiunea jocurilor de societate este următoarea:

1. **Story Cubes**
2. **Pandemic**
3. **Bohnanza**
4. **Unlock!**
5. **Mysterium**
6. **Bohnanza**
7. **Story Cubes**

WORKSHOP 1

STORY CUBES

Intercunoaştere şi creativitate

Introducere

Vom dezvolta acest proiect în cadrul diferitelor sesiuni, în care vom putea juca 5 jocuri diferite. Vor participa 32 de persoane și în fiecare moment vor fi oameni care vă pot ajuta dacă aveți nevoie, dar nu uitați că sunteți personajele principale și ar trebui să încercați să le rezolvați singuri.

Înainte de începerea sesiunii, ne puteți pune orice întrebare, pentru a rezolva orice îndoială pe care o aveți.

ACTIVITĂȚI

A1

Vise & Frici

Trebuie să îți completezi în două culori diferite așteptările și temerile cu privire la proiect. Pentru a face acest lucru, îți oferim o hârtie portocalie în care trebuie să vă descrieți așteptările și una albastră în care ar trebui să vă completați temerile. Odată ce ai terminat, trebuie să-l lipești pe hârtia mare, creând un perete al sentimentelor tale.

Story Cubes

În primul rând, vom juca Story Cubes. Vom juca cu toții și vom schimba sarcinile de făcut cu zarurile. Este foarte important să acordați atenție regulilor și să vă lăsați imaginația să zboare.

RULES

Regulile jocului sunt foarte ușoare: trebuie să arunci un zar în funcție de sarcini și să spui poveștile pe care ți le cerem. Cel mai important este să respecti rândul și să vorbești doar atunci când trebuie să faci asta.

- Primul pas al acestui joc este următorul: fiecare participant trebuie să ia două zaruri de orice culoare (albastru, portocaliu sau verde) și trebuie să ia două dintre ele. Cu cele două culori pe care le-ați luat, ar trebui să descrieți ceva despre voi, cum ar fi o prezentare pentru ceilalți. Zarurile pe care le vei folosi pentru prezentarea ta pot fi alese de tine.
  Odată ce toată lumea este prezentată, puteți discuta despre ei, arătând asemănările dintre voi, ce părere aveți despre ceilalți, dacă sunteți interesat de ceva explicat de altă persoană etc.

- The second round will be related to a chained story. To do that, the person who starts rolls the dices, selects one of them and start a story related with the picture that appeared on the selected dice. The following person has to choose other dice and, with the picture, continue the story that the previous person has started. All of you are going to do the same, until finish two rounds and complete a full story.

A3

Job Interview Role play

Pentru închiderea acestui joc, vom folosi zarurile similare ca un interviu de angajare. Pentru aceasta, vă voi pune câteva întrebări, precum cele pe care vi le-ar putea pune un angajator. Pentru a răspunde, trebuie să luați un cuvânt și să folosiți poza pentru a vă imagina ce ați crede despre asta. Întrebările sunt:

- De ce cauți un nou loc de muncă?
- Care sunt cele mai mari defecte ale tale?
- Care sunt calitățile tale?
- Unde te vezi peste cinci ani?
- Cum te descurci cu stresul?
- Ce te motiveaza?
- Care este meseria ta de vis?
- Cum reacționezi la schimbări?
- Descrie-ți colegul ideal.
- Descrie o mare decizie pe care a trebuit să o iei.
- De ce te-am angaja?

A4

Conclusions

Pentru partea de debriefing, se pot folosi următoarele întrebări:

- Cum a fost să joci acest joc?
- Cum a fost pentru tine să continui o altă poveste de coleg, diferită de perspectiva ta?
- În cele din urmă, cum ați văzut că povestea care a ieșit reflectă emoțiile și perspectiva dvs.?
- Cum a fost pentru dvs. să lucrați în grup și să formați o echipă cu ceilalți participanți?

WORKSHOP 2

PANDEMIC

Gândire strategică

Introducere

Acum, vom juca Pandemic. Toți vom crea o echipă care trebuie să eradicheze virusul care atacă lumea.

ACTIVITĂȚI

A1

Pandemic

Vom juca 4 persoane pe parcursul a 45 de minute. Este important să colaborați între voi și să nu uitați că, în acest joc, toți veți câștiga sau pierde. Încă o dată, suntem aici pentru a vă ajuta, dar nu pentru a juca în locul vostru.

Primul lucru pe care trebuie să-l facem este să pregătim jocul. Pentru aceasta, vom face următoarele sarcini:

- Pregătiți tabla și lăsați cuburile bolii și centrele de investigație într-o parte.
- Puneți marcatorul de focar în 0, propagarea în primele 2 și 4 în fiecare cutie de vindecare.
- Amestecați pachetul de infecții, puneți-l în zona sa și infectați 9 orașe (3 cuburi în primele 3, 2 în următoarele 3 și 1 în ultimele 3)
- Fiecare jucător alege un personaj și primește 4, 3 sau 2 cărți în funcție de numărul participanților: 2, 3 sau 4.
- Pregătește pachetul de joc, inclusiv cărțile epidemice.

Acum, toți suntem pregătiți să începem jocul. Pentru asta, trebuie să jucăm în diferite faze.

Fiecare tură are 3 faze:

Efectuați 4 acțiuni (există 8 acțiuni posibile și aceeași acțiune se poate face de mai multe ori)

- **Pentru a călători pe uscat sau pe mare.** Mutați pionul în alt oraș care este conectat printr-o linie cu a dvs.
- **Zbor direct.** Aruncați un card de oraș și zburați acolo.
- **Zbor charter.** Aruncați un card de oraș în care vă aflați și zburați în orice alt oraș.
- **Podul aerian.** Zburați între două centre de investigații.
- Pentru a construi un **centru de investigații.** Aruncați o carte de oraș în care vă aflați pentru a construi în ea un centru nou.
- **Pentru a trata o boală.** Scoateți un cub de boală din orașul în care vă aflați.
- **Pentru a partaja informații.** Dă altui jucător sau primește de la el / ea cartea orașului în care te afli amândoi.
- **Pentru a descoperi un leac.** Dacă vă aflați într-un centru de investigații, trageți 5 cărți cu aceeași culoare pentru a găsi vindecarea bolii de acea culoare. Dacă odată descoperită cura, fiecare cub de acea culoare ar fi eliminat, boala va fi eradicată și nu i se va adăuga niciun cub de acea culoare atunci când vor apărea cărțile de infecții.

Trage cărți de joc. Dacă este tras un card epidemic, rezolvați-l urmând pașii indicați: răspândiți, infectați și intensificați.

Infectează orașele. Trageți câte cărți de infecție indică scorul de răspândire. Adăugați un cub cu culoarea indicată în oraș, cu excepția cazului în care: (1) boala a fost eradicată sau (2) există deja 3 cuburi de acea culoare, caz în care se produce un focar.

Focar: avansați caseta de marcaj 1. Puneți un cub în fiecare oraș conectat cu cele în care a fost produs focarul.

În acest joc, toți putem câștiga sau pierde.
Condițiile sunt următoarele:
Veți câștiga jocul dacă vor descoperi cele 4 cure.
Veți pierde jocul în cazul uneia dintre următoarele circumstanțe:

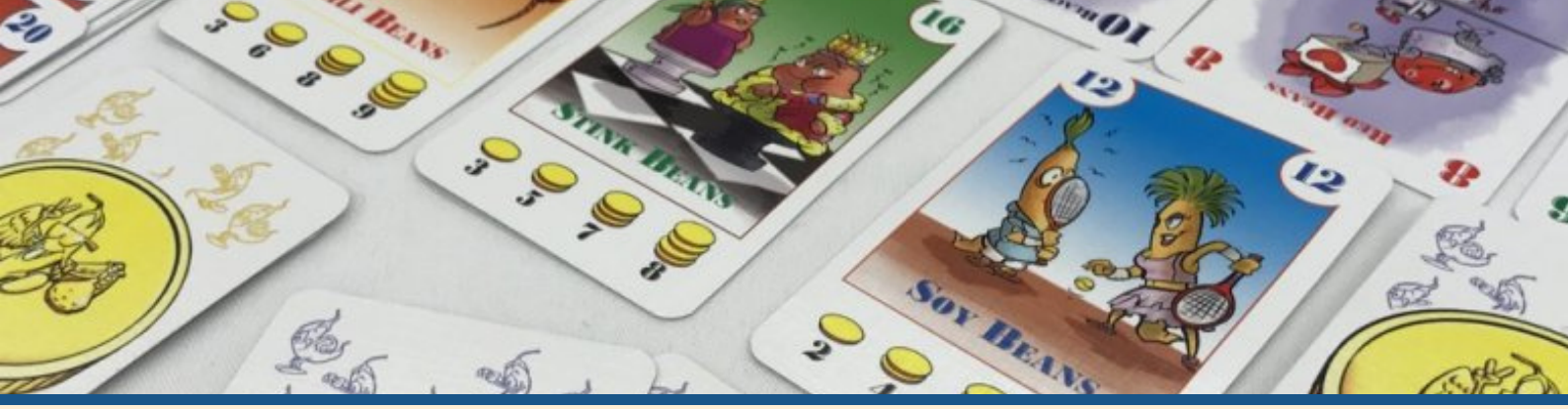
- Marcatorul de focar ajunge la ultima casetă.
- Cuburile bolii trebuie puse pe tablă, dar au fost epuizate.
- Cartile de joc trebuie furate, dar au fost epuizate.

