GAME-ED - IO4
RAZVIJANJE USTVARJALNOSTI NAMIZNE IGRE

Koordinator projekta:
Fontanus Center Ltd., Madžarska, https://www.fontanus.hu
Partnerji:
University "Vasile Alecsandri" din Bacau, Romunija, www.ub.ro
Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto, Slovenija, http://www.nevladnik.info/si/
Univerza v Ljubljani, Slovenija, https://www.uni-lj.si/university/
NetCoGame GamefulLiving Research Center Non-profit Ltd., Madžarska, http://www.netcogame.com/

Sodelujoči:

Koordinator projekta - Fontanus Center, Hungary:

Valéria Bugris
Péter Hacker
Éva Bajzik
László Zakariás
Éva Hajdu

Partnerska organizacija - "Vasile Alecsandri" University of Bacău, Romunija:

Ioana Boghian
Venera-Mihaela Cojocariu
Elena Nechita
Carmen-Violeta Popescu
Liliana Mâță
Gabriel Mareş

Partnerska organizacija - Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto, Slovenija:

Kaja Jenkole
Ester Snedec

Partnerska organizacija - University of Ljubljana, Slovenija:

Jože Rugelj
Matej Zapušek
Sanja Jedrinović
Mateja Bevčič

Partnerska organizacija - JátékosLét NetCoGame Research Center, Madžarska:

Andrei Damsa
Juhász Gergő
Fromann Richárd

KAZALO

A1 - Oblikovanje delovne skupine za razvoj namizne igre 5

A1.1 Sestavljanje ekipe 5

A2 - Vzpostavitev skupnega koncepta igre 7

A2.1. Opredelitev razsežnosti igre 8

A3 - Razvoj namizne igre 10

A3.1. Oblikovanje 10

A3.2. Oblikovanje prve različice igre 11

A.3.2.1. Oblikovanje igre 11

A.3.2.2. Oblikovanje igralne plošče 12

A.3.2.3. Opredelitev konceptov 12

A.3.2.4. Opredelitev osnovnih elementov konceptualizacije 13

A.2.3.5. Igra in pravila prve različice igre 15

A4 - Testiranje prve različice igre 16

A4.1. Parametri za testiranje 16

A4.2. Povzetek izkušnje 16

A4.2.1. Število igralcev 16

A4.2.2. Igralna plošča 17

A4.2.3. Pojmi 17

A4.2.4. Karte 18

A4.2.5. Igra 18

A4.2.6. Razvojni učinek igre 18

A5 - Testiranje druge različice igre 20

A5.1. Igralna plošča 20

A5.2. Pojmi 20

A5.3. Karte 21

A5.4. Igra 22

A5.5. Razvojni učinek igre 23

A6 - Priprava končne različice IO-ja 24

A.6.1. Končna pravila igre 24

A6.2. Oblikovanje 25

A6.3. Ime igre 27

Predlogi za uporabo igre 27
Kaj je novega v igri? 28
Kako se med igro spremeni odnos do same igre? 28
Pojavljanje razlik v razmišljanju med igranjem 29
Kako se igra razvija? 30
Vloga pogovorov med igro in po zaključku 31
Predlogi za uporabo igre 31
1. Dodatek: seznam pojmov 33
2. Dodatek: kartice s predmeti 35
3. Dodatek: kartice odnosov in njihovi možni pomeni 40

A1 - Oblikovanje delovne skupine za razvoj namizne igre

Glavni cilj projekta Game-ED je razširiti in razviti kompetence inštruktorjev in drugih strokovnjakov, ki pomagajo udeležencem pri izobraževanju odraslih. Poleg tega je njegov cilj tudi izboljšati in razširiti visokokakovostne učne priložnosti za odrasle in podporne priložnosti, ki vsem pomagajo pri učenju in razvijanju ključnih kompetenc.

Ob upoštevanju vsega tega so se udeleženci - pod vodstvom Centra Fontanus - kot četrtega intelektualnega rezultata projekta lotili razvoja družabne igre, primerne za razvijanje ustvarjalnosti kot veščine. Pri tem se lahko znanje, pridobljeno med projektom, izkaže za temeljnega pomena.

Proces razvoja igre naj bi zajemal naslednje korake:

- sestavljanje ekipe za razvoj igre
- zbiranje ustreznega znanja na podlagi informacij, pridobljenih med projektom
- izvajanje nadaljnjih raziskav, če je to potrebno
- opredelitev koncepta, razsežnosti in ciljev igre
- opredelitev/oblikovanje mehanike igre
- oblikovanje igralne plošče
- načrtovanje načina igranja, oblikovanje pravil igre
- testiranje, popravki
- finalizacija
- izdelava dizajna
- povzemanje izkušenj, prevodi, objava

A1.1 Sestavljanje ekipe

Strokovnjaki, ki so sodelovali pri razvoju igre, imajo desetletja izkušenj na področju razvoja iger in izobraževanja ter s tem povezanih raziskav.

Balázs Török-Szabó – razvijalec igre

Prejšnje pomembne dejavnosti:

- ustvarjanje razvojnih gibalnih in miselnih iger
- uporaba razvojnih iger pri izobraževanju odraslih
- izumljanje in razvijanje edinstvene igralne mehanike
- razvoj družabnih iger - vključno z več nagrajenimi igrami (Castle Of Mind, COM For Kids, COM Wyvern)
- - več kot 10 let izkušenj na področju izobraževanja odraslih

- izvajanje raziskav, povezanih z igro, igrami, zavestjo, mišljenjem, učenjem in razvojem
- oblikovanje modela zavesti, primernega za opredelitev pojma "ustvarjalnost".

László Zakariás – grafični oblikovalec
Prejšnje pomembne dejavnosti:
- grafično oblikovanje družabnih iger in iger s kartami, vključno z več nagrajenimi igrami (Castle Of Mind, COM For Kids, COM Wyvern).
- dolgoletne izkušnje pri usposabljanju odraslih
- sodelovanje pri raziskovanju znanstvenega modela, primernega za opredelitev pojma "ustvarjalnost".

Péter Hacker - vodja testiranja
Prejšnje pomembne dejavnosti:
- prispevanje k razvoju gibalnih in miselnih iger.
- sodelovanje pri testiranju družabnih iger
- vodenje testiranja družabnih iger, vključno z več nagrajenimi igrami (Castle Of Mind, COM For Kids, COM Wyvern)
- raziskovanje razvojnega učinka družabnih iger
- sodelovanje pri raziskavi znanstvenega modela, primernega za opredelitev pojma "ustvarjalnost".

dr. Valéria Bugris – kontakt s partnerji in trenerji
- Izvajanje nalog vodje projekta aplikacije Game-ED

Člani testne skupine (bodo izbrani pozneje)

Ekipa je v podobni sestavi že večkrat sodelovala, med drugim pri ustvarjanju večkrat nagrajene družinske igre Castle Of Mind in pri raziskavi njenega vpliva na razvoj.

A2 - Vzpostavitev skupnega koncepta igre

Osnove za razvoj igre, načrtovane med projektom, se lahko določijo glede na poseben namen igre.

Cilj je ustvariti igro, ki razvija ustvarjalnost, ki jo lahko igra več ljudi skupaj, igra pa lahko - poleg zagotavljanja izkušenj in zabave - prispeva k razvoju mišljenja, zlasti ustvarjalnega mišljenja.

Za dosego tega cilja je potrebno razumeti delovanje mišljenja in razjasniti pojem ustvarjalnosti, saj lahko s poznavanjem le-teh ustvarimo orodje, ki lahko vpliva na razvoj na tem področju. Prav tako je smiselno vedeti, kaj pomeni, da je nekaj razvojno orodje in kaj je razvoj na splošno. Poleg vsega tega je potrebno preučiti, ali je ustvarjalnost sploh mogoče razvijati, in če je, katere metode so pri tem lahko učinkovite. Pred oblikovanjem koncepta igre je bila opravljena raziskava v povezavi s temi temami.

Poleg vsega tega so člani razvojne ekipe pregledali in analizirali že obstoječe izobraževalne metode, ki temeljijo na igrah, razvojne igre in tako imenovane najboljše prakse, namenjene igrivemu razvoju določenih spretnosti.

Člani razvojne skupine so pregledali informacije, pridobljene med projektom, v zvezi z:

- konceptom ustvarjalnosti - na podlagi psihološkega in pedagoškega pristopa, opredelitev konceptov, ki jih uporablja Evropska unija, in filozofskega pristopa
    - v študiji so raziskovalci uporabili predvsem zbirko skupnih konceptov, ki so že bili zbrani in organizirani v zvezi s projektom [IO1]
- preučevanjem različnih metod izobraževanja s pomočjo iger
    - na podlagi metod in metodologij, ki so bile predhodno zbrane v okviru projekta [IO2]
- pregledom razvojnih iger, ki so na voljo na tržišču
    - predvsem na podlagi iger, ki so bile preučene že prej med projektom [IO3]

Nadaljnje raziskave na to temo:

- preučevanje in analiza dodatnih iger, ki jih igramo v živo in ne prek spleta, ki so na voljo na trgu in so posebej namenjene razvijanju ustvarjalnosti
    - Azul
    - Creativity
    - Imagine
- zbiranje znanj o razvoju ustvarjalnosti

Po povzetku znanja se je začelo načrtovanje prihodnje igre in razvoj različnih možnih konceptov.

Osnova konceptov so bile informacije, ki so jih odkrili med projektom [IO1-4], ter nadaljnje raziskovalno delo članov razvojne skupine. Na njihovi podlagi so oblikovali možen okvir, pričakovane in ciljne razsežnosti igre, ki so jih želeli doseči z novo igro - pri čemer so si pridržali možnost, da te razsežnosti spremenijo, če bodo to zahtevali rezultati nadaljnjih raziskav in preizkusov igranja.

A2.1. Opredelitev razsežnosti igre

Ekipa razvijalcev si je prizadevala ustvariti igro v skladu z naslednjimi pogoji:

- *Glavni cilj igre: razvoj ustvarjalnosti/ustvarjalnih spretnosti kot tako imenovanih mehkih veščin za odrasle.*
- *Kategorija igre: družabna igra*
- *Igralna orodja: kartice, figurice, po potrebi drugi dodatni elementi (žetoni)*
- *Število igralcev: 2-8 oseb*
- *Starostna skupina igralcev: odrasli (18+)*
- *Mehanika igre: načrt je razviti edinstveno mehaniko igre*
- *Čas igranja: 20-60 minut*
- *Kje se lahko igra: na tečajih in delavnicah za izobraževanje odraslih, na delovnem mestu ali doma, lahko se igra tudi kot prostočasna dejavnost*
- *Dodatne informacije: če je mogoče, mora biti igra primerna za nadaljnji razvoj, mehanika mora biti primerna za ustvarjanje dodatnih iger z drugačno temo in videzom*

Pri določanju teh dimenzij je bilo pomembnih več dejavnikov.

Pri določanju orodij igre je bil cilj enostavna izvedba. Elementi in pravila dokončane igre bodo na voljo na spletnem mestu projekta in vsakdo jo bo lahko prosto igral - v skladu s tem so ustvarjalci izbrali elemente in orodja, ki so lahko dostopni ali jih je mogoče izdelati.

Projekt se osredotoča na usposabljanje odraslih, zato je njegova ciljna publika skupina odraslih. To v bistvu določa temo igre, ki jo je treba ustvariti, vpliva pa tudi na zahtevnost igranja.

Načrtovani čas igranja (20-60 minut) je utemeljen z dejstvom, da je v načrtu ustvariti igro, ki jo bo mogoče igrati tudi na tečajih in delavnicah za odrasle, zato ne more trajati več ur. Na enem tečaju lahko porabite čas za več krajših iger, vendar lahko zelo kratke igre (5 minut ali manj) hitro postanejo nezanimive. Najbolje je, če imate na tečaju možnost razumeti pravila igre, igrati in se pogovarjati o tem, kaj ste doživeli v igri, tako da lahko v enourno srečanje umestite približno 30-45 minut igre.

Pri določanju števila igralcev je bila prav tako v ospredju prilagodljivost. Vendar je treba omeniti, da je oblikovanje igre, ki je enako zabavna za dva ali osem igralcev, hkrati pa ohranja pozornost in razvojni učinek, precej težka naloga.

