



Strategii de învățare și incluziune Ghid de bune practici

Autori:

Șimona BARBU
Lenuța BORCAN
Corina CIUPĂLĂ
Roxana JIIPA
Doina NEGOITA
Daniela PETRE
Daniela ȘOCOL

2024

CUPRINS

INTRODUCERE	3
PARTEA I JOACĂ ȘI ÎNVAȚĂ: ROLUL JOCURILOR DE MASĂ ÎN DESIGNUL CLASEI INCLUZIVE	
1 De la tablă la tabletă: o călătorie prin istoria jocurilor de masă	5
2 Arhitectura jocurilor de masă: componentele esențiale și concepte de bază	8
3 Magia jocurilor de masă: mecanismele care transformă distracția în strategie	10
4 Diversitatea jocurilor de masă: categorii și clasificări	14
5 Cum să alegi jocurile de masă: criteriile și recomandări	15
6 Puterea jocurilor de masă: beneficii și abilități dezvoltate	17
7 Rolul jocurilor de masă în crearea unui design realist și eficient al clasei incluzive	19
8 Explorând universul jocurilor de masa: recomandări și exemple	22
9 Arta designului de jocuri de masă: pași pentru a-ți transforma ideile în realitate	58
PARTEA II EDUCAȚIA INCLUZIVĂ – METODE ȘI EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ	
1 Metode incluzive utilizate în predarea geografiei	62
2 Exemple de bună practică - disciplina istorie	65
3 Profesorii, actorii ai educației	67
Anexa 1 GLOSAR DE TERMENI	72
Anexa 2 RESURSE	78
WEBOGRAFIE	79



Acest ghid este un produs educațional elaborat de către o echipă de cadre didactice care au participat la stagiile de formare din cadrul proiectului **Erasmus+** de **ACREDITARE** domeniul **ȘCOLAR** Nr de referință 2022-1-RO01-KA120- SCH-000103501, inițiat și derulat de Școala Gimnazială “Alexandru Ioan Cuza”, Brăila, în perioada 01.06.2023-31.12.2027.

Manager de proiect:

Director Magdalena Cotlerenco-Medeleanu, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Coordonator proiect:

Prof. Daniela PETRE, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Echipa de implementare:

Prof. Simona BARBU, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. inv. primar Lenuța BORCAN, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. Corina Florentina CIUPALĂ, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. Roxana JIPA, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. Doina NEGOIȚĂ, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. Daniela PETRE, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Prof. Daniela SOCOL, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Brăila

Cadrele didactice din echipa de implementare au participat la cursurile de formare ale proiectului. Au avut loc mobilități transnaționale de tip training și Job shadowing, astfel:

1. **FLUX 1 – STAGIU DE FORMARE** în Cehia, Praga, 5-10 februarie 2024, cu tema **“INCLUSIVE EDUCATION”**, 3 cadre didactice
2. **FLUX 2 – STAGIU DE FORMARE** în Lituania, Šiauliai, 11-17 februarie 2024, 17 elevi – mobilitati pentru elevi, 3 cadre didactice însoțitoare
3. **FLUX 3 – STAGIU DE OBSERVARE/JOB SHADOWING**, 11-17 februarie 2024 în Lituania, Šiauliai, 2 cadre didactice
4. **FLUX 4 – STAGIU DE FORMARE** în Portugalia, Braga + Porto, 8-12 iulie 2024, cu tema **“BOARD GAMES IN EDUCATION: STRATEGIES FOR ENGAGING AND EMPOWERING STUDENTS”**, 3 cadre didactice

Rezultatul principal pe care am dorit să-l obținem ca urmare a derulării acestui proiect a fost îmbunătățirea cunoștințelor despre educația incluzivă, dezvoltarea competențelor profesorilor de a răspunde adecvat nevoilor educaționale ale elevilor și de a identifica metode și instrumente care facilitează crearea unui design realist și eficient al clasei incluzive.

Acest ghid promovează o abordare incluzivă în practicile educaționale și prezintă cum contribuie *jocurile de masă* la dezvoltarea cognitivă și socială, subliniind aspecte pozitive precum: dezvoltarea creativității, însușirea abilităților de planificare, strategie, gândire critică, rezolvare de probleme, cooperare și fair-play, dezvoltarea inteligenței emoționale și gestionarea emoțiilor, o capacitate de concentrare și atenție sporită, dezvoltarea spiritului de echipă, și multe alte beneficii.

INTRODUCERE

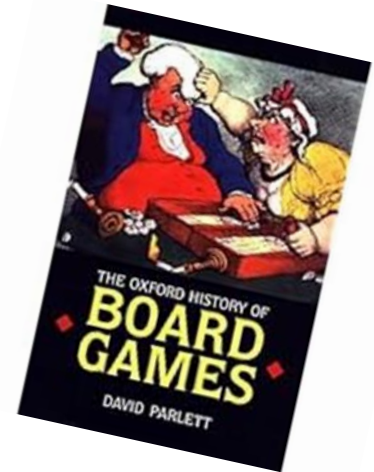
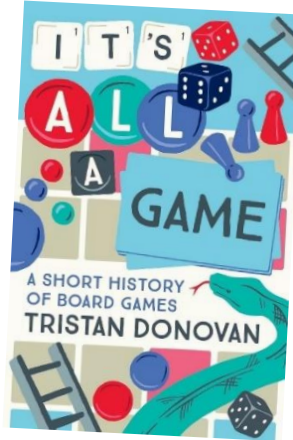
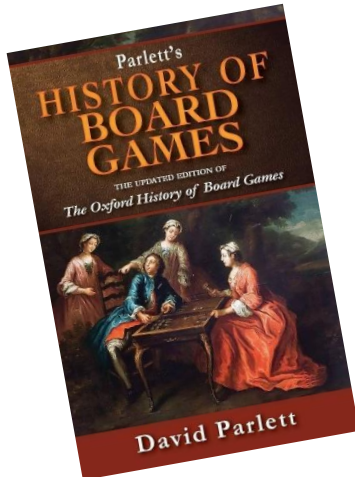
Pentru copii joaca este cea mai importantă activitate, încă din primii ani de viață, deoarece contribuie la dezvoltarea mentală a acestora. Copiii cresc înconjurați de jucării, observă și descoperă lumea din jur și prin joc învață să facă legături între noțiuni, fenomene și obiecte. Acesta este limbajul universal al copilăriei., De aceea ne preocupăm să le oferim cele mai variate jocuri care să-i ajute în dezvoltarea psihică, emoțională și socială. In acest sens, jocurile de masa reprezintă un instrument eficient și atractiv deoarece sunt educative, creative, captivante și distractive.

Este important să oferim elevilor, și copiilor, în general, o gamă largă de opțiuni în alegerea jocurilor potrivite pentru dezvoltarea lor fizică, mentală și emoțională. Printre cele mai populare se numără jocurile de masă pentru că sunt ușor de manevrat, au ilustrații diverse, conțin informații grafice și îi ajută pe copii să deprindă noțiuni din diverse domenii și discipline având teme diverse: de la istorie și aventură la mister și crimă.

Aceste jocuri instructive pentru preșcolari și elevi aduc multe beneficii și reprezintă un instrument de lucru eficient și atractiv în procesul instructiv-educativ, dar și o metodă de relaxare în timpul liber sau în vacanță. În activitățile didactice sunt utilizate frecvent jocuri cu cartonașe, pentru ca cei mici să învețe într-un mod atractiv literele alfabetului, cifrele, adunările și scăderile simple. Designul original pe care-l au cele mai bune jocuri cu cărți contribuie la dezvoltarea creativității copiilor, la cultivarea simțului artistic, la învățarea culorilor, formelor și proporțiilor. De asemenea, se pot născoci jocuri cu povești pe baza personajelor ilustrate pe cartonașe. Copiii sunt isteți, curioși, gata de noi provocări în compania personajelor preferate.

Chiar dacă jocurile video reprezintă o concurență puternică, jocurile care se desfășoară pe o planșă au un farmec aparte și pot fi o sursă de distracție unică. Interacțiunea cu ceilalți, atingerea pieselor, competitivitatea sunt aspecte care le asigură succesul și rezistența în timp. Jocurile îi strâng pe copii în jurul meselor și-i ajută să comunice mai ușor, să se împrietenească și să coopereze. Astfel ele devin instrumente pentru crearea unei clasei incluzive.

De aceea importanța jocului în dezvoltarea copiilor trebuie văzută pe termen lung, de la anii de grădiniță și școală pregătitoare, până la gimnaziu și liceu. Prin intermediul jocurilor copii de toate vârstele descoperă lumea, învață să comunice și se dezvoltă armonios, sunt mai sociabili, mai veseli și mai creative



1 De la tablă la tabletă: o călătorie prin istoria jocurilor de masă

Deși am fi tentați să credem că jocurile de societate sunt o invenție recentă, acestea datează încă din epoca preistorică, cu mult înainte ca oamenii să fi învățat scrisul sau cititul. Un exemplu în acest sens sunt cele mai vechi piese de joc descoperite vreodată: o serie de 49 de pietre mici și sculptate, vechi de peste 5 000 de ani, găsite în sud-estul Turciei. Întinzându-se pe mii de ani și acoperind diverse culturi din întreaga lume, istoria jocurilor de masă (board games) reflectă evoluția culturală și socială a omenirii.

Iată o privire generală asupra evoluției acestora:

1. Origini Antice

Cele mai vechi jocuri de masă cunoscute provin din antichitate. Aceste jocuri aveau adesea semnificații religioase și sociale și erau asociate cu ritualuri și strategii de viață.

Senet (Egiptul antic, cca. 3100 î.Hr.) este unul dintre cele mai vechi jocuri de masă cunoscute. Se juca pe o tablă de 30 de pătrate dispuse în trei rânduri de câte zece. Scopul era de a muta piesele de-a lungul tablei, evitând capcanele și ajungând la final.

Mehen (Egiptul antic, cca. 3000 î.Hr.) se juca pe o tablă în formă de spirală care reprezenta un șarpe. Folosea bile și figurine pentru a naviga prin tablă.

Jocurile Regale din Ur (Mesopotamia, cca. 2600 î.Hr.) este un alt joc foarte vechi descoperit în mormintele regale din Ur. Se juca cu piese și zaruri, iar scopul era să ajungi cu toate piesele la capătul traseului.

Go (China, cca. 2000 î.Hr.) este un joc de strategie complex, jucat pe o tablă de 19x19 linii. Scopul este de a înconjura și captura teritoriul adversarului folosind piese albe și negre.

2. Evul Mediu și Renașterea

În Evul Mediu, jocurile de masă au continuat să se dezvolte. Jocurile precum *Backgammon* și *Șahul* au devenit populare în Europa și Asia. Aceste jocuri reflectau complexitatea strategiei și au fost adesea asociate cu educația și rafinamentul social.

Șahul (India, cca. 6-7 d.Hr.) a evoluat din jocul indian Chaturanga. Jocul s-a răspândit în Persia, unde a devenit cunoscut sub numele de Shatranj, și mai târziu în Europa.

Backgammon (Persia, cca. 6-7 d.Hr.) cunoscut în Persia sub numele de Nard, este un joc de noroc și strategie jucat cu zaruri pe o tablă împărțită în două părți.

Hnefatafl (Scandinavia, cca. 400-1000 d.Hr.) joc de strategie jucat de vikingi, implica două armate, una atacatoare și una defensivă, cu scopul de a captura regele adversarului.

3. Epoca Modernă

În perioada Epocii Moderne, jocurile de masă au început să se diversifice. Jocurile de cărți, cum ar fi *Tarot* și *Pachetul de cărți de joc*, au câștigat popularitate, oferind noi modalități de distracție și socializare. De asemenea, jocurile de societate au început să fie produse și comercializate într-un mod mai organizat.

Jocurile de cărți (China, cca. 9-10 d.Hr.) Primele jocuri de cărți au apărut în China și s-au răspândit în întreaga lume. Jocurile de cărți europene au apărut în secolul al XIV-lea.

Jocurile de zaruri sunt folosite de milenii în diverse culturi pentru jocuri de noroc și predicții.

4. Secolul al XIX-lea și al XX-lea

Odată cu revoluția industrială, producția de jocuri de masă a devenit mai accesibilă și mai comercială. Astfel, jocurile, au devenit populare și au marcat începutul unei noi ere în jocurile de masă, cu accent pe strategii și educație.

Monopoly (SUA, 1935) creat de Elizabeth Magie ca un protest împotriva monopolurilor, este un joc de tranzacții imobiliare și strategie financiară.

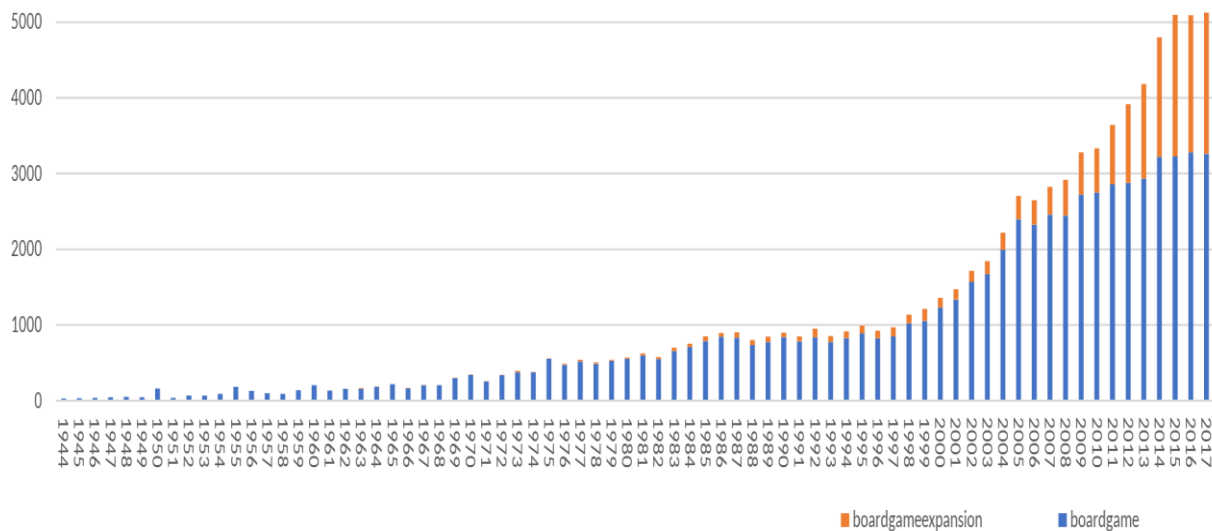
Scrabble (SUA, 1938) creat de Alfred Butts și popularizat în anii 1950, este un joc de cuvinte în care jucătorii formează cuvinte pe o tablă pătrată folosind litere cu diferite valori.

5. Epoca Modernă și Era Digitală

În ultimele decenii, jocurile de masă au experimentat o renaștere datorită influențelor digitale și a globalizării. Creatorii de jocuri au redefinit genul jocurilor de societate, aducând noi mecanisme și tematici inovatoare. De asemenea, crowdfunding-ul și platformele online au permis dezvoltatorilor să experimenteze cu jocuri de masă și să ajungă la o audiență globală.

Jocurile Euro (Europa, sfârșitul secolului XX) reprezentate de jocuri precum *Catan* (1995), *Carcassonne* (2000), *Ticket to Ride* (2004) și *Pandemic* (2008) sunt jocuri de strategie cu reguli simple, dar complexe în profunzime, adesea cu interacțiune limitată între jucători.

În secolul XXI asistăm la o creștere nemaivăzută în lumea jocurilor de societate. Pe când în anul 1997 s-au publicat sub 1000 de jocuri de societate și extensii, în 2017 numărul acestora a fost de peste 5000.



Sursa: <https://jocozaur.ro/blogs/ludicus-sezonul-1/ce-sunt-jocurile-de-societate>

Jocurile de masă au evoluat semnificativ de-a lungul timpului, reflectând schimbările culturale și tehnologice ale societății. Astăzi, jocurile de masă sunt o parte integrantă a culturii pop și a socializării, combinând tradiția cu inovația pentru a aduce oameni împreună într-un mod distractiv și educativ, oferind atât relaxare cât și provocări intelectuale.



2 Arhitectura jocurilor de masă: componentele esențiale și concepte de bază

Jocurile de masă sunt activități de divertisment care implică interacțiunea între jucători folosind componente fizice, cum ar fi table, pionii, cărți, zaruri și alte obiecte. Conceptul de bază al jocurilor de masă se bazează pe câteva elemente fundamentale:

- **Obiectivul jocului:** fiecare joc de masă are un scop specific pe care jucătorii trebuie să-l atingă pentru a câștiga. Acest obiectiv poate varia de la acumularea de puncte, realizarea unor misiuni sau scopuri, până la înfrângerea altor jucători sau obținerea unor obiecte sau resurse.
- **Reguli:** instrucțiuni de joc care indică cum se joacă jocul, cum se interacționează cu componentele jocului, cum se mișcă piesele, cum se câștigă puncte, și cum se aplică efectele speciale.
- **Componenta de decizie:** jocurile de masă implică luarea de decizii strategice și tactice de către jucători. Aceste decizii pot influența cursul jocului și sunt adesea esențiale pentru atingerea obiectivului jocului.
- **Interacțiunea între jucători:** multe jocuri de masă includ o componentă de interacțiune între jucători, fie prin cooperare, fie prin competiție. Interacțiunea poate afecta strategia și poate modifica rezultatul jocului.
- **Componenta aleatorie:** Multe jocuri de masă includ elemente de șansă, cum ar fi zaruri, cărți sau alte mecanisme care introduc variabilitate și imprevizibilitate în joc.
- **Strategia:** strategia joacă un rol important în majoritatea jocurilor de masă. Jucătorii trebuie să planifice și să ia decizii care să le maximizeze șansele de succes pe parcursul jocului.
- **Tema:** multe jocuri de masă au o temă sau o poveste care adaugă context și poate influența modul în care sunt concepute regulile și componentele jocului. Tema poate contribui la atractivitatea și imersiunea în joc.
- **Scorare:** Multe jocuri de masă includ un sistem de punctaj pentru a evalua progresul și pentru a determina câștigătorul. Acesta poate fi bazat pe realizarea obiectivelor, acumularea de resurse, sau alte metrici relevante pentru joc.

Aceste concepte de bază sunt fundamentale pentru înțelegerea și aprecierea jocurilor de masă, fie că vorbim despre jocuri clasice, cum ar fi Monopoly și Catan, fie despre jocuri moderne și complexe. Deși sunt foarte variate, majoritatea au câteva componente comune care contribuie la gameplay-ul lor. Iată câteva dintre componentele esențiale întâlnite în jocurile de masă:

- ✓ **Tablă de joc** - suprafața pe care se desfășoară jocul. Poate fi o tablă imprimată cu un design specific sau un spațiu pe care se plasează componentele jocului.
- ✓ **Cărți** - folosite în multe jocuri pentru a introduce elemente de șansă, strategie, sau poveste. Cărțile pot reprezenta acțiuni, obiecte, personaje sau alte elemente ale jocului.
- ✓ **Pioni/figuri** - reprezentări fizice ale jucătorilor sau ale altor elemente ale jocului. Pot fi de diverse forme și dimensiuni și sunt folosiți pentru a indica poziția pe tablă.
- ✓ **Cuburi** - blocuri mici, de obicei din lemn sau plastic, utilizate pentru a marca resurse, puncte sau alte unități în cadrul jocului.
- ✓ **Zaruri** - folosite pentru a introduce elementul de șansă în joc. Zarurile pot avea mai multe sau mai puține fețe, dar cele mai comune sunt cele cu șase fețe (d6).
- ✓ **Jetoane** - elemente de joc care pot reprezenta resurse, puncte sau alte valori importante în cadrul jocului. Pot fi de diferite forme și culori.
- ✓ **Fise/Monede** - utilizate pentru a reprezenta valoarea monetară sau alte unități de măsură în joc. Ele pot fi de diverse dimensiuni și forme.
- ✓ **Plăcuțe sau tăblițe** - utilizate pentru a arăta informații sau pentru a ține evidența anumitor aspecte ale jocului, cum ar fi scorul sau resursele.
- ✓ **Hărți** - în jocurile care implică explorare sau strategie, hărțile ajută la orientare și planificare. Ele pot fi fixe sau modulare, adică pot fi construite din părți care se combină în moduri diferite.
- ✓ **Miniaturi** - în anumite jocuri, miniaturile sunt folosite pentru a reprezenta personaje, unități sau alte elemente într-un mod detaliat.
- ✓ **Elemente de personalizare** - unele jocuri permit personalizarea pieselor, cum ar fi setarea unor caracteristici ale personajelor sau personalizarea tabloului de joc.

