

## GAME-ED - IO5

### Ghid pentru identificarea jocurilor de societate adecvate pentru dezvoltarea creativității

#### Coordonatorul proiectului:

Centrul Fontanus Ltd., Ungaria,

<https://www.fontanus.hu/en/fontanus-center/>

#### Partenerii proiectului:

Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacau, Romania, [www.ub.ro](http://www.ub.ro)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto, Slovenia,

<http://www.nevladnik.info/si/>

Universitatea din Ljubljana, Slovenia, <https://www.uni-lj.si/university/>

Centrul de cercetare non-profit NetCoGame GamefulLiving Ltd., Ungaria,

<http://www.netcogame.com/>



University of Ljubljana





## **Autori:**

### **Coordonatorul proiectului – Centrul Fontanus, Ungaria:**

Valéria Bugris  
Péter Hacker  
Éva Bajzik  
László Zakariás  
Éva Hajdu

### **Partener în proiect– Universitatea “Vasile Alecsandri” din Bacău, România:**

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

### **Partener în proiect - Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto, Slovenia:**

Kaja Jenkole  
Ester Snedec

### **Partener în proiect – Universitatea din Ljubljana, Slovenia:**

Jože Rugelj  
Matej Zapušek  
Sanja Jedrinović  
Mateja Bevčič

### **Partener în proiect – Centrul de cercetare JátékosLét NetCoGame, Hungary:**

Andrei Damsa  
Juhász Gergő  
Fromann Richárd

## Cuprins

1. Prezentarea studiului .....	4
1.1. Mecanica jocului .....	4
1.2. Relația dintre mecanica jocului și dezvoltare .....	6
1.3. Desfășurarea cercetării .....	8
2. Analiza jocurilor .....	11
2.1. Șah (1475) .....	11
2.2. Bridge (1925).....	13
2.3. Anvergura aripilor (2019).....	15
2.4. Blue Banana (2019) .....	17
2.5. Metro (1997) .....	19
2.6. Imagine (2015) .....	21
2.7. Activity (1990).....	22
2.8. Azul (2017) .....	24
2.9. Castle of Mind (2019).....	26
2.10. Fields of Creativity (2022) .....	28
3. Recomandări .....	29

## 1. Prezentarea studiului

### 1.1. Mecanica jocului

Mecanica jocului este în general înțeleasă ca fiind relația dintre joc și jucător, modul în care elementele jocului interacționează cu jucătorul<sup>1</sup>.

Sharon Boller îl definește ca fiind regulile și procedurile care guvernează jucătorul și reacțiile jocului la mișcările sau acțiunile jucătorului<sup>2</sup>.

*Ludeme*: motiv de joc, un element al jocului, o parte constitutivă. Elemente care pot fi folosite chiar și în tipuri de jocuri complet diferite. A nu se confunda cu instrumente de joc. (De exemplu, în șah, piesa calului este o unealtă, iar mutarea în formă de "L" a calului este un *ludeme*).

*Regulă*: o instrucțiune, un cadru care determină modul în care trebuie să se desfășoare jocul (de exemplu, în șah, o regulă este ca jucătorii să joace pe rând).

*Mecanica jocului*: se referă la regulile și ludemele care reglementează și ghidează acțiunile jucătorilor și răspunsurile jocului la acțiunile acestora.

Fiecare joc are mecanisme de joc. Mecanica definește modul în care jocul ar trebui să funcționeze pentru jucători. Cu toate acestea, nu toate jocurile au o mecanică de joc unică, nenumărate jocuri au aceleași elemente de bază. (De exemplu, există multe jocuri de cuvinte în care trebuie să crezi și/sau să ghicești cuvinte formate din anumite litere). Iar un singur joc poate avea mai multe tipuri de mecanici de joc.

Există mai multe clasificări diferite ale mecanismelor de joc. Cel mai mare site de jocuri de societate, Board Game Geek, a adunat 196 de tipuri diferite, iar pentru fiecare dintre jocurile de pe site, este marcat pe ce mecanică se bazează jocul respectiv.