Ustvarjanje edinstvene igralne mehanike je prav tako velika naloga, če upoštevamo, da večina namiznih iger na trgu deluje z različnimi različicami končnega števila mehanik in da je mogoče najti zelo malo edinstvenih, novih mehanik. Igre Castle Of Mind razvijalca Balázsa Töröka-Szabója temeljijo na takšni edinstveni mehaniki.

A3 - Razvoj namizne igre

Postopek oblikovanja igre se je začel z oblikovanjem več različnih konceptov in njihovim preučevanjem. Osnovo konceptov je predstavljalo načelo, da je smer ustvarjalnosti gradnja iz obstoječih osnovnih elementov in ustvarjanje novih stvari v konstrukciji.

Med projektom se je oblikovanje koncepta igre začelo na podlagi besed iz slovarja, ustvarjenega v IO1, in zbranih definicij različnih pomembnih pojmov. Najpomembnejša pojma, iz katerih se je začelo delo, sta ustvarjalnost in razvoj - saj je cilj razvijati ustvarjalnost.

S psihološkega vidika je ustvarjalnost sposobnost ustvarjanja novih idej, konceptov, povezav (povezava) ali še preprosteje: sposobnost ustvarjanja nečesa novega.

S filozofskega vidika pa teoretični model Teoretike ponuja tudi razlago za delovanje ustvarjalnosti .

Prav tako je z uporabo filozofskega pristopa mogoče določiti, kaj lahko štejemo za razvoj, in tudi, kateri pogoji morajo biti izpolnjeni, da bi razvoj potekal. V primeru razvojne igre je to lahko pomembno, saj je razvojni značaj igre mogoče zagotoviti z ustvarjanjem pogojev. Balázs Török-Szabó v svojih knjigah Teorija in Razvojna praksa opredeljuje razvoj kot zavestno spremembo (alteracijo). Slednja knjiga vsebuje tudi opis in razmerja petih osnovnih pogojev razvoja .

Osnovni pogoji razvoja so: pozornost, napetost, orodje, delo, nova pot. Ustvarjalci igre so upoštevali teh pet osnovnih pogojev in oblikovali koncept igre, da bi jih izpolnili.

A3.1. Oblikovanje

Koncept nove igre je bil zasnovan tako, da je bilo iz omejenega števila elementov na nov način ustvarjenih več stvari. Obstajalo je več različic, iz katerih osnovnih elementov, s kakšno zgradbo in s kakšnimi cilji naj bi bila igra sestavljena.

Ob upoštevanju dimenzij, opredeljenih v IO4-A2, so bili elementi in cilji igre zasnovani na naslednji način:

- Cilj je doseči cilj z dotikanjem določenih točk na poljih table. Med polji je mogoče ustvariti več poti, kar pomeni, da ne gre za linearno, temveč mrežno progo.
    - Lokacija polj in načrtovanje poti med njimi sta med naslednjimi koraki razvoja.
- Vozlišča predstavljajo stvari, ki jih je potrebno na nek način izraziti.
    - Konkretizacija vozlišč je naloga naslednje faze razvoja.
- Pogoj za prehod z enega vozlišča na drugo je, da je igralec sposoben izraziti stvar/pojem, ki ustreza polju, z uporabo razpoložljivih osnovnih elementov.
    - Opredelitev osnovnih elementov je naloga naslednje faze razvoja.

- Možnih je več različic za ustvarjanje povezav med osnovnimi elementi. Določimo jih lahko s prostorsko umestitvijo osnovnih elementov (npr. postavljanje kart ena poleg druge ali ena pod drugo), vnaprej označenimi fiksnimi mesti na plošči, ki določajo razmerja (npr. položaji na plošči, ki označujejo podrejenost, kamor je treba postaviti karte), ali drugimi označevalnimi elementi, žetoni, kartami, ki označujejo razmerja.
    - Opredelitev odnosov je naloga naslednje faze razvoja.
- Načrtovane zahteve za naprave v igri:
    - igralna plošča z vozlišči in potmi med njimi
    - figure (8 kosov, barvne)
    - osnovni elementi (kartice)
    - morebitni elementi, ki označujejo razmerje (žetoni, karte)
    - knjiga pravil

A3.2. Oblikovanje prve različice igre

A.3.2.1. Oblikovanje igre

Razvijalci igre so oblikovali igralno mehaniko za opredelitev koncepta ustvarjalnosti, pri čemer so upoštevali osnovne pogoje razvoja. V skladu s tem je bila igra zasnovana tako, da je treba za napredovanje ustvariti koncepte (informacije) iz končnih in več vrst elementov (pojmov), s čimer so modelirali proces povezovanja pojmov. Medtem pa je za dosego cilja igre (napetost) treba biti pozoren tako na lastne procese povezovanja pojmov kot na procese povezovanja pojmov drugih igralcev (pozornost). Vse to je po možnosti narejeno tako, da lahko igralci preizkušajo nove načine (nove poti) sestavljanja (dela) končnega števila pojmov (orodja), vse to pa lahko obvladajo in se naučijo tudi drugi igralci.

Pri igranju je treba upoštevati naslednje:

- vsak igralec mora imeti enak čas za dejavnost,
- vsi začnejo pod enakimi pogoji,
- med igro dosežejo rezultate z uporabo svoje ustvarjalnosti,
- med igro mora biti priložnost za razvoj, za vključitev naučenega v lastno igro,
- igralci se lahko naučijo novih pristopov, novih načinov sestavljanja pojmov, podob,
- vrednost užitka v igri mora biti ustrezna za ohranjanje pozornosti (npr. ko igralec ni na vrsti, mora še vedno imeti možnost in interes za pozornost),
- pogoji za zmago morajo biti ustrezno razviti - z jasnimi, lahko razumljivimi, dovolj težkimi, vendar ne nedosegljivimi pogoji,
- opredeliti je treba vlogo naključja,
- ustrezno je treba določiti ravnovesje strogosti pravil (npr. v enem krogu je mogoče uporabiti samo eno ali več kart določene vrste razmerja).

A.3.2.2. Oblikovanje igralne plošče

Določanje števila polj:

Igra je zasnovana za 2-8 igralcev. Da bi lahko vsak igralec v vsakem trenutku izbiral med zadostnim številom možnosti, so razvijalci določili število polj z najmanj 40 polji, s katerimi je na voljo zadostno število možnosti za premikanje. Vse to je mogoče doseči, če so za vsako polje na voljo 3 ali več možnosti napredovanja.

V prvi različici tabele je bilo 49 polj. Poti med polji označujejo, na katero polje se lahko premaknete. Najmanjše število možnosti za napredovanje s polj - ob upoštevanju, da lahko igro igra do 8 oseb - je bilo določeno na 5. Z drugimi besedami, z enega polja lahko napredujete na vsaj 5 drugih polj.

Vidiki načrtovanja poti:

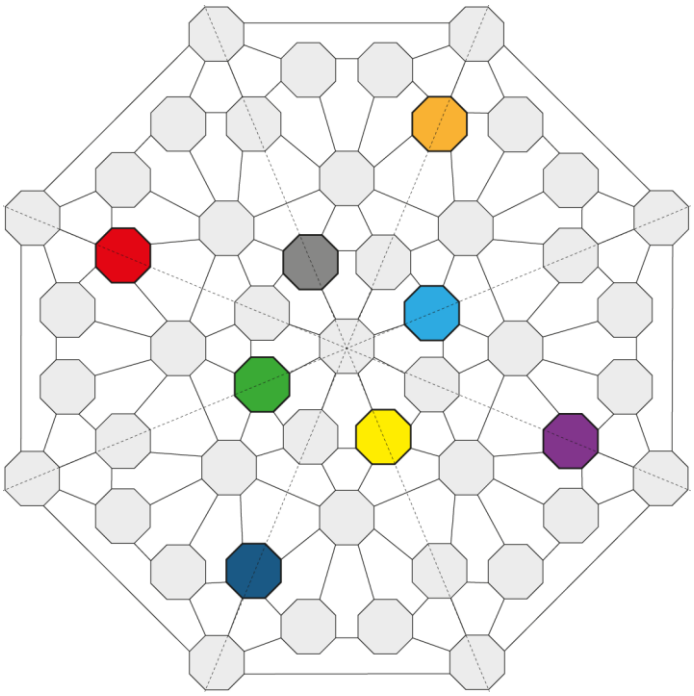
- z enega polja se je mogoče premakniti na najmanj 5 in največ 8 sosednjih polj,
- razdalja med najbolj oddaljenimi polji ne sme biti večja od 8 korakov.

Posebna polja:

Med polji je 8 polj, ki so med seboj oddaljena vsaj 2 koraka, označenih z različnimi barvami (rdeča, oranžna, rumena, zelena, temno modra, svetlo modra, vijolična, siva). Ta polja delujejo tudi kot začetno in ciljno polje.

Konceptna polja:

Preostalih 41 polj vsebuje različne koncepte (opredelitev konceptov je ločena naloga).



A.3.2.3. Opredelitev konceptov

Koncepti so postavljeni v prazna polja, ki so označena s svetlo sivo barvo. Osrednji element igre je izražanje konceptov, ki jih lahko razumejo drugi, saj je to pogoj za

nadaljevanje. Opredelitev pojmov je torej eden od ključnih elementov igre. (Pozneje, pri ustvarjanju dodatnih različic igre, bodo ti pojmi zamenljivi in tako bo mogoče na podlagi iste igralne mehanike ustvariti igre z različnimi temami).

Pri izbiri in umeščanju konceptov je pomemben vidik, da morajo biti med njimi lažje in težje razložljivi, razumljivi in prenosljivi koncepti ter da njihova razporeditev na igralni plošči zagotavlja ustrezno igralno izkušnjo.

Testna tabla je bila zasnovana tako, da je nanjo mogoče z roko napisati besede, tako da je med testnimi igrami mogoče videti, katere besede igralci lažje ali težje izrazijo z danimi elementi.

Primeri vnaprej zbranih pojmov: razvoj, ljubezen, neskončnost, veselje, žalost, magija, naključje, senca, družba itd.

A.3.2.4. Opredelitev osnovnih elementov konceptualizacije

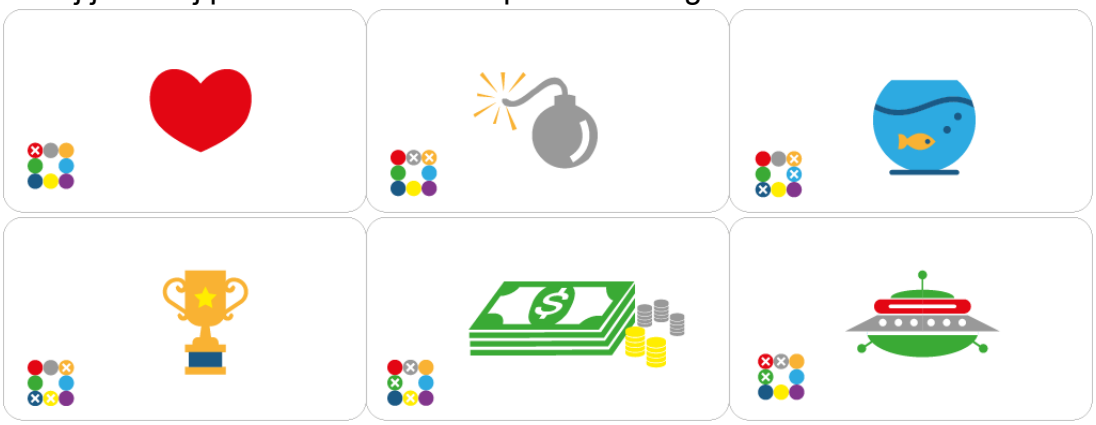
Za opredelitev pojmov na poljih so v pomoč risbe na karticah, s pomočjo katerih morajo igralci izraziti pojme.

Združevanje pojmov pomeni, da se različni pojmi postavijo drug poleg drugega. Tako so razvijalci v igri opredelili dve različni vrsti pojmov: fizične pojme - ki jih predstavljajo kartice predmetov - in miselne pojme - ki jih predstavljajo kartice odnosov.