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

AZ

Concluzii

- Care a fost impactul rolului pe care l-ai avut în timpul jocului și care sunt punctele comune în viața ta de zi cu zi?
- Care a fost responsabilitatea pe care ai simțit-o pentru realizarea misiunii jocului?
- Cum ți-a fost să conduci sau să îi urmărești pe ceilalți în timpul jocului?
- Cum te-ai simțit când ai câștigat sau pierdut în timpul jocului și cum se reflectă acest lucru asupra vieții tale de zi cu zi?



WORKSHOP 3

BOHNANZA

Puterea negocierii

Introducere

Aici, vom juca Bohnanza, care va dura aproximativ 45 de minute. Vom juca în echipe cu 4 persoane, urmând regulile pe care le vom explica.

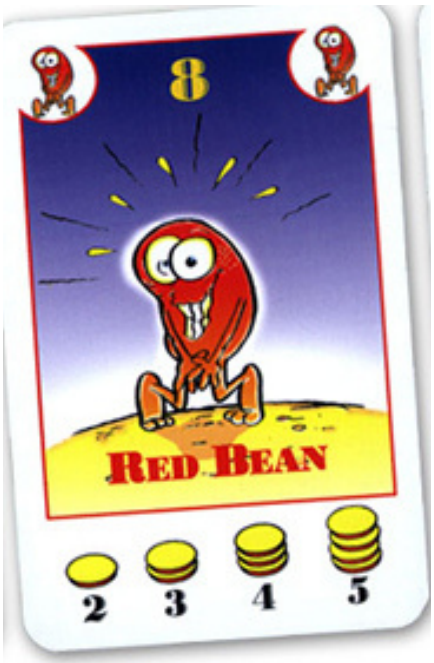
ACTIVITĂȚI

A1

Bohnanza

Înainte de a începe jocul, pregătirea pe care trebuie să o facem este:

- Fiecare jucător începe cu 5 cărți, a căror succesiune nu poate fi modificată.
- În fața fiecărui jucător vor exista 2 cărți care indică ambele câmpuri de fasole.



Și vă rog, amintiți-vă următoarele informații:

- Cărțile sunt jucate în ordinea în care sunt primite.
- Jucătorii NICIODATĂ NU pot schimba ordinea cărților lor.
- Când un jucător trage cărți, o va face una câte una și o va pune în spatele ultimei cărți din mână.
- În fiecare câmp, nu poate fi decât un singur tip de bob.

RULES

Pentru parcurgerea jocului, vom urma ordinea turei cu cele 4 acțiuni care corespund fiecărui jucător.

Scopul jocului este de a obține maximum de aur posibil prin plantarea și vânzarea de fasole.

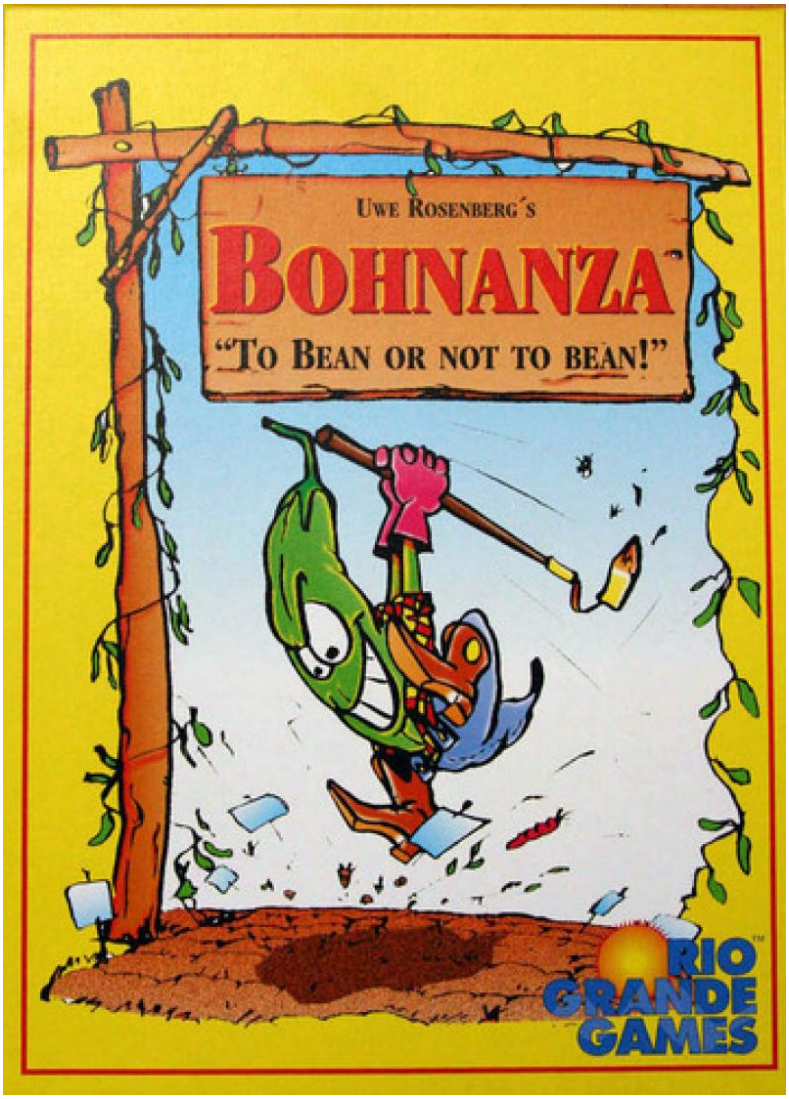
<u>În timpul unei ture se realizează următoarele:</u>

- **Pentru a planta fasole.** Trebuie să fie pusă (plantată) prima carte într-unul dintre câmpuri. A doua carte poate fi pusă, în același sau într-un alt câmp.
- **Să tragă, să negocieze și să dea fasole.** 2 cărți sunt trase și sunt puse cu fața în sus. Poate fi plantat sau negociat și cu ceilalți jucători. Jucătorul activ este singurul care poate negocia cu ceilalți, nu restul. Cardurile trase pot fi donate și ele.

- **Pentru a planta fasolea obținută.** Plantele care se obțin după o negociere trebuie să fie plantate; nu sunt niciodată înapoiate. Pentru a planta, va fi posibil să colectați câmpurile. Dacă numărul de cărți din ambele câmpuri nu atinge minimul care trebuie schimbat cu aur, jucătorul decide ce câmp va alege pentru a planta fasolea obținută.
- **Pentru a trage cărți de fasole noi.** Jucătorul activ trage 3 cărți una câte una și le pune la sfârșitul cărților pe care le are în mână.

Tura trece la jucătorul din stânga, în sensul acelor de ceasornic. una câte una și le pune la sfârșitul cărților din mână.

- Când pachetul este epuizat, acesta este amestecat și se întoarce din nou pentru a face un nou pachet din care jucătorii să tragă.



În partea de jos a fiecărei cărți apare câte monede de aur se obțin prin vânzarea numărului de cărți egale din varietatea de fasole.
Un jucător poate recolta fasole sau cumpăra un nou câmp de fasole (3 monede de aur) în orice moment.

Jocul se termină când pachetul de cărți se termină a treia oară. În acel moment, cărțile din mână sunt puse deoparte și jucătorii își colectează și își vând câmpurile de fasole. **Jucătorul cu cel mai mare număr de monede este câștigătorul.** În caz de egalitate, câștigătorul este jucătorul cu cele mai multe cărți în mână.

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

AZ

Concluzii

- Ce fel de argumente ați folosit pentru a negocia cu ceilalți? (emoționale, raționale)?
- Care a fost scopul tău în acest joc? (să te distrezi, să câștigi, să te confrunți cu ceilalți, să obții mai multe monede /parcele etc.)
- Cum ți-a fost să ceri o carte și cum a fost când te-au întrebat ceilalți? Când mai mulți oameni au întrebat, cum ai decis să colaborați?

WORKSHOP 4

UNLOCK!

Rezolvarea de probleme și ieșirea din escape room

Introducere

În acest atelier vom juca Unlock!

În acest joc, ai 60 de minute să scapi din cameră rezolvând diferite enigme. Ar trebui să lucrați toți împreună și să le împărtășiți punctele de vedere celorlalți pentru a lucra în echipă și a reuși să ieșiți din escape room. Este necesar să folosiți un smartphone sau o tabletă în timpul jocului ca instrument. Deci, cel puțin o persoană ar trebui să aibă conexiune la Internet pentru a descărca aplicația.