Aceste componente sunt combinate în diferite moduri pentru a crea experiențe de joc unice, fiecare joc având propriile sale elemente distincte care contribuie la dinamica și plăcerea de a juca.



3 Magia jocurilor de masa: mecanismele care transformă distracția în strategie

Mecanismele jocurilor de masă sunt elementele fundamentale care determină modul în care se desfășoară jocul și cum interacționează jucătorii. Aceste mecanisme includ reguli, sisteme și procese care definesc experiența de joc. Ele sunt esențiale pentru structura și dinamica jocurilor. Iată câteva dintre cele mai comune mecanisme întâlnite în jocurile de masă:

1. Mecanisme de tragere a cărților (Drafting):

- Jucătorii selectează cărți sau alte componente dintr-un set comun limitat și le adaugă la colecția lor pentru a crea sinergii sau strategii. Restul cărților sunt trecute mai departe către alți jucători. Exemple: *7 Wonders*, *Terraforming Mars*

2. Controlul zonei / influență (Area Control/Area Influence):

- Jucătorii încearcă să controleze anumite zone sau teritorii de pe tablă pentru a obține puncte sau avantaje. Exemplu: *Risk*, *Small World*

3. Mecanism de plasare a muncitorilor (Worker Placement):

- Jucătorii își plasează lucrătorii pe diferite locuri de pe tablă pentru a colecta resurse sau pentru a efectua acțiuni specifice. Exemplu: *Agricola*, *Lords of Waterdeep*.

4. Gestionarea resurselor (Resource Management):

- Jucătorii colectează și folosesc resurse pentru a construi sau a realiza obiective. Exemple: *Catan*, *Puerto Rico*.

5. Mecanisme de negociere (Negotiation):

- Jucătorii discută și fac acorduri între ei pentru a obține avantaje reciproce. Exemplu: *Diplomacy*.

6. Sistem de puncte de acțiune (Action Points):

- Fiecare jucător are un număr limitat de puncte de acțiune pe care le poate folosi într-un tur pentru a efectua diverse acțiuni. Exemplu: *Tikal*.

7. Mecanism de construire a punților (Deck Building):

- Jucătorii își construiesc propriul pachet de cărți pe parcursul jocului prin achiziționarea de cărți noi care oferă abilități sau resurse, pentru a realiza acțiuni sau a obține avantaje. Exemple: *Dominion, Ascension*.

8. Mecanisme de deducție (Deduction, Puzzle Solving):

- Jucătorii folosesc informațiile disponibile pentru a rezolva mistere sau a face deducții. Exemplu: *Cluedo, Sherlock Holmes Consulting Detective*

9. Mecanisme de cooperare (Cooperative Play):

- Jucătorii lucrează împreună împotriva jocului în loc să concureze între ei. Exemple: *Pandemic, Forbidden Island*.

10. Mecanisme de puzzle / plasare de plăci (Tile Placement):

- Jucătorii plasează plăci pe tablă pentru a forma modele sau a obține puncte. Exemplu: "Carcassonne".

11. Mecanisme de aruncare de zaruri (Dice Rolling):

- Folosirea zarurilor pentru a determina rezultatul anumitor acțiuni sau evenimente. Exemple: *Yahtzee, King of Tokyo*

12. Mișcare pe tablă (Movement):

- Jucătorii își mută piesele pe tablă în funcție de reguli specifice pentru a atinge anumite obiective. Exemple: *Chess, Scythe*.

13. Tiraj de cărți (Card Drawing):

- Jucătorii trag cărți dintr-un pachet comun sau individual, folosindu-le pentru acțiuni, resurse sau alte scopuri. Exemple: *Magic: The Gathering, Ticket to Ride*.

14. Mecanisme de povestire (Storytelling/Narrative):

- Jocuri care implică crearea unei narațiuni prin deciziile și acțiunile jucătorilor. Exemplu: *Gloomhaven*.

15. Joc de rol (Role-Playing):

- Jucătorii își asumă roluri de personaje și iau decizii bazate pe aceste roluri. Exemplu: *Dungeons & Dragons*.

16. Bluffing:

- Jucătorii încearcă să înșele sau să inducă în eroare alți jucători despre intențiile sau resursele lor. Exemple: *Coup, The Resistance*

17. Punctare ascunsă (Hidden Victory Points):

- Punctele de victorie sunt ascunse până la finalul jocului, făcând dificil de estimat cine câștigă. Exemple: *7 Wonders*, *Terraforming Mars*.

18. Mecanisme de colectare (Set Collection):

- Jucătorii colectează seturi de obiecte pentru a obține puncte sau avantaje. Exemple: *Ticket to Ride*, *Rummy*.

Acestea sunt doar câteva dintre mecanismele comune găsite în jocurile de masă. Fiecare mecanism adaugă o dinamică unică și contribuie la diversitatea și complexitatea jocurilor de masă, oferind jucătorilor experiențe variate și captivante.



4 Diversitatea jocurilor de masă: categorii și clasificări

Jocurile de masă sunt foarte variate și pot fi clasificate în mai multe categorii, în funcție de mecanismul folosit, tematică și scopul jocului. Iată câteva dintre principalele categorii și tipuri de jocuri de masă:

1. Jocuri de strategie - aceste jocuri necesită planificare atentă și gândire strategică pentru a câștiga.

- Eurogames: jocuri axate pe strategie, cu interacțiuni limitate între jucători și puține elemente de noroc (ex: *Catan*, *Ticket to Ride*).

- Wargames: jocuri care simulează războaie și conflicte militare, deseori complexe și cu reguli detaliate (ex: *Risk*, *Memoir 44*).

2. Jocuri de cooperare - jucătorii lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun.

- Jocuri de cooperare pură: toți jucătorii colaborează împotriva jocului (ex: *Pandemic*, *Forbidden Island*).

- Jocuri de semi-cooperare: există un element de cooperare, dar unul sau mai mulți jucători pot avea obiective secrete (ex: *Battlestar Galactica: The Board Game*, *Dead of Winter*).

3. Jocuri de petrecere - sunt ușor de înțeles și se concentrează pe distracție și interacțiune socială.

- Jocuri de ghicit: Jucătorii trebuie să ghicească ceva pe baza indiciilor date de ceilalți (ex: *Charades*, *Pictionary*).

- Jocuri de trivia: au structura unui concurs de cultură generală, bazat pe întrebări și răspunsuri din diferite domenii. Acestea pun la încercare viteza de reacție, cultura generală, capacitatea de a face conexiuni între diferite domenii și nu în ultimul rând spiritul de echipă. (ex: *Trivial Pursuit*).

- Jocuri de deducție: Jucătorii încearcă să descopere identitățile sau scopurile ascunse ale altor jucători (ex: *Werewolf*, *The Resistance*).

4. Jocuri de noroc - acestea implică un element semnificativ de noroc, adesea prin utilizarea de zaruri sau cărți.

- Jocuri de zaruri: Norocul joacă un rol important, iar zarurile sunt folosite pentru a decide acțiunile (ex: *Yahtzee*, *Zombie Dice*).

- Jocuri de cărți: Norocul este determinat de cărțile trase dintr-un pachet (ex: *Uno*, *Poker*).

5. Jocuri de dexteritate - aceste jocuri necesită abilități fizice, precum coordonarea mână-ochi.

- Jocuri de echilibru: Jucătorii trebuie să plaseze sau să miște obiecte fără a le răsturna (ex: *Jenga*, *Animal Upon Animal*).

- Jocuri de reacție rapidă: Jucătorii trebuie să reacționeze rapid la anumite stimuli (ex: *Dobble*, *Jungle Speed*).

6. Jocuri de construcție (Deck-Building) - jucătorii își construiesc treptat un pachet de cărți care le oferă abilități și resurse suplimentare.

- Jocuri pure de construcție: Jucătorii adaugă și elimină elemente de construcție pe parcursul jocului (ex: *Dominion*, *Star Realms*).

- Jocuri de aventură și construcție: Elementele de construcție sunt integrate într-o temă de aventură (ex: *Clank!*, *Aeon's End*).

7. Jocuri narative - acestea se concentrează pe poveste și imersiune tematică.

- Jocuri de aventură: Jucătorii explorează povești și scenarii complexe (ex: *Gloomhaven*, *Mansions of Madness*).

- Jocuri de rol: Jucătorii interpretează personaje într-o poveste interactivă (ex: *Dungeons & Dragons*, *Fiasco*).

Fiecare categorie și tip de joc de masă oferă o experiență unică și poate atrage diverse tipuri de jucători, în funcție de preferințele și interesele lor.



5 Cum să alegi jocurile de masă: criterii și recomandări

Avem la dispoziție o gamă largă de jocuri pentru copii, însă este esențial să știm să alegem cele mai potrivite modele. Selecția jocurilor de masă (board games) poate varia în funcție de preferințele individuale și contextul în care acestea vor fi jucate.

Pentru a alege cele mai benefice jocuri de masă pentru copii, ne putem orienta după un set de criterii. Iată câteva recomandări din partea noastră:

1. Vârstă

- Vârsta copilului este un factor foarte important când alegem un joc. Abilitățile acestuia se dezvoltă rapid de la un an la altul, evoluție care trebuie să se reflecte și în jocurile care îl însoțesc. Nu este nevoie să-i facem pe copii să joace un joc destinat unei categorii de vârstă mai mari, deoarece copilul se poate bucura și poate înțelege mai bine jocurile recomandate pentru categoria lui de vârstă.

2. Numărul de jucători

- Multiplayer: Unele jocuri sunt concepute pentru un număr mare de jucători (de exemplu, *Catan* sau *Ticket to Ride*).
- Jucători individuali sau echipe mici: Altele sunt ideale pentru doi jucători sau pentru echipe mici (de exemplu, *Carcassonne* sau *Patchwork*).

3. Durata jocului

- Jocuri scurte (15-30 de minute): Perfecte pentru pauze scurte sau sesiuni rapide (de exemplu, *Love Letter* sau *The Mind*).
- Jocuri medii (30-90 de minute): Cele mai comune, potrivite pentru o seară de jocuri (de exemplu, *Azul* sau *7 Wonders*).
- Jocuri lungi (peste 90 de minute): Pentru sesiuni de joc mai lungi și complexe (de exemplu, *Twilight Imperium* sau *Gloomhaven*).

4. Complexitatea și dificultatea

- Gradul de dificultate este trecut pe cutia jocului, la mențiunile despre vârsta minimă pe care trebuie s-o aibă participanții la joc. Uneori se oferă posibilitatea alegerii unui nivel de complexitate mai scăzut sau mai ridicat, în funcție de vârsta jucătorilor, nivelul lor de înțelegere și dezvoltare. Nu trebuie să cauți cu orice preț originalitatea, ci este mai bine să rămâi la lucrurile cunoscute și stăpânite de copil.
- Jocuri simple și ușor de învățat: Ideale pentru începători sau pentru cei care doresc o experiență relaxată (de exemplu, *Sushi Go!* sau *Ticket to Ride*).
- Jocuri complexe și strategice: Potrivite pentru jucători experimentați care apreciază o provocare intelectuală (de exemplu, *Terraforming Mars* sau *Agricola*).

5. Tematica și stilul

- Tematici diverse: Vom alege tematica jocului în funcție de interesele și pasiunile copiilor care participă la joc. Astfel jocul devine un bun material didactic pe care copiii îl pot folosi la școală sau acasă, ca să învețe mai ușor despre geografie, istorie, științe ale naturii, etc. Aceste jocuri educative încurajează pasiunea pentru cunoașterea lumii înconjurătoare, îi ajută să călătorească imaginar pe toate meridianele Terrei, să cutreiere mările și oceanele ca niște veritabili exploratori, învață care sunt cele mai importante viețuitoare de pe fiecare continent, etc.
- Stiluri de joc: Jocuri de strategie, cooperare, de tip party, de dexteritate, de comunicare, etc.

6. Componenta vizuală și calitatea materialelor

- Designul plăcut, ilustrațiile și materialele de calitate pot stârni interesul și îmbunătăți experiența de joc (de exemplu, *Scythe* este recunoscut pentru componentele sale frumoase). Calitatea pieselor este importantă, deoarece copiii trebuie să se joace în siguranță, fără riscul de a se lovi sau a inhala substanțe nocive. Jocurile trebuie să fie certificate, cu finisaje impecabile, realizate din materiale de calitate superioară.

7. Recenzii și premii

- Verificarea recenziilor online și a premiilor câștigate poate oferi o idee despre popularitatea și calitatea jocului. Premii ca *Spiel des Jahres* sunt indicii bune ale calității.

8. Disponibilitatea și prețul

- Alege jocuri care sunt disponibile în magazinele din apropiere sau online și care se încadrează în bugetul tău.

9. Scopul și ocazia

- Pentru ocazii speciale, cum ar fi petrecerile, alege jocuri de tip party (*Codenames* sau *Dixit*).
- Pentru sesiuni de jocuri intense, alege jocuri mai complexe, de strategie sau de cooperare.

10. Preferințele personale și ale grupului

- Asigură-te că jocul ales este pe placul majorității participanților.

În concluzie, vom lua în considerare vârsta lor, preocupările pe care le au și domeniile care îi pasionează, calitatea jocului pentru a se bucura în siguranță de joc. Nu vom uita de utilitatea jocului și ceea ce urmărim să dezvoltăm.



6 Puterea jocurilor de masă: beneficii și abilități dezvoltate

Inițial, jocurile de societate erau preferate mai ales de către adulți, fiind abia mai târziu adoptate și de către copii. Cu timpul, popularitatea jocurilor a continuat să crească atât în rândul adulților, cât și al copiilor. De exemplu, jocul Catan, dezvoltat începând cu anul 1995, a fost vândut în peste 24 de milioane de exemplare și tradus în peste 30 de limbi.

Jocurile de masă oferă o varietate de beneficii și contribuie la dezvoltarea unor abilități esențiale în diverse moduri. Iată câteva dintre acestea:

1. Abilități cognitive:

- **Gândirea strategică și planificarea:** Jocuri precum șahul sau *Catan* necesită planificare și strategii pe termen lung. Jocurile de societate îi învață pe copii să stabilească și să atingă un obiectiv, cum să recruteze aliați, când să facă o mișcare și, mai ales, cum să anticipeze strategiile adversarului în timpul jocului.
- **Gândire critică:** Evaluarea opțiunilor și luarea deciziilor optime, pentru a nu efectua o mișcare greșită sau la întâmplare.
- **Rezolvarea problemelor:** Jocurile de puzzle sau cele care necesită deducții logice, cum ar fi *Clue*, ajută la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.
- **Luarea de decizii:** Jocurile de strategie provoacă jucătorii să facă mișcări rapide, dar eficiente.
- **Memoria:** Copiii trebuie să-și amintească regulile și să rețină informații importante din joc.
- **Concentrarea și atenția la detalii:** Sunt îmbunătățite prin observarea detaliilor și atenția continuă acordată jocului
- **Creativitate:** În jocurile care stimulează creativitatea sau încurajează soluții creative.

2. Abilități sociale:

- **Comunicare:** Multe jocuri de masă necesită cooperare și negociere, ceea ce ajută la dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare.
- **Negociere:** Dezvoltarea abilităților de negociere și acceptarea compromisurilor.
- **Respectarea regulilor:** Respectarea regulilor și gestionarea situațiilor de conflict din cadrul jocurilor, contribuie la învățarea respectării normelor sociale.

- **Spirit de echipă:** Jocurile cooperative, cum ar fi *Pandemic*, promovează lucrul în echipă și colaborarea.
- **Leadership:** Învățarea și exercitarea rolurilor de lider în jocurile de echipă.
- **Empatie:** Înțelegerea și reacționarea la acțiunile și emoțiile celorlalți jucători.

3. Abilități academice:

- **Cunoștințe generale:** Unele jocuri, cum ar fi *Trivial Pursuit*, ajută la îmbogățirea culturii generale.
- **Aritmetică:** Jocurile care implică calcule matematice.
- **Citire și înțelegere:** Interpretarea instrucțiunilor și a regulilor de joc.

4. Abilități motorii:

- **Coordonare mână-ochi:** Manipularea pieselor mici și gestionarea materialelor de joc.
- **Dexteritate fină:** Jocurile în care copii ridică sau mută piesele. Aceste acțiuni pot reprezenta o adevărată terapie pentru copiii care trec printr-un anumit tip de recuperare.

5. Beneficii emoționale:

- **Autocontrol și gestionarea emoțiilor:** Jocurile de masă învață jucătorii să gestioneze emoțiile, cum ar fi frustrarea în caz de pierdere sau bucuria în caz de victorie. Gestionarea sentimentelor de furie și resemnare îi poate motiva să își îmbunătățească abilitățile personale și contribuie la o dezvoltare personală complexă.
- **Reducerea stresului:** Jocurile de masă pot oferi o pauză relaxantă de la rutina zilnică și pot reduce stresul.

6. Beneficii legate de sănătate:

- **Întărirea sistemului imunitar:** Așa cum arată cercetările, gândurile și sentimentele negative pot reduce capacitatea de a combate bolile. În schimb, gândurile și sentimentele pozitive, precum bucuria și râsul obținute pe parcursul unui joc de societate pot întări sistemul imunitar.

Exemple de Jocuri și Abilități Asociate

- **Șah:** Strategie, gândire critică, planificare.
- **Monopoly:** Gestiuine financiară, negociere, planificare strategică.
- **Scrabble:** Vocabular, ortografie, creativitate.
- **Catan:** Negociere, strategie, planificare resurse.

În concluzie, jocurile de masă sunt nu doar o formă de divertisment, ci și un mijloc eficient de a dezvolta o gamă largă de abilități cognitive, sociale și emoționale. Aceste activități contribuie la îmbunătățirea competențelor personale și interpersonale, fiind benefice pentru persoane de toate vârstele.



7 Rolul jocurilor de masă în crearea unui design realist și eficient al clasei inclusive

Așa cum sugerează și denumirea lor, jocurile de societate au ca scop socializarea cu cei din jurul nostru, distracția și voia bună. Omul este o ființă ce are ca nevoie primară interacțiunea cu cei din jur. De când ne naștem socializăm, în primă fază cu familia, iar apoi cu alți oameni.

La modul general, jocurile de societate înseamnă o activitate competitivă între cel puțin doi jucători, bazată pe interacțiunea directă, față în față, realizată într-un timp și un spațiu delimitat, fără a avea un scop extern (de ex. obținerea unui câștig material), ci unul intern, constând în plăcerea de a se juca. Acestea se pot juca nu doar de copii (peste 4 ani), ci și de adulți.

Se observă că tendințele actuale sunt de a deveni tot mai singuratici, iar acest aspect este determinat în principal de rolul pe care tehnologia îl joacă în viața noastră (telefoane mobile, tablete, rețele virtuale de socializare, jocuri online, etc). Astfel se pierde din vedere importanța interacțiunii față în față. Jocurile de societate, numite și jocuri de masă (deoarece se joacă la masă) sunt importante tocmai datorită faptului că facilitează socializarea cu cei din jurul nostru. În ultimul timp aceste jocuri au revenit la modă și chiar se joacă pe scară largă la petreceri sau acasă la prieteni.

Incluziunea în educație presupune integrarea tuturor elevilor, indiferent de abilități, în cadrul unei clase comune. Scopul principal este de a asigura că fiecare elev beneficiază de oportunități egale de învățare și dezvoltare. Jocurile de masă pot juca un rol esențial în atingerea acestui obiectiv prin facilitarea interacțiunii, colaborării și înțelegerii reciproce. Acestea oferă o metodă interactivă și distractivă de a dezvolta diverse abilități și pot ajuta la includerea tuturor elevilor, indiferent de capacitățile sau nevoile lor speciale.

Iată câteva strategii prin care jocurile de masă pot contribui la designul realist și eficient al unei clase inclusive:

1. Dezvoltarea abilităților sociale și de comunicare

- Interacțiune și comunicare: Jocurile de masă necesită adesea comunicare și colaborare între jucători, ceea ce ajută la dezvoltarea abilităților sociale și la reducerea barierelor de comunicare.