Predmeti

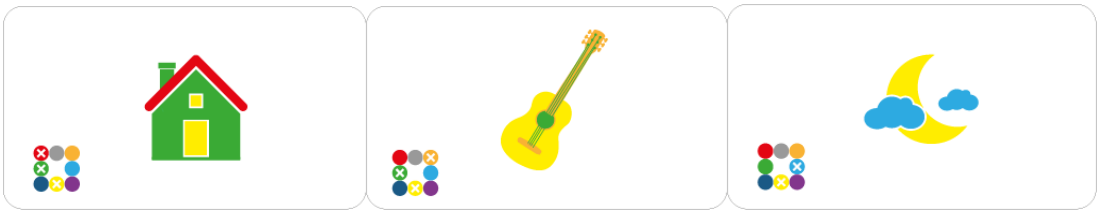
Kartice predmetov vsebujejo predmete in pojave. Pomembno je bilo, da na njih niso upodobljeni konkretni predmeti (npr. Empire State Building), temveč da so ustrezno abstraktni in splošni (npr. stavba), tako da si jih igralci lahko prosto razlagajo. Po eni strani to olajša igro, saj lahko splošen predmet določenemu igralcu pomeni več stvari (npr. stavba lahko pomeni tudi dom). Hkrati pa prav to daje igri težavnost, saj moramo s pomočjo teh splošnih predmetov znati izraziti dani pojem tako, da bo razumljiv in jasen drugemu igralcu (za katerega lahko stavba pomeni pasjo klet).

Tukaj je nekaj primerov simbolov v prvi različici igre:



V prvi različici igre je z barvnimi oznakami na risbah označeno, kateri igralec lahko uporabi katero karto. Na primer, naslednjo karto "hiša" lahko uporabljajo rdeči, zeleni

in rumeni igralci, karto "kitara" rumeni, oranžni in zeleni igralci, karto "luna" pa modri in rumeni igralci.



Poleg tega so bili na voljo tudi drugi predmeti, ki so jih igralci lahko izbrali s katero koli barvo. Med njimi so bili povsem splošni in vsestranski predmeti, pa tudi precej specifični predmeti.

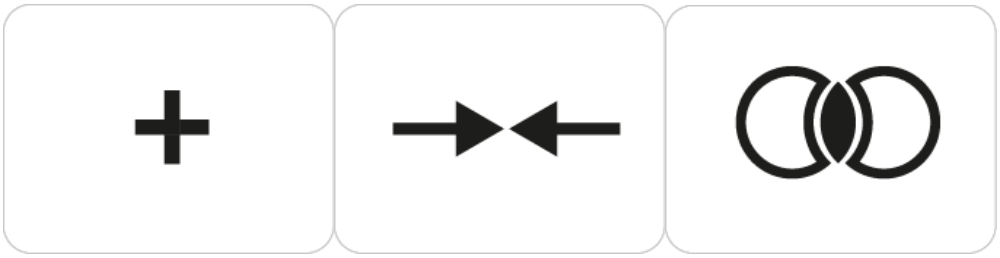
Vidiki določanja osnovnih elementov:

- preproste risbe, ki prikazujejo predmet
- splošni liki (npr. ne določena hiša, ampak simbol hiše na splošno)
- omogočiti je treba več razlag (npr. karta hiše lahko pomeni stavbo, dom, hišo, toplino, družino, vas, mesto itd. odvisno od domišljije igralcev in uporabe karte)

Za prvo različico je bilo razvitih 120 različnih kartic. Med testiranjem smo preverili tudi, katere je lažje uporabljati, katere so težje in od česa je to odvisno.

Odnosi

Druga vrsta kartic določa odnose med predmeti. Tudi te je mogoče prosto interpretirati, izbrane so bile tako, da izražajo odnos med dvema ali več stvarmi (npr. vsota, nasprotje ali skupno presečišče dveh množic itd.)

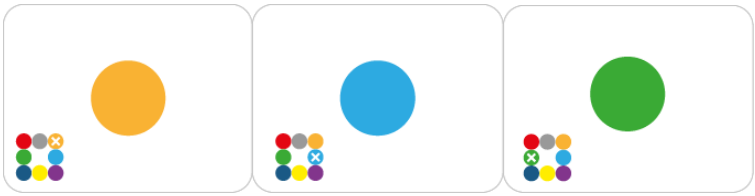


Vidiki opredeljevanja odnosov:

- preprostost
- večpomenskost (npr. znak + lahko glede na razlago igralcev pomeni seštevanje, korelacijo, pozitivni znak, X obrnjen za 45 stopinj, množenje itd..)

Skupaj je bilo izdelanih 21 vrst kartic odnosov, po 3 kosi od vsake.

Razvijalci so določili cilj igre, da dosežete določena polja. V prvi različici igre je cilj priti od začetnega polja do polja določene barve. Za izbiro tega so bile izdelane barvne kartice, ki so vsebovale barve barvnih polj (in figurice).



A.2.3.5. Igra in pravila prve različice igre

Igralci med 8 barvnimi figurami izberejo 1 figuro. Figurico postavijo na polje, ki ustreza njeni barvi. Igralci se odločijo, kdo bo začel. Med igro si sledijo v vrstnem redu v smeri urinega kazalca.

Vsak igralec potegne 2 barvni kartici, tako da ju drugi ne vidijo. Če potegnejo svojo barvo, morajo namesto nje izvleči novo barvo. Izžrebani barvi si zapišejo. Cilj igre je čim hitreje priti od začetnega polja do polja prve in nato do druge izžrebane barve.

V enem krogu se lahko igralec premakne le za eno polje. Od vas je odvisno, kam boste šli in po kateri poti se boste odpravili.

Na polju je lahko samo ena figura. Na polje, na katerem je druga figura, ni mogoče stopiti.

Korak se lahko izvede na naslednji način:

- naslednji igralec se odloči, na katero polje se bo premaknil - to polje ima pojem ali barvo;
- ● igralec vzame karte in poskuša z njimi oblikovati pojem (ali barvo), ki je v polju, ki ga je izbral, tako da razporedi karte na mizi:
    - lahko uporabi poljubno število kartic;
    - ni omejitev glede uporabe in razporeditve kart (lahko jih položi eno poleg druge, eno nad drugo, obrnjene itd.);
- ko je igralec konča, pokaže kartice igralcu, ki mu sledi v vrsti;
- drugi igralec poskuša uganiti, kateri pojem (ali barvo) predstavljajo kartice:
    - če je ugibanje pravilno: igralec lahko premakne svojo figuro na ciljno polje, ugibajoči igralec pa naredi en korak na poljubno polje (v njegovem interesu je, da ugane pojem);
    - če je ugibanje napačno: figurice ostanejo na mestu.

Nato ima naslednji igralec v vrsti možnost, da se premakne.

Zmagovalec je tisti, ki prvi doseže polje druge izžrebane barve tako, da se pri tem dotakne barve, ki je bila izžrebana prva.

A4 - Testiranje prve različice igre

A4.1. Parametri za testiranje

Pri testiranju prve različice igre je sodelovalo 33 oseb, žensk in moških, starih med 21 in 45 let. Preizkuševalci so odigrali skupaj 42 testnih iger z različnimi številkami in formacijami.

Razvijalci so pri testiranju igre spremljali predvsem naslednje parametre:

- povezave med številom igralcev in trajanjem igralnega časa
- težave pri opredeljevanju pojmov
- število kartic, uporabljenih pri vsaki nalogi (za posamezno vrsto)
- načini uporabe kart (linearno postavljanje, tabelarno postavljanje, drugi načini postavljanja)

Na podlagi opažanj smo med testiranjem spremenili nekatere parametre, da bi ugotovili, kako spreminjanje določenih parametrov vpliva na napredek in zadovoljstvo v igri:

- koliko barvnih kvadratov je treba prečkati, da zmagate v igri
- pojmi, zapisani v poljih
- lokacija pojmov na tabli
- različna začetna zaporedja
- spreminjanje števila kart
- različna pravila za uporabo kartic (npr. največje število kartic, ki jih je mogoče postaviti, potrebno je uporabiti razmerje, kartice je mogoče postaviti le eno poleg druge itd.)

Poleg tega so ob koncu iger s preizkuševalci potekali pogovori, v katerih so bili vprašani o izkušnjah pri igranju, lastnih izkušnjah, opažanjih in zamislih.

Za testiranje so bile uporabljene plošče, v katere je bilo mogoče ročno vnašati koncepte, tako da je bilo mogoče preizkusiti številne koncepte in njihove lokacije.

A4.2. Povzetek izkušnje

A4.2.1. Število igralcev

To različico igre lahko igra od 2 do 8 oseb, je prijetna in razburljiva.

Več kot je igralcev, daljši je čakalni čas, vendar pa opazovanje dešifriranja drugih igralce tudi pritegne, jih prisili k razmišljanju in ustvarja zabavne trenutke.

Kar zadeva razvojni učinek, več igralcev pomeni več priložnosti za opazovanje in učenje načinov razmišljanja, ki se razlikujejo od naših.

Število igralcev močno vpliva na promet na igralni plošči. Več igralcev pomeni več zasedenih polj (del pravila je, da je na polju lahko le en igralec), to pa igralce sili v preizkušanje novih poti, torej v opredeljevanje novih pojmov.

Vsaka igra - odvisno od števila igralcev - traja od 15 do 40 minut, večina iger se konča v 25 minutah. To lahko štejemo za idealno dolžino igre, če upoštevamo, da večina tečajev in delavnic za usposabljanje odraslih poteka v 60-minutnih sklopih, zato se v večini primerov v enega od teh 60-minutnih sklopov lahko umestijo uvod v igro, 2 ali 3 igre in izmenjava izkušenj.

A4.2.2. Igralna plošča

49 polj in poti na igralni plošči omogoča igralcem dovolj možnosti, da se lahko odločijo, katero pot bodo ubrali s svojimi figurami.

Več ko je figur na plošči, več je možnosti za zasedbo določenih polj, zato so igralci prisiljeni premikati se v različne smeri.

Večina anketirancev meni, da je število polj zadostno.

Običajno so se igralci najprej skušali premikati proti sredini igralne plošče, da bi čim prej dosegli ciljna polja, vendar so v primeru večjega števila igralcev in večjih ovir začeli uporabljati zunanje dele plošče, saj so se zavedali, da je zaradi mrežne razporeditve polj prek njih mogoče hitro priti do določenih barvnih polj, če so druge poti zaprte.

Pojavile so se povratne informacije, da bi igro lahko preizkusili z večjo igralno ploščo in več polji, zato bodo razvijalci v naslednji fazi testiranja pripravili tudi večjo igralno ploščo, čeprav bo večja igralna plošča predvidoma povzročila daljši igralni čas.

A4.2.3. Pojmi

Izdelanih je bilo več različic tabel, na katerih so bili različni koncepti razporejeni v različnih postavitvah, preizkuševalci pa so jih lahko preizkusili.

Med njimi so bili koncepti, ki jih je bilo lažje izraziti, in drugi, za katere se je izkazalo, da jih je težje izraziti. Običajno je veljalo, da je težje izraziti bolj abstraktne pojme s predmeti in odnosi, čeprav je treba opozoriti, da se je od osebe do osebe razlikovalo, kaj je po njihovem mnenju težka ali lahka beseda.

Na splošno so se jim zdele lažje na primer naslednje besede: *veselje, žalost, počitek, itd.*

Na splošno so se jim zdele težje naslednje besede: *iznajdljivost, previdnost, ustvarjalnost itd.*

Barve je potrebno izraziti tudi v igri, če igralec namerava iti tja - določanje barv s karticami je običajno vodilo tudi do težav, pogosto do zabavnih situacij.

Med poskusnimi igrami so razvijalci prišli do zaključka, da je najbolj idealno, če so lažji in težji izrazi na polju razporejeni v enakem razmerju in na enakih razdaljah, po možnosti pa morajo biti drug ob drugem izrazi različnih težavnosti. Tako lahko igralec poskuša izbrati pot tako, da gre skozi lažje izraze, vendar se zgodi, da krajša pot vodi skozi težji izraz ali pa polje lažjega izraza zasede nekdo drug, zato igra od njega zahteva, da eksperimentira z opredelitvijo zanj težjega pojma.

A4.2.4. Karte

V prvi različici je bilo uporabljenih 120 kartic predmetov, kar se je izkazalo za preveliko število, z njimi je bilo zapleteno upravljati, igralci pa so pred vsakim odlaganjem potrebovali veliko časa, da so na podlagi pravilnih barvnih kod izbrali karte, ki jih lahko uporabijo.

Razvojna ekipa je preučila, katere karte se uporabljajo, katere se popolnoma zanemarijo in na podlagi česa se v vsakem primeru odločajo.

Karte naslednje različice igre bodo sestavljene glede na pridobljene izkušnje.