ACTIVITĂȚI

A1

Unlock

Pentru această sesiune, trebuie să vă pregătiți să faceți următoarele:

- Descărcați aplicația de pe telefonul mobil sau tabletă și selectați aventura pentru a juca.
- Luați cartea cu titlul aventurii și plasați restul cărților pe o parte.

- Citiți cu voce tare conținutul cardului.
- Porniți numărătoarea inversă pe aplicație.
- În timpul jocului, amintiți-vă aceste două aspecte: este important să citiți cu voce tare textul cardului, astfel încât toată lumea să știe și să puteți cere câteva indicii despre cărți în aplicație.
- Acum, vom dezvolta jocul, deci aveți la dispoziție o oră pentru a intra într-o aventură și pentru a finaliza misiunea cu restul jucătorilor.

Regulile sunt următoarele:

- De fiecare dată când vedeți un număr sau o literă în orice carte, trageți-o și arătați-o tuturor. Fiți atenți la fiecare carte, deoarece informațiile pot fi ascunse.

Tipurile de cărți sunt:

- **Obiecte** (banda superioară roșie sau albastră). Obiectele pot interacționa cu alte obiecte, întotdeauna amestecând unul roșu cu unul albastru. În cazul combinației acestor obiecte, arată cardul al cărui număr este adunarea numerelor a două obiecte mixte.
- **Mașini** (bandă verde superioară). Numerele care apar în el nu corespund cu alte cărți. În funcție de progresul jocului, veți ști cum funcționează și cum să deducă numerele corespunzătoare.
- **Coduri** (banda superioară portocalie). Acestea necesită introducerea unui cod de 4 cifre în aplicație. Dacă codul este corect, aplicația vă va spune cum să procedați; dimpotrivă i se va aplica o penalitate.
- **Alte cărți** (banda superioară gri). Acestea ar putea fi un loc, o penalizare, un modificator sau rezultatul interacțiunii cu un obiect.

Pe măsură ce apar cărți noi, deasupra lor, acestea vă vor indica ce cărți anterioare puteți elimina din joc.

Când afișați o carte de penalizare, urmați instrucțiunile.

Jocul se termină când terminați aventura și opriți cronometrul. Aplicația va afișa punctuația. Dacă timpul se termină, jocul NU este terminat. Încă puteți finaliza misiunea, deși punctajul dvs. va fi mai mic.

A2

Concluzii

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

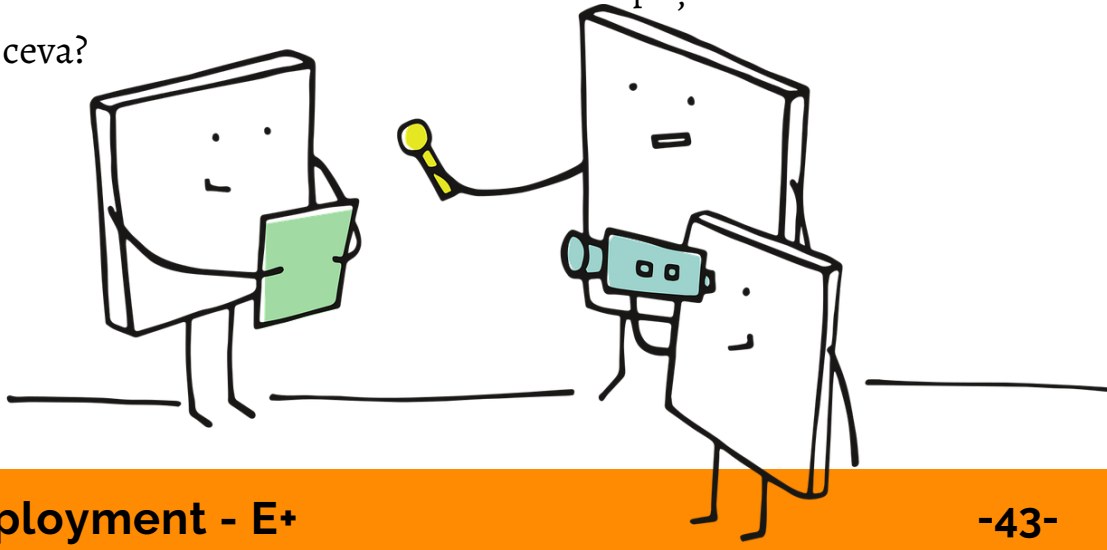
- Care a fost principala emoție pentru tine, în timpul acestui joc?
- Care a fost responsabilitatea pe care ai simțit-o pentru realizarea misiunii jocului?
- Cum te-ai simțit când ideea ta a fost ascultată în grup și care a fost emoția când ideea ta nu a funcționat?
- Care a fost gândul despre tine în timpul acestui joc? Dar emoția? Care a fost comportamentul pe care l-ai avut?

A3

Middle evaluation

Datorită faptului că suntem în mijlocul atelierelor, vom pune câteva întrebări legate de experiența și sentimentele dvs. în timpul atelierelor din trecut.

- Ce ti-a placut cel mai mult?
- Ce ți-a plăcut mai puțin / Ce ți-a plăcut cel mai puțin la joc?
- Care sunt calitățile tale?
- Cum ai rezolvat dificultățile jocului?
- Care a fost cel mai stresant moment?
- Crezi că comunici bine cu colegii tăi de joc?
- Spuneți-ne, cel puțin, două competențe pe care credeți că le-ați dobândit.
- Crezi că în următoarele ateliere vei fi mai motivat sau mai puțin?
- Îți place să schimbi ceva?



WORKSHOP 5

MYSTERIUM

Înțelepciunea luării deciziilor

Introducere

În acest atelier, vom juca Mysterium, unde trebuie să descoperim misterul crimei casei. Există două personaje diferite și din această cauză, în primul rând, trebuie să alegeți cine va fi spiritul, iar ceilalți vor fi personajele umane care încearcă să rezolve misterul.

ACTIVITĂȚI

A1

Mysterium

Pregătirea acestui joc este următoarea:

- Un jucător este spiritul, ceilalți vor fi clarvăzători
- Selectați numărul de cărți de fiecare tip în funcție de nivelul de dificultate ales și de numărul de jucători (pagina 8).

- Căutați cărți de clarviziune și de spirit cu același număr.
- Spiritul ia tot atâtea cărți cât clarvăzătorii și le pune în partea interioară a ecranului jocului, în coloanele care reprezintă fiecare clarvăzător. Astfel, fiecare jucător clarvăzător va avea o combinație de caracter, loc și obiect. Amintiți-vă că spiritul nu trebuie să comunice verbal cu clarvăzătorii. Poate să le arate și să lovească masa una sau de două ori pentru a spune da sau nu.
- Este important să acordați atenție explicației regulilor, deoarece există diverse acțiuni și este ușor să vă simțiți liberi.

Odată ce toată lumea are un personaj, jocul va începe. Trebuie doar să urmați ture și în timpul fiecăruia, să faceți acțiunile corespunzătoare. Dacă nu-ți amintești pașii, este mai bine să ceri ajutor facilitatorilor decât să nu faci nimic.

Jocul este împărțit în 2 faze:

Faza 1: Reconstituirea faptelor. Această fază durează maximum 7 ture, care sunt reprezentate de orele ceasului.

Pasul 1. Interpretarea viziunii. Spiritul trebuie să ofere, cel puțin, o carte de clarviziune fiecărui clarvăzător. Cartea dată va avea o oarecare similitudine cu cartea fiecărui personaj, cu viziunea sau cu obiectul clarvăzătorului care o primește.

NOTA 1: Este posibil ca 2 sau mai mulți clarvăzători să-și pună decizia pe aceeași carte.

NOTA 2: Deși spiritul ascultă deliberările clarvăzătorilor, el nu ar trebui să facă niciodată comentarii sau gesturi care ar putea oferi vreun indiciu jucătorilor.

NOTĂ 3: În orice moment, spiritul poate arunca cărțile de clarviziune și trage cât mai multe. Pentru a face acest lucru, el va folosi un corb. Numărul corbilor și utilitatea lor depinde de nivelul de dificultate ales (pagina 8).

Carți de divinație. Clarvăzătorii pot adăuga cărți de divinație la cărțile de intuiție plasate de alți clarvăzători, în funcție de cum cred că au ghicit sau au eșuat la alegerea lor. Odată folosite acele cărți, se scot din joc și vor fi recuperate în al patrulea rând.

Pasul 2. Manifestare spectrală. Spiritul se manifestă și anunță clarvăzătorii dacă și-au interpretat corect viziunile. Dacă clarvăzătorul a ghicit, el ia o carte de clarvăzător corectă și o pune în plic. El își va pune cartea de intuiție în următoarea placă de progres și va adecarta cărțile de clarviziune. Dacă clarvăzătorul a eșuat, își va pune cartea de intuiție în aceeași placă de progres.

Consiliul de progres. De fiecare dată când un clarvăzător ghicește în viziunea sa sau ghicește cu jetoanele de divinație, jetonul său va avansa un pătrat pe succes pe placa de progres.