- Empatie și înțelegere: Prin participarea la jocuri care implică roluri și scenarii diferite, elevii pot dezvolta o mai bună înțelegere și empatie față de colegii lor cu nevoi speciale.

Strategie: Alegeți jocuri care necesită colaborare și discuții, cum ar fi "Dixit" sau "Catan".

2. Încurajarea participării active

- Participarea activă a tuturor jucătorilor: Acest lucru ajută la integrarea elevilor care pot fi mai retrași sau care au dificultăți de implicare.

- Participare egală: Jocurile de masă pot fi adaptate pentru a asigura că toți elevii pot participa în mod egal, indiferent de abilități

Strategie: Folosiți jocuri care au rotiri rapide și care implică toți jucătorii în fiecare tur, cum ar fi "Uno" sau "Ticket to Ride".

3. Adaptabilitate la nevoi speciale

- Multe jocuri de masă pot fi adaptate pentru a se potrivi nevoilor speciale ale elevilor. De exemplu, regulile pot fi simplificate sau componentele jocului pot fi modificate pentru a fi mai ușor de manevrat.

Strategie: Modificați jocurile pentru a se potrivi elevilor cu dificultăți motorii sau de vedere. De exemplu, folosiți piese mai mari sau jocuri cu contrast vizual ridicat.

4. Dezvoltarea abilităților cognitive

- Rezolvarea de Probleme: Multe jocuri de masă stimulează gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, fiind utile pentru toți elevii, indiferent de nivelul lor de abilitate.

- Memorie și Concentrare: Jocurile care implică strategii complexe pot ajuta la îmbunătățirea memoriei și a capacității de concentrare.

Strategie: Integrați jocuri care necesită strategie și planificare, cum ar fi "Șah" sau "Carcassonne".

5. Crearea unui mediu de învățare pozitiv

- Jocurile de masă pot crea un mediu de învățare pozitiv și distractiv, reducând anxietatea și încurajând învățarea prin joc.

Strategie: Organizați sesiuni regulate de jocuri de masă pentru a crea o rutină plăcută și a reduce stresul asociat cu învățarea tradițională.

6. Îmbunătățirea comportamentului și a autocontrolului

- Jocurile de masă pot ajuta la îmbunătățirea autocontrolului și a comportamentului prin învățarea respectării regulilor și a gestionării frustrării.

Strategie: Alegeți jocuri care necesită respectarea unor reguli stricte și care implică provocări ce trebuie depășite, cum ar fi "Jenga" sau "Operation".

7. Incluziunea culturală și diversitatea

- Echipe Mixte: Organizarea elevilor în echipe diverse promovează colaborarea și ajută la crearea unui mediu incluziv în care fiecare elev se simte valorificat.

- Jocurile de masă pot fi utilizate pentru a introduce și explora diverse culturi și perspective, promovând astfel incluziunea și diversitatea.

Strategie: Folosiți jocuri care reflectă diverse culturi sau istorii, cum ar fi "Pandemic" sau "Tokaido".

Pentru a integra eficient jocurile de masă în clasă, este important să fie urmați câțiva pași:

1. Evaluarea nevoilor elevilor:

- Identificați nevoile și abilitățile fiecărui elev pentru a alege jocurile potrivite.

2. Selectarea jocurilor:

- Alegeți jocuri variate care să acopere diverse abilități și interese.
- Alegeți jocuri care pot fi ușor adaptate pentru a răspunde nevoilor diferite ale elevilor.
- Optați pentru jocuri care promovează colaborarea în detrimentul competiției agresive.

3. Adaptarea jocurilor:

- Ajustați regulile jocului pentru a asigura accesibilitatea pentru toți elevii.
- Utilizați materiale auxiliare, cum ar fi texte în Braille sau piese de joc mai mari, pentru elevii cu dizabilități vizuale sau motorii.

4. Instruirea și ghidarea:

- Asigurați-vă că elevii înțeleg regulile și oferă ghidare pentru a sprijini participarea activă.

5. Facilitarea jocurilor:

- Încurajați elevii să lucreze în echipe mixte, asigurându-vă că fiecare echipă are un amestec de abilități și nevoi.
- Fiecare elev ar trebui să aibă un rol clar în cadrul echipei, astfel încât să se simtă implicat și valorificat.

5. Evaluarea și ajustarea:

- Solicitați feedback de la elevi pentru a înțelege ce jocuri sunt mai eficiente și mai atractive pentru ei.
- Monitorizați progresul elevilor și adaptabilitatea jocurilor în funcție de feedback-ul primit.

Exemple de jocuri de masă potrivite pentru crearea unei clase incluzive:

1. *Dixit*: Un joc de imaginație și povestire care poate fi ușor adaptat pentru a include toți elevii.
2. *Catan*: Un joc de strategie care promovează cooperarea și negocierea, ideal pentru echipe diverse.
3. *Uno*: Un joc simplu de cărți care poate fi ușor adaptat pentru diferite nevoi de învățare.
4. *Ticket to Ride*: Un joc de strategie care implică planificare și colaborare, potrivit pentru a dezvolta abilități cognitive și sociale.

În concluzie, prin integrarea strategică a jocurilor de masă, profesorii pot crea un mediu de învățare incluziv, în care toți elevii se simt apreciați și implicați. Acest mediu de învățare valorifică diversitatea și promovează colaborarea. Prin selectarea și adaptarea atentă a jocurilor, profesorii se pot asigura că toți elevii, indiferent de abilități, beneficiază de o experiență educațională îmbogățită și echitabilă.



8 Explorând universul jocurilor de masa: recomandări și exemple

Popularitatea jocurilor de masă a crescut semnificativ în ultimii ani. Aceste jocuri sunt apreciate pentru diversitatea lor, de la jocuri de strategie și cooperare până la jocuri de deducție și creativitate, oferind opțiuni pentru toate preferințele și vârstele.

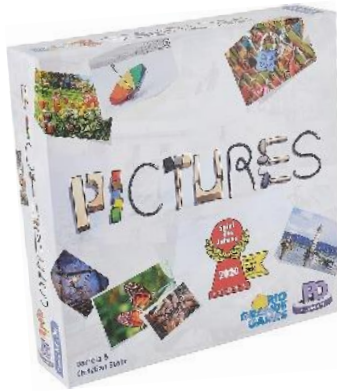
Iată câteva dintre cele mai populare jocuri de masă:

8.1. PICTURES

Pictures este un joc de masă destul de popular creat de Daniel Skjold-Madsen și Christian Amundsen Ostby care implică creativitate și gândire vizuală. Jucătorii folosesc diverse seturi de materiale pentru a construi reprezentări vizuale ale unor concepte sau obiecte, pe care ceilalți trebuie să le ghicească. Iată cum se joacă:

❖ Pregătirea jocului

- Tablă de joc: Plasați tabla de joc în mijlocul mesei.
- Cărți de joc cu imagini sau cuvinte: Amestecați cărțile și plasați-le într-un teanc cu fața în jos.
- Piese de joc: Fiecare jucător alege câte un set de elemente care sunt reprezentate de diferite tipuri de resurse, cum ar fi figure geometice din lemn, șiret, bețișoare, pietre, cuburi de diferite forme și culori, cărți cu imagini, etc. Acestea sunt folosite pentru a construi reprezentări vizuale ale conceptelor. Jucătorii nu pot vorbi în timp ce construiesc, ceea ce face ca procesul de comunicare să se bazeze exclusiv pe vizual. Acest lucru adaugă un element de provocare și distracție.
- Scopul jocului: Scopul este de a ghici corect conceptul sau obiectul pe care îl reprezintă jucătorul folosind setul de materiale puse la dispoziție.



❖ Cum se joacă

- Selectarea unei cărți de joc: La începutul fiecărei runde, un jucător (care va fi „artistul” pentru runda respectivă) va trage o carte cu un cuvânt sau o imagine. Cuvântul/imaginea trebuie să fie reprezentate vizual folosind resursele disponibile.
- Crearea reprezentării: Artistul folosește setul de materiale pe care le are pentru a crea o reprezentare a cuvântului/imaginii. Nu au voie să vorbească sau să scrie. Tot ce pot face este să creeze o imagine sugestivă care să-i ajute pe ceilalți să ghicească.
- Ghicitul: Ceilalți jucători trebuie să ghicească cuvântul sau pictograma bazată pe reprezentarea creată de artist. Ei au un timp limitat pentru a face acest lucru.
- Punctajul: După ce cuvântul este ghicit, artistul și jucătorii primesc puncte. Se trece la următorul jucător care va fi artistul în runda următoare.

❖ Sfârșitul jocului

- Jocul se termină după un număr predeterminat de runde (sau când s-au terminat cărțile). Jucătorii își adună punctele și câștigătorul este cel cu cele mai multe puncte.

❖ Reguli suplimentare

- Tipuri de reprezentări: În funcție de varianta jocului, pot exista seturi cu diferite materiale pentru a reprezenta cuvintele (de exemplu, folosind blocuri, pictograme, etc).
- Timpul: De obicei, există un cronometrul care limitează timpul pentru ghicit și pentru crearea reprezentării.

❖ Beneficii

Jocul de masă *Pictures* este un joc de societate creat pentru a stimula creativitatea și comunicarea între jucători. Acest joc aduce o serie de beneficii și abilități dezvoltate.

1. Creativitate: Încurajează gândirea creativă, deoarece jucătorii trebuie să utilizeze diferite seturi de imagini și obiecte pentru a ilustra concepte sau idei. Acest lucru ajută la dezvoltarea imaginației și la găsirea unor soluții inovatoare.
2. Comunicare: Deoarece jucătorii trebuie să interpreteze și să explice imagini sau obiecte pentru a comunica idei, jocul îmbunătățește abilitățile de comunicare și de prezentare.
3. Colaborare: În unele variante de joc, colaborarea între jucători este esențială pentru succes. Acest lucru învață jucătorii să lucreze împreună, să asculte și să negocieze.
4. Dezvoltare cognitivă: Jocul stimulează diverse abilități cognitive, inclusiv recunoașterea vizuală, analiza și sinteza informațiilor și capacitatea de a face conexiuni între concepte.
5. Distracție și relaxare: oferă o oportunitate de a petrece timp de calitate cu familia și prietenii într-un mod distractiv și relaxant.

❖ Abilități dezvoltate

1. Abilități vizuale și spațiale: Jucătorii trebuie să înțeleagă și să interpreteze imagini și obiecte în mod creativ, ceea ce ajută la dezvoltarea abilităților vizuale și spațiale.
2. Gândire critică: Interpretarea și explicarea imaginii sau obiectului poate necesita o gândire critică pentru a găsi cele mai eficiente modalități de a transmite mesajul.
3. Empatie: Pentru a comunica eficient, jucătorii trebuie să își imagineze cum ar putea percepe ceilalți jucători mesajul transmis, ceea ce dezvoltă empatia și înțelegerea perspectivei altora.
4. Abilități lingvistice: Comunicarea și descrierea imaginilor sau obiectelor îmbunătățesc vocabularul și abilitățile lingvistice, ajutând la clarificarea și articularea ideilor.
5. Rezolvare de probleme: Identificarea modurilor creative de a exprima idei ajută la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, deoarece jucătorii trebuie să găsească soluții pentru a face mesajul lor clar și ușor de înțeles.

❖ Concluzie

Aceste beneficii și abilități sunt esențiale nu doar pentru dezvoltarea personală, dar și pentru interacțiunile sociale și colaborarea eficientă în diverse contexte.

8.2. PANDEMIC



Pandemic este un joc de masă creat de Matt Leacock și publicat de Z-Man Games. A fost lansat pentru prima dată în 2008 și a câștigat popularitate datorită mecanicii sale inovatoare și tematicii captivante. Este un joc de cooperare în care jucătorii lucrează împreună pentru a opri răspândirea unor boli și pentru a găsi remedii înainte ca acestea să devină pandemii globale.

❖ Descriere Generală

- Tematică: Jucătorii colaborează pentru a împiedica răspândirea a patru boli mortale care amenință lumea. Scopul este de a controla focarele de boală și de a dezvolta un vaccin înainte ca bolile să se răspândească prea mult și să devină imposibil de controlat.
- Număr de jucători: De obicei, 2 - 4 jucători, dar există variante pentru mai mulți jucători.
- Durata jocului: Aproximativ 45-60 de minute.
- Mecanica jocului: Joc de cooperare - toți jucătorii lucrează împreună pentru a câștiga, iar obiectivul este de a elimina toate bolile înainte ca jocul să devină imposibil de câștigat.
- Răspândirea bolilor: Jucătorii trebuie să se deplaseze între orașe, să trateze bolile, să construiască stații de cercetare și să adune cărți pentru a dezvolta vaccinuri.
- Cărți: Există cărți de acțiune, care permit jucătorilor să întreprindă acțiuni speciale, și cărți de boală, care determină unde se răspândesc bolile.

❖ Scenarii și Extensii

- Scenarii: Acest joc are mai multe extensii și variante, inclusiv *Pandemic: On the Brink*, *Pandemic: In the Lab*, și *Pandemic: Legacy* care adaugă noi elemente și variabilitate jocului.
- Extensii: Extensiile introduc noi mecanici, personaje și provocări, precum și noi boli și reguli care pot modifica modul în care jocul se desfășoară.

❖ Recomandări

- Strategie și Planificare: Este important să colaborezi și să planifici strategii împreună cu ceilalți jucători. Comunicarea și coordonarea sunt cheia succesului.

- Adaptabilitate: Fii pregătit să te adaptezi la schimbările din joc, deoarece situațiile pot deveni rapid imprevizibile.

Jocul de masă *Pandemic* este nu doar distractiv, ci și educativ, având multiple beneficii și abilități pe care le dezvoltă jucătorii. Iată câteva dintre ele:

❖ Beneficii

1. Îmbunătățirea abilităților de colaborare: Acesta este un joc de cooperare pură, ceea ce înseamnă că toți jucătorii lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun. Acest lucru promovează dezvoltarea abilității de colaborare și lucrul în echipă.

2. Gândire strategică: Jucătorii trebuie să planifice și să anticipeze mișcările adversarului (în acest caz, răspândirea bolilor) și să ia decizii strategice pentru a preveni sau controla focarele de infecție. Acest lucru dezvoltă gândirea strategică și planificarea pe termen lung.

3. Gestionarea resurselor: În *Pandemic*, resursele sunt limitate (de exemplu, numărul de acțiuni pe tur), iar jucătorii trebuie să le gestioneze eficient pentru a maximiza impactul lor. Aceasta îmbunătățește abilitățile de gestionare a resurselor și prioritizare.

4. Rezolvarea problemelor: Jocul prezintă situații complexe și imprevizibile care necesită soluții creative și eficiente. Jucătorii învață să abordeze problemele din perspective multiple și să găsească soluții inovatoare.

5. Luarea deciziilor în condiții de incertitudine: Jucătorii trebuie să facă față incertitudinii și schimbărilor imprevizibile ale jocului. Aceasta le dezvoltă abilități de luare a deciziilor sub presiune și adaptabilitate.

❖ Abilități Dezvoltate

1. Comunicare eficientă: Pentru a coordona acțiunile și a planifica strategiile, jucătorii trebuie să comunice clar și să împărtășească informații într-un mod eficient.

2. Planificare și organizare: Jocul necesită o planificare atentă și o organizare riguroasă pentru a coordona mișcările și resursele echipei, dezvoltând abilități importante în aceste domenii.

3. Empatie și înțelegere: Lucrul în echipă și necesitatea de a asculta și respecta opiniile altora promovează empatia și înțelegerea diferitelor perspective.

4. Leadership: Într-un joc de cooperare, liderii naturali pot ieși în evidență, iar abilitățile de leadership, cum ar fi inspirarea și motivarea echipei, pot fi dezvoltate și rafinate.

5. Analiza și interpretarea informațiilor: Jucătorii trebuie să analizeze datele de pe tabla de joc, să interpreteze situațiile și să facă previziuni bazate pe aceste informații, ceea ce dezvoltă abilități analitice și de interpretare.

❖ Concluzie

Pandemic nu doar că oferă o experiență de joc captivantă, dar contribuie și la dezvoltarea unor abilități valoroase în viața de zi cu zi.

8.3. LUXOR



Luxor este un joc de masă dezvoltat de Krimsus și lansat în 2016. Este un joc de strategie și management în care jucătorii își asumă rolul de lideri ai unor civilizații antice egiptene care concurează pentru controlul și influența asupra resurselor și teritoriilor din Egiptul antic.

❖ Detalii cheie

- Temă: Jocul este inspirat de mitologia și istoria Egiptului antic, având teme și elemente legate de piramide, faraoni, și temple.
- Obiectiv: Scopul principal al jocului este să aduni puncte de victorie prin diverse activități strategice, cum ar fi construirea de monumente, colectarea de resurse, și înfruntarea altor jucători.
- Mecanici de joc: *Luxor* include elemente de plasare a lucrurilor pe tabla de joc, gestionarea resurselor și strategii de influențare a altor jucători. Fiecare jucător are un set de acțiuni și decizii pe care le poate face pentru a-și maximiza punctele de victorie.
- Componente: Jocul include un tablou de joc detaliat, resurse (cum ar fi cărți și token-uri), și figuri reprezentând diferite aspecte ale civilizației egiptene.
- Număr de jucători: De obicei, este destinat să fie jucat de 2-4 jucători, dar anumite variante pot permite și mai mulți jucători.

❖ Beneficii și abilități dezvoltate

Jocul de masă *Luxor* este un joc de tip „puzzle” și „strategy” care combină elemente de strategie și planificare într-un mod captivant. Beneficiile și abilitățile dezvoltate prin jucarea acestui joc includ:

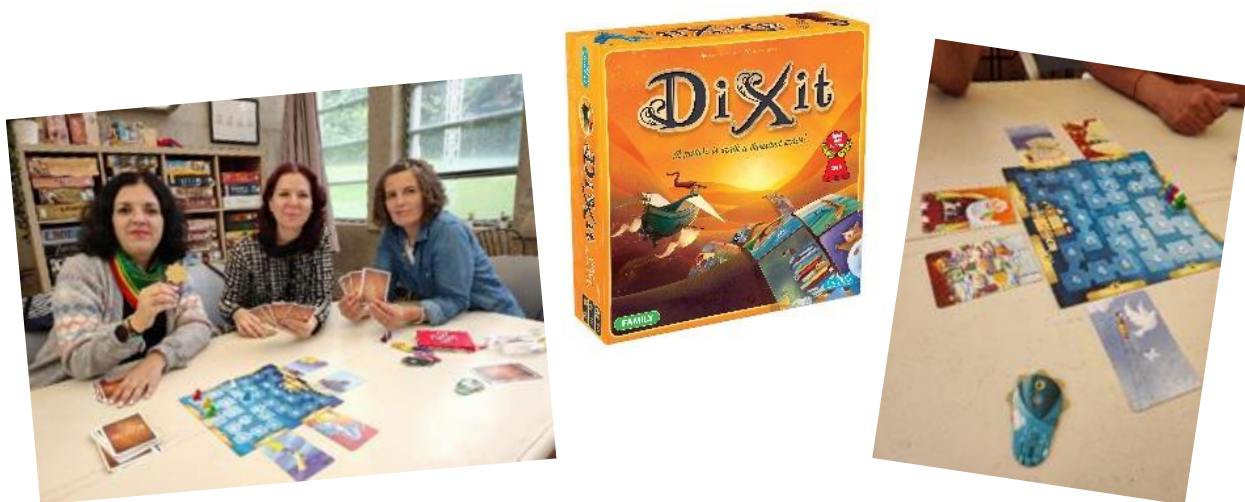
1. Abilități strategice: *Luxor* cere jucătorilor să planifice și să ia decizii strategice pentru a-și atinge obiectivele. Jucătorii trebuie să ia în considerare multiple opțiuni și să decidă care acțiuni vor avea cele mai bune rezultate pe termen lung.