Na podlagi testnih iger se je izkazalo, da so relacijske karte primerne. Igralci so jih uporabljali na ustvarjalne načine. Bili so tudi primeri, ko so bili pojmi opredeljeni le s pomočjo kartic odnosov (npr. "razvoj" z uporabo puščic navzgor ali beseda "neskončno" s puščico, ki kaže nazaj k sebi).

A4.2.5. Igra

Preskusni igralci so se zlahka naučili pravil igre, pri njihovem razumevanju in uporabi ni bilo težav. Poudarili so, da so pravila preprosta in hitro razumljiva ter da ima igra veliko možnosti glede na to, kako preprosta so pravila.

Igro je oviralo veliko število kart, vendar je potekala gladko.

A4.2.6. Razvojni učinek igre

Tisti, ki so se bolje poznali, preden so se usedli k igri, so lažje našli metode in načine, kako položiti karte, da bi druga oseba razvozlala uganko. Pri tistih, ki so se med seboj poznali manj, se je do konca igre izoblikoval njihov način razmišljanja o drugih igralcih. Na podlagi tega je eden od naukov, ki jih je povedala večina igralcev, ta, da pri opredelitvi pojma ni najpomembneje, kako ga lahko sami formuliramo, temveč ali ga lahko druga oseba razvozla - in za to je pomembno, da spoznamo način razmišljanja druge osebe.

Med igro so nekatere skupine uporabile nove, posebne rešitve. Takšne so bile interpretacije kartic odnosov kot predmetov (puščica je postala raketa, znak + je postal križ, puščica, ki kaže nazaj k sebi, je postala kolo); ustvarjanje stripa ali storyboarda iz slik (kjer ni bila samo povezava med slikami, ampak sta dve sliki ali zaporedje slik prikazovali tudi nekakšno gibanje v odnosu druga do druge, kot animacija) itd. Teh rešitev pozneje niso uporabljali le igralci, ki so jih prvič uporabili med igro, temveč tudi drugi. Sam način razmišljanja se je torej lahko prenesel prek igre. Z razvijanjem ustvarjalnosti se na ta način razvijajo tudi komunikacijske spretnosti, obvladovanje konfliktov in spretnosti sodelovanja.

Načini povezovanja pojmov, ki se jih naučimo med igro, se lahko pozneje uporabijo na katerem koli področju življenja.

Več ljudi je poudarilo, da sodelovalna narava igre močno prispeva k njeni razvedrilni vrednosti. Igro delno igrajo drug proti drugemu, vendar sta sodelovanje in medsebojno razumevanje bistvena za napredek. Tega načina razmišljanja se je mogoče naučiti tudi med igro in ga uporabiti na številnih drugih področjih življenja.

A5 - Testiranje druge različice igre

Pri testiranju druge različice igre je sodelovalo 35 oseb, žensk in moških, starih med 20 in 45 let. Preizkuševalci so odigrali skupno 32 testnih iger z različnimi številkami in sestavami.

A5.1. Igralna plošča

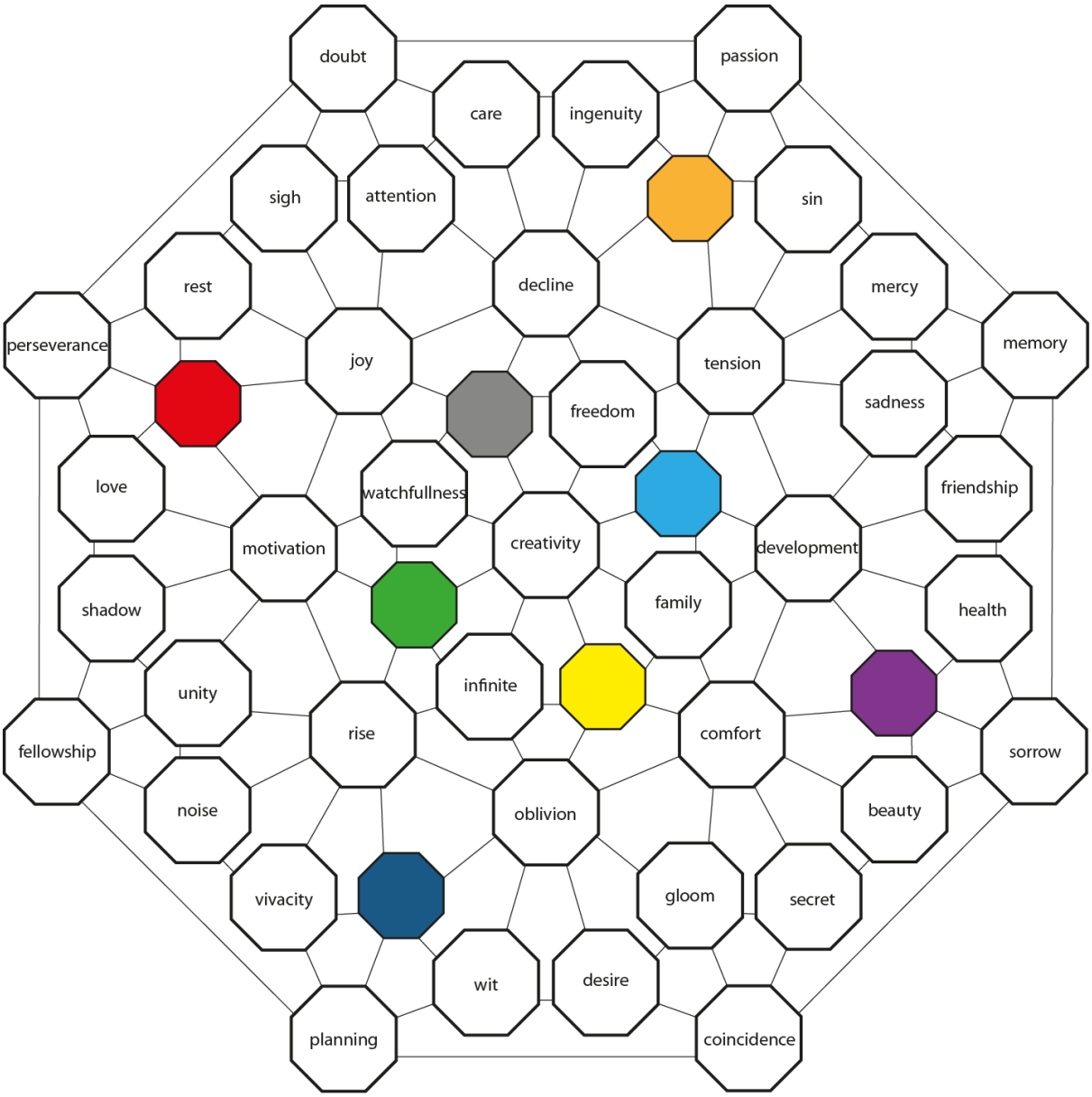
Izkazalo se je, da igralci ne uporabljajo zunanjih polj igralne plošče v enaki meri kot notranja polja, zato je morda potrebna večja igralna plošča in bolj oddaljena začetna polja. Vendar so bolj oddaljena barvna polja in večja igralna plošča privedli do daljšega časa igranja, kar bi pomenilo prevračanje vnaprej določenih razsežnosti igre (20-60 minut igralnega časa; idealno bi bilo 30-45 minut igranja, zato lahko enourni delavnici ustreza tudi opis pravil igre in povzemanje izkušenj).

Zanemarjanje zunanjih polj na igralni plošči z 49 polji je bilo najbolj opaženo, ko je bila igra igrana z manjšim številom igralcev: vsi so poskušali doseči ciljna polja po najkrajši možni poti, proti sredini plošče, in pri tem gibanju so se manj ovirali med seboj. Ko pa je igralo več ljudi (4-8 ljudi) skupaj in so igralci drug drugemu preprečevali, da bi dosegli ciljna polja, so odkrili tudi potencial zunanjih polj. Pri načrtovanju je bila posebna pozornost namenjena dejstvu, da je razdalje med barvami, ki so najbolj oddaljene druga od druge, mogoče premagati na več načinov in jih na primer doseči z gibanjem po zunanjih poljih v enakem številu korakov kot z gibanjem proti sredini igralne plošče.

Z odkrivanjem možnosti, ki jih vsebuje mreža poti, lahko izboljšate prostorsko zaznavanje in razmišljanje o reševanju problemov.

A5.2. Pojmi

Razvijalci so zasnovali naslednje koncepte in njihovo razporeditev:



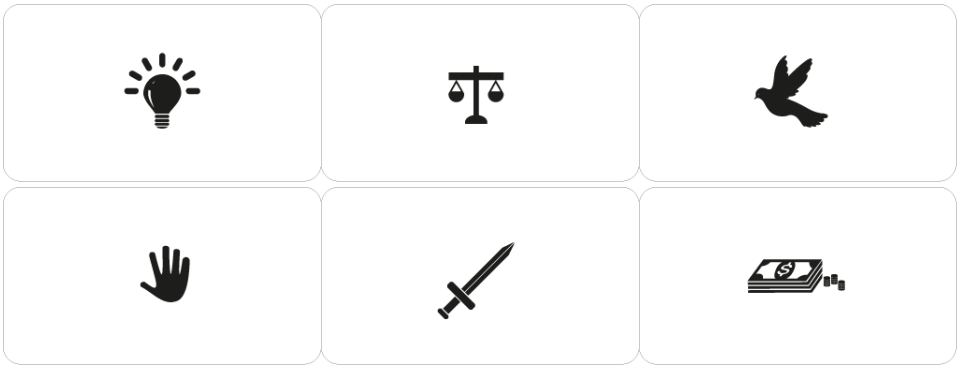
Razporeditev pojmov, mešanje lažjih in težje izraženih pojmov na podlagi prejšnjih testov se je med testiranjem dobro obnesla, saj je večina igralcev v večini iger naletela na lažje in težje izražen pojem.

A5.3. Karte

V novi testni seriji so igralci preizkusili igro z manjšim številom kartic predmetov v primerjavi s prvo različico. Da bi poenostavili igranje med temi testi, so lahko vse karte uporabljali vsi igralci, ni bilo barvno označenih, posebnih kart, ki bi se razlikovale od igralca do igralca.

Izkušnje so pokazale, da je 50 kartic z izbranimi predmeti, ki jih lahko uporabljajo vsi, obvladljiva količina, ki zadostuje za izražanje pojmov z njihovo pomočjo.

Primeri enobarvnih predmetnih kartic:



Bili so primeri, ko je nekdo skušal opredeliti pojem z eno samo kartico predmeta, vendar so bile razlage zaradi splošnosti predmetov različne, tako da so v redkih primerih drugi prišli do pravilne razlage. Med igrami so igralci spoznali, da morajo, če želijo napredovati, pojem opredeliti natančneje, za kar je bilo običajno potrebnih več kartic, ter poiskati pravo število, razporeditev in razmerje, da bi jasno izrazili, kar želijo.

Kartice z razmerji se niso spremenile glede na prejšnjo različico.

A5.4. Igra

Igra je potekala brez težav z manjšim številom kartic predmetov.

Različne skupine so kartice uporabljale na različne načine. Nekatere so jih razporedile in jih izbrale, druge so jih vzele na kup in jih pregledale, da bi se odločile, katere bodo uporabile za določene opredelitve.

Kartice odnosov so skupine običajno razporedile ob tablo in jih uporabljale na enak način kot pri prejšnjih preizkusih.

V okviru nove serije testov so bile preizkušene naslednje spremembe:

- nabor kartic, ki so bile uporabljene in predstavljene za opredelitev pojma, se lahko uporabi samo enkrat. Če želi torej nekdo naslednjič predstaviti isti koncept, tega ne more storiti z istim kompletom, temveč mora nekaj spremeniti (kar igralce spodbuja k preizkušanju novih načinov).
- igralci ne povedo, ali je nekdo prestopil barvno polje, ki se ga mora dotakniti; tako drugi igralci ne morejo vedeti, ali je igralec vstopil v polje, ker je bilo to eno od njihovih ciljnih polj, ali pa je bil le na poti; to je v igro vneslo več napetosti
- govorjenje, kazanje s prstom in ustvarjanje zvokov med nameščanjem kart je strogo prepovedano, tako da je dekodiranje večinoma mogoče le s pomočjo kart.

Igralci so ugotovili, da je igra spodbudna in zabavna. Tudi v skupinah, ki se pred igro niso poznale, se je vzdušje hitro izboljšalo in testne igre je običajno zaznamovalo dobro razpoloženje.