Faza 2. Pentru a descoperi vinovații: Dacă fiecare clarvăzător a finalizat cu succes faza 1, se efectuează următorii pași:

Pasul 1. Parada identității. Fiecare clarvăzător scoate combinația sa de 3 cărți (personaj, loc, obiect) și o pune pe masă cu un jeton numeric.

Pasul 2. Viziune partajată. Spiritul selectează în secret una dintre combinații și selectează 3 cărți de clarviziune legate de acea combinație.

Pasul 3. Votarea. Clarvăzătorii văd cărțile de clarviziune și votează ce combinație cred că a ales spiritul. Numărul de cărți vizuale pe care fiecare clarvăzător le va vedea înainte de vot va depinde de progresul lor pe tabloul de progres.

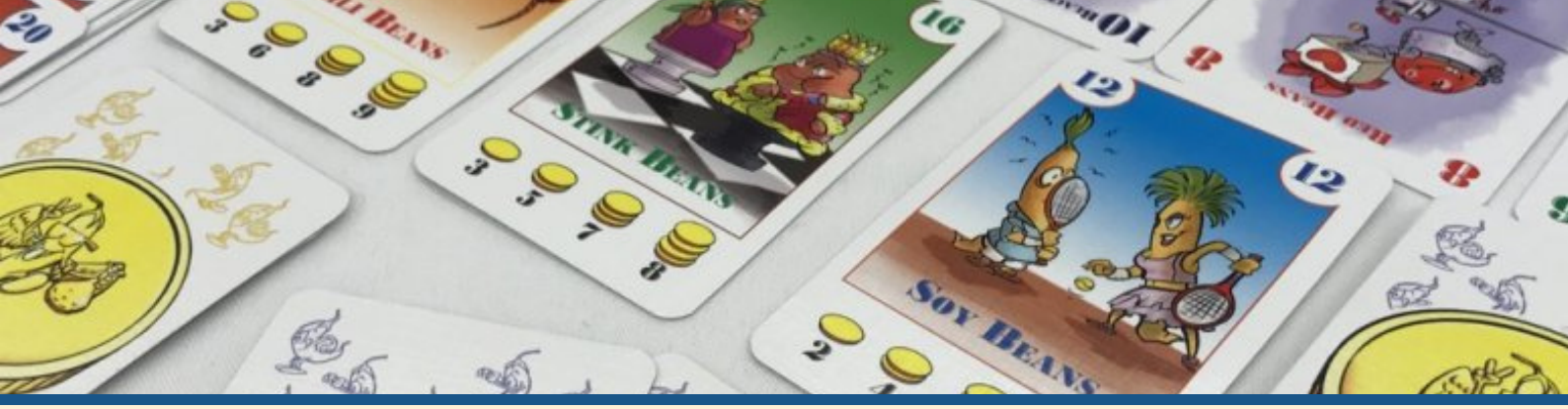
Jocul se încheie dacă întregul grup ales de văzători conține persoana vinovată reală. În acest caz, fiecare jucător câștigă și sufletul spiritului se va putea odihni în pace! În caz contrar, veți pierde jocul.

AZ

Concluzii

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

- Cum te-ai simțit în timpul jocului (emoțiile principale)?
- Cât de greu / ușor ți-a fost să iei decizia și cum te-au influențat opiniile celuilalt?
- Care a fost cel mai provocator moment pentru tine în acest joc?



WORKSHOP 6

BOHNANZA

Negociază din nou și creează-ți planul

Introducere

În acest atelier vom juca din nou Bonanza. Structura atelierului este aceeași, cu excepția părții de debriefing și a concluziilor.

A1

Bohnanza

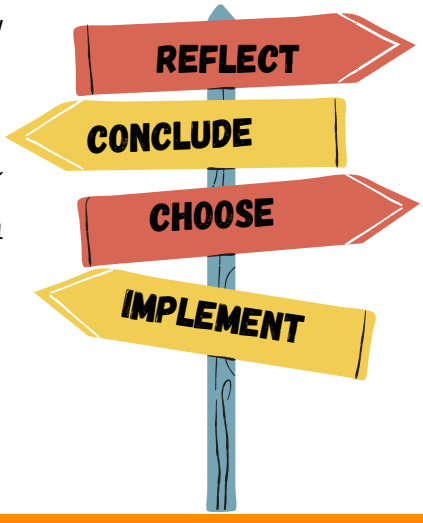
Participanții joacă Bohnanza, dar de data aceasta, pe diferite grupuri.

A2

Concluzii

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

- Ce fel de argumente ați folosit pentru a negocia cu ceilalți? (emoționale, raționale)
- Care a fost scopul tău în acest joc? (să te distrezi, să câștigi, să te confrunți cu ceilalți, să obții mai multe monede / tabere etc.)
- Cum ți-a fost să ceri o carte și cum a fost când te-au întrebat ceilalți? Când mai mulți oameni au întrebat, cum ați decis să colaborați?
- Cum a fost diferit de prima dată când ai jucat acest joc?
- Ți-ai păstrat strategia și motivația sau ai schimbat-o? Cum?



WORKSHOP 7

STORY CUBES

Dezvoltarea personală - o poveste fără sfârșit

Introducere

În cele din urmă, ca început al proiectului, vom juca Story Cubes împreună și vom schimba sarcinile de făcut cu zarurile.

De data aceasta, vom juca într-un mod similar, dar în loc să ne prezentăm, folosim zarurile și imaginația lor pentru a face o reflecție de grup și câteva povești diferite.

A1

Story Cubes

Vom încerca diferitele moduri de a crea povești cu zaruri.

Acum, nivelurile pe care le vom juca sunt următoarele:

- Faceți o poveste comună. Primul începe să arunce un zar și el / ea va începe povestea. Următorii trebuie să arunce un alt zar și să continue aceeași poveste. Va continua astfel până la finalizarea a două runde.
- Rând pe rând, trebuie să arunci câte unul și descrie ceea ce ai învățat în timpul atelierelor din trecut.
- Vom repeta un interviu simulat, dar acum, ca intervievat, trebuie să descrii numai punctele tale forte pentru acest post. Pentru asta, trebuie să arunci 3 zaruri și să alegi unul dintre ele.

Puteți pune următoarele întrebări pentru debriefing și concluzii:

A2

Conclusions

- Cum a fost să joci acest joc?
- Cum a fost pentru tine să continui o altă poveste începută de un coleg, cu o perspectivă diferită de a ta?
- În cele din urmă, cum ai văzut că povestea care a ieșit reflectă emoțiile și perspectiva tale?
- Cum a fost pentru tine să lucrezi în grup și să formezi o echipă cu ceilalți participanți?

Acum, am terminat atelierele complete cu voi. Sperăm că ați dobândit principalele competențe pe care am presupus că le puteți obține prin utilizarea jocurilor de societate.

Din acest motiv, vrem să completați evaluarea finală, care vă poate ajuta să interiorizați tot ceea ce ați făcut în aceste zile.

DEBRIEFING & CONCLUZII

Jocurile de societate au un efect important asupra dimensiunii psihologice a oamenilor. De asemenea, atunci când sunt jucate acasă sau în grupuri informale de tineri, pentru a obține un efect semnificativ asupra competențelor descrise în acest set de instrumente, este necesar, după fiecare joc, o parte de debriefing, cu întrebări specifice, care pun participanții într-o poziție reflexivă. În acest fel, pot deveni conștienți de efect și pot traduce acest efect și ceea ce se întâmplă în timpul jocului, în viața lor de zi cu zi, îmbunătățind starea de bine.

Pentru crearea acestui context de poziție reflexivă, am creat un jurnal, care a fost dat fiecărui participant, la începutul programului și după fiecare joc, au existat câteva minute de reflecție, în care participanții au răspuns la întrebările din jurnalul participantului - Puteți descărca de pe website-ul proiectului acest instrument.

Partea de debriefing conține 2 tipuri de întrebări:

- **întrebări generale** - recomandate fiecărui formator / lucrător de tineret din această activitate și care pot fi discutate în grup, în public, de către toți participanții
- **întrebări specifice,** pentru fiecare joc de societate din program, care sunt individuale, iar participanții răspund, luând 10-15 minute ca și timp, după joc. Cu privire la aceste întrebări, numai marile concluzii sunt făcute publice, la dorința fiecărui participant.

Întrebări generale de pus în partea de debriefing

- Cum te-ai simțit în timpul acestui joc / în timpul întregului atelier?
- Cum ți-a fost să înțelegi instrucțiunile unui facilitator și care este diferența dintre ceea ce s-a întâmplat aici și situația de a te juca cu prietenii acasă?
- Ce te-a provocat cel mai mult?
- Ce ai aflat despre tine jucând acest joc?
- Care sunt asemănările dintre rolurile pe care le-ai avut în joc și rolul pe care îl joci în viața de zi cu zi?
- Există ceva pe care dorești să îl schimbi în viața ta și abordarea ta, fiind conștient de aceste asemănări / diferențe?
- Care sunt abilitățile pe care le-ai dezvoltat în timpul acestui joc (la sfârșitul fiecărui joc) / atelier (la sfârșitul fiecărui atelier) / program (la sfârșitul întregului program)?
- Ai fost lider? Și cum se reflectă acest rol în deciziile tale și în viața ta de zi cu zi? Cum a fost pentru tine interacțiunea cu ceilalți?
- Acest tip de interacțiune este similar sau diferit de cel cu colegii tăi dintr-o echipă de lucru?
- Cum ai putea aplica ceea ce ai învățat astăzi în viața de zi cu zi? descrie 3 acțiuni pe care dorești să le faci în săptămâna următoare sau până la următorul atelier.