Mecanicile de joc prin exemple din câteva jocuri cunoscute:

*Taboo (versiunea 1989)*: un joc de petrecere în care un membru al echipei trebuie să definească anumite concepte fără a folosi anumite cuvinte. Un alt jucător din echipă trebuie să ghicească conceptul.

---

<sup>1</sup> Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. és Tosca, S. P. (2008): *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, NewYork, NY

<sup>2</sup> Boller, Sharon (2013): *Learning Game Design: Game Mechanics*.

<http://www.theknowledgeguru.com/learning-game-design-mechanics/> (accessed on 2023-01-25.)

Acest joc se bazează pe două mecanici: *jocul în echipă*, deoarece echipele joacă una împotriva celeilalte, și *limita de comunicare*, deoarece există limite în ceea ce privește modul în care jucătorii pot comunica între ei.

*Go*: jocul de strategie abstractă cu o istorie de mii de ani are reguli simple. Doi jucători joacă unul împotriva celuilalt, plasând piese / discuri albe și negre în intersecțiile unei grile de 19x19, scopul lor fiind să îngrădească o suprafață cât mai mare.

Mecanica jocului: Închidere și grilă pătrată

*Poker*: Jocul jucat cu cărți franțuzești se bazează foarte mult pe pariuri, plasarea pariurilor și cacealmaua, iar jucătorii urmăresc să aibă cea mai bună mână posibilă în timpul jocului.

Mecanica jocului: Pariuri și cacealmaua, eliminarea jucătorului și colectarea setului.

*Gloomhaven*: Unul dintre cele mai populare și complexe jocuri de societate din 2022. Jucătorii își asumă rolul unui aventurier, încep jocul cu propriul set de abilități și obiective, își îmbunătățesc abilitățile pe parcurs, cooperează în îndeplinirea misiunilor, explorează diferite locații și așa mai departe.

În acest joc există un total de 21 de mecanici de joc și combinațiile lor. Printre altele: Jocul de rol, Jocul cooperativ, Grila hexagonală, Construcția de pachete de cărți, dar include și Limita de comunicare.

După cum se poate observa, același mecanism poate apărea în mai multe jocuri (de exemplu, limita de comunicare se regăsește atât în Taboo, cât și în Gloomhaven), în timp ce altele pot apărea în mai multe variante (de exemplu, deplasarea pe tablă este specifică mai multor jocuri; multe jocuri folosesc pentru aceasta o grilă bazată pe pătrate, dar există și unele în care jucătorii se deplasează între zone de formă hexagonală). Mecanicile individuale și combinațiile lor determină modul în care funcționează fiecare joc, modul în care jocul poate fi jucat și modul în care jocul răspunde la acțiunile noastre.

Regulile specifice, tema (sau, în absența unei teme, stilul abstract), instrumentele și aspectul jocului determină caracterul unic al jocului. De aceea, se poate întâmpla ca nenumărate jocuri să fie realizate pentru aceeași mecanică sau combinație de mecanici, cu aspect, temă, reguli individuale sau altceva diferit. De exemplu, există multe tipuri de șah, care pot diferi nu numai prin aspect, dar prin schimbarea unui parametru la un moment dat, se poate crea un nou joc bazat pe regulile de bază. Astfel, versiuni distincte sunt șahul occidental (în care se aplică regulile șahului, este obligatoriu să lovești, iar cel care rămâne fără piese câștigă), șahul hexagonal (se joacă pe o tablă bazată pe hexagoane), versiunea cu trei jucători (tabla este de asemenea diferită și nu 2, ci 3 jucători joacă unul împotriva celuilalt), șahul 3D (în care jocul se joacă pe 3 nivele și în spațiu), șahul poate fi jucat și pe o tablă în formă de bandă Möbius și așa mai departe.

## 1.2. Relația dintre mecanica jocului și dezvoltare

Conform celei mai cunoscute definiții, jocul este o acțiune gratuită, o distracție pe care oamenii o fac pentru jocul în sine.

Nu toate jocurile și jocurile de societate au fost create cu scopul expres de a le folosi pentru a transfera cunoștințe în învățare și predare. În același timp, fiecare joc, de fiecare dată când cineva îl joacă, îl afectează, indiferent dacă este un joc de petrecere, un joc pentru copii sau un joc de strategie serios.