A5.5. Razvojni učinek igre

Iz pogovorov, poročil in povratnih informacij je razvidno, da je treba v igri paziti, da je vsak izraz opredeljen dovolj natančno, vendar ne preveč zapleteno. Opredelitve s kartico predmeta so se na splošno zdele preveč splošne, tako da je bilo v najboljšem primeru mogoče po naključju uganiti, kateri pojem ali barvo je imel v mislih drugi igralec. Po drugi strani pa so s preveč zapletenimi predstavitvami pogosto zmedli drugo osebo. Pogosto se je zgodilo, da je drugi igralec v določenih trenutkih med postavljanjem prepoznal pravilen pojem, ko pa so se v igri pojavili dodatni predmeti in odnosi, je postal negotov in na koncu uganil drug pojem.

Dejstvo, da prilagajanje načinu razmišljanja druge osebe vodi k rezultatom, so igralci še vedno izpostavljali kot eno najpomembnejših lastnosti. In ker gre običajno za nekaj novega v primerjavi z lastnim razmišljanjem (tj. nov način delovanja), lahko razvojni učinek prevlada, če so prisotni dodatni pogoji za razvoj.

Poleg vsega tega je mogoče razvijati tudi druga področja - prostorsko zavest (z določanjem poti na igralni plošči in pregledovanjem svojih poti), kritično mišljenje, sodelovanje, reševanje problemov ter druge spretnosti in sposobnosti je mogoče z uporabo igre razvijati.

A6 - Priprava končne različice IO-ja

A.6.1. Končna pravila igre

Končna različica igre je med testnimi igrami prejela pozitivne povratne informacije. Ko so člani razvojne ekipe povzeli predloge, dodatke in mnenja, so bila sestavljena in dokončno oblikovana natančna pravila igre, kot sledi:

Pravila:

Igro lahko igra od 2 do 8 oseb.

Igralci izberejo 1 figuro med 8 barvnimi figurami. Vsaka figura se postavi na polje svoje barve. Igralci se odločijo, kdo bo začel. Igralci si med igro sledijo v smeri urinega kazalca.

Vsak igralec potegne 2 barvi iz premešanih barvnih kart, ne da bi to videli drugi. Če izžrebajo svojo barvo, morajo namesto nje izžrebati novo barvo. Igralci si zapišejo obe barvi, ki so ju izžrebali. Cilj igre je čim hitreje se premakniti od začetnega polja do polja prve in nato druge izžrebane barve. Zmagovalec je tisti, ki prvi doseže polje druge narisane barve tako, da se dotakne prve narisane barve.

V enem krogu lahko igralec naredi eno potezo. Od vas je odvisno, kam boste šli in katero pot boste ubrali.

Na enem polju je lahko samo ena figura. Ni mogoče stopiti na polje, na katerem je druga figura.

Poteza se lahko izvede na naslednji način.

- Naslednji igralec se odloči, na kateri kvadrat se bo premaknil, ne da bi o tem obvestil ostale. Navedeno polje vsebuje pojem ali barvo.
- Igralec poskuša s pomočjo kart oblikovati pojem (ali barvo), ki je na izbranem polju, tako da karte poljubno razporedi po mizi.
    - Igralec ne sme kazati, govoriti ali izdajati zvokov, ki bi drugim pomagali uganiti pojem, temveč lahko s karticami le pokaže pojem
    - Uporabimo lahko poljubno število kartic, od igralca je odvisno, koliko kartic predmetov in koliko kartic odnosov bo uporabil.
    - Ni omejitev glede načina uporabe kartic in njihove medsebojne razporeditve. Lahko jih postavite eno poleg druge, eno nad drugo, v krog, obrnjene, eno nad drugo itd.
- Ko igralec konča, da znak naslednjemu igralcu v vrsti.
- Drugi igralec poskuša uganiti, kateri pojem (ali barvo) predstavljajo kartice.
    - Če je njegovo ugibanje pravilno:
        - I ahko igralec premakne svojo figuro na ciljni kvadrat,

        - nato pa lahko igralec, ki ugiba, premakne svojo figuro na katerikoli kvadrat (zato je v njegovem interesu, da ugiba pojem).
    - Če je ugotovitev napačna:
        - nihče ne naredi poteze.

Nato pride na vrsto naslednji igralec v vrsti z možnostjo poteze.

Igra ima omejitev poteze, kar pomeni, da mora nekdo, ko je na vrsti, narediti potezo.

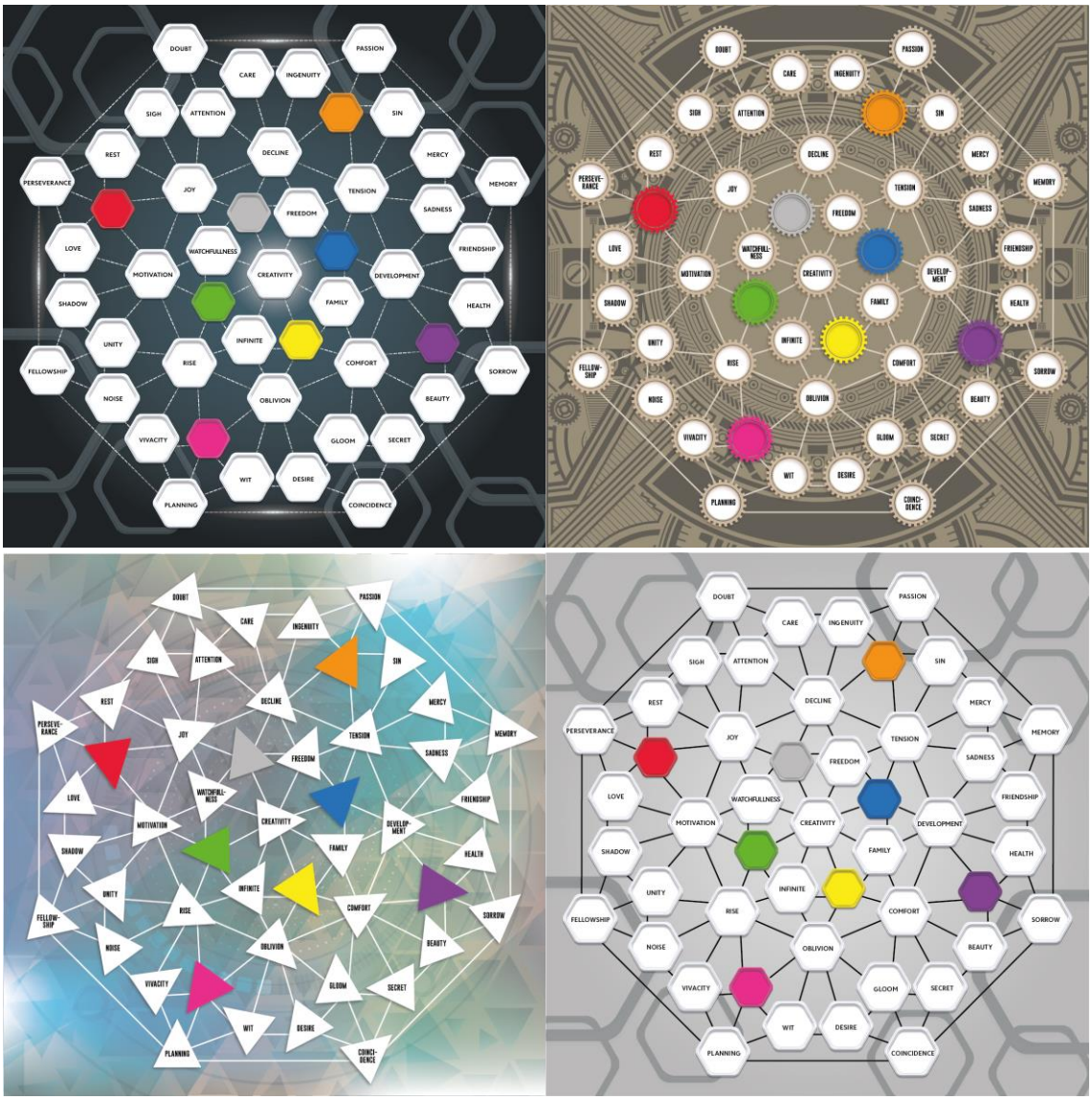
Med igro igralci ne razkrijejo, ali so že prešli barvo, ki se je morajo dotakniti, da bi dosegli cilj.

Igra se nadaljuje, dokler nekdo ne doseže ciljnega območja tako, da se dotakne druge barve, narisane na začetku igre. Komur to uspe prvemu, je zmagovalec igre..

A6.2. Oblikovanje

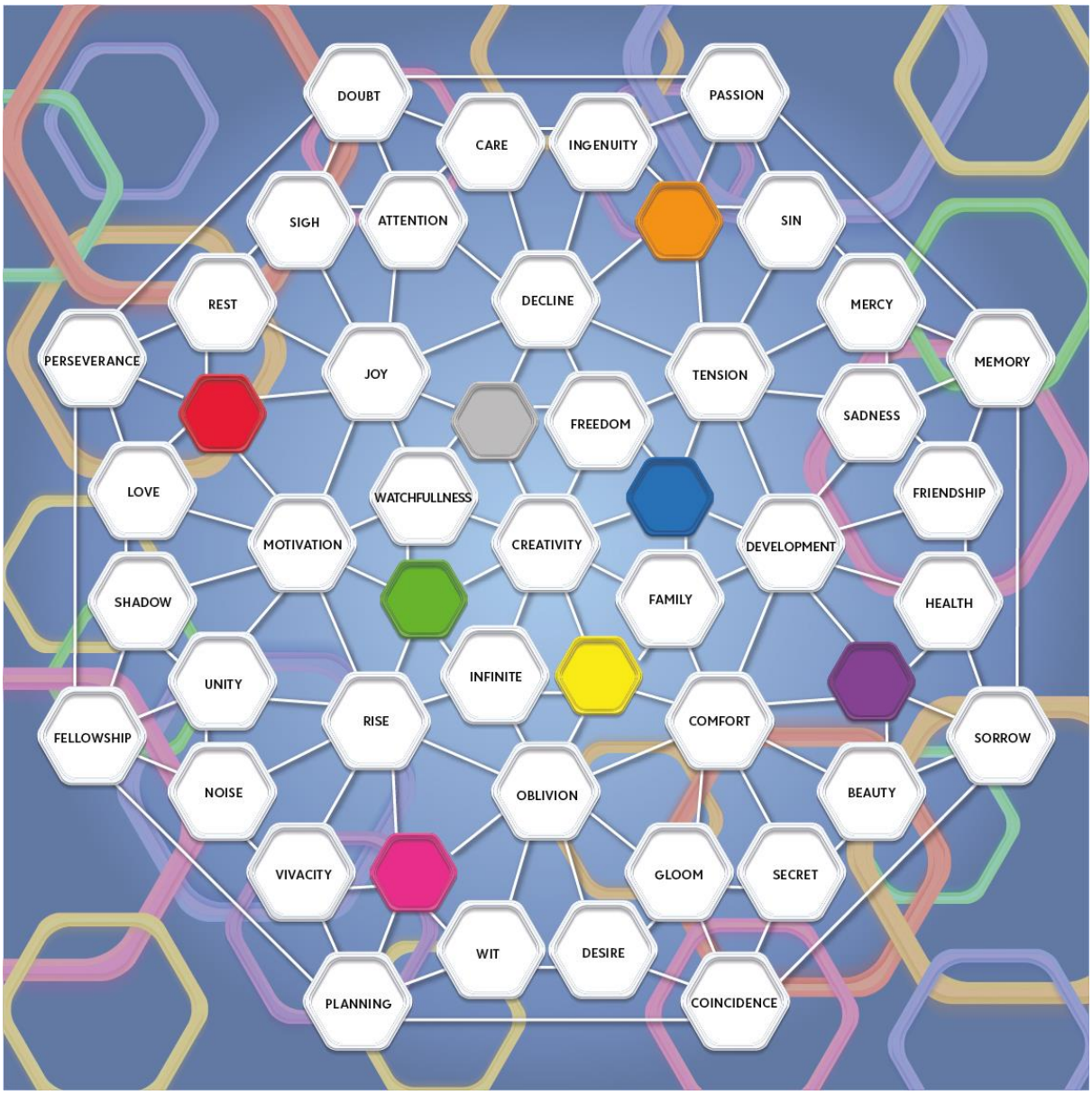
Nato je bila razvita zasnova igre.