CONCLUZIILE FACILITATORILOR ȘI ALE OBSERVATORILOR

După fiecare sesiune de joc de societateă, a fost făcută o reflecție între participanți și facilitator. Structura întrebărilor adresate de facilitator participanților a fost aceeași în cadrul fiecărui joc. Următoarele observații au fost concluzionate pentru fiecare joc de societate aplicat în timpul atelierelor:

STORY CUBES

În ceea ce privește cele mai importante reflecții, majoritatea participanților au fost motivați și interesați de aceasta, iar atitudinile și participarea lor au fost adecvate.
În cele din urmă, conform principalelor competențe, media este mai mare în ceea ce privește **abilitățile de comunicare și imaginația** și scorul este mai mic este în gândirea divergentă. La alte grupuri, în funcție de principalele competențe, media este mai mare la **atenție și ascultare**.

Legat de evaluarea colectată de observatori, există unele aspecte comune cu ale majorității participanților. Datorită faptului că este primul atelier și primul boardgame, toți au prezentat un **nivel ridicat de implicare**, de asemenea, în timpul explicației, dezvoltării jocului și în reflecția finală. În acest joc nu există scor, deci acest punct nu este evaluat. Cu toate acestea, majoritatea participanților au acordat atenție poveștilor create de colegii lor și au încercat să creeze povești comune atunci când a fost necesar.

Interesant este **potențialul creativ** pe care zarurile au reușit să îl declanșeze și absența primirii scorurilor de evaluare a făcut jocul și mai fluid. Participanții, care nu au simțit presiunea unei posibile „victorii" sau „pierderi", **au colaborat la maximum cu ceilalți** și au eliberat imaginația. Atât în prima, cât și în a doua rundă, observatorii înregistrează un grad ridicat de **entuziasm, atenție și ascultare** de la toată lumea.
Unii participanți au considerat acest lucru **„un joc emoțional"**, deoarece solicita **gestionarea stresului și creativitate**. Jocul a atras și imaginația și comunicarea dintre toți, deoarece, deși fiecare are rolul său în poveste, a fost dependent de colegul anterior și a condiționat-o pe următoarea.

OPINIA PARTICIPANȚILOR

CUM A FOST PENTRU MINE SĂ JOC ACEST JOC...

- *„Dezvoltarea creativității și a capacității de improvizație în situații necontrolate."*
- *„Plăcut și amuzant din cauza incertitudinii".*
- *„A fost o experiență amuzantă să-mi cunosc colegii mai bine".*
- *„A fost super interesant să trebuiască să încadrez povestile tuturor"*
- *„A fost ușor, intuitiv, distractiv și foarte interesant"*
- *„Mulțumită acestui joc mi-am putut cunoaște mai multe abilități."*

CE AM ÎNVĂȚAT DESPRE MINE JUCÂND ACEST JOC...

- *„Am înțeles că am multă curiozitate"*
- *„M-am lăsat luat de imaginație"*
- *„Lucrul în echipă este cel care mi-a plăcut cel mai mult, până azi nu știam că aș putea să mă integrez într-o echipă atât de bine"*
- *„Improvizația și imaginația pot fi folosite pentru a face față situațiilor necontrolate."*
- *„Pot fi foarte original și creativ atunci când este necesar."*

CUM VREAU SĂ FOLOSESC ACESTE CONCLUZII ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

- *„Să le spun altora ce vreau să fac cu adevărat, fără să-mi fie frică".*
- *„Să fiu mai rapid atunci când trebuie să asociez idei și să acord mai multă atenție la ceea ce spun alții."*
- *„Îmi place dinamica generată în acest joc să o folosesc în domeniul meu profesional pentru a dezvolta improvizația."*
- *„Să-mi folosesc abilitățile de comunicare".*
- *„Să îi ascultăm pe ceilalți cu scopul de a obține concluzii comune".*

PANDEMIC

În ceea ce privește jocul Pandemic, participanții recunosc că jocul în sine a fost „puțin confuz, până când am început să înțelegem jocul". După această fază inițială de înțelegere a regulilor, ceea ce a fost cel mai evident a fost faptul că este un joc simultan **„stresant, dar amuzant**. Stresant când am crezut că este sub control, dar apoi epidemia a venit și a stricat totul și întotdeauna a trebuit să găsim modalități de a ocoli problemele și de a câștiga jocul ". Pentru alți participanți, care nu au reușit să câștige jocul, „A fost frustrant să nu câștigăm, pentru că vrem mereu să câștigăm", deși au recunoscut și „Lucrăm bine ca echipă, în ciuda faptului că am pierdut".

În ceea ce privește nivelul de imersiune și implicare în prima sesiune, cifra este medie, sugerând că **jocul a reușit să suscite interesul participanților**. În realitate, chiar și în a doua sesiune, deși o ușoară scădere, participanții s-au arătat activi.
Faza intermediară prezintă o **creștere a atenției** acordate de faptul că tinerii au început în principal să intre în mecanismul tânărului. Cele mai mari scoruri se află în implicare, deoarece după înțelegerea regulilor, tinerii încep să fie pasionați și să lucreze în echipă cu ceilalți. Jocul nu are o victorie personală, ci o victorie pe echipe. Este interesant modul în care acest joc **stimulează munca în echipă și planificarea strategiei colective**. Este, de asemenea, a fost clar modul în care caracteristicile distinctive ale băieților apar clar din joc, pentru unii tineri există scoruri ridicate în **capacitatea de a lua decizii** sau de **conducere sau cooperare**. Cel mai important lucru este că acest joc durează câteva ore, deci în timpul jocului se schimbă atenția. Băieții au un mod de a confrunta diferitele dinamici și de a-și schimba abordarea.
Abilitățile pe care participanții le-au simțit că s-au dezvoltat mai mult cu acest joc au fost **munca în echipă, abilități de comunicare** (comunicare persuasivă și atenție și ascultare), **luarea deciziilor și asocierea ideilor**, **gestionarea stresului**, **concentrarea și conducerea** (pentru unii dintre participanți).

OPINIA PARTICIPANȚILOR

RESPONSABILITATEA PE CARE AM SIMȚIT-O PE PARCURSUL ACESTUI JOC...

- *„Acest joc este foarte captivant. Observi că se aplică vieții tale ".*
- *„Trebuie să-mi ajut colegii să atingă un obiectiv comun”.*
- *„Nu poți lua decizii individuale; trebuie să le iei ca o echipă ".*
- *"M-am simțit responsabil să fiu de ajutor echipei"*
- *„Responsabilitatea mea a fost să am grijă de ceilalți și este foarte important pentru atingerea unui obiectiv comun”.*
- *„Să iau multe decizii”.*

CEEA CE AM ÎNVĂȚAT DESPRE MINE JUCÂND ACEST JOC...

- *„Am știut să deleg responsabilitatea colegilor mei”.*
- *„Mi-am dat seama că sunt capabil să lucrez ca o echipă.”*
- *„Am aflat că sunt foarte perseverent”*
- *„Îmi place să muncesc din greu pentru a atinge obiectivele”*
- *„Alegerile celuilalt trebuie luate în considerare”*
- *„Să te concentrezi și să te străduiești”.*
- *„Să iau decizii în comun cu ceilalți și să creez strategii.”*

CUM VREAU SĂ FOLOSESC ACESTE CONCLUZII ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

- *„Ascultând mai mult ceea ce spun colegii mei”.*
- *„Sunt capabil să ascult și să respect părerile altora.”*
- *„Ascultă mai bine și reflectează înainte de a lua o decizie”.*
- *„Trebuie să lucrezi în echipă; este întotdeauna plăcut să asculți părerea celorlalți ".*
- *„Mă ajută să planific, să fiu concentrat și să-i respect pe ceilalți”*
- *„Aveți curajul să luați decizii care pot influența grupul”*
- *„Să gândești mai mult înainte de a lua o decizie”.*
- *„Să te concentrezi și să te străduiești să omiți un obstacol”.*
- *„Să lupți pentru cele mai dificile lucruri din viață, ca și în acest joc pentru a învinge virusul.”*

BOHNANZA

În ceea ce privește Bohnanza, participanții l-au considerat un **joc entuziast**, al cărui obiectiv principal era să încerce să câștige. Pentru aceasta, dacă unii consideră că au fost raționali și strategiile le-au garantat victoria („Am văzut întotdeauna piesele mele și ale colegilor mei, încercând să anticipez diferite scenarii"), alții recunosc că au folosit argumente emoționale („Dacă nu dă-mi cardul, nu voi mai fi prietenul tău"). Majoritatea participanților au considerat că cel mai complicat a fost uneori să decidă cui să dea cărțile. Dacă unii au mărturisit că o fac rațional, pentru a asigura un avantaj individual în joc („Prieteni, prieteni, afaceri în afară"), alți participanți mărturisesc că au decis mai mulți factori emoționali („Ea avea nevoie de cărți mai mult decât el și așa că eu Mi-a părut rău ").