2. Rezolvare de probleme: Jocul implică rezolvarea de puzzle-uri și provocări, stimulând gândirea critică și abilități de rezolvare a problemelor. Jucătorii trebuie să găsească soluții pentru a avansa în joc și a depăși obstacolele.
3. Gestionarea resurselor: Jucătorii trebuie să gestioneze resursele și să le utilizeze în mod eficient pentru a îndeplini sarcinile și a avansa. Aceasta dezvoltă abilități de planificare și gestionare a resurselor.
4. Atenție la detalii: Jocul necesită o atenție deosebită la detalii pentru a observa și a reacționa la diverse situații și elemente ale jocului, ceea ce ajută la dezvoltarea abilității de observare.
5. Lucru în echipă și competiție: Dacă este jucat în mod competitiv sau în echipe, *Luxor* poate dezvolta abilități de colaborare și competiție sănătoasă. Jucătorii învață să comunice eficient și să colaboreze pentru a atinge obiective comune sau pentru a înfrunța adversari.
6. Planificare pe termen lung: Jocul implică luarea în considerare a planurilor pe termen lung și a strategiilor pentru a înfrunța provocările viitoare, ceea ce dezvoltă capacitatea de a gândi în avans și de a anticipa efectele acțiunilor.

❖ Concluzie

Aceste abilități și beneficii sunt utile nu doar în contextul jocului, ci se pot transfera și în viața cotidiană, în domeniul profesional și în alte activități care necesită planificare și strategie.

8.4. DIXIT



Dixit este un joc de masă creat de Jean-Louis Roubira și lansat de Libellud. Este un joc de imaginație și interpretare care se remarcă prin ilustrațiile sale artistice și abstracte. Iată câteva detalii esențiale despre joc:

❖ Cum se joacă

1. Componenta principală: Dixit include un pachet de cărți ilustrate, fiecare cu imagini unice și evocative, un tablou pentru punctaj și câteva componente pentru votare.
2. Obiectivul jocului: Scopul jocului este să acumulezi puncte prin ghicirea corectă a cărților descrise de alți jucători și prin crearea unor descrieri suficient de sugestive, dar nu prea evidente.
3. Regulile jocului: Fiecare jucător primește un număr de cărți din pachet și un set de piese de vot. Un jucător, numit „narator”, va descrie o carte din mâna sa fără a arăta acea carte celorlalți jucători. Descrierea poate fi orice: o frază, un cuvânt, un sunet sau o poveste.
4. Ghicirea cărții: Ceilalți jucători aleg din propriile cărți una care se potrivește cu descrierea naratorului și o pun fața în jos. După ce toate cărțile sunt colectate, acestea sunt amestecate și arătate, iar jucătorii trebuie să voteze care dintre cărți cred că a fost descrisă de narator.
5. Scorul: Jucătorii câștigă puncte dacă ghicesc corect cartea naratorului sau dacă alți jucători aleg cartea lor. Naratorul câștigă puncte dacă unii, dar nu toți jucătorii, aleg cartea sa.

❖ Aspecte interesante

- Imaginația și creativitatea sunt cheie, iar succesul în joc depinde adesea de cât de bine poți să descrii o imagine într-un mod care nu este prea evident, dar nici prea vag.
- Varianta de joc: *Dixit* are mai multe expansiuni care adaugă cărți noi și reguli suplimentare, diversificând astfel experiența de joc.

❖ Beneficiile și abilitățile dezvoltate

1. Creativitate și imaginație: *Dixit* stimulează imaginația și creativitatea jucătorilor prin interpretarea și descrierea imaginilor abstracte. Jucătorii trebuie să vină cu descrieri originale, inedite și inventive.
2. Abilități de comunicare: Jocul ajută la dezvoltarea abilităților de comunicare, deoarece jucătorii trebuie să exprime idei într-un mod clar și captivant. Este important să găsești un echilibru între a fi prea vag și prea evident în descriere.
3. Gândire critică și analiză: Pentru a face o descriere care să fie în același timp suficient de sugestivă pentru a fi recunoscută, dar nu prea evidentă, jucătorii trebuie să analizeze atât imaginația lor, cât și gândirea altor jucători.
4. Empatie și înțelegere: Jucătorii trebuie să se gândească la cum percep alții imaginile și să încerce să se pună în locul lor. Acest lucru ajută la dezvoltarea empatiei și a abilității de a înțelege perspectivele diferite.
5. Abilități sociale: Acest joc promovează interacțiunea socială și poate ajuta la îmbunătățirea abilităților de relaționare interumană prin încurajarea colaborării și a discuțiilor între jucători.

6. Flexibilitate și adaptabilitate: De multe ori, jucătorii trebuie să fie flexibili în modul în care interpretează și descriu imaginile, adaptându-se la modul în care ceilalți jucători percep jocul.

7. Recunoașterea și interpretarea vizuală: Jocul ajută la dezvoltarea abilității de a recunoaște și interpreta diferite elemente vizuale, un aspect important în înțelegerea și aprecierea artei vizuale.

❖ Concluzie

Dixit este un joc care încurajează creativitatea și gândirea originală într-un mod distractiv și accesibil, fiind ideal pentru a dezvolta și a exersa aceste abilități într-un cadru social plăcut.

🎲 8.5. ILLUSION



Illusion este un joc de cărți care a fost creat de Wolfgang Warsch. Fiecare jucător are de-a face cu cărți de joc care conțin modele cu diferite forme și culori. Scopul este să ordonezi cărțile în așa fel încât să reflecte proporțiile corecte de culoare care apar pe cărți. Este un joc de cărți care testează abilității de percepție vizuală și estimare a jucătorilor.

❖ Scopul jocului

- Scopul jocului este să identifiți corect valorile culorilor pe cărțile din joc și să faceți cele mai bune estimări în funcție de acestea.

❖ Componentele jocului

- Cărți de joc cu un design diferit de forme și culori, fiecare reprezentând o valoare de culoare.
- Tablou de estimare: este spațiul în care se plasează cărțile

❖ Pregătirea jocului

1. Amestecarea cărților: Se amestecă bine pachetul de cărți.
2. Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește un număr egal de cărți (de obicei, 7).

❖ Reguli de joc

1. Alegerea cărților: La începutul fiecărui tur, fiecare jucător alege o carte din mâna sa și o plasează pe tabloul de estimare.
2. Estimarea culorii: Fiecare jucător estimează valoarea culorii cărții pe care a ales-o și o compară cu celelalte cărți afișate pe tabloul de estimare.
3. Verificarea estimărilor: După ce toate cărțile sunt plasate pe tabloul de estimare, jucătorii compară estimările lor cu valorile reale ale cărților. Pe verso sunt afișate proporțiile exacte ale culorilor.
4. Scorarea: Jucătorii primesc puncte pentru estimări corecte și pierd puncte pentru estimări greșite. De asemenea, în funcție de versiunea jocului, pot exista puncte suplimentare pentru diverse combinații de cărți sau estimări.
5. Runda următoare: După fiecare rundă, cărțile sunt amestecate din nou și se începe o nouă rundă. Jocul continuă pentru un număr prestabilit de runde sau până când se termină cărțile.

❖ Sfârșitul jocului

Jocul se termină după un număr prestabilit de runde sau când se termină cărțile. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. Jocul poate varia în funcție de ediție.

❖ Beneficii

1. Îmbunătățirea percepției vizuale: Acest joc se concentrează pe interpretarea și compararea dimensiunilor și formele unor elemente vizuale. Jucătorii învață să observe detalii subtile și să dezvolte o percepție vizuală mai acută.
2. Exersarea atenției la detalii: Trebuie să fii atent la micile diferențe și să compari cu precizie, ceea ce ajută la dezvoltarea abilității de a observa detalii importante în diverse contexte.
3. Dezvoltarea abilității de luare a deciziilor: Jucătorii trebuie să ia decizii strategice pe baza percepției lor vizuale și a informațiilor disponibile, ceea ce poate ajuta la dezvoltarea abilității de a face alegeri raționale și rapide.
4. Îmbunătățirea abilităților de memorare: Repetarea jocului și familiarizarea cu modelele de carduri pot contribui la îmbunătățirea memoriei vizuale și a capacității de reținere a informațiilor.
5. Stimularea gândirii critice: Jocul provoacă jucătorii să analizeze și să evalueze informațiile vizuale într-un mod critic, contribuind astfel la dezvoltarea gândirii analitice.

❖ Abilități dezvoltate

1. Percepție vizuală: Abilitatea de a analiza și compara diferite elemente vizuale este esențială în acest joc și se dezvoltă prin repetiție.
2. Atenție și concentrare: Pentru a fi competitiv, jucătorii trebuie să fie foarte atenți și să își concentreze atenția asupra detaliilor mici și subtile.

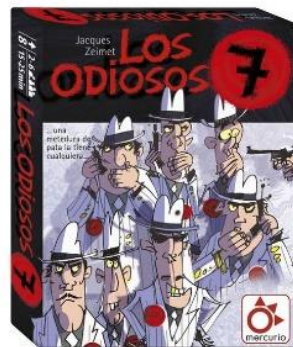
3. Strategie și planificare: Deși este în mare parte un joc bazat pe percepție vizuală, jucătorii trebuie să își planifice mișcările și să anticipeze acțiunile adversarilor pentru a câștiga.

4. Reacție rapidă: Capacitatea de a reacționa rapid la schimbările în joc și de a ajusta strategiile pe loc este o parte importantă a jocului.

❖ Concluzie

În ansamblu, *Illusion* este un joc care îmbină distracția cu dezvoltarea personală, oferind jucătorilor oportunitatea de a-și îmbunătăți abilitățile vizuale și cognitive într-un mod plăcut și captivant. Jocul este apreciat pentru modul său interesant de a evalua percepția și pentru interacțiunea sa captivantă. Dacă îți place să îți testezi abilitățile vizuale și să te provoci pe tine și pe ceilalți jucători, aceasta ar putea fi o alegere excelentă.

✚ 8.6. LOS ODIOSOS 7 / THE NASTY 7



Los Odiosos 7 este un joc de masă creat de Jacques Zeimet, cunoscut și pentru alte jocuri precum *Dobble* și *Tarantel Tango*. Este un joc rapid de cărți care implică multă atenție și reflexe bune. Iată câteva detalii despre joc:

❖ Descriere

- "Los Odiosos 7" este un joc de cărți pentru 2-6 jucători, recomandat pentru vârste de peste 8 ani. Timpul estimat pentru o rundă de joc este de aproximativ 10-20 de minute.

❖ Obiectivul jocului

- Scopul jocului este să scapi de toate cărțile din mână cât mai repede posibil. Jocul testează capacitatea jucătorilor de a reacționa rapid și de a respecta anumite reguli specifice pentru a putea plasa cărți pe masa de joc.

❖ Componentele jocului

- Un pachet de cărți numerotate de la 1 la 7, fiecare număr fiind reprezentat de mai multe exemplare în pachet.

- Cărți speciale care adaugă reguli suplimentare sau modifică jocul într-un mod specific.

❖ Regulile de bază

1. La începutul jocului, cărțile sunt amestecate și împărțite între jucători.
2. În fiecare tură, jucătorii trebuie să plaseze cărți în ordine crescătoare (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) pe o grămadă comună de cărți.
3. Dacă un jucător nu poate plasa o carte corect, trebuie să tragă o carte din grămadă.
4. Jocul continuă până când un jucător reușește să scape de toate cărțile din mână.

❖ Elemente adiționale

- Există cărți speciale care pot schimba ritmul jocului, cum ar fi inversarea ordinii jocului, săritul unui jucător sau obligarea altor jucători să tragă cărți suplimentare.

❖ Beneficii educative

- Este un joc de cărți provocator, rapid și distractiv, care implică memorie, atenție și strategii de reacție rapidă. Jucătorii trebuie să urmărească și să memoreze o succesiune de cărți și să reacționeze corect la anumite semnale. Iată câteva beneficii și abilități pe care le dezvoltă acest joc:

1. Îmbunătățirea memoriei: Jucătorii trebuie să memoreze secvențe de cărți și să-și amintească ce carte urmează, ceea ce stimulează și îmbunătățește memoria pe termen scurt.

2. Creșterea capacității de concentrare: Jocul necesită un nivel ridicat de concentrare pentru a urmări atent cărțile și acțiunile celorlalți jucători, dezvoltând astfel capacitatea de a menține atenția pe o perioadă mai lungă de timp.

3. Dezvoltarea vitezei de reacție: Reacțiile rapide sunt esențiale în "The Nasty 7", iar jucătorii învață să răspundă prompt la semnalele de joc, îmbunătățindu-și astfel viteza de reacție.

4. Abilități de observație: Jucătorii trebuie să fie atenți la detalii și să observe rapid modificările în joc, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților de observare și percepție.

5. Coordonarea ochi-mână: Manipularea cărților și reacționarea la timp corectă necesită o bună coordonare între ochi și mâini.

6. Spiritul de competiție: Competiția sănătoasă este încurajată, iar jucătorii învață să facă față presiunii și să se bucure de victorie sau să accepte înfrângerea într-un mod sportiv.
7. Socializare: Acest joc de cărți oferă o oportunitate de a petrece timp de calitate cu colegii sau prietenii.
8. Dezvoltarea relațiilor: Jocul ajută la consolidarea relațiilor dintre jucători, deoarece necesită interacțiune constantă și colaborare.
9. Relaxare și deconectare: Jucarea unui joc de cărți poate fi o modalitate excelentă de a te relaxa și de a te deconecta de la stresul cotidian.

❖ Abilități dezvoltate:

1. Memorie: Jocul poate ajuta la îmbunătățirea memoriei pe termen scurt, deoarece jucătorii trebuie să-și amintească cărțile jucate și cărțile rămase în joc.
2. Atenție și concentrare: Menținerea concentrării pe joc este esențială pentru a lua decizii informate și pentru a reacționa rapid la schimbările din joc.
3. Gândire critică: Jucătorii trebuie să analizeze constant situația de pe masă și să ia decizii bazate pe informațiile disponibile.
4. Gândire strategică: Jucătorii trebuie să-și planifice mișcărilor și să anticipeze acțiunile celorlalți pentru a câștiga.
5. Rezolvarea problemelor: Fiecare rundă a jocului poate prezenta noi provocări, necesitând soluții creative și rapide.
6. Luarea deciziilor sub presiune: Jucătorii trebuie să ia decizii rapide și precise, ceea ce le dezvoltă capacitatea de a lua decizii bune într-un timp scurt.
7. Gestionarea resurselor: Jucătorii trebuie să-și gestioneze cărțile (resursele) în mod eficient pentru a maximiza șansele de câștig.
8. Comunicare: În cazul în care jocul permite formarea de echipe, comunicarea eficientă între coechipieri este esențială pentru a coordona strategiile.
9. Control emoțional: Jocul poate fi intens și provocator, ajutând jucătorii să-și controleze emoțiile și să rămână calmi sub presiune.

❖ Concluzie

În concluzie, prin aceste beneficii și abilități dezvoltate, acesta nu este doar un joc de cărți distractiv, ci și un instrument educativ care ajută la dezvoltarea unui set variat de abilități cognitive și emoționale. Este ideal pentru socializare și pentru stimularea mentală a jucătorilor de toate vârstele.

8.7. SPLENDOR



Splendor este un joc de masă de strategie creat de Marc André și publicat de Space Cowboys. Un joc de strategie și colecționare de resurse în care jucătorii devin negustori de pietre prețioase și încearcă să acumuleze cât mai multe puncte de victorie.

❖ Cum se joacă:

1. Obiectivul Jocului: Fiecare jucător își propune să acumuleze un anumit număr de puncte de victorie (în funcție de numărul de jucători) pentru a câștiga jocul.

2. Componenta jocului:

- Cărți de dezvoltare: Acestea sunt împărțite în trei nivele și reprezintă diverse tipuri de resurse și puncte de victorie.

- Jetoane de resurse: Sunt reprezentate de pietre prețioase (smaralde, rubine, safire, diamante și onix) și un jeton de aur care poate fi folosit ca o resursă de orice tip.

- Cărți de nobili: Oferă puncte suplimentare și pot fi obținute dacă jucătorul îndeplinește anumite cerințe.

❖ Setup:

- Se așează cărțile de dezvoltare în trei rânduri, fiecare rând având un nivel diferit.

- Se pun jetoanele de resurse într-o zonă centrală accesibilă tuturor jucătorilor.

- Se plasează cărțile de nobili pe masă.

❖ Turul de joc:

- Alege resurse: Jucătorul poate lua jetoane de resurse (câte două de un tip sau unul de fiecare din două tipuri diferite).

- Rezervează o carte: Jucătorul poate rezerva o carte pentru a o cumpăra mai târziu și poate primi un jeton de aur.

- Cumpără o carte: Jucătorul plătește resursele necesare pentru a cumpăra o carte de dezvoltare din zona de joc.

❖ Scorarea și câștigarea jocului:

- Punctele de victorie sunt acumulate prin achiziționarea de cărți de dezvoltare și îndeplinirea cerințelor pentru cărțile de nobili.
- Jocul se termină atunci când un jucător ajunge la numărul necesar de puncte de victorie, iar ceilalți jucători au încă un ultim tur pentru a-și maximiza scorul.

❖ Strategie

- Planifică-ți resursele: Investiția în cărți care oferă resurse permanente poate ușura achiziția altor cărți.
- Rezervă cărți importante: Aceasta îți poate asigura accesul la cărți valoroase și îți poate da timp să aduni resursele necesare.
- Obține cărți de nobili: Acestea sunt o sursă valoroasă de puncte și pot influența semnificativ scorul final.

❖ Beneficii

Splendor este apreciat pentru strategia sa elegantă și accesibilitatea sa, fiind un joc ideal pentru amatorii de jocuri de masă care apreciază o planificare atentă și un echilibru între diferite opțiuni de joc.

1. Abilități Cognitive

- Gândire Strategică: „*Splendor*” încurajează jucătorii să dezvolte și să implementeze strategii pe termen lung, având în vedere cum pot optimiza resursele și punctele de victorie.
- Planificare și Prognozare: Jucătorii trebuie să anticipeze mișcările adversarilor și să planifice în avans pentru a-și maximiza șansele de câștig.

2. Managementul Resurselor

- Decizii Financiare: În joc, resursele (safir, rubine, smaralde, onix și jad) sunt limitate și trebuie gestionate eficient pentru a obține dezvoltări și puncte de victorie.
- Prioritizare: Jucătorii învață să decidă ce resurse să acumuleze și ce dezvoltări să achiziționeze în funcție de priorități și de obiectivele lor strategice.

3. Îmbunătățirea Abilităților Sociale

- Negociere și Competiție: Interacțiunile cu alți jucători implică negociere și competiție sănătoasă, dezvoltând abilități sociale și interumane.
- Lucrul în Echipa: Deși jocul este individual, interacțiunile și strategii comune pot învăța jucătorii despre colaborare și competiție echitabilă.

4. Motivație și Persistență

- Obținerea Obiectivelor: Jocul ajută la dezvoltarea motivației și a persistenței prin provocările constante și prin atingerea obiectivelor pe termen scurt și lung.

❖ Abilități Dezvoltate

1. Raționament Logic și Analitic

- Rezolvarea Problemelor: Jucătorii își dezvoltă abilități de rezolvare a problemelor prin identificarea celei mai bune căi de acțiune pentru a-și atinge obiectivele.

2. Adaptabilitate

- Flexibilitate în Strategie: În funcție de mișcările adversarilor și de schimbările din joc, jucătorii trebuie să-și ajusteze strategiile și să se adapteze la noi circumstanțe.

3. Decizii și Prioritizare

- Luarea Deciziilor: Jucătorii sunt nevoiți să facă alegeri rapide și eficiente, luând în considerare impactul pe termen lung al fiecărei decizii.

4. Memorare și Recunoaștere

- Strategii de Memorie: Jucătorii învață să-și amintească mișcările anterioare, resursele acumulate și dezvoltările disponibile pentru a face cele mai bune alegeri.

❖ Concluzie

Splendor nu doar că oferă o experiență plăcută de joc, dar contribuie și la dezvoltarea unor abilități valoroase atât în contextul jocului, cât și în viața de zi cu zi.

8.8. AZUL



Azul este un joc de masă foarte apreciat, creat de Michael Kiesling și publicat de Plan B Games. Este un joc de tip "tile-laying" (așezare de plăci). A câștigat mai multe premii pentru designul său atractiv, având ca temă principalele elemente de design ale mozaicurilor portugheze. Acest joc poate fi jucat de la 2 la 4 jucători și oferă o experiență plăcută atât pentru începători, cât și pentru jucători experimentați. Este un joc de tip abstract, bine cunoscut pentru accesibilitatea și adâncimea sa strategică.