Oblikovanih je bilo več zasnov, od temnejših tonov prek manj opaznega in bolj umirjenega videza do svetlejših, bolj veselih barv.



…

Zasnova igre je nastala na podlagi kombinacije teh elementov.
Grafična podoba igralne plošče je izdelana za velikost 40x40 cm.



A6.3. Ime igre

—

Predlogi za uporabo igre

Čeprav igra sama po sebi deluje kot razvojno orodje - če se torej igra, je lahko učinek razvoja večji - je lahko razvoj veliko bolj učinkovit, če ga vodi in usklajuje usposobljen strokovnjak. Strokovnjak lahko zagotovi informacije in pomaga organizirati igro tako, da igralci kar najbolje izkoristijo tako sebe, drug drugega kot tudi priložnosti, ki jih ponuja igra.

V nadaljevanju je povzetek tega, kar smo doživeli med razvojem in testiranjem igre, kar je lahko koristno pri usklajevanju igre, poleg procesov razvoja igre, pa tudi pri obravnavi razvoja odraslih na splošno.

Kaj je novega v igri?

Mehanika namiznih iger, tj. način in sistem pravil, ki določajo njihovo delovanje, je lahko raznolika. Boardgamegeek.com razlikuje 191 igralnih mehanik, kot so igranje vlog, zbiranje kompletov, simulacija ali bonusi za končno igro. V eni igri jih je lahko več, npr. igra Terraforming Mars vsebuje 17 teh mehanik, vključno z zbiranjem kompletov in bonusi za zaključek igre. Igra Nine Men's Morris vsebuje dve: oblikovanje vzorcev in gibanje od točke do točke.

V tej igri razvijalci niso oblikovali pravil na podlagi obstoječih mehanizmov, temveč so se igre lotili z drugačnega vidika. Cilj igre je razvijanje ustvarjalnosti, zato je delo temeljilo na razumevanju koncepta ustvarjalnosti.

Balázs Toeroek-Szabó - ki je tudi razvijalec te igre - opisuje model človeške zavesti v svoji knjigi Teoretika iz leta 2017, ki vključuje tudi opis procesa razmišljanja in povezovanja pojmov. Prenos tega procesa v igro je oblikoval mehaniko igre.

Čeprav obstajajo na videz podobne igre, gre v bistvu za novo mehaniko. Na trgu je več iger, ki jih lahko označimo kot podobne. Igra, ki se morda najbolj približuje načinu delovanja, je Imagine. Vendar nobena od njih nima funkcionalnega mehanizma, ki je bistvo te igre: namreč, da ustvarja koncepte s pomočjo kartic predmetov in odnosov, tj. namerno ločenih fizičnih in mentalnih konceptov. Na ta način igra pomaga osvetliti proces oblikovanja in povezovanja pojmov ter različne načine razmišljanja in nas spodbuja k odkrivanju in učenju novih načinov razmišljanja.

Kako se med igro spremeni odnos do same igre?

Med testnimi igrami je bilo opaziti, da vsi igralci, ki so se prvič srečali z mehaniko, za opredelitev pojmov najprej niso uporabili kartic z odnosi. Večina je sprva poskušala koncepte predstaviti z uporabo ene ali dveh kartic predmetov. Vendar so v redkih primerih soigralci uspeli uganiti pojem s pomočjo teh kartic.

Pogosto se je zgodilo tudi, da so bile kartice odnosov v igri uporabljene kot kartice predmetov. Pravila to dopuščajo in včasih so pripeljala do pravilne razlage.

(To verjetno kaže na to, da se pri svojem razmišljanju pogosto ukvarjamo le s premikanjem in grupiranjem fizičnih pojmov. Prav tako lahko domnevamo, da predpostavljamo nekakšno razmerje med fizičnimi podobami, ki so postavljene druga ob drugi, tudi če se tega ne zavedamo ali tega ne navedemo. To je lahko predmet nadaljnjih raziskav)

V naslednjem koraku je bilo treba postaviti dve kartici predmetov in eno od kartic odnosov med njima. Kdo je dal prednost kateri kartici odnosa, se je od osebe do osebe razlikovalo, vendar sta se znak plus in puščica pojavljala pogosteje kot drugi - simbolizirala sta povezavo dveh stvari ali preoblikovanje dveh stvari v drugo. Uporabo mentalnih izrazov v tej igri smo že omenili.

Če je bil med igralci nekdo, ki je karte uporabljal na drugačen način kot drugi (npr. več, celo 6-8 kart ali pa je za vsako odmetavanje uporabil več odnosov), so drugi igralci pogosto prevzeli ta način, tako da so se ljudje v igri lahko učili drug od drugega.

Tisti, ki so igro igrali večkrat, so imeli večji nabor načinov uporabe kartic in so izbirali med različnimi načini odmetavanja kartic.

Pojavljanje razlik v razmišljanju med igranjem

Glede na opažanja je mogoče razlikovati več vrst razmišljanja glede na to, kako posameznik sestavi koncept iz obstoječih osnovnih elementov. (To je lahko tudi predmet nadaljnjih raziskav.) V nadaljevanju izpostavljamo nekatere od teh značilnosti.

Rešitve s pomočjo kartice: Igralcu je jasno, da kartica s predmetom predstavlja določen koncept. To le redko pripelje do pravilne razlage, saj so kartice splošni simboli, ki dopuščajo številne interpretacije, od osebe in njenih prejšnjih izkušenj pa je v veliki meri odvisno, kakšno razlago bo povezala s simboli. Tako se je na primer zgodilo, da je simbol ptice za nekoga pomenil modro barvo ("modra ptica sreče"), za nekoga drugega pa pojem "svoboda".

Združenje: Na podlagi igralčevega razmišljanja, domišljije, spominov in vtisov so karte predmetov, ki so na nek način povezani z danim pojmom, postavljene ena poleg druge. Tako se ustvari nekakšna splošna podoba, značilna za pojem. Do pravilne rešitve je pripeljalo, če je drugi igralec te fizične pojme v mislih povezal na podoben način. (npr. "ženska", "roža", "diamant" - kot asociacije, ki pripadajo pojmu "lepota") Pri ljudeh, ki so imeli podobno kulturno ozadje in interese, je to vodilo k večjemu deležu pravilnih ugibanj. Ljudje podobne starostne skupine, ljudje, ki imajo radi podobne filme, itd. so se prek asociacij lažje razumeli.

Matematično-logične operacije: Nov pomen, ki ga ustvarijo operacije med predmeti. Najbolj značilne od teh operacij so bile seštevanje in odštevanje ter uporaba odnosov skupne množice in podmnožice. (npr. "cvet" + "darilo" = "veselje" ali "zemlja" - "drevo" = "modro"). Ponovno je bilo opaziti, da so tisti, ki so razmišljali podobno, znali uganiti rezultate teh operacij.

Sprememba: Prehod z enega predmeta na drug predmet, ki nakazuje gibanje, običajno z uporabo puščic kot odnosov. (npr. "oseba" + "orodje" → "hiša" - za označevanje pojma "počitek", po mnenju igralca kot izraz misli "delovna oseba gre domov počivat").

Pripovedovanje zgodb: Z mešano uporabo predmetov in odnosov postavitev kartic pripoveduje zgodbo, podobno stripu, ki je povezana z danim pojmom.

Dejavnik zabavnosti igre izhaja predvsem iz razlik v razmišljanju. Kadar ena oseba poskuša izraziti koncept na podlagi lastnega miselnega procesa, ki drugi osebi ni znan, a je nekaterim jasen, so se igralcem te situacije pogosto zdele zelo zabavne.

Za dosego cilja igre je še vedno najpomembneje, da oseba, ki pokaže, in oseba, ki ugiba, poskušata razmišljati skupaj, spoznati in razumeti način razmišljanja in oblikovanje pojmov drug drugega.

Kako se igra razvija?

Igra je v bistvu instinktiven način učenja. Igra je praktični učni proces, v katerem se razvoj lahko zdi naraven in resničen.

Razvojni učinek poteka na področjih, na katera je med igro usmerjena naša pozornost. Na to močno vplivata tako mehanika igre kot tudi vsebina igre. Zato ima lahko ta igra razvojni učinek na številnih področjih.

Našo pozornost usmerja k dejstvu, da odkrivamo način razmišljanja drugega igralca, oblikovanje pojmov in metode povezovanja pojmov, ter nas spodbuja, da jih uporabimo tudi sami.

Uči nas, da je pojasnjevanje pojmov koristno kot metoda razumevanja sebe in drugih ter tega, kar nam drugi govorijo. Ko v igri vidimo, kako različno razmišljamo o določenih pojmih, je verjetno, da v vsakdanjih pogovorih pogosto govorimo o drugih ljudeh z uporabo istih pojmov, zato lahko pride do tega, da razjasnjevanje pojmov postane del naše vsakdanje komunikacije.

Uči tudi sodelovanja, saj je del mehanike igre, da napredujemo, ko sodelujemo in se razumemo.

Vloga napak

Igra deluje kot razvojna metoda, kadar si igralec v njej prizadeva za zmago, saj lahko zagotovi ustrezno vznemirjenje - enega od petih osnovnih pogojev za razvoj. Vendar je za razvoj enako pomembno, da delamo napake, saj so to točke, na katerih imamo priložnost spoznati nove stvari. Vsaka napaka nam daje priložnost, da se nečesa naučimo.

Če smo poskusili na en način (npr. opredelitev pojma z eno kartico predmeta), vendar nismo bili uspešni (naslednji igralec ga ni pravilno uganil), nas želja po zmagi spodbudi, da poskusimo na drug način (npr. naslednjič bomo uporabili tudi kartice

odnosov). Če razmislimo o tem, kako je igra potekala, lahko sklepamo, da bo druga oseba pojem ugotovila, če ga bomo oblikovali na način, ki ustreza njenemu načinu razmišljanja. Tako lahko z izkušnjami in napakami v igri s pomočjo razmišljanja samostojno pridemo do sklepa, da je za zmago vredno opazovati drugo osebo.

Uporabno znanje

Predvidevamo lahko, da lahko znanje uspešno uporabimo na vseh področjih življenja, s katerimi smo na nek način povezani. Povezovanje z znanjem je lahko način, na katerega med igro prepoznamo dano znanje.

V tem primeru, če med igro - tudi z napakami - pridemo do spoznanja, da nam pozornost do drugega, sodelovanje z drugim, pomaga napredovati, lahko to znanje uporabimo tudi v vsakdanjem življenju, saj z njim pridemo v stik. Če smo se med igro naučili sodelovati, razjasniti pojme in razumeti druge, lahko to uporabimo na vseh področjih življenja.

Po drugi strani pa med igro pridemo v stik tudi s pojmi na kvadratkih table, saj jih skušamo izraziti, razčleniti in sestaviti s svojim razmišljanjem. Z drugimi besedami, širimo svoje znanje o pojmih, gradimo odnos z njimi (razmišljamo o njih), da lahko svoje znanje o njih uporabimo v praksi.

Iz tega sledi, da je ta igralna mehanika primerna za to, da igralci pridobivajo dodatno znanje z vstavljanjem drugih pojmov.

Vloga pogovorov med igro in po zaključku

Ni nujno, da se igralci med seboj pogovarjajo po vsaki uganki ali po celotni igri - ker pravila igre tega ne predpisujejo -, vendar je to hkrati pomemben in naraven del igre in razvojnega procesa. V tem primeru se lahko igralci zavedajo vsega, kar so doživeli med igro.

Ti pogovori so običajno dobronamerni, s smehom, trenutki "aha!" in spoznanji. To je trenutek, ko postane jasno, zakaj je nekdo postavil karte točno tako, kot je to storil, ali kako bi drugi izrazili isto stvar - ko to poveste, postane ideja, za katero ste sestavili koncept, jasna vam in drugim. *(npr. "Vijolično bi predstavil kot modro nebo in rdeče jabolko skupaj").*

Predlogi za uporabo igre

Pri več igralcih se zgodi, ko se vsi začnejo premikati po sredini igralne plošče proti svojim ciljnim poljem, figurice na plošči ovirajo gibanje drugih igralcev. Igralce velja opozoriti, da je do vsakega barvnega polja mogoče priti po več poteh in da se v nekaterih primerih splača in hitreje premikati po zunanjih plasteh igralne plošče. (Na primer, tudi zunanjih 8 polj je povezanih, tako da je z njimi mogoče premagati daljše razdalje).