Abilitățile pe care participanții le-au simțit că le-au dezvoltat mai mult cu acest joc au fost **Negocierea, organizarea și planificarea, luarea deciziilor, comunicarea persuasivă, concentrarea și atenția și ascultarea.**

În ceea ce privește atitudinile, deși au încercat de fiecare dată să câștige, **respectă regulile** și singurele cazuri remarcabile când nu le-au respectat au fost pentru că au uitat unele reguli. Unii dintre ei s-au arătat puțin supărați la sfârșitul jocului, când au pierdut jocul, dar au avut în general o bună acceptare pentru a câștiga sau a pierde.

În cele din urmă, competența de negociere a fost extrem de funcționată în timpul acestui joc și a fost foarte clar cum au sporit această abilitate atât în timpul jocului, cât și de la prima rundă la a doua. Oamenii care la început au găsit mai multe dificultăți (în special persoanele cu dizabilități), în timpul dezvoltării jocului, au început să negocieze rapid și să încerce să creeze strategii personale. De asemenea, **competența de luare a deciziilor a fost dezvoltată într-un mod semnificativ**, în special de la prima rundă la a doua. S-a arătat când participanții au început runda a doua fără a fi nevoie să-i ajute foarte mult să ia propriile decizii, un aspect foarte important special pentru tinerii cu dizabilități.

Competența de planificare nu a fost puternic lucrată, deoarece unii dintre ei și-au schimbat strategiile din cauza momentului jocului. De asemenea, abilitățile interpersonale au fost dezvoltate și îmbunătățite în modul în care, la sfârșitul jocului și în special în cea de-a doua rundă a atelierului, au fost mai activi pentru a face schimburi cu ceilalți, cu independență a sentimentelor personale pe care le-au avut înainte.

OPINIA PARTICIPANȚILOR

CEEA CE AM URMĂRIT PE PARCURSUL ACESTUI JOC...

- *„Mi-a fost mai ușor să negociez pentru cărțile altora decât atunci când alții negociam pentru cărțile mele.”*
- *„Am decis cu cine să tranzacționez pe baza monedelor acumulate de fiecare jucător.”*
- *"La începutul jocului am crezut că este distractiv, dar după un timp am vrut să câștig"*
- *„Mi-a plăcut ideea de a avea domenii, de parcă aș fi un adevărat antreprenor”*
- *"În primul rând, să mă distrez. Dar dacă câștigam, era mai bine."*

CEEA CE AM ÎNVĂȚAT DESPRE MINE JUCÂND ACEST JOC...

- *„Capacitatea mea de a influența alți oameni prin sentimentele lor”.*
- *Că nu-mi place să negociez, dar este foarte important să o fac rațional. "*
- *„Că mă descurc bine sub presiune, putându-mi ascunde sentimentele pentru a nu-mi dezvălui planurile”.*
- *„Am învățat cât de mult îmi pot folosi abilitățile de negociere”.*
- *„Beneficii pentru sine, cum să gestionezi momentele de presiune”.*
- *„Cum să te descurci cu ceilalți și să te certi”.*

CUM VREAU SĂ FOLOSESC ACESTE CONCLUZII ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

- *„Îmi pot folosi abilitățile interpersonale, să vorbesc cu ceilalți și să pun atenția în calea negocierii celorlalți.”*
- *„Cum să beneficiez de propriile abilități.”*
- *„Pentru a da valoare resurselor tale și pentru a le gestiona”.*
- *"Jocul m-a ajutat să înțeleg când să spun nu sau cum să obțin o poziție mai bună pentru amândoi. Cred că acest lucru mă va ajuta în situații personale"*
- *„Folosiți argumente raționale în viitoarele negocieri”.*
- *„Să negociez orice tip de loc de muncă, situație etc. și să fiu clar despre ce pot cere proporțional cu ceea ce pot oferi”.*

UNLOCK

În ceea ce privește jocul Unlock, participanții au mărturisit că au simțit **multă presiune în timpul jocului și nervozitate** (datorită timpului și a faptului că trebuie să ia decizii sub presiune), dar și **entuziasm atunci când au descoperit indicii.** Toată lumea a considerat că acesta a fost un joc în care „munca în echipă pentru atingerea obiectivelor și depășirea obstacolelor" a devenit evidentă.

Acest joc, având în vedere timpul asociat, i-a determinat pe participanți să simtă, mai presus de toate, multă presiune, dar și **concentrare pentru a atinge obiectivele**. Așadar, a fost fundamental să ne ascultăm ideile celuilalt și să știm cum să ne exprimăm propriile idei. În ceea ce privește învățăturile pe care participanții le simt făcute în timp ce jucau acest joc, dar și cum să le ducă în viața lor de zi cu zi, concluziile la care au ajuns au fost că „știu cum să lucrez sub presiune" și „Munca în echipă funcționează cu adevărat atunci când avem programele de îndeplinit ".

A existat un **nivel ridicat de imersiune** atât în prima, cât și în a doua rundă, media este de cinci. Acest lucru arată un interes clar pentru acest tip de joc. În ciuda acestui fapt, există date negative cu privire la entuziasm, pentru că probabil unii dintre ei au simțit frustrarea dată de faptul că nu ghicesc soluțiile jocului. Principalele abilități lucrate sunt **„rezolvarea problemelor", care este strâns legată de creativitate.** Cei care au prezentat un scor ridicat în creativitate au prezentat, în general, un scor ridicat în capacitatea de a rezolva o problemă și de a găsi soluții. **Capacitatea muncii în echipă s-a îmbunătățit**, de asemenea, deoarece mai ales în a doua sesiune datele arată o cooperare mai mare.

Abilitățile pe care participanții le-au simțit că le-au dezvoltat mai mult cu acest joc au fost **munca în echipă, gestionarea stresului, creativitatea, organizarea și planificarea, luarea deciziilor, concentrarea, asocierea ideilor și atenția și ascultarea.**

OPINIA PARTICIPANȚILOR

PRINCIPALA EMOȚIE PE PARCURSUL ACESTUI JOC...

- *"A fost foarte interesant de fiecare dată când rezolvăm un puzzle."*
- *„În multe momente, frustrare și neputință pentru că nu știu cum să rezolve enigmele”.*
- *"A existat o tensiune continuă pe tot parcursul jocului."*
- *„La început eram neliniștit pentru că nu eram sigur ce să fac”*
- *"Mai puțină rușine. Stres, nervozitate și povară. Un pic dezamăgit."*
- *„Frustrare, deci era important să lucrezi în echipă, pentru a nu te descuraja”.*

CEEA CE AM ÎNVĂȚAT DESPRE MINE JUCÂND ACEST JOC...

- *„Lucrez bine și nu am un blocaj mental sub presiune”.*
- *„Sunt mai bun în asocierea ideilor decât mă așteptam”.*
- *„Trebuie să controlați nervii și să vă mențineți mintea rece. Yipee! "*
- *„Am învățat să am o intuiție bună și să știu cum să lucrez sub presiune fără să-mi pierd cumpătul”*
- *„Am învățat că nu lucrez bine într-un grup”*
- *"Mi-am dat seama că sunt un pic neliniștit, așa că uneori nu mi-am ascultat colegii. Trebuie să îmbunătățesc această caracteristică a mea."*
- *„Că am multe idei bune”*

CUM VREAU SĂ FOLOSESC ACESTE CONCLUZII ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

- *"Că trebuie să-i ascult pe ceilalți când încercăm să rezolvăm ceva în comun. Să gândesc înainte de a acționa."*
- *„Cu siguranță mă voi gândi mai mult la acțiunile mele fără să presupun că am dreptate”*
- *„Gândește-te mai bine la acțiunile mele înainte de a acționa și ascultă argumentele altora.”*
- *„Munca în echipă rezolvă mai multe lucruri decât individual”.*
- *"Căutând în orice moment soluții la problemele mele, fără predare."*
- *„Știți cum să ascultați ideile celorlalți și să lucrați în echipă”.*
- *„Voi încerca să văd lucrurile dintr-o altă perspectivă”.*
- *"Acordați atenție oricărui detaliu, deoarece poate fi cheia."*

MYSTERIUM

În Mysterium participanții au simțit un amestec de emoții, având în vedere caracteristicile jocului. În timp ce unii au simțit **entuziasm, creativitate și multă dorință de a participa**, alții au mărturisit că s-au simțit puțin plictisiți („Uneori a fost nevoie de mult timp pentru a putea juca").

În ceea ce privește nivelul de imersiune, dacă în prima rundă au fost foarte scufundați în timpul explicației și dezvoltării jocului (scor 6), în a doua rundă au scăzut în mod clar acest nivel de imersiune, în special în timpul explicației (poate pentru că își amintesc regulile), dar și în timpul jocului.