❖ Cum se joacă:

- Obiectivul: Scopul jocului este de a acumula cele mai multe puncte prin completarea plăcilor pe tabloul de joc și îndeplinirea unor cerințe specifice.
- Componenta principală: Fiecare jucător are un tablou propriu pe care își așează plăcile de ceramică. Plăcile sunt disponibile într-o varietate de culori și trebuie să fie plasate strategic pentru a maximiza punctele.
- Mecanica jocului: Jucătorii aleg plăci de pe o masă comună și le plasează pe tabloul lor. Fiecare rând sau coloană completă pe tabloul personal aduce puncte și contribuie la crearea unui model estetic.

❖ Strategii de bază:

- Planificare: Trebuie să planifici cu atenție modul în care plasezi plăcile pentru a minimiza pierderile de puncte.
- Selectarea plăcilor: Alegerea plăcilor care se potrivesc bine cu tabloul tău și care completează rândurile și coloanele este esențială.
- Gestionarea resurselor: Unele plăci sunt mai valoroase decât altele, iar gestionarea resurselor în mod eficient poate face diferența între victorie și înfrângere.

❖ Beneficii

1. Îmbunătățirea abilităților de planificare și strategie: *Azul* implică luarea unor decizii strategice în ceea ce privește plasarea pieselor, gestionarea resurselor și anticiparea mișcărilor adversarilor. Acest lucru dezvoltă abilități de planificare și strategie.
2. Gândire critică: Jocul necesită evaluarea diferitelor opțiuni și luarea deciziilor în funcție de ce este cel mai avantajos în contextul jocului. Acest lucru ajută la dezvoltarea gândirii critice și a abilității de a analiza situațiile.
3. Atenție la detalii: acest joc implică plasarea pieselor într-un anumit mod pentru a maximiza punctele, ceea ce necesită o atenție sporită la detalii și la modul în care piesele sunt aranjate.
4. Gestionarea resurselor: Gestionarea pieselor disponibile și planificarea mișcărilor pentru a evita pierderile este o parte esențială a jocului, contribuind la dezvoltarea abilității de a gestiona resursele limitate.
5. Abilități matematice: Calculul punctelor și strategia necesară pentru a maximiza scorul implică utilizarea abilităților matematice și aritmetice simple, precum adunarea și scăderea.
6. Dezvoltarea abilităților sociale: *Azul* este adesea jucat în grupuri, ceea ce poate încuraja interacțiunea socială și dezvoltarea abilității de a juca fair-play.

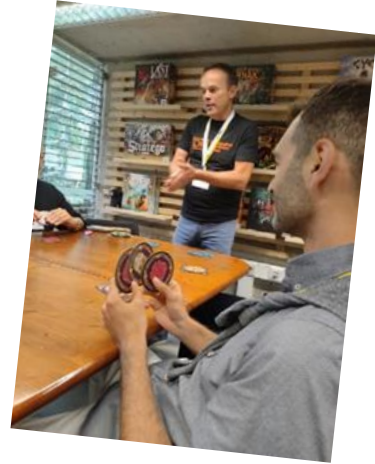
❖ Abilități dezvoltate

1. Planificare și previziune: Capacitatea de a anticipa mișcărilor adversarilor și de a planifica strategii pe termen lung este esențială.
2. Luarea deciziilor: Deciziile trebuie să fie luate în mod rapid și eficient, pe baza informațiilor disponibile și a posibilelor opțiuni.
3. Rezolvare de probleme: Identificarea celor mai bune modalități de a plasa piesele și de a obține puncte necesită gândire analitică și rezolvare de probleme.
4. Managementul timpului: Deși jocul nu este bazat pe timp, gestionarea eficientă a mișcărilor și planificarea anticipată ajută la optimizarea timpului de joc.

❖ Concluzie

Azul este mai mult decât un simplu joc de societate, este o activitate care dezvoltă și consolidează o serie de abilități cognitive și sociale.

8.9. SKULL



Skull este un joc de masă popular apreciat pentru designul său simplu și pentru modul în care îmbină strategia și elemente de bluff. Este un joc de cărți și discuri, inspirat de tradițiile și cultura mexicană, având o tematică legată de schelete și decoruri festive. Este ideal pentru întâlniri sociale și se joacă destul de repede, fiind ușor de învățat și plin de suspans.

❖ Componentele jocului:

- 6 seturi de cărți: Fiecare set conține 3 cărți cu motive diferite și o carte specială „Skull” (Schelet).
- 6 discuri: Fiecare jucător are un disc cu un design distinctiv (participă 3-6 jucători).

❖ Obiectivul jocului:

- Scopul este să câștigi două runde, fiecare rundă având ca obiectiv să faci o declarație corectă despre numărul de discuri de „Skull” (Schelet) aflate sub discurile altor jucători.

❖ Regulile de bază:

1. Pregătirea jocului:

- Fiecare jucător primește un set de 4 discuri (3 discuri cu motive diferite și un disc cu „Skull”).
- Fiecare jucător primește 3 cărți (2 cărți cu motive diferite și 1 carte „Skull”).

2. Runda de joc:

- Fiecare jucător își plasează discurile cu fața în jos în fața lui, în ordine aleatorie.
- În timpul fiecărei runde, jucătorii își aleg în secret cărțile pe care le vor juca. Într-o tură, jucătorii pot adăuga o carte pe discurile proprii sau pot provoca o licitație.

3. Licitația:

- Jucătorii fac declarații cu privire la numărul total de discuri de „Skull” aflate sub discurile altor jucători, bazându-se pe cărțile pe care le-au văzut și pe strategiile lor.
- Declarațiile trebuie să fie progresive și să fie un număr mai mare decât cele anterioare, până când cineva decide să conteste.

4. Testarea declarațiilor:

- Dacă un jucător contestă declarația, se întoarce unul dintre discurile selectate pentru a verifica dacă „Skull” este sub acel disc.
- Dacă numărul de „Skull” nu corespunde declarației, jucătorul care a contestat câștigă și adversarul pierde un disc.
- Dacă declarația este corectă, cel care a făcut declarația câștigă runda și trebuie să renunțe la un disc.

5. Câștigarea jocului:

- Primul jucător care câștigă două runde este declarat câștigătorul jocului.

❖ Beneficii:

1. Îmbunătățirea abilităților strategice: Skull necesită planificare atentă și anticipare a mișcărilor adversarilor. Jucătorii trebuie să-și dezvolte strategii pentru a câștiga fără a dezvălui prea multe informații despre cărțile lor.
2. Dezvoltarea abilităților de bluff: Jucătorii trebuie să mintă adversarii despre valoarea cărților lor și să detecteze bluff-urile acestora. Acest aspect al jocului îmbunătățește abilitățile de comunicare și înțelegerea psihologică a celorlalți.
3. Îmbunătățirea luării deciziilor: Deciziile trebuie luate rapid și strategic, luând în considerare riscurile și recompensele. Acest lucru ajută la dezvoltarea abilității de a lua decizii bine fundamentate în condiții de incertitudine.
4. Gândire critică: Jucătorii trebuie să analizeze și să evalueze mișcările și comportamentele altor jucători. Aceasta ajută la dezvoltarea gândirii critice și a abilității de a lua în considerare multiple perspective.
5. Interacțiune socială: Acest joc promovează interacțiunea între jucători, oferind oportunități de a colabora sau de a concura într-un mod distractiv. Acest lucru poate întări abilitățile de lucru în echipă și comunicare.

❖ Abilități Dezvoltate:

1. Gândire strategică: Planificarea și anticiparea mișcărilor adversarilor ajută la dezvoltarea unei gândiri strategice eficiente.
2. Abilități de comunicare: Capabilitatea de a influența și de a citi intențiile altor jucători îmbunătățește abilitățile de comunicare verbală și non-verbală.
3. Managementul Riscurilor: Decizia de a merge pe riscuri și evaluarea potențialelor beneficii versus pierderi sunt esențiale pentru succesul în joc.
4. Observare și analiză: Observarea atentă a comportamentului altor jucători și analiza semnalelor subtile sunt esențiale pentru a câștiga în Skull.
5. Adaptabilitate: Jucătorii trebuie să fie flexibili și să se adapteze la schimbările din joc și la strategia adversarilor.

❖ Concluzie

Skull este un joc care nu doar că oferă distracție, dar și contribuie la dezvoltarea unor abilități esențiale pentru gândirea critică, comunicare și luarea deciziilor strategice.

✚ 8.10. PROJECT L



Project L este un joc de masă modern care a câștigat popularitate datorită mecanicii sale interesante și a designului accesibil. Creat de Mikko Vainio și publicat de Boardcubator, acest joc este un puzzle de tip "tetris" care combină strategia și gestionarea resurselor într-un mod captivant. Jucătorii își dezvoltă abilități cognitive și strategice prin plasarea pieselor pe tablă pentru a rezolva provocări și a câștiga puncte.

❖ Despre joc:

- Număr de jucători: 1-4
- Durata jocului: Aproximativ 30-60 minute
- Vârsta recomandată: 8 ani și peste
- Obiectivul jocului: Fiecare jucător încearcă să adune puncte prin completarea de puzzle-uri de diferite forme și dimensiuni. Jucătorii își folosesc piesele de puzzle pentru a umple spațiile în diferite modele de pe tablă și câștigă puncte în funcție de complexitate și proporția de completare.

❖ Cum se joacă:

1. Pregătirea jocului: Fiecare jucător primește o tablă de joc personală și un set de piese de puzzle. Se așează pe masă puzzle-urile care trebuie completate.
2. Faza de acțiune: Jucătorii aleg și plasează piesele lor de puzzle pentru a completa formele de pe tablă. Există și piese speciale și abilități care pot ajuta în îndeplinirea obiectivelor.
3. Scor: La finalul jocului, jucătorii câștigă puncte în funcție de cât de bine au reușit să completeze puzzle-urile și de eficiența utilizării pieselor.

❖ Elemente notabile:

- Mecanica "Tetris": Folosește elemente de joc asemănătoare cu cele din Tetris, dar într-un cadru de joc de masă.
- Strategie: Necesită o bună planificare și gestionare a resurselor pentru a maximiza punctele.
- Flexibilitate: Se poate juca într-o varietate de moduri, inclusiv solo sau cooperativ.

❖ Beneficii

1. Dezvoltarea gândirii strategice: Jucătorii trebuie să planifice și să anticipeze mișcările pentru a rezolva puzzle-urile într-un mod cât mai eficient, dezvoltându-și abilități strategice.
2. Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor: Jocul solicită gândire critică și creativă pentru a găsi soluții rapide și eficiente, antrenând abilități esențiale de rezolvare a problemelor.
3. Concentrarea și atenția la detalii: Fiecare piesă trebuie plasată corect și strategia trebuie adaptată în funcție de cerințele fiecărui puzzle, stimulând atenția la detalii și concentrare.
4. Gestionarea resurselor și a timpului: Jucătorii trebuie să-și administreze resursele (piese și acțiuni) într-un mod optim pentru a maximiza punctele, dezvoltând abilități de management.
5. Îmbunătățirea coordonării mână-ochi: Manipularea pieselor și plasarea acestora pe tablă contribuie la îmbunătățirea coordonării mână-ochi.

❖ Abilități dezvoltate

1. Planificare și previziune: Jucătorii trebuie să planifice mișcările viitoare și să ia în considerare cum fiecare acțiune afectează tabloul general.
2. Abilități de organizare: Înțelegerea și gestionarea pieselor și a spațiului sunt esențiale pentru succes, promovând abilități de organizare.
3. Creativitate: Rezolvarea puzzle-urilor necesită adesea soluții inovatoare și creative, stimulând gândirea creativă.
4. Lucru în echipă (în cazul jocurilor cu mai mulți jucători): Dacă jocul se joacă în echipe, dezvoltă abilități de colaborare și comunicare.
5. Decizie rapidă și flexibilitate: Deciziile trebuie luate rapid, iar jucătorii trebuie să se adapteze la schimbările de situație și la cerințele puzzle-urilor.

❖ Concluzie

Project L este apreciat pentru accesibilitatea sa și pentru modul în care combină strategia cu puzzle-ul, făcându-l potrivit atât pentru familii, cât și pentru grupuri de prieteni care doresc un joc provocator și distractiv. Însă acest joc nu oferă doar distracție și provocări, ci și contribuie semnificativ la dezvoltarea abilităților cognitive și strategice ale jucătorilor.

8.11. TSURO



Tsuro este apreciat pentru frumusețea sa estetică și gameplay-ul său simplu, dar captivant. Este un joc excelent pentru adunări și pentru a te relaxa într-o seară. Acest joc de masă combină strategia simplă cu elemente de relaxare și socializare. Iată câteva detalii esențiale despre joc:

❖ Scopul jocului:

- Obiectivul tău în *Tsuro* este să îți menții dragonul pe tablă cât mai mult timp posibil, navigând printr-un labirint realizat din cărți care au desenat un traseu. Scopul este să eviți să te lovești de marginea tabloului sau să intri în coliziune cu alți jucători. Ultimul jucător care rămâne pe tablă câștigă.

❖ Componenta jocului:

- Un tablou de joc mare este împărțit în pătrate, iar fiecare pătrat conține un traseu
- Cărți care sunt plasate pe tablă pentru a forma un traseu continuu
- Figurine cu aspect de dragon pentru fiecare jucător

❖ Reguli de bază:

1. Pregătirea jocului: Fiecare jucător își plasează dragonul pe unul dintre colțurile tabloului de joc.
2. Cum se joacă: Fiecare jucător, pe rând, trage o carte cu traseu din pachet și o plasează pe tablă astfel încât traseul de pe carte să se alinieze cu traseele existente. După ce se plasează cartea, dragonul este mișcat de-a lungul traseului până când ajunge la marginea tabloului sau se intersectează cu traseul unui alt jucător.
3. Coliziuni și margini: Dacă traseul unui jucător se intersectează cu traseul altui jucător sau ajunge la marginea tabloului, dragonul său va fi eliminat de pe tablou.

❖ Aspecte interesante:

- Strategie: Deși pare simplu, jocul implică și strategii precum planificarea traseelor și blocarea adversarilor.
- Interacțiune: Există un element social puternic, deoarece plasarea cărților de traseu poate afecta direct și alți jucători.

❖ Beneficii

1. Relaxare și distracție: *Tsuro* este un joc simplu și relaxant care poate fi o modalitate excelentă de a te destinde și de a te distra.
2. Interacțiune socială: Fiind un joc care implică mai mulți jucători, *Tsuro* încurajează interacțiunea socială și comunicarea. Este o oportunitate de a petrece timp de calitate cu colegii, prietenii, familia.
3. Estetica și plăcerea vizuală: Designul frumos și componentele elegante ale jocului contribuie la o experiență vizuală plăcută, care poate fi relaxantă și stimulantă.

❖ Abilități Dezvoltate

1. Gândire strategică: *Tsuro* implică crearea și menținerea unui drum pe tablă. Jucătorii trebuie să ia decizii strategice privind plasarea cărților pentru a-și optimiza traiectoria și a evita coliziunile cu alți jucători. Acest aspect ajută la dezvoltarea abilității de a gândi strategic.
2. Planificare și anticipare: Jucătorii trebuie să anticipeze mișcările celorlalți și să planifice cum să evite să iasă de pe tablă, dezvoltând astfel abilități de planificare pe termen scurt și lung.
3. Coordonare vizuală și spațială: În *Tsuro*, jucătorii trebuie să își folosească abilitățile de coordonare vizuală și spațială pentru a vizualiza și a crea trasee complexe pe tablă.
4. Decizii rapide: *Tsuro* necesită luarea de decizii rapide în funcție de mișcările adversarilor și de piesele disponibile, ceea ce poate ajuta la dezvoltarea abilității de a lua decizii sub presiune.
5. Concentrare: Pentru a nu face greșeli și a planifica strategia eficient, jucătorii trebuie să fie atenți și concentrați pe evoluția jocului.
6. Gestionarea riscurilor: Jucătorii trebuie să-și evalueze opțiunile și să gestioneze riscurile, alegând căi care să minimizeze șansele de a ieși de pe tablă, dezvoltând astfel abilități de evaluare și gestionare a riscurilor.
7. Recunoașterea și adaptarea la schimbări: Jucătorii trebuie să fie flexibili și să se adapteze la schimbările de pe tablă, dezvoltând abilități de adaptare și reacție rapidă.
8. Răbdare și toleranță la frustrare: Deoarece jocul poate fi imprevizibil și nu există o strategie infailibilă, jucătorii dezvoltă răbdare și capacitatea de a gestiona frustrarea atunci când lucrurile nu decurg așa cum și-au planificat.
9. Lucru în echipă: În jocurile de grup, *Tsuro* încurajează interacțiunea și comunicarea între jucători, promovând colaborarea și înțelegerea reciprocă.

❖ Concluzie

Tsuro este mai mult decât un joc distractiv; el contribuie la dezvoltarea unor abilități importante și oferă o experiență de joc plăcută și stimulativă.

8.12. COLONIȘTII DIN CATAN (*The Settlers of Catan*)

Cunoscut și sub denumirea simplă de *Catan* este un joc de societate creat de Klaus Teuber și publicat pentru prima dată în 1995 în Germania. Acesta este considerat unul dintre cele mai populare jocuri de societate moderne și a contribuit la popularizarea jocurilor de tip eurogame la nivel mondial. După mai bine de 20 de ani de la lansare, Catan a obținut cam toate premiile importante ale domeniului și are fani pe toate continentele. Au aparut o mulțime de extensii, iar jocul de bază a fost updatat de câteva ori.



❖ Descrierea jocului:

Este un joc de strategie în care jucătorii colonizează o insulă, construiesc așezări și drumuri, și fac schimb de resurse. Pentru îndeplinirea planurilor trebuie să fii însă un comerciant bun și trebuie să poți încheia afaceri avantajoase. Câștigă cel care acumulează 10 puncte din așezări, orașe, cărți secrete, cel mai lung drum sau cea mai mare armată. Jocul este cunoscut pentru utilizarea unui tablou de joc modular, ceea ce înseamnă că insula Catan se poate configura diferit în fiecare partidă.

❖ Resursele și construcțiile:

- Resurse: Lemn, lână, grâu, piatră și lut. Aceste resurse sunt esențiale pentru construirea așezărilor, drumurilor și orașelor.
- Construcții: Jucătorii construiesc așezări (care se pot transforma în orașe) și drumuri pentru a extinde coloniile lor pe insulă. Fiecare construcție aduce puncte de victorie.

❖ Mecanicile jocului:

1. Aruncarea zarurilor: La începutul fiecărei runde, jucătorii aruncă zarurile pentru a determina ce resurse sunt produse pe insulă.
2. Comerț: Jucătorii pot schimba resurse între ei sau cu "porturile" de pe marginea insulei.
3. Construcție: După ce au colectat resursele necesare, jucătorii pot construi drumuri, așezări, orașe sau pot cumpăra cărți de dezvoltare care oferă diverse avantaje.

❖ Obiectivul jocului:

Primul jucător care ajunge la un total de 10 puncte de victorie câștigă jocul. Punctele de victorie se obțin prin construirea de așezări (1 punct) și orașe (2 puncte), deținerea cărților de dezvoltare speciale și obținerea titlurilor de Cel mai lung drum sau Cea mai mare armată.

❖ Extensii și variante:

Catan a dat naștere la numeroase extensii precum *Catan: Marinari*, *Catan: Orașe și Cavaleri*, *Catan: Negustori și Barbari*, și multe altele. Acestea adaugă noi reguli, resurse și obiective, extinzând complexitatea și posibilitățile jocului.