Če ista skupina skupaj igra več iger, je po vsaki igri smiselno spremeniti vrstni red igralcev, da si ne sledijo isti igralci kot prej. Tako lahko na poti opazujete različne načine razmišljanja drugih in se naučite novih načinov povezovanja pojmov, kar lahko dodatno spodbudi ustvarjalnost.

Igralce je mogoče opozoriti na dejstvo, da vsaka karta predmeta sama po sebi ponuja preveč možnih interpretacij, zato je smiselno, da se s pomočjo slik natančneje opredelijo.

Opozorite lahko tudi na to, da lahko s karticami odnosov prikažete povezave med predmeti, kar pripomore k večji natančnosti.

Omenite lahko tudi, da je vredno najti ravnovesje med preveč preprostimi (ki jih je mogoče razlagati na več načinov) in preveč zapletenimi (ki zavajajo) opredelitvami.

Igralci lahko vse to izvajajo na podlagi lastnih izkušenj. V nekaterih primerih pa jih lahko k uporabi teh rešitev spodbudite z nasveti in idejami.

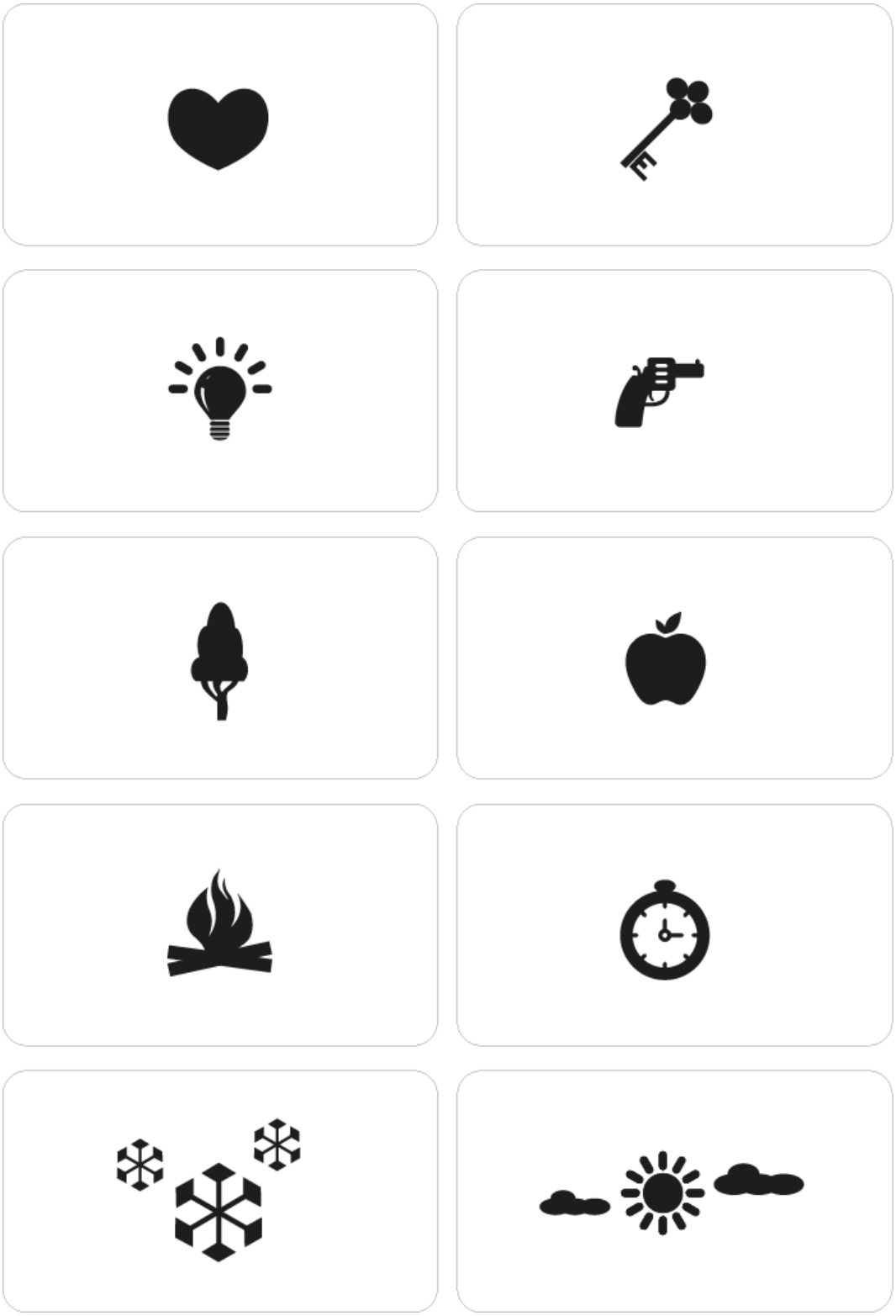
In na to je vsekakor vredno opozoriti, da igralci preizkusijo čim več novih idej in načinov ustvarjanja konceptov ter eksperimentirajo s pogumom..

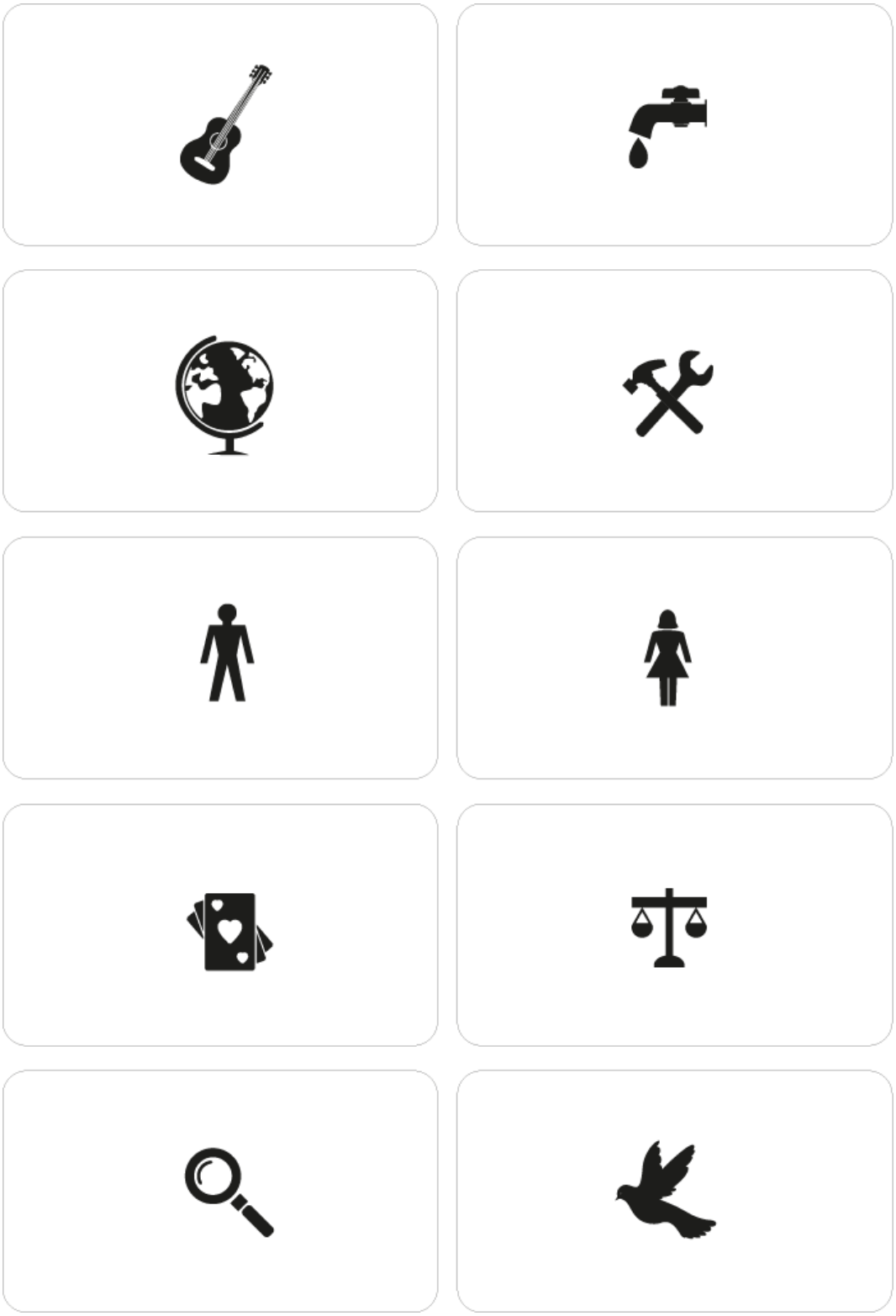
1. Dodatek: seznam pojmov

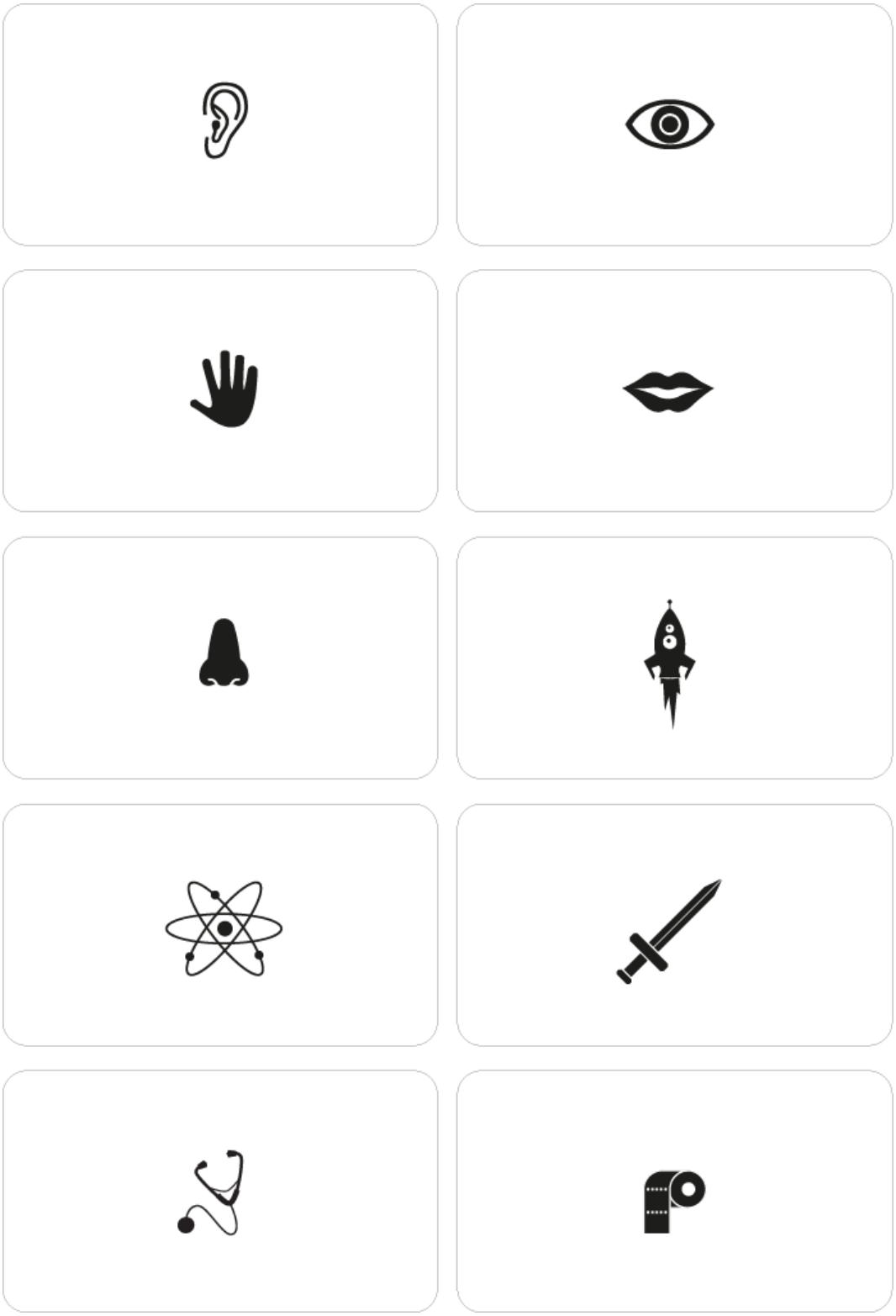
madžarsko	*angleško*	*slovensko*	*romunsko*
szeretet	love	ljubezen	
árnyék	shadow	senca	
egység	unity	enotnost	
motiváció	motivation	motivacija	
társaság	fellowship	druženje	
felemelkedés	rise	vzpon	
tervezés	planning	načrtovanje	
végtelen	infinite	neskončnost	
vágy	desire	želja	
belátás	wit	duhovitost	
feledés	oblivion	pozaba	
titok	secret	skrivnost	
lehangoltság	gloom	mračnost	
szomorúság	sadness	žalost	
kitartás	perseverance	vztrajnost	
figyelem	attention	pozornost	
törődés	care	skrb	
kétség	doubt	dvom	
pihenés	rest	počitek	
sóhaj	sigh	vzdih	
öröm	joy	veselje	
leleményesség	ingenuity	iznajdljivost	
hanyatlás	decline	nazadovanje	
vidámság	vivacity	živahnost	