În ceea ce privește principalele competențe dezvoltate în / cu acest joc, **„Luarea deciziilor"** a fost cea pe care participanții au arătat-o mai mult în prima rundă (scor 6), poate pentru că, de fapt, acesta este un joc în care toți participanții trebuie să facă decizii, chiar dacă mai mult sau mai puțin influențate de alții. Toate celelalte competențe - **„Gândire inferențială", „Creativitate", „Muncă în echipă" și „Abilități interpersonale"** menținute consistente între runde, cu un scor de 5 niveluri, ceea ce arată că în acest joc aceste competențe sunt, de fapt, importante pentru a reusi.

Conform atitudinilor, majoritatea participanților au un **nivel ridicat de implicare, nivel de lucru în echipă și respectarea regulilor** (cu un scor de 5 în medie) în ambele runde. Entuziasmul din timpul jocului depinde de nivelul de înțelegere a acestuia. Deoarece unii participanți au avut nevoie de prea multe ajutoare în timpul jocului pentru a înțelege ce să facă și unii dintre ei și-au pierdut motivația și entuziasmul pentru joc. Dar acest scor a crescut în unele cazuri în runda a doua, datorită faptului că știau deja să joace, în ciuda faptului că au continuat să aibă nevoie de ajutor

OPINIA PARTICIPANȚILOR

CEL MAI PROVOCATOR MOMENT PE PARCURSUL ACESTUI JOC...

- *„Votarea finală, deoarece a fost luată individual. Până atunci ne împărtășisem opiniile ca echipă ".*
- *„A fi atent la detalii"*
- *„La sfârșitul jocului, când am încercat cu toții să ne dăm seama cine era criminalul"*
- *„După ce am fost un clarvazator, mi-a plăcut foarte mult să pot ține jucătorii pe margine"*
- *„Pentru a-ți imagina descrierile".*
- *"Partea finală, să decidă doar un personaj."*
- *„Când ceilalți au avansat, dar nu eu".*

CEEA CE AM ÎNVĂȚAT DESPRE MINE JUCÂND ACEST JOC...

- *„Puterea imaginației mele".*
- *"Că trebuie să acord atenție micilor detalii. Să-i ascult pe ceilalți."*
- *„Am învățat că știu să acord o atenție deosebită detaliilor"*
- *„Știu să-mi ascult colegii și să lucrez în echipă".*
- *"Sunt mai intuitiv decât credeam."*
- *„Că îi pot ajuta pe ceilalți, pentru că m-am simțit util să o fac."*

CUM VREAU SĂ FOLOSESC ACESTE CONCLUZII ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

- *„Relaționează ideile în mod abstract".*
- *„Uită-te dincolo de ceea ce este la suprafață".*
- *„Știți cum să relaționați concepte stabilind relații cauzale între ele."*
- *„Fii mai reflexiv în fiecare zi".*
- *„Luați mai mult timp pentru a lua decizii cu adevărat importante".*
- *„Cred că jocul m-a făcut să înțeleg că în viață este întotdeauna necesar să avem o altă perspectivă pentru a descoperi lucruri noi"*
- *„A privi totul înainte de a lua o decizie".*
- *„Să colaborez cu colegii mei".*
- *- Pentru a explica totul mai bine.*

BIBLIOGRAFIE

Aguiar, A. & Marqués, A. (2014). ***Preparados para trabalhar?*** [PDF file]. http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/49890/1/%282014%29Preparados%20para%20Trabalhar.pdf

Behrooz, Morteza, (2014). ***On the Sociability of a Game-Playing Agent: A Software Framework and Empirical Study.*** [PDF File]. https://digitalcommons.wpi.edu/etd-theses/200

F-E. ***II Ranking Universidad-Empresa fundación everis. Encuesta a las empresas españolas sobre la empleabilidad de los recién titulados.*** Fundación Everis. 2016

Grammenos, D., Savidis, A., Stephanidis, C. (2014). ***UA-Chess: A Universally Accessible Board Game*** [PDF File]. https://www.researchgate.net/profile/Anthony_Savidis/publication/241660921_UA-Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf

Games Descriptions - https://boardgamegeek.com/

Forbes. ***Expert Panel, Forbes Coaches Council.*** 15 Soft Skills You Need To Succeed When Entering The Workforce. Forbes [22/01/19]

Freire-Seoane MF, Teijeiro-Álvarez M, Pais-Montes C. ***La adecuación entre las competencias adquiridas por los graduados y las requeridas por los empresarios***. Revista de Educación, 362. Septiembre-Diciembre: 13-41, 2013.

Gutiérrez M. ***Las 7 competencias más buscadas por las empresas. Entrepreneur.*** En https://www.entrepreneur.com/article/277795 [20/06/16]

Landucci A, Razeto MG, Altgelt ME, Amarillo M, Flores C, Salinas N. ***Competencias y valores que requieren las empresas de los jóvenes que ingresan al mercado laboral.*** Universidad de Salamanca: Anuario de Investigación. 2016

Michavila F, Martínez JM, Martín-González M, García-Peñalvo FJ, Cruz-Benito J, Vázquez-Ingelmo A. ***Barómetro de Empleabilidad y Empleo Universitarios***. Edición Máster 2017. Madrid: Observatorio de Empleabilidad y Empleo Universitarios. 2018

Moriano JA et al. ***Estudio sobre la empleabilidad de los estudiantes y titulados universitarios con discapacidad y sus necesidades formativas y de aprendizaje para una inclusión en empleos de calidad.*** UNED. 2015

ANEXA 1. STORY CUBES

Data sheet

Number of players:
1 to 7. Recommended: 2-4

Duration:
20 min.

Age:
4+.

Competences

- Communication skills
- Imagination/Creativity
- Attention and listening
- Association of ideas
- Divergent thinking

Preparation

1. Select the number of dices to throw.
2. Stablish the creation guidelines of the story.

Remember

- There are not wrong stories.
- Give some ideas to promote the creativity.
- Make the players create stories altogether in a chained way.

Development of the game

It can be played as many ways as the facilitator imagine.

Basic level: Throw from 3 to 5 dices and create a story which relates the images.

Advanced level: Throw from 6 to 9 dices and create a story which relates the images.

Cooperative level: Throw a number of dices equivalent to the double of players. One player starts the story with the images of two dices. Other one continues with other two dices. And so on until the end.

Competitive level. Two players create a story in the same roll. The rest of players value which one they liked the most.

Forbidden word. The players have to create a story without using explicitly the word of the object that appears in the picture, but something that is evoked or related with it.

Role playing level. The facilitator will indicate the player the simulated situation in which they are (p.e. A job interview, family discussion, conversation with a customer, etc.). The facilitator will start a conversation in this situation and will throw 1-3 dices. The player must continue the conversation including in a creative way the elements of the dice.

Riddle level. The player throws the dice being him/her the only one seeing what has come up. He/She must discover the image so that the others can guess it.

Mix the different editions to enrich the games.

ANEXA 2. PANDEMIC

Data sheet

Number of players:
2 to 4. Recommended: 4

Duration:
45 min.

Age:
8+.

Competences

- Teamwork
- Leadership
- Decision making
- Organization and planning
- Interpersonal skills

Preparation

1. Select the number of dices to throw.
2. Stablish the creation guidelines of the story.

Remember

- There are not wrong stories.
- Give some ideas to promote the creativity.
- Make the players create stories altogether in a chained way.

Development of the game

Each turn has 3 phases:

1. Make 4 actions (there are 8 possible ones and the same action can be done several times).

To travel by land or sea. Move your pawn to another city which is connected by a line with yours.

Direct flight. Discard a city card and fly to there.

Charter flight. Discard a city card where you are in and fly to any other city.

Air bridge. Fly between two investigation centres.

To build an investigation centre. Discard a city card where you are in to build in it a centre.

To treat a disease. Take away a disease cube from the city where you are in.

To share information. Give to another player or receive from him/her the card of the city in where both of you are in.

To discover a cure. If you are in an investigation centre, discard 5 cards with the same color to find the disease cure of that color. If once the cure is discovered, every cubes of that color would be eliminated, the disease is eradicated and won't be added any cube of that color when infections cards will appear.

2. Steal game cards. If an epidemic card is stolen, resolve it by following the indicated steps: spread, infect and intensify.

3. Infect cities. Steal as many infection cards as the spreading score indicates. Add a cube of the indicated color in the city, unless: (1) the disease has been eradicated or (2) there are already 3 cubes of that color, in which case an outbreak is produced.

Outbreak: Advance the marker 1 box. Put a cube in each connected city with those in where the outbreak has been produced.

End of the game

The players win the game if they discover the 4 cures.

The players lose the game in case of one of the next circumstances:

- The outbreak marker reaches the last box.
- Disease cubes must be putted on the board, but they have been depleted.
- Game cards must be stolen, but they have been depleted.

ANEXA 3. BOHNANZA

Data sheet

Number of players:
3 to 7. Recommended: 5

Duration:
45 min.