❖ Beneficii

1. Socializare și cooperare: Catan este un joc care încurajează interacțiunea socială. Jucătorii trebuie să colaboreze prin schimburi de resurse și negocieri pentru a-și atinge obiectivele. Acest lucru poate întări relațiile și îmbunătăți abilitățile de comunicare.
2. Gândire strategică și planificare: Pentru a câștiga la Catan, jucătorii trebuie să își planifice acțiunile pe termen lung, să anticipeze mișcările adversarilor și să ia decizii strategice cu privire la unde să construiască așezări și drumuri, precum și la cum să gestioneze resursele disponibile.
3. Rezolvarea problemelor: Jucătorii sunt adesea confrunțați cu situații neprevăzute sau dificile, cum ar fi lipsa unei anumite resurse. Pentru a depăși aceste obstacole, trebuie să gândească creativ și să găsească soluții eficiente.
4. Gestionarea resurselor: O componentă esențială a jocului este managementul eficient al resurselor. Jucătorii trebuie să învețe cum să își aloce resursele limitate în mod optim pentru a maximiza producția și dezvoltarea.
5. Gândire critică și adaptabilitate: Deoarece Catan implică elemente aleatorii, cum ar fi aruncările de zaruri și cardurile de dezvoltare, jucătorii trebuie să fie capabili să se adapteze rapid la schimbările din joc și să-și ajusteze strategia în funcție de noile circumstanțe.

❖ Abilități dezvoltate

1. Negociere și persuasiune: Jucătorii trebuie să negocieze între ei pentru schimburi de resurse, ceea ce le îmbunătățește abilitățile de negociere și îi învață cum să facă compromisuri și să convingă pe alții.
2. Luarea deciziilor: Fiecare tură implică decizii care pot influența cursul jocului. Jucătorii învață să evalueze rapid avantajele și dezavantajele diferitelor opțiuni și să ia decizii informate.
3. Memorie și concentrare: Pe parcursul jocului, jucătorii trebuie să își amintească ce resurse au adversarii, care sunt pozițiile lor și să își urmărească propriile planuri, ceea ce contribuie la îmbunătățirea memoriei și concentrării.
4. Gestionarea riscurilor: Deoarece zarurile joacă un rol în determinarea resurselor disponibile, jucătorii trebuie să învețe să gestioneze riscurile, să cântărească probabilitățile și să ia decizii care implică un grad de incertitudine.
5. Dezvoltarea empatiei și înțelegerii perspectivelor: În timpul negocierilor și interacțiunilor cu ceilalți jucători, este important să înțelegi nevoile și perspectivele acestora, ceea ce poate dezvolta empatia și capacitatea de a vedea lucrurile din unghiuri diferite.

❖ Concluzie

Coloniștii din Catan nu este doar un joc de divertisment, ci și un instrument educativ valoros care poate ajuta la dezvoltarea unor abilități esențiale atât pentru copii, cât și pentru adulți, fiind foarte apreciat atât de jucătorii casual, cât și de cei competitivi.

8.13. ACTIVITY

Jocul de masă *Activity* este un joc de societate popular, cunoscut pentru combinația sa unică de creativitate, comunicare și competiție. Acesta este un joc de echipă în care jucătorii trebuie să descrie cuvinte sau expresii prin desen, mimă sau explicații verbale, iar coechipierii trebuie să ghicească ce încearcă să exprime. Jocul poate fi jucat de copii și adulți deopotrivă. Acesta dezvoltă empatia și capacitatea de a înțelege perspective diferite.



❖ Componentele jocului:

- Tabla de joc: Aceasta are un traseu marcat cu mai multe casete, fiecare reprezentând un tip de activitate (desen, mimă sau descriere).
- Cărți de joc: Fiecare carte conține mai multe cuvinte sau expresii, împărțite pe categorii.
- Pioni: Fiecare echipă sau jucător individual are un pion care avansează pe tablă în funcție de numărul de casete câștigate.
- Clepsidră: Pentru măsurarea timpului în care trebuie realizată activitatea.

❖ Cum se joacă:

1. Împărțirea în echipe: Jucătorii se împart în echipe de câte 2 sau mai mulți oameni.
2. Stabilirea ordinii: Echipele stabilesc ordinea în care vor juca, de obicei, în sensul acelor de ceasornic.
3. Tragerea unei cărți: Echipa care urmează trage o carte și alege un cuvânt sau o expresie pe care trebuie să o comunice colegilor săi de echipă.
 - Desen: Un membru al echipei trebuie să deseneze ceea ce este pe carte, fără să vorbească, iar ceilalți membri trebuie să ghicească.
 - Mimă: Un membru mimează cuvântul sau expresia fără a folosi cuvinte, iar echipa trebuie să ghicească.
 - Descriere verbală: Jucătorul descrie cuvântul sau expresia fără a folosi cuvinte-cheie interzise sau formele lor derivate.
4. Avansarea pe tablă: Dacă echipa ghicește corect în timpul acordat (de obicei, o clepsidră de 60 de secunde), pionul lor avansează pe tablă cu numărul de casete indicat pe cartea de joc.
5. Câștigătorul: Jocul continuă până când una dintre echipe ajunge la finalul traseului de pe tablă. Aceasta este declarată câștigătoare.

❖ Strategii și sfaturi:

- Colaborarea: Cheia succesului este colaborarea eficientă între membrii echipei. Comunicarea și înțelegerea reciprocă sunt esențiale.
- Creativitatea: Fie că desenezi, mimezi sau descrii, creativitatea îți poate oferi un avantaj semnificativ.
- Timpul: Gestionarea timpului este crucială, așa că e important să acționezi rapid și eficient.

❖ Beneficii

1. Îmbunătățirea comunicării: Acest joc încurajează jucătorii să găsească modalități eficiente de a transmite informații, fie prin cuvinte, fie prin gesturi sau desene. Aceasta îmbunătățește abilitățile de comunicare verbală și non-verbală.
2. Dezvoltarea creativității: Fiind un joc care implică desenul și mima, *Activity* stimulează creativitatea și imaginația. Jucătorii trebuie să găsească soluții creative pentru a exprima concepte abstracte sau dificile.
3. Îmbunătățirea vocabularului: Prin utilizarea unei varietăți de cuvinte și expresii, jucătorii își pot extinde vocabularul și pot învăța noi cuvinte sau expresii într-un mod interactiv și amuzant.
4. Întărirea spiritului de echipă: Deoarece este un joc de echipă, *Activity* promovează cooperarea și colaborarea între jucători. Fiecare membru al echipei trebuie să se bazeze pe ceilalți pentru a câștiga, ceea ce întărește spiritul de echipă și încrederea reciprocă.
5. Distracție și relaxare: Este un joc care aduce multă distracție și râsete, fiind o modalitate excelentă de a petrece timp de calitate cu colegii, prietenii sau familia. Acesta contribuie la reducerea stresului și la crearea unei atmosfere plăcute.

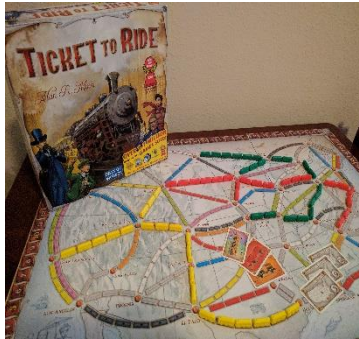
❖ Abilități dezvoltate:

1. Abilități de exprimare non-verbală: În timpul jocului, mimarea este o componentă esențială. Aceasta dezvoltă abilitățile de comunicare non-verbală, cum ar fi limbajul corpului și expresivitatea facială.
2. Abilități de desen: Pentru a exprima anumite concepte, jucătorii trebuie să deseneze. Chiar dacă nu toți sunt artiști talentați, activitatea de desen contribuie la dezvoltarea abilităților de reprezentare vizuală.
3. Empatie și înțelegere: Jucătorii învață să se pună în locul celorlalți, încercând să înțeleagă cum ar percepe coechipierii o anumită
4. Gândire rapidă: Jucătorii trebuie să reacționeze rapid pentru a explica un cuvânt sau o expresie înainte de expirarea timpului. Aceasta le dezvoltă capacitatea de a gândi rapid și de a lua decizii sub presiune.
5. Coordonare și sincronizare: În activitățile de grup, cum ar fi mima, este importantă sincronizarea și coordonarea între membrii echipei, ceea ce dezvoltă abilitățile de colaborare.

❖ Concluzie

Activity este un joc de masă captivant și interactiv care pune la încercare abilitățile de comunicare și creativitatea jucătorilor, fiind ideal pentru petreceri sau întâlniri de socializare. Însă nu este doar o sursă de divertisment, ci și un instrument valoros pentru dezvoltarea unui set variat de abilități esențiale într-un mod ludic și atractiv.

8.14. TICKET TO RIDE



Ticket to Ride este un joc de societate popular, creat de Alan R. Moon și publicat de Days of Wonder în 2004. Jocul este cunoscut pentru simplitatea sa și pentru gameplay-ul său strategic, fiind unul dintre cele mai bine vândute jocuri de societate din lume.

❖ Scopul jocului

Scopul în *Ticket to Ride* este să construiești rute feroviare între orașe, legând diferite locații de pe o hartă. Fiecare jucător primește niște cărți cu destinații secrete (ticket-uri) care indică două orașe între care trebuie să construiască o rută. Punctele se acumulează în funcție de lungimea rutelor construite, de numărul de destinații finalizate și de alte obiective secundare.

❖ Mecanici de joc

1. Cărți cu vagoane: Jucătorii adună cărți cu vagoane de culori diferite, necesare pentru a revendica rute pe hartă. Fiecare rută are o culoare specifică, iar jucătorul trebuie să aibă suficiente cărți de acea culoare pentru a o construi.
2. Rute și destinații: Jucătorii revendică rute plasând pe tabla de joc vagoane de tren, câștigând puncte în funcție de lungimea rutei. De asemenea, jucătorii primesc puncte suplimentare dacă reușesc să lege orașele de pe cărțile cu destinații.
3. Strategie și planificare: Pe lângă construirea propriilor rute, jucătorii pot bloca rutele adversarilor sau să-și extindă rețelele pentru a conecta cât mai multe orașe. Este important să ai o strategie bine gândită, mai ales spre finalul jocului, când resursele sunt limitate.
4. Sfârșitul jocului: Jocul se încheie atunci când un jucător rămâne cu 2 sau mai puține vagoane. Toți jucătorii mai au o ultimă tură, după care se fac punctajele finale.

❖ Variante și extensii

Ticket to Ride are numeroase variante și extensii care introduc hărți noi și reguli adiționale. De exemplu:

- *Ticket to Ride: Europe* adaugă tuneluri, feriboturi și gări.
- *Ticket to Ride: Nordic Countries* este conceput pentru un număr mai mic de jucători și are o hartă a țărilor nordice.
- *Ticket to Ride: Asia, Africa, Germania, India* și multe altele adaugă particularități regionale și noi provocări.

❖ Popularitate și premiile

Ticket to Ride a câștigat numeroase premii, inclusiv prestigiosul “Spiel des Jahres” în 2004, ceea ce i-a sporit popularitatea la nivel global. Jocul este apreciat atât de jucători casual, cât și de cei experimentați, datorită echilibrului său între accesibilitate și profunzime strategică.

❖ Versiuni digitale

Ticket to Ride este disponibil și în versiuni digitale pentru diverse platforme, inclusiv PC, console și dispozitive mobile, ceea ce permite jucătorilor să se bucure de joc chiar și atunci când nu au acces la o tablă de joc fizică.

❖ Beneficii

1. Dezvoltarea gândirii strategice: Jucătorii trebuie să planifice rute eficiente pe harta, să evalueze riscurile și să ia decizii pe termen lung pentru a câștiga puncte. Aceasta dezvoltă capacitatea de a gândi strategic și de a anticipa mișcările adversarilor.
2. Îmbunătățirea abilităților de planificare: Jocul cere jucătorilor să își gestioneze resursele (cărțile de tren și biletele) într-un mod optim. Aceasta ajută la îmbunătățirea abilităților de planificare și organizare.
3. Îmbunătățirea abilităților matematice: Jucătorii trebuie să calculeze puncte, să adune numere și să facă estimări privind necesarul de resurse. Aceasta contribuie la dezvoltarea abilităților matematice și aritmetice.
4. Promovarea gândirii critice: Evaluarea diverselor opțiuni de trasee, combinată cu gestionarea riscurilor și a oportunităților, stimulează gândirea critică și capacitatea de a lua decizii informate.
5. Învățarea geografiei: Fiecare versiune a jocului *Ticket to Ride* folosește o hartă geografică diferită (Europa, Statele Unite, Asia etc.), ceea ce poate ajuta jucătorii să învețe sau să își îmbunătățească cunoștințele despre geografie.
6. Socializare și colaborare: Jocul este o activitate socială care implică interacțiunea cu ceilalți jucători. Acest aspect promovează colaborarea, învățarea regulilor de bună purtare și gestionarea conflictelor într-un mod constructiv.
7. Reducerea stresului: Ca activitate recreativă, jocul ajută la relaxare și la deconectarea de la stresul cotidian, oferind o modalitate de distracție și de petrecere a timpului liber în mod plăcut.

❖ Abilitățile dezvoltate

1. Abilități de gestionare a resurselor: Jucătorii învață cum să-și gestioneze cărțile și să-și aloce resursele într-un mod eficient pentru a maximiza punctele câștigate.
2. Abilități de planificare strategică: Este necesar să planifici înainte traseul trenurilor și să te asiguri că poți finaliza rutele înainte ca ceilalți jucători să îți blocheze drumurile.
3. Gândire anticipativă: Înțelegerea modului în care mișcările altor jucători îți pot afecta planurile și anticiparea acțiunilor acestora este o abilitate esențială în acest joc.
4. Flexibilitate și adaptabilitate: Pe măsură ce jocul evoluează, jucătorii trebuie să își adapteze strategia în funcție de resursele disponibile și de acțiunile celorlalți.
5. Rezolvarea problemelor: Obstacolele din calea rutei tale inițiale te obligă să găsești alternative, ceea ce dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor.
6. Comunicare și negociere: În unele variante ale jocului, jucătorii pot negocia sau chiar coopera pentru a atinge anumite obiective, dezvoltându-și astfel abilitățile de comunicare.

❖ Concluzie

Aceste abilități fac din *Ticket to Ride* un joc nu doar distractiv, ci și educativ, contribuind la dezvoltarea unei game largi de competențe utile în viața de zi cu zi.

✚ 8.15. MATH SUMO



Math Sumo este un joc de masă educativ care combină învățarea matematicii cu distracția. Participanții se întrec în a rezolva probleme matematice într-un mod competitiv, inspirat de luptele sumo. Scopul jocului este de a stimula gândirea rapidă și abilitățile de calcul ale jucătorilor, în timp ce aceștia se distrează și se întrec între ei.

❖ Reguli de bază

1. Setup-ul jocului:

- Jocul se joacă pe o tablă de joc circulară care reprezintă un ring de sumo.
- Fiecare jucător își alege o piesă de joc care îl reprezintă pe luptătorul sumo.
- Există cărți de joc cu probleme matematice de diferite niveluri de dificultate.

2. Obiectivul jocului:

- Scopul este să îți "împingi" adversarul în afara ringului de sumo prin rezolvarea corectă a problemelor matematice.

3. Desfășurarea jocului:

- Fiecare jucător trage o carte cu o problemă matematică.
- Dacă rezolvă corect problema, își poate muta piesa de joc înainte, apropiindu-se de adversar.
- Dacă un jucător greșește răspunsul, adversarul său are ocazia să avanseze.
- Jocul continuă până când unul dintre jucători reușește să-l "împingă" pe celălalt în afara ringului.

4. Variante și extensii

- Jocul poate fi adaptat pentru diferite grupe de vârstă și niveluri de dificultate, folosind probleme mai simple sau mai complexe.
- Se pot introduce runde speciale în care jucătorii au un timp limitat pentru a răspunde.

❖ Beneficiile și abilități dezvoltate

1. Îmbunătățirea competențelor matematice:

- Calcul mental rapid: Jucătorii sunt încurajați să facă operații matematice (adunare, scădere, înmulțire, împărțire) în minte, fără a folosi un calculator sau hârtie.
- Consolidarea cunoștințelor: Repetarea conceptelor de bază ajută la întărirea și aplicarea cunoștințelor matematice deja dobândite.

2. Dezvoltarea gândirii logice:

- Rezolvare de probleme: Jucătorii trebuie să găsească soluții rapide și eficiente la problemele matematice, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.
- Gândire strategică: Jucătorii trebuie să ia decizii strategice pentru a avansa și a câștiga, ceea ce implică evaluarea opțiunilor și anticiparea rezultatelor.

3. Îmbunătățirea concentrării și atenției:

- Atenție la detalii: Pentru a răspunde corect și rapid la întrebările matematice, jucătorii trebuie să fie atenți și concentrați pe sarcina de față.
- Răbdare și perseverență: Deoarece jocul implică rezolvarea repetată a problemelor, jucătorii învață să fie răbdători și să continue să încerce până reușesc.

4. Dezvoltarea abilităților sociale:

- Lucru în echipă: Dacă jocul se joacă în echipe, jucătorii învață să colaboreze și să comunice eficient pentru a găsi cele mai bune soluții.
- Respectarea regulilor: Jucătorii trebuie să respecte regulile jocului, ceea ce promovează fair play-ul și respectul reciproc.

5. Creșterea încrederii în sine:

- Succes prin învățare: Pe măsură ce jucătorii devin mai buni la matematică și își îmbunătățesc abilitățile, aceștia își cresc încrederea în propriile capacități intelectuale.
- Experiențe pozitive de învățare: Asocierea matematicii cu un context distractiv poate reduce anxietatea legată de acest subiect și poate crea o atitudine pozitivă față de învățare.

❖ Concluzie

Math Sumo este, așadar, un joc care poate transforma învățarea matematicii într-o activitate plăcută și competitivă, ajutând la dezvoltarea unei game largi de abilități cognitive și sociale.

8.16. TALO

Talo este un joc de masă strategic, originar din Germania, inventat de Rudi Hoffman în 2008. Este un joc care combină elemente de strategie și de construire. Scopul principal al jocului este să construiești turnuri folosind blocuri de diferite dimensiuni și forme, și să ajungi cu turnul tău la o anumită înălțime înaintea adversarilor.



❖ Desfășurarea jocului

- Jucători: Jocul este conceput pentru 2-4 jucători.
- Piese: Conține blocuri de lemn de diferite mărimi, pe care jucătorii le folosesc pentru a construi turnuri.
- Obiectiv: Fiecare jucător încearcă să construiască un turn de o anumită înălțime. Jucătorul care reușește să își finalizeze turnul primul, câștigă jocul.
- Reguli: Jucătorii își pot folosi blocurile pentru a-și construi propriul turn sau pentru a sabota construcțiile adversarilor. Există o strategie în alegerea pieselor și a locurilor unde acestea sunt plasate.

❖ Beneficii

1. Dezvoltarea gândirii strategice: *Talo* implică planificarea și anticiparea mișcărilor adversarului, ceea ce ajută la dezvoltarea gândirii strategice.
2. Îmbunătățirea concentrării și a atenției: Fiind un joc care necesită atenție la detalii, jucătorii învață să se concentreze mai bine și să fie atenți la fiecare mișcare.
3. Stimularea creativității: Prin combinarea pieselor și explorarea diferitelor moduri de a câștiga, jucătorii își pot dezvolta creativitatea și gândirea laterală.
4. Promovarea abilităților sociale: Fiind un joc de grup, *Talo* ajută la îmbunătățirea abilităților de comunicare și la consolidarea relațiilor interpersonale.
5. Îmbunătățirea abilităților matematice: Jocul implică adesea calcule simple sau complexe, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților matematice.

❖ Abilități dezvoltate:

1. Gândire logică și raționament: Jucătorii trebuie să folosească logica pentru a face cele mai bune mișcări și pentru a bloca mișcările adversarilor.
2. Rezolvarea problemelor: *Talo* pune jucătorii în fața unor provocări constante, ceea ce îi ajută să își îmbunătățească abilitățile de rezolvare a problemelor.
3. Coordonarea mână-ochi: Manipularea pieselor de joc dezvoltă coordonarea motorie fină și acuratețea mișcărilor.
4. Răbdare și perseverență: Deoarece jocul necesită uneori mult timp pentru a se desfășura, jucătorii învață să fie răbdători și să persevereze.
5. Luarea deciziilor: În *Talo*, fiecare mișcare contează, iar jucătorii învață să ia decizii calculate și să își asume riscuri atunci când este necesar.

❖ Concluzie

Jocul *Talo* este apreciat pentru simplitatea și profunzimea sa strategică. Acest joc nu doar că oferă o modalitate distractivă de petrecere a timpului, dar ajută și la dezvoltarea unor abilități cognitive și sociale importante. Poate fi jucat de persoane de toate vârstele, fiind accesibil și captivant pentru copii, dar și provocator pentru adulți. Este un joc care dezvoltă gândirea strategică și abilitățile de planificare, fiind potrivit atât pentru sesiuni de jocuri casual, cât și pentru competiții mai serioase.

Aceste jocuri sunt populare datorită diversității lor și capacității de a aduce oameni împreună pentru a se distra și a concura într-un mediu social. Comunitățile de board gamers din întreaga lume organizează frecvent evenimente și întâlniri unde oamenii pot juca și descoperi noi jocuri.



9) **Arta designului de jocuri de masă: Pași pentru a-ți transforma ideile în realitate**

A deveni designer de jocuri de masă implică o combinație de creativitate, gândire strategică și cunoștințe tehnice. Iată câțiva pași pe care îi poți urma pentru a deveni designer de jocuri de masă:

1. Înțelegerea fundamentelor jocurilor de masă

- Joacă diverse jocuri de masă: Explorează diferite tipuri de jocuri pentru a înțelege mecanismele, temele și stilurile.
- Studiu: Citește cărți și articole, vizionează tutoriale despre designul jocurilor de masă. De exemplu cărți precum *The Art of Game Design* de Jesse Schell sau *Tabletop Game Design for Video Game Designers* de Ethan Ham pot fi foarte utile.

2. Dezvoltarea unei idei

- Brainstorming: Începe cu o idee de bază pentru un joc. Poate fi inspirată de un alt joc, un eveniment istoric, o temă anume sau un mecanism specific.
- Scenarii și tematică: Alege o temă interesantă pentru jocul tău. Va avea o temă istorică, fantastică, sau contemporană? Poate fi inspirată de o poveste, un loc, o perioadă istorică sau orice altă idee care te pasionează. Definirea temei și a poveștii jocului poate ajuta la conturarea mecanismelor și a regulilor.
- Tipul de joc: Decide ce fel de joc vrei să creezi. Poate fi un joc de strategie, de cooperare, de trivia, de noroc, etc.

3. Stabilirea regulilor

- Scopul jocului: Care este obiectivul principal al jocului, scopul final. Cum câștigă un jucător?

- Numărul de jucători: Decide câți jucători pot participa și dacă este un joc competitiv sau cooperativ.
- Mecanisme de joc: Stabilește regulile de bază care vor ghida modul în care se joacă jocul. Acestea pot include cum se mișcă piesele, cum se colectează resursele, interacțiunea între jucători, cum se extrag cărțile, cum se acumulează punctele, etc.
- Structura turelor: Decide cum se desfășoară rundele. Fiecare jucător participă pe rând? Există elemente de noroc (cum ar fi zaruri) sau se bazează pe strategie?

4. Prototiparea jocului

- Materiale: Folosește materiale simple pentru a crea un prototip. Hârtia, cartonul, markere, zaruri și alte materiale de bază pot fi folosite pentru a crea o versiune rudimentară a jocului.
- Tabla de joc: Creează un design pentru tabla de joc. Aceasta poate fi simplă sau complexă, în funcție de tipul de joc.
- Piese și cartonașe: Decide ce piese sunt necesare (figurine, cărți, resurse etc.) și cum vor arăta acestea. Desenează piesele de joc, cartonașele, și alte componente necesare. Poate fi util să creezi prototipuri simple folosind materiale de bază pentru a testa ideile.

5. Testarea și ajustarea jocului

- Testare inițială: Joacă jocul cu colegii, prietenii sau familia pentru a vedea cum funcționează în practică. Observă ce funcționează bine și ce nu.
- Feedback: Cere feedback de la cei care au jucat. Ascultă atent și notează sugestiile lor pentru a îmbunătăți jocul.
- Ajustări: Fă modificările necesare bazate pe feedback-ul primit. Poate fi necesar să ajustezi regulile, să schimbi componentele sau mecanismele, să clarifici anumite aspecte ale jocului.

6. Reglare și echilibrare

- Iterație: Continuă să testezi și să îmbunătățești jocul. Este un proces iterativ, așa că pregătește-te pentru multe modificări.
- Feedback: Ascultă atent feedback-ul și ajustează jocul pentru a fi cât mai echilibrat și distractiv.

7. Design-ul final

- Design grafic: Creează un aspect atrăgător pentru tabla de joc, cărți și alte componente. Poți folosi software de design grafic sau să colaborezi cu un designer profesionist.

- Materiale de calitate: Folosește materiale de calitate pentru versiunea finală a jocului. Piese de joc robuste, o tablă de joc frumoasă și cartonașe rezistente pot face jocul mai atractiv și durabil.

8. Publicarea jocului

- Autopublicare: Dacă vrei să produci jocul într-un tiraj mic, poți decide să îți publici singur jocul, creând copii și vânzându-le online sau în magazine locale. Poți folosi programe specializate pentru a crea fișierele necesare pentru producția jocului.

- Edituri: Dacă vrei să îl publici la scară mai largă, trimite prototipul tău la diverse edituri specializate în jocuri de masă care ar putea fi interesate să publice jocul tău. Fă o prezentare care să includă reguli detaliate, exemple de joc și imagini ale prototipului.

9. Resurse și instrumente utile

- *BoardGameGeek*: Un site esențial pentru toți pasionații de jocuri de masă, cu multe resurse pentru designeri.

- *Print-and-Play*: O platformă populară unde prin care poți oferi jocul tău sub formă de fișiere digitale pe care jucătorii le pot imprima și asambla acasă.

- *Kickstarter*: O platformă de crowdfunding unde poți lansa o campanie pentru a finanța producția jocului tău.

10. Lansare și Marketing:

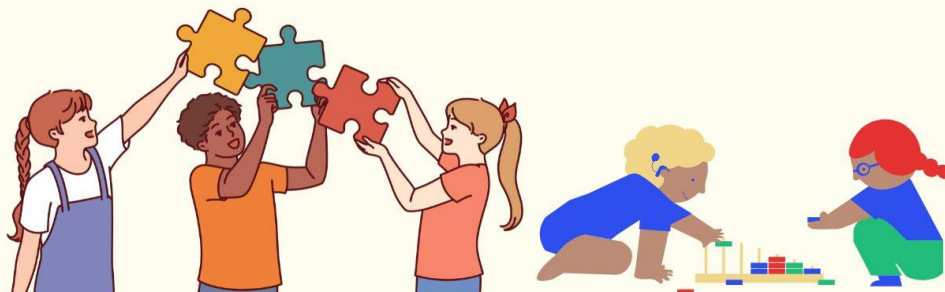
- Promovare: Folosește rețelele sociale, bloguri și alte canale pentru a promova jocul tău. Poate vrei să participi la târguri de jocuri sau să organizezi campanii de crowdfunding pentru a strânge fonduri și a atrage atenția.

- Participă la evenimente: Evenimentele și convențiile de jocuri de masă sunt locuri excelente pentru a-ți prezenta jocul și pentru a face cunoștință cu alți designeri și editori. *Protospiel* și *Unpub* sunt evenimente dedicate testării prototipurilor de jocuri de masă.

- Comunități online: Alătură-te comunităților online de designeri de jocuri de masă pentru sfaturi și feedback. De exemplu, *Board Game Designers Forum (BGDF)* este o comunitate online unde poți găsi sfaturi și feedback de la alți creatori de jocuri.

A deveni designer de jocuri de masă necesită timp și dedicare, deoarece este un proces iterativ și colaborativ. Este important să rămâi deschis la feedback și să fii dispus să faci ajustări pe parcurs. Inșă crearea propriului joc de masă poate fi o activitate foarte creativă și o experiență satisfăcătoare. Mult succes!

INCLUSIVITY



PARTEA II EDUCATIA INCLUZIVĂ METODE SI EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ



1 Metode incluzive utilizate în predarea geografiei

Educația incluzivă este un concept pedagogic care promovează accesul egal la educație pentru toți elevii, indiferent de nevoile lor specifice, abilitățile, originea culturală sau socială, genul, etnia sau orice altă caracteristică care ar putea duce la excluziune. Scopul său este de a crea un mediu educațional care să răspundă nevoilor diverse ale tuturor elevilor, promovând participarea activă și colaborativă.

Metodele incluzive în predarea geografiei sunt strategii și tehnici didactice care asigură participarea și implicarea activă a tuturor elevilor, indiferent de abilități, stiluri de învățare, nevoi speciale sau proveniență culturală. Scopul acestora este să ofere șanse egale de învățare și să creeze un mediu educațional accesibil și echitabil pentru toți elevii. Iată câteva metode incluzive care pot fi folosite la orele de geografie:

1. Învățarea diferențiată

Această metodă presupune adaptarea conținutului, metodelor de predare și evaluării în funcție de nevoile și stilurile de învățare ale fiecărui elev.

- **Exemple:**
 - Adaptarea materialelor pentru elevii cu dificultăți de învățare (texte mai scurte, prezentări vizuale).
 - Oferirea de sarcini suplimentare pentru elevii cu un nivel mai avansat.
 - Utilizarea hărților tactile pentru elevii cu deficiențe de vedere..

Clasa a VI- a

Activitățile incluzive la lecțiile despre geografia Europei sunt esențiale pentru a asigura participarea tuturor elevilor, indiferent de abilități, stiluri de învățare sau nevoi speciale. Aceste activități sunt gândite pentru a stimula interesul și pentru a facilita înțelegerea diverselor aspecte geografice, culturale și economice ale Europei.

1. Harta colaborativă a Europei

Elevii lucrează în grupuri pentru a crea o hartă colaborativă a Europei pe o tablă mare sau pe un panou în clasă.

- **Pentru elevii vizuali:** Vor desena conturul continentului și adăuga detalii precum lanțuri montane, râuri și granițe.
- **Pentru elevii auditive:** Vor prezenta oral informații despre fiecare țară, cum ar fi capitala, limba vorbită și principalele resurse naturale.
- **Pentru elevii kinestezici:** vor manipula decupaje de hârtie cu formele țărilor și să le poziționeze corect pe hartă.

2. Jocuri de rol: Consiliul European

Elevii participă la o simulare a unui Consiliu European, în care fiecare grup reprezintă o țară europeană și discută o problemă comună (ex: schimbările climatice, migrația).

- **Elevii cu abilități diferite:** Vor prelua roluri adaptate capacităților lor – unii pot fi purtători de cuvânt, alții cercetători care pregătesc datele sau mediatori.
- **Elevii cu dificultăți de comunicare verbală:** Vor pregăti și prezenta informațiile sub formă de prezentări vizuale sau grafice.

3. Proiect de grup: „Turul Europei”

Elevii lucrează în echipe pentru a crea un itinerar turistic pentru diverse regiuni din Europa. Fiecare grup va alege o zonă (Europa de Vest, Europa de Est, Europa de Nord etc.) și va prezenta locurile de interes și cultura locală.

- **Elevii vizuali și creativi:** Vor crea afișe sau prezentări PowerPoint cu imagini, hărți și descrieri ale locurilor vizitate.
- **Elevii care învață prin practică:** Vor realiza machete ale unor reperi geografice importante (Turnul Eiffel, Colosseum etc.).
- **Elevii care preferă scrisul:** Vor redacta ghiduri turistice scurte, descriind atracțiile și tradițiile locale.

4. Explorarea diversității lingvistice din Europa

Elevii explorează diversitatea lingvistică din Europa prin activități de identificare a limbilor vorbite în diferite regiuni.

- **Elevii auditivi:** Pot asculta fragmente de conversații în diferite limbi europene și să le identifice.
- **Elevii vizuali:** Pot crea hărți care să arate distribuția limbilor în Europa și să le coloreze în funcție de familiile lingvistice.
- **Elevii care învață prin joc:** Pot participa la un „bingo” lingvistic, unde trebuie să recunoască limbi bazate pe fragmente audio sau cuvinte esențiale.

Prin utilizarea acestor metode incluzive, profesorii de geografie pot crea un mediu educațional care să sprijine dezvoltarea fiecărui elev. Aceste activități sunt flexibile și adaptabile în funcție de nevoile clasei și asigură că toți elevii, indiferent de abilități, pot participa activ la lecțiile de geografie și să învețe despre Europa într-un mod atractiv și interactiv.



2 Exemple de bună practică - disciplina istorie

Clasa a V-a

Unitatea de învățare: Alfabetul istoriei-reconstituirea trecutului

Conținut: Izvoare istorice

Competența specifică:

3.7 Identificarea și clasificarea surselor istorice folosind instrumentele aplicației Paint

Organizarea și descrierea activității

Profesorul împarte elevii în grupe de câte 4 și oferă fiecărei grupe câte un fișier creat în aplicația Paint, care reprezintă izvoare istorice scrise și izvoare istorice necrise (imagini sau termeni). Elevii primesc ca sarcină de lucru să marcheze cu ajutorul unor instrumente ale aplicației Paint zonele din imagine care corespund izvoarelor istorice scrise și respectiv nescrise. La sfârșitul activității câte un elev din fiecare grupă prezintă clasei rezultatul, apoi elevii realizează cu ajutorul aplicației Paint o clasificare a tuturor izvoarelor întâlnite.

Timp de lucru: 20 minute (5 minute-identificarea izvoarelor istorice în echipă, 5 minute-prezentarea rezultatelor pe echipă, 10 minute-clasificarea tuturor izvoarelor istorice)

Sugestii metodologice

Profesorul recomandă elevilor ce instrumente ale aplicației Paint să folosească. Pentru clasificarea generală se poate împărți suprafața de lucru în două, prin trasarea unei linii verticale, apoi se poziționează toți termenii (imaginile) corespunzători izvoarelor scrise în dreapta liniei verticale și termenii (imaginile) în stânga liniei verticale.

Metode și tehnici: brainstorming, turul galeriei

Instrumente TIC necesare în activitate: calculator, aplicația Paint

Clasa a VIII-a

Unitatea de învățare: România modernă

Conținut: Regatul României-Carol I

Competența specifică:

3.1 Valorificarea experiențelor istorice oferite în acțiunea personalităților/grupurilor în contexte variate

Organizarea și descrierea activității

După încheierea activității de predare a lecției, profesorul cere elevilor, împărțiți în grupe de câte 4-5 elevi, să sintetizeze cu ajutorul unor postituri, informațiile și ideile principale ale lecției. Un cuvânt pentru țara de unde provine Carol I, două cuvinte (adjective) pentru personalitatea istorică,

trei cuvinte (verbe) pentru însușirile lui, patru cuvinte (sentimente) despre faptele lui, 5 cuvinte pentru analiză.

Timp de lucru: 10 minute: 5 minute pentru identificarea conceptelor în echipă, 5 minute pentru prezentarea rezultatelor pe echipă.

Sugestii metodologice:

Profesorul recomandă organizarea postiturilor sub forma unei piramide.

Metode și tehnici: piramida, turul galeriei

Clasa a V-a

Unitatea de învățare: Civilizația islamică

Continut: Apariția și expansiunea islamului

Competența specifică:

4.1 Folosirea unor tehnici în rezolvarea sarcinilor de lucru

Organizarea și descrierea activității

Profesorul împarte elevii în grupe de câte 4 elevi, aceștia primesc câte o fișă de învățare numerotată de la 1 la 4. Fișele curpind părți ale unei unități de cunoaștere însoțite de fișele de expert care ghidează lectura textului: cadrul natural și locuitorii, formarea și extinderea statului, religia și cultura arabă. După studiul individual, are loc regruparea elevilor, în funcție de numărul fișei primite, în grupul de experți: toți elevii care au numărul 1 vor forma un grup, cei cu numărul 2 vor forma alt grup s.a.m.d. Urmează învățarea prin cooperare a secțiunii care a revenit grupului din unitatea de cunoaștere desemnată pentru oră: elevii citesc, discută, încearcă să înțeleagă mai bine, hotărăsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul lor orogonar. Ulterior are loc revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii celorlați membri.

Timp de lucru: 10 minute pentru studiul individual, 20 minute pentru studiul în grupul de experti, 20 minute pentru predarea conținutului în grupul originar.

Sugestii metodologice: activitatea se desfășoară în clasă și este folosită de profesor ca activitate de predare.

Metode și tehnici: tehnica mozaicului, ghidul de studiu.

3 Profesorii - actori ai educației

Crosscurricular presupune să incluzi obiective, cunoștințe din mai multe materii. Există legături între subiecte pe care elevii le folosesc și le aplică de la un subiect la altul. Arta în predarea limbii și literaturii române, dar și orele de consiliere și orientare se focusează atât pe aptitudini, cât și pe experiență. Este important ca ei să știe că e bine ca ei să se exprime, să le placă ceea ce fac și că orice idee e binevenită.

Cum te simți astăzi? Se poate exprima prin cuvinte sau printr-o imagine. I-am invitat pe elevi să se recunoască într-un obiect pe care să-l deseneze și nu, nu telefonul a fost acesta. Una dintre fete a desenat o veioză galbenă pe o masă și a spus că așa este și ea, liniștită, voioasă și valoroasă într-o bancă. Le-am așezat la panou, exact ca în clasă.

O altă formă de exprimare poate fi cea în grupuri. Adesea elevii apreciază temele proiecte, machete, care să evedențieze frumosul în legătură cu subiectul lecției. Dar este interesant ca ei să lucreze în clasă, în grupuri țintă alese de profesor. Arta colaborativă conduce la bună dispoziție, la libertate de exprimare și mai ales la încredere în sine. Pornind de la o foaie de hârtie îndoită, i-am invitat să deseneze pe o jumătate din aceasta o formă geometrică pe jumătate, iar apoi să le unească în grupuri de patru elevi ca să obțină un obiect, apoi să decupeze, să lipească și să obțină un obiect mai mare căruia să îi dea un nume.

La o oră de limba și literatura română, de recapitulare finală la clasa a V-a, le-am dat ca temă pentru acasă să confecționeze din materiale reciclabile un costum al personajului preferat din literatură despre care a studiat anul acesta școlar. Au prezentat în clasă materialele și și-au exprimat puncte de vedere asociindu-se cu valorile personajelor alese. Au argumentat și de ce au ales aceste ținute.

Activitățile de dramatizare sunt apreciate în colectivele de elevi, fie ele dirijate de profesor sau propuse de elevi. Ele sunt generatoare de energie pozitivă, de empatie, de dorință de afirmare și întotdeauna fiecare elev își găsește locul. Ce fac ele? Ne încălzesc, ne câștigă atenția, ne face să ne cunoaștem, ne relaxează, practicăm concentrarea, improvizația, rezolvarea de probleme, sunt amuzante și cu talent și fără.

Merg parcă aș fi... Goe! sau *Fotografia înghețată* atrag privirile și captează instantaneu atenția. La orele de consiliere și orientare, acestea accentuează rolul fiecărui elev în grup, ne amintește că fiecare dintre noi este unic, dar în același timp valoros pentru grup. La orele de limba și literatura română, dramatizările pot fi prezente în orele de comunicare sau de literatură. Spre exemplu:

1. Joc de rol: tu și colegul tău de bancă discutați despre ultimul proiect la care ați participat. Evidențiați în dialogul vostru două roluri ale acestuia.
2. Dramatizare: pe parcursul unei săptămâni scrieți o piesă de teatru în două acte. Grupuri de 4 elevi. Jucați piesa de teatru în fața clasei.

Comunicare și conflicte. Valori morale

În stabilirea unității de grup și în luarea unor decizii putem folosi în activitatea didactică procesul literar sau studiul de caz pe teme de actualitate. Exemple în acest sens sunt:

La ora de dirigenție, elevii li se captează atenția prin post-ituri pe care sunt prezentate diferite situații pe care să le așeze pe flipchart la *Așa da! Așa nu!*:

-Andrei are grijă de bunica lui și merge să îi cumpere medicamente.

-Cosmina a lovit cu o piatră un câine.

Li se prezintă apoi o situație la care să găsească rezolvare împreună, pro și contra:

Alin și Mihai sunt doi prieteni buni, pleacă împreună de la școală și rămân în parc până târziu. Aruncă pietre în mașini, se ceartă cu bătrânii pentru locurile pe bănci, stau și se joacă pe telefoane. Într-o seară pleacă pe alt drum unde văd câțiva tineri care se ceartă. Aleg să plece pe alt drum prin parc și, fiindu-le teamă, un câine îi latră, iar Mihai se lovește la picior încercând să fugă. Alin îl ajută, dar a doua zi la școală Mihai este supărat pe el, deși nu-i spune de ce. Elevii trebuie să stabilească în grupuri alese prin pietricele colorate diferit pe o foaie de hârtie aspectele negative și pozitive cu privire la cei doi, dar și profilurile celor doi: Cine este Alin? Cine este Mihai? Exercițiul se bazează pe furtuna de idei și pe experiența personală.

Pentru procesul literar, accentul va cădea pe valorile personale și pe ceea ce este moral sau imoral. Un exemplu în acest sens:

Goe și Ionel sunt doi copii foarte alintați. Ei fac multe obrăznicii. Îi aducem la proces. Elevii primesc roluri diferite pentru care se pregătesc acasă și dezvoltă ideile în clasă. Este nevoie de judecător, grefier, avocatul apărării, avocatul acuzării, acuzații, reclamantul, martori și opinia publică. La sfârșitul orei are loc dezbaterea cazului și tragerea concluziilor. Pe grupe, opinia publică va formula soluții de rezolvare a cazului și fiecare grup prezintă în fața celorlalți. Acest tip de activitate se axează și pe dramatizare/ jucarea unui rol în fața publicului.

Climatul școlar pozitiv

Printre metodele care să asigure climatul pozitiv în școală putem vorbi despre: exprimarea verbală a emoțiilor, studiile de caz, jocul de rol, tehnica jurnalului, exercițiile de respirație, a număra până la 5, învățarea bazată pe proiecte, feedback-ul pozitiv.

La limba și literatura română tehnica jurnalului poate fi utilizată în cadrul orelor de literatură și, pornind de la un fragment de text, elevii pot extrage un citat despre care să discute, să îl interpreteze. Într-adevăr, unii pot scrie mai mult, alții mai puțin, părerile fiecăruia fiind importante. În orele de limbă și comunicare, jurnalul este atractiv pentru că le oferă libertate de

exprimare, este simplu de abordat și reprezintă chiar un conținut al examenului de final de ciclu gimnazial. În orele de consiliere, jurnalul, prin caracterul lui confesiv și intim, ne apropie de ceilalți, important fiind să fim curajoși în a ne citi gândurile. Este o modalitate de cunoaștere la început de drum. Proiectul presupune lucru în echipă și poate fi scris, vizual sau auditiv. Presupune timp, efort din partea elevilor, cunoașterea rolurilor. Teme pentru astfel de proiecte, în general la sfârșitul unei unități de învățare, pot fi:

1. Tradiții ale lunii martie.
2. Texte literare populare. Sentimente.
3. Valori în literatura română.
4. Brăila de ieri și de azi.
5. Comunitățile locale.
6. La pas prin Brăila.
7. Scriitori brăileni.

Învățarea bazată pe proiecte este organizată în jurul unei întrebări deschise sau a unei provocări, solicită gândire critică, colaborare, rezolvare de probleme, necesită feedback. O altfel de abordare în gimnaziu poate fi o provocare. Elevilor li se comunică o temă neobișnuită:

1. Cum ar arăta școala ideală?
2. Ce soluții ați găsi pentru a fi mereu curat în parcuri?
3. E nevoie de o reclamă pentru un mediu mai puțin poluat. Ce idei aveți?

PROIECT DIDACTIC

CLASA A VII-A

DISCIPLINA: CONSILIERE ȘI ORIENTARE

SUBIECTUL LECȚIEI: Ferestre către ceilalți

TIPUL LECȚIEI: dobândire de noi cunoștințe

COMPETENȚE GENERALE ȘI COMPETENȚE SPECIFICE:

1. Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat.
- 1.2. Autoevaluarea stilului de viață sănătos în raport cu mediul de viață.
2. Relaționarea armonioasă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare.
- 2.1. Manifestarea empatiei în raport cu diferențele individuale și de grup.

COMPETENȚE DERIVATE:

Elevii vor fi capabili:

- Să se prezinte de-a lungul timpului.

- Să enumere valori și calități ale colegului ideal.
- Să se raporteze la ceilalți prin sine.
- Să se autoevalueze în raport cu piramida de valori.

STRATEGIA DIDACTICĂ

1.METODE ȘI PROCEDEE: conversația, brainstormingul, mozaicul, studiul de caz, piramida valorilor, turul galeriei..

2. MATERIALE DIDACTICE: manualul, tabla, flipchartul.

3.MIJLOACELE DIDACTICE: fișa de lucru

4.RESURSE:-capacitățile de învățare ale elevilor;

-cunoștințele și deprinderile de lucru însușite anterior;

-timp:50 de minute.

5. EVALUAREA: va avea loc pe parcursul orei, metodele de predare fiind utilizate și pentru evaluarea competențelor dobândite și dovedite de elevi.

Tipul evaluării: formativă, individuală.

Modalități de evaluare: frontală/individuală, aprecieri verbale

BIBLIOGRAFIE:

1. Consiliere și dezvoltare personală, manual pentru clasa a VII-a, editura CDPres.

2. <https://www.edu.ro>

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1.Organizarea clasei de elevi (1 min.):

Se face prezența și profesorul asigură ordinea și disciplina clasei, în vederea desfășurării optime a lecției.

2.Reactualizarea cunoștințelor predate anterior, prin verificarea temei (8 min., Evocare):

Profesorul numește câțiva elevi să răspundă, aceștia confruntându-și notițele cu ale colegilor. Se corectează eventualele greșeli și se explică neînțelegerile.

3.Anunțarea temei și a obiectivelor lecției (1min.):

Profesorul notează pe tablă titlul lecției, iar elevii îl notează în caiete. Sunt precizate și obiectivele operaționale ale lecției, la nivelul de înțelegere al elevilor.

4. Conducerea procesului de învățare (30 de min. Realizarea sensului):

Elevii au avut ca temă pentru acasă să se gândească dacă s-au schimbat pe parcursul anului școlar. Notează o culoare care să îi reprezinte astăzi și câteva gânduri pozitive. Lucrează în echipe stabilite prin alegerea unei forme geometrice dintr-un bol fără ca ei să știe acest lucru. Primesc ca sarcină de lucru să-l prezinte pe Petrică prin cuvinte, desene. Petrică este un coleg de-al lor, colegul ideal.

După prezentare, aceștia trebuie să motiveze ce îl face atât de special și dacă au ceva în comun. Vor reflecta dacă părțile din Petrică se regăsesc printre ei. Apoi, pornind de la valorile/calitățile lui Petrică, vor crea o piramidă a valorilor personale și vor motiva alegerile.

5. Realizarea feed-back-ului (6min. Reflecție):

Se realizează prin tehnica sendvișului. Profesorul, facilitator al învățării, ascultă fiecare idee și îi încurajează să se exprime liber. Totodată, prin turul galeriei, fiecare va vedea dacă au ceva în comun cu ceilalți colegi din grupă. Se vor trage concluzii.

6.Evaluarea (2min.):

Evaluarea se va realiza pe tot parcursul orei, fiind urmărite răspunsurile și deprinderile de lucru.

7.Asigurarea retenției și a transferului (2 min.):

Se va realiza pe baza ideilor- ancoră, profesorul propunând următoarea temă de discuție.



Anexa 1

GLOSAR DE TERMENI

A

- **Abilități variabile ale jucătorilor** (Variable player powers): Abilități unice care diferențiază jucătorii unul de celălalt.
- **Acțiune** (Action): O mișcare sau decizie pe care un jucător o poate face în timpul turului său.
- **Alianță** (Alliance): O înțelegere între jucători pentru a colabora în timpul jocului, de obicei pentru a combate alți jucători sau pentru a atinge obiective comune.

B

Blocat (Blocked): Termen folosit pentru a descrie o situație în care un jucător nu poate face mișcări sau acțiuni dorite din cauza unor restricții.

C

- **Carte de joc** (Playing card): Un element esențial în multe jocuri de masă care poate avea diverse funcții (acțiuni, resurse, puncte de victorie).
- **Carte specială** (Special card): O carte cu efecte speciale care poate modifica regulile jocului într-un mod unic.
- **Coliziune** (Conflict): Situația în care jucătorii sau piesele se confruntă direct, de obicei în cadrul unor acțiuni care afectează negativ un jucător.
- **Componentă** (Component): Orice parte fizică a jocului, cum ar fi piesele, cărțile, zarurile, tabla de joc.
- **Construire** (Build): Actul de a crea sau îmbunătăți structuri, unități sau alte elemente pe tabla de joc.
- **Controlul zonelor** (Area control): Un mecanism în care jucătorii concurează pentru a controla anumite zone de pe tabla de joc.
- **Cooperativ** (Co-op): Un tip de joc în care jucătorii lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun.

D

- **Decizie critică** (Critical decision): O alegere importantă care poate influența rezultatul final al jocului.

E

- **Expansiune/Extensie** (Expansion): Un set suplimentar de reguli, componente sau scenarii care adaugă noi elemente la jocul de bază.

F

- **Facțiuni** (Faction): Un grup sau o echipă în joc, fiecare având abilități și/sau obiective unice.

- **Față de joc** (Game face): Partea vizibilă a unui joc (ex. tabla de joc, cartonașe) care influențează modul în care jucătorii interacționează cu jocul.

- **Faza de joc** (Game phase): O etapă specifică în cadrul unui joc, unde se desfășoară anumite acțiuni sau se iau anumite decizii.

G

- **Gestionarea mâinii** (Hand management): Un mecanism în care jucătorii trebuie să decidă cum să folosească eficient cărțile din mâna lor.

- **Ghid de joc**: (Game guide): Documentația care explică regulile și modul de joc.

H

- **Hexagon** (Hex): O celulă cu șase laturi folosită în unele table de joc.

I

- **Inițiativă** (Initiative): Ordinea în care jucătorii își iau turele.

- **Interacțiune** (Interaction): Modul în care jucătorii influențează și interacționează între ei în cadrul jocului.

Î

- **Întoarcere** (Flip) Actul de a schimba poziția unei piese sau a unei cărți pentru a dezvălui o altă față.

J

- **Joc competitiv** (Competitive game): Un joc în care jucătorii concurează între ei pentru a câștiga, fiecare având obiective individuale.

- **Joc cooperativ** (Cooperative game): Un joc în care toți jucătorii lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun, adesea împotriva jocului însuși sau a unor obstacole comune.
- **Joc de masă** (Board game): Joc care se joacă pe o tablă sau o placă de joc, adesea cu piese, cărți și/sau zaruri.
- **Joc de noroc** (Luck based game): Un joc în care șansa joacă un rol semnificativ în rezultatele jocului.
- **Joc de strategie** (Strategy game): Un joc în care planificarea și luarea deciziilor pe termen lung sunt esențiale pentru succes.

L

- **Limitare** (Limitation): Restricții impuse de reguli care afectează acțiunile jucătorilor.
- **Linia de vizibilitate** (Line of sight): Câmpul vizual al unui jucător sau ceea ce poate vedea o piesă și/sau zona în care poate ataca o altă piesă.

M

- **Mână** (Hand): Setul de cărți sau resurse pe care un jucător le deține în joc.
- **Mănuitor** (Handler): Persoana care gestionează sau organizează jocul.
- **Mecanisme de joc** (Game mechanics): Mecanismele de bază care definesc modul în care jocul funcționează, inclusiv modul în care se desfășoară acțiunile, cum sunt gestionate resursele și cum sunt aplicate reguli.
- **Mișcare pe grilă** (Grid movement): Mișcarea pieselor de joc pe o rețea de pătrate sau hexagoane.

N

- **Nivel** (Level): Gradul de dificultate sau complexitate al jocului sau al personajului într-un joc.
- **Nivelație** (Leveling): Procesul de egalizare a șanselor între jucători, adesea prin ajustarea regulilor sau a resurselor.
- **Noroc** (Luck): Elementul aleatoriu din joc, de obicei introdus prin zaruri sau cărți.

O

- **Obiectiv** (Objective): Scopul principal pe care jucătorii trebuie să-l atingă pentru a câștiga jocul.
- **Oponent** (Opponent): Un alt jucător care concurează împotriva ta în joc, adversar.

P

- **Pachet de cărți** (Card deck): Un set de cărți folosite în joc, adesea cu efecte și acțiuni specifice.
- **Piese** (Pieces): Elementele fizice care sunt plasate pe tabla de joc și care reprezintă jucătorii, unități, resurse etc. Exemple includ pionii, cărțile și zarurile.
- **Pion** (Pawn): Termen generic pentru piesă de joc, de obicei în formă de omuleț, folosită pentru a reprezenta jucătorii sau unități într-un joc.
- **Plasarea muncitorilor** (Worker placement): Un mecanism în care jucătorii plasează muncitori pe tabla de joc pentru a efectua acțiuni.
- **Plasarea pieselor** (Tile placement): Un mecanism în care jucătorii plasează piese pe tabla de joc pentru a crea structuri sau modele.
- **Puncte de acțiune** (Action points): Un sistem de joc în care jucătorii au un număr limitat de puncte pe care le pot folosi pentru a efectua diverse acțiuni în turul lor.
- **Puncte de victorie** (Victory points): Sistem de scor utilizat în multe jocuri pentru a determina câștigătorul, bazat pe realizarea obiectivelor și îndeplinirea cerințelor jocului.

R

- **Reguli** (Rules): Setul de instrucțiuni care determină cum se joacă jocul, cum se mișcă piesele, cum se câștigă și altele.
- **Rejucabilitate** (Replayability): Gradul în care un joc poate fi rejucat și oferă o experiență diferită de fiecare dată.
- **Rundă** (Round): Fiecare ciclu complet în care toți jucătorii își fac mișcărilor, de obicei într-un mod determinat de reguli.

S

- **Salată de puncte** (Points salad): Un mecanism de joc în care jucătorii câștigă puncte în multe moduri diferite.
- **Scenariu** (Scenario): O variantă specifică a jocului cu setări și obiective diferite, adesea folosită pentru a crea provocări noi.
- **Selecția cărților** (Card drafting): Un mecanism în care jucătorii aleg cărți dintr-un set disponibil, de obicei în mod rotativ.
- **Strategie** (Strategy): Planul pe termen lung pe care îl dezvoltă jucătorii pentru a câștiga jocul, bazat pe reguli și pe starea jocului.

T

- **Tablă de joc** (Game board): Suprafața pe care se desfășoară jocul, fie împărțită în pătrate, hexagoane sau alte forme geometrice, pe care sunt plasate piesele, fie marcată cu diverse zone și simboluri relevante pentru reguli.
- **Tablă modulară** (Modular board): O tablă de joc formată din piese care pot fi rearanjate pentru a crea diferite scenarii sau configurații.
- **Tactică** (Tactics): Acțiunile specifice pe care le întreprinde un jucător într-o situație particulară pentru a implementa strategia sa generală.
- **Tur** (Turn): Perioada în care un jucător își efectuează acțiunile individuale înainte ca următorul jucător să își facă runda.

U

- **Upgrade**: Îmbunătățirea echipamentului, resurselor, sau abilităților unui jucător sau ale personajului într-un joc.

V

- **Variabilitate** (Variability): Gradul în care un joc poate oferi experiențe diferite de la o sesiune la alta.
- **Victorie** (Victory): Obiectivul final al jocului, de obicei obținut prin acumularea de puncte sau îndeplinirea unor condiții specifice.

Z

- **Zaruri** (Dice): Cuburi numerotate folosite pentru a introduce elementul de noroc în jocuri.
- **Zona de joc** (Playing area): Spațiul dedicat în cadrul jocului în care se desfășoară anumite activități (de exemplu, zona de resurse, zona de acțiune).

Anexa 2
RESURSE

Board games through the ages

https://www.youtube.com/watch?v=812rZ_JBzII

Made for Play: Board Games & Modern Industry

<https://www.youtube.com/watch?v=uvrmG7G7XqU>

Top 15 Brilliant Board Game Mechanics for Beginners!

<https://www.youtube.com/watch?v=oiPfMSUkrEQ>

Board Game Terms: Explained

<https://www.youtube.com/watch?v=A4uwr34mpGA>

71 Ways to Become a Better Game Designer

<https://www.youtube.com/watch?v=QJ8g1o1Mih0>

How to make your own card game in 2024

<https://www.youtube.com/watch?v=LpPJVvuNs6Y>

10 Steps to ACTUALLY Design a Board Game

https://www.youtube.com/watch?v=ZUuudT9Vn_w&t=107s

How to Create a Board Game I Board Game Hangover

https://www.youtube.com/watch?v=u6aiLxpCY_w

10 Steps to ACTUALLY Design a Board Game

https://www.youtube.com/watch?v=ZUuudT9Vn_w

How to Make a Board Game in 2024

<https://www.youtube.com/watch?v=ylzDYxrRNkc>

How to make an awesome board game!

<https://www.youtube.com/watch?v=AjLCWtdL8Fg>

How to Design a Board Game

<https://www.youtube.com/watch?v=k2EuDpt2p6c>

15 FUNNY GAMES TO PLAY ONLY WITH PEN AND PAPER

<https://www.youtube.com/watch?v=MNC3ukSqGAU>

Kids Art Challenge - Invent a Board Game!

<https://www.youtube.com/watch?v=9wTDa0NMtMY>

Kylee Makes a Board Game | DIY Board Game Idea for Bored Kids! Create Your Own Activity & Adventure!

<https://www.youtube.com/watch?v=mFIGohsRRYc>

Popular Paper Games You Can Make At Home

<https://www.youtube.com/watch?v=ojByFtoqDAo>

Jocuri de masa _ FA CU MANUTA TA in 30 de secunde (fotbal si tintar sau moara)

<https://www.youtube.com/watch?v=ebeWfQJOfWU>

Top 5 DIY Cardboard Planets Games Compilation | 5 Best Simple DIY Projects with planets for kids

<https://www.youtube.com/watch?v=j905MNiGghI>

STEAM @ Home: Math Board Game

<https://www.youtube.com/watch?v=oduvlSnFFgo>

how to make diy board game/board games making at home/make your own board game/easy board game ideas

<https://www.youtube.com/watch?v=-xqFavHI0AI>

DIY Paper board game | Maths Board game | @CraftStack

<https://www.youtube.com/watch?v=BvnQRp4i-Ac>

Cum să faci jocuri COOL din carton

<https://www.youtube.com/watch?v=VjbfI24qaw8>

My Homemade Board Game Prototype

<https://www.youtube.com/watch?v=4XtOALmdscY>

Make Your Tabletop Games Come True

https://www.youtube.com/watch?v=_-OawLBv3gM

Creating My First Board Game: Traditional vs. TabletopCreator Software!

<https://www.youtube.com/watch?v=3s3IokCXg4Y>

The Best Tool for Rapidly Prototyping Your Board Game - Dextrous

<https://www.youtube.com/watch?v=waKgJnhaubs>

WEBOGRAFIE

<https://boardgamegeek.com/>

<https://jocozaur.ro/blogs/ludicus-sezonul-1/ce-sunt-jocurile-de-societate>

<https://bestkids.ro/blogs/articole-utile/beneficiile-jocurilor-de-societate-in-era-tehnologiei-moderne>

<https://didacto.ro/jocuri-de-societate-pentru-copii-avantaje-recomandari/>

<https://www.gameology.ro/blog/jocuri-de-societate-pentru-iubitorii-de-literatura.html>

<https://www.cleverpatch.com.au/ideas/by-product-type/paper-and-card/create-your-own-board-game>

<https://makezine.com/article/home/fun-games/craft-paper-board-game/>

<https://www.youtube.com/watch?v=9wTDa0NMtMY>

www.boardgamedesignlab.com/help

<https://wordrated.com/board-games-statistics/>

<https://wordrated.com/benefits-of-board-games/>

<https://www.youtube.com/watch?v=yb6x5wq213E&list=PL3wY2JXCw1GpMlvNo0KzoDjae8diH1LhO>

<https://chatgpt.com/c/95cfc103-8eac-4f70-8d08-ccc40c6e17dd>

<https://www.wowbiz.ro/cele-mai-populare-jocuri-de-societate-din-diverse-culturi-20422883>

<https://www.cumsejoaca.ro/reguli-si-regulamente/>

BRAGA, PORTUGALIA



Porto, Portugal