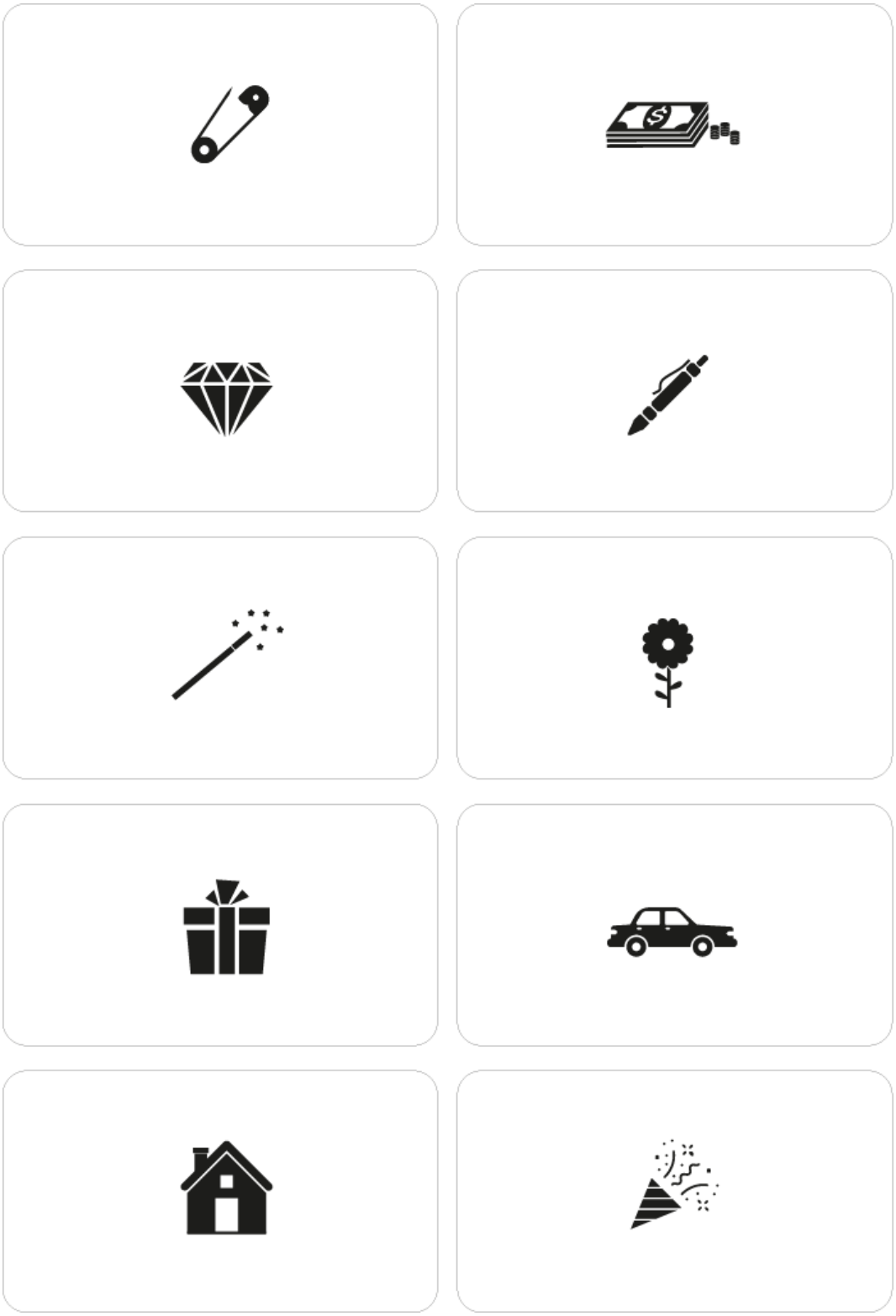
madžarsko	*angleško*	*slovensko*	*romunsko*
zaj	noise	hrup	
szépség	beauty	lepota	
véletlen	coincidence	naključje	
kényelem	comfort	udobje	
egészség	health	zdravje	
barátság	friendship	prijateljstvo	
szenvedély	passion	strast	
fejlődés	development	razvoj	
bűn	sin	greh	
emlék	memory	spomin	
kegyelem	mercy	usmiljenje	
feszültség	tension	napetost	
szabadság	freedom	svoboda	
bánat	sorrow	bolečina	
éberség	watchfullness	čuječnost	
család	family	družina	
kreativitás	creativity	ustvarjalnost	

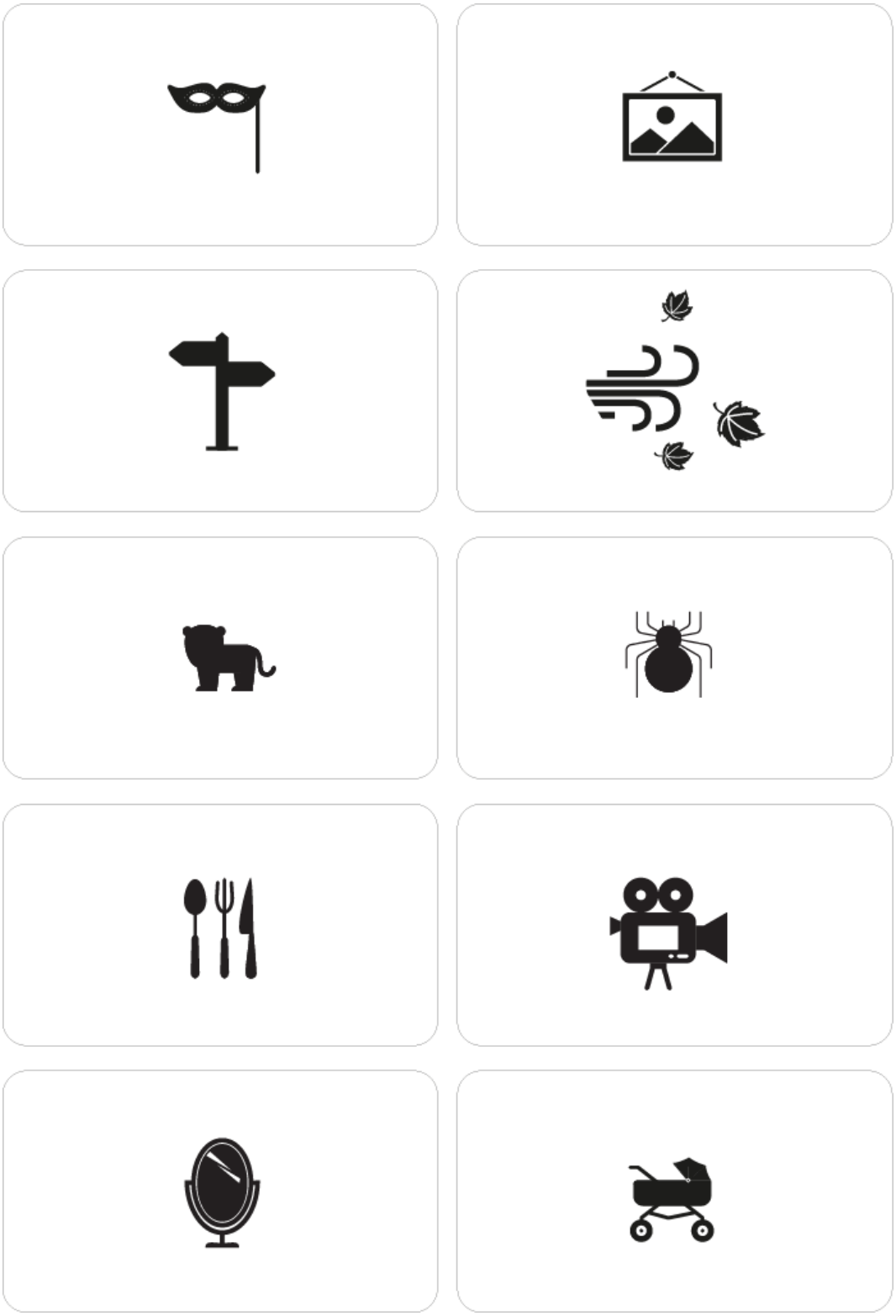
2. Dodatek: kartice s predmeti











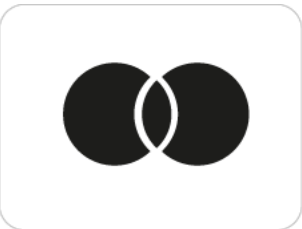
3. Dodatek: kartice odnosov in njihovi možni pomeni

Karte lahko uporabljate na nešteto načinov, v nadaljevanju pa navajamo le njihove osnovne možne pomene. (Na primer, znak minus se lahko uporablja kot ločilo, obrnjeno za 90 stopinj, znak enako se lahko uporablja za simbolizacijo različnih plasti itd.)

=	enakost, medsebojno prilagajanje
+	dodajanje, vsota, povezovanje dveh stvari
−	odštevanje, razlika dveh stvari
?	vprašanje, spraševanje, negotovost, poizvedba
!	vzklik, poudarek, poziv
✓	pravilno, resnično, dobro

napačno, lažno, nepravilno

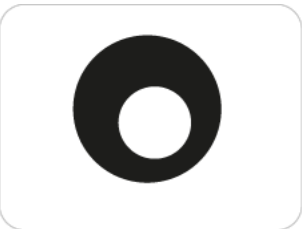
množice: množica "A" + tisto, kar je skupno "A" iz "B".



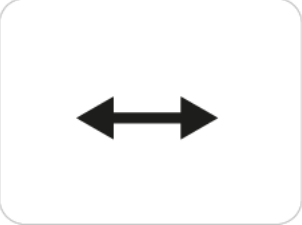
množice: vsota množic "A" in "B".

množice: skupni del množic "A" in "B".

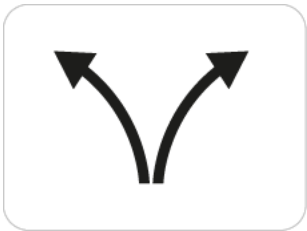
množice: množici "A" in "B", razen njunega skupnega preseka.



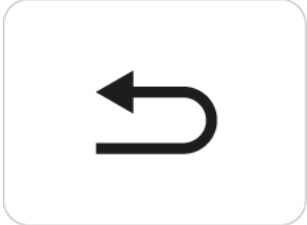
množice: množica "A" vsebuje množico "B".



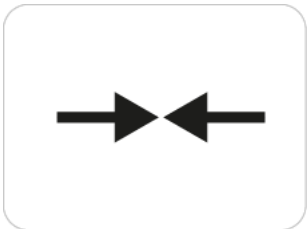
kontrast, razdalja



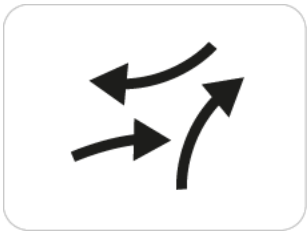
ločevanje, oddaljevanje



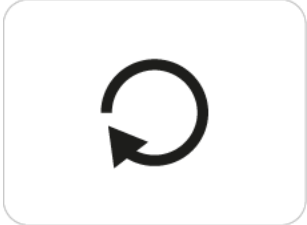
preobrat



srečanje, soočenje

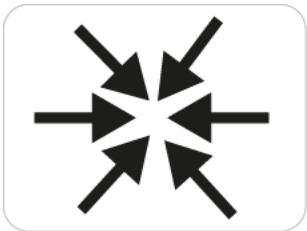


naključnost, nered



krožno gibanje, vračanje k samemu sebi

kohezivno gibanje, približevanje



usmerjanje v točko