Pe baza cercetărilor, Centrul Fontanus a definit jocul după cum urmează:

**Jocul este un proces practic de învățare în care dezvoltarea apare în mod natural și real.**

*Este practic*, astfel încât individul participă la joc, jocul se desfășoară cu și prin jucător care contribuie cu propriile acțiuni și, în acest proces, dobândește experiențe reale.

*Este natural*, deoarece pentru oameni, jocul este o activitate codificată genetic, care nu trebuie învățată, nu necesită stimulare externă.

*Este realist*, deoarece jocul operează cu situații similare cu viața de zi cu zi. Cu astfel de situații familiare, în care putem încerca mai multe decizii și strategii fără să apară consecințele reale, dar consecințele devin totuși vizibile și experimentate. În acest fel, putem învăța, printre altele, să luăm decizii în mod eficient, să abordăm subiecte din alte părți, să încercăm lucruri noi și așa mai departe.

Indiferent de ce jucăm, este vorba de procesul din practică, în timpul căruia avem acțiuni, pași, și experimentăm consecințele lor în joc. Și astfel, jocul are cu siguranță un efect asupra noastră. Rezultă că, dacă în timpul jocului dobândim cunoștințe, încercăm posibilități și ne dezvoltăm anumite competențe, le putem folosi cu folos în viață și în practică. Din acest motiv, se poate spune că jocul nu este potrivit doar pentru divertisment și relaxare, ci poate fi și un instrument eficient de dezvoltare, ale cărui efecte sunt eficiente în practică.

Acest efect poate fi, de asemenea, un efect de dezvoltare - pe care îl putem obține prin îndeplinirea mai multor condiții de bază care se află în interdependență unele cu altele.

În timpul cercetărilor sale asupra dezvoltării, Balázs Török-Szabó a definit cele cinci condiții de bază ale dezvoltării după cum urmează:

- atenție
- tensiune
- instrument
- muncă (energie investită)
- o nouă cale (căutarea și încercarea de noi oportunități)

Dacă aceste condiții de bază sunt îndeplinite în timpul jocului, jocul poate duce la dezvoltare, chiar dacă nu este un joc creat special pentru dezvoltare.

Dacă una dintre aceste condiții nu este îndeplinită în timpul jocului, nici efectul de dezvoltare nu se va aplica - chiar dacă este vorba de un joc creat special pentru dezvoltare.

În plus, este important de menționat că efectul de dezvoltare poate avea loc în timpul unui joc în care atenția jucătorului este direcționată în mod conștient. De exemplu, dacă cineva joacă șah și, în timpul jocului, acordă atenție pentru a fi capabil să gândească din ce în ce mai mulți pași înainte, capacitatea sa de previziune (predicție) se poate îmbunătăți. În timp ce dacă acordă atenție la amplasarea spațială a pieselor una față de cealaltă, viziunea spațială se poate îmbunătăți. Bineînțeles, jucătorul poate fi atent la mai multe lucruri simultan sau alternativ în timpul unui joc.

Din punctul de vedere al posibilului efect de dezvoltare, merită să separăm mecanica și tema jocului. În cele mai multe cazuri, *tema* jocului este potrivită pentru transmiterea cunoștințelor lexicale și pentru predarea de noi cunoștințe, în timp ce *mecanica și regulile* jocului determină ce competențe pot fi dezvoltate prin intermediul acestuia.

Tema jocului - dacă nu este un joc pur abstract - conține informații și cunoștințe cu care suntem conectați în mod constant în timpul jocului și putem descoperi tot mai multe informații<sup>3</sup>. Prin joc regulat, ne întâlnim cu aceste cunoștințe în mod repetat și, astfel, prin repetiție, ele pot fi înregistrate.

Acest lucru nu se aplică doar la cunoștințele din lumea reală, ci și la orice lucru pe care îl întâlnim în mod regulat în joc. Astfel, cei care joacă mult un joc cu tematică fantasy pot învăța caracteristicile, structura, personajele, istoria, creaturile și orice altceva apare în joc din lumea fantasy. (Toate acestea înseamnă, de asemenea, că pot fi înregistrate și "cunoștințe" care nu sunt utile în practică, dacă jocul conține așa ceva).