Age:
8+.

Competences

- Negotiation
- Decision making
- Strategic view
- Planning
- Interpersonal skills

Preparation

1. Each player starts
2. with 5 cards, whose sequence can't be changed.
3. In front of eachplayer there will be 2 cards that indicate both starter beans fields.

Remember

- The cards are played in the order of they were been received. The players CAN NEVER change the order of their cards. When a player steals cards, he/she will do it one by one and will put it behind the last card in his hand.
- In each field, it can only be an only type of bean.

Development of the game

Aim: Get the maximum gold possible by planting and selling beans.

In the lower part of each card if appear how many gold coins are obtained by selling the number of equal cards of the variety of beans. For example:

3 coins are obtained for selling 7 cards. The coins are obtained by spinning the relevant number of cards.

During the turn it is made the following:

1. To plant beans card. It must be planted the first card in one of the fields. The second cards can be planted, in the same or in another field.
2. To steal, negotiate and give beans. 2 cards are stolen and they are put face up. It can be planted or negotiated with them and with the others from the hand with the rest of players. The active player is the only one that can negotiate with the others, not the rest between them. The stolen cards can be donated too.
3. To plant the obtained beans. The plants which are obtained after a negotiation must be planted; they are NEVER returned to the hand. To plant, it will be possible to collect the fields. If the number of cards in both fields doesn't achieve the minimum to be exchanged for golden, the player decides what field he/she will discard to plant the obtained beans.
4. To steal new beans cards. The active player steals 3 cards one by one and puts them at the end of his/ her hand's cards.

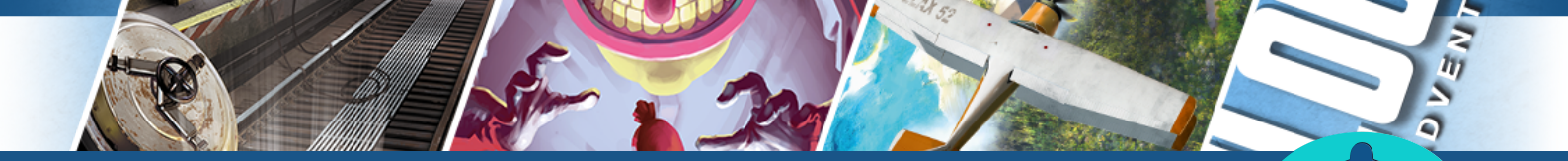
The turn passes to the left player, in a clockwise direction.

When the deck is spent, it is shuffled and it turns around again to make a new theft deck.

A player can harvest beans or buy a new beans field (3 golden coins) at any time.

End of the game

The game ends when the deck of cards ends by a third time. In that moment, the hand cards are set aside and the players collect and sell their fields of beans. The player with the most number of coins is the winner. In case of a tie, the player with most cards in the hand is the winner.



ANEXA 4. UNLOCK!

Data sheet

Number of players:
2 to 6. Recommended: 2-4

Duration:
45-75 min.

Age:
12+.

Competences

- Problem-solving
- Teamwork
- Creativity
- Inference capacity

Preparation

1. Download the App on the mobile phone or tablet and select the adventure to play.
2. Take the card with the adventure's tittle and place the rest of the cards on one side.
3. Read aloud the content of the card.
4. Start the countdown on the App..

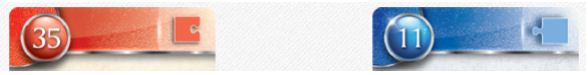
Development of the game

You have an hour to get into an adventure and to complete the mission with the rest of players. Remember the following rules:

- Every time you see a number or a letter in any card, steal that card and show it to everybody. Put attention to each card, so that information could be hidden.

The types of cards are:

- Objects (red or blue top band). The objects can interact with other objects, always by mixing a red one with a blue one. In case of the combination of those objects, shoe the card whose number is the addition of the numbers of two mixed objects.



- Machines (green top band). The numbers that appear in it do not correspond with other cards. According to the progress of the game you will know how they work and how to deduce the corresponding numbers.
- Codes (orange top band). They require to introduce a 4 digits-code in the App. If the code is correct, the App will tell you how to proceed; on the contrary it will be applied a penalty.
- Other cards (grey top band). They could be a place, a penalty, a modifier or the result of the interaction with an object.

- As new cards appear, on top of them, they will indicate you what previous cards you can eliminate from the game.
- When you show a penalty card follow the instructions.

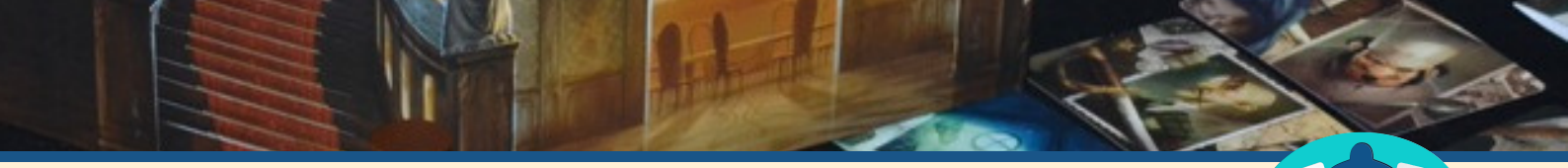
Remember

- It is necessary to play the tutorial before starting the adventure in order to understand the rules.
- Read aloud the card's text so that everybody will know.
- You can ask for some clues
- about cards in the App.

End of the game

The game ends when you complete the adventure and stop the timer. The App will show the punctuation.

If the time ends, the game IS NOT finished. You still can complete the mission, although your punctuation will be smaller.



ANEXA 5. MYSTERIUM

Data sheet

Number of players:
3 to 7. Recommended: 5-6

Duration:
45 min.

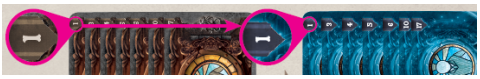
Age:
8+.

Competences

- Decision-making.
- Inferential thinking
- Creativity
- Teamwork
- Interpersonal skills

Preparation

1. One player is the spirit, the others, will be seers.
2. Select the number of cards of each type according to the chosen difficulty level and the number of players (page 8).
3. Look for seer and spirit's cards with the same number.



4. The spirit takes as many cards as seers and it put them in the inside part of the game screen, in the columns which represent each seers. Thus, each seer player will have a combination of character, place and object.

Remember

- Use the narrative of the game to achieve a better immersion of the players.
- The spirit mustn't communicate in a verbal way with the seers. It can point them and hit the table one or twice to say yes or no.

Development of the game

The game is divided in 2 phases:

Phase 1: Reconstruction of the facts. This phase lasts a maximum of 7 turns, which are represented by the clock's hours.

- Step 1. Interpretation of the vision. The spirit must give, at least, one vision card to each seers. The given card will have some similarity with each character's card, of vision or of the seer's object who receives it.

NOTE 1: It is possible that 2 or more seers put their sheet in the same card.

NOTE 2: Although the spirit listens the seers' deliberations, he should never make comments or gestures that could give any clue to the players.

NOTE 3: In any moment the spirit can discard the vision cards and steal as many. To do it, he will use a crow. The number of
crows and their utility depend on the chosen difficulty level (page 8).

Divination sheets. The seers can add divination sheets to the intuition sheets placed by other seers, according to whether they believe that they have guessed or failed at their choice. Once those cards are used, they pull out them from the game and will be recovered in the 4th turn.

Step 2. Spectral manifestation. The spirit manifests itself and he lets know the seers if they have correctly interpreted their visions. If the seer has guessed, he takes a correct seer card and he puts it inside of his envelope. He will put his intuition sheet in the next progress board and he will discard the vision cards. If the seer has failed, he will put his intuition card in the same progress board.

Progress board. Every time a seer guesses in his vision or guess with the divination tokens, his token will advance a square per success on the progress board.

Phase 2. To discover the guilty: If every seer has completed successfully the phase 1, the following steps are carried out:

- Step 1. Identity parade. Each seer takes out his 3 cards combination (character, place, object) and he put it on the table with a number token.
- Step 2. Shared vision. The
spirit selects secretly one of the combinations and he selects 3 vision cards related to that combination.
- Step 3. Voting. The seers see the vision cards and they vote what combination they think the spirit has chosen. The number of vision cards that each seer will see before voting will depend on their progress on the progress board.

End of the game

If the full group chosen by the seers contains the real guilty, every player wins and the soul of the spirit will be able to rest in peace! Otherwise, the players lose the game.

THE
END

GAMIFICATION OF EMPLOYMENT:

Manualul lucrătorului de tineret

Utilizarea boardgame-urilor pentru dezvoltarea competențelor cheie

Manualul este disponibil gratuit, împreună cu toate anexele, chestionarele și video-tutorialele pe pagina web a proiectului:
www.gamificationofemployment.eu

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

fundación aspaym castilla y león

CEIPES: CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

UEMC Universidad Europea Miguel de Cervantes

ROSTO SOLIDÁRIO
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

GAMA INSTITUTE
Sănătate, Educaţie, Cercetare

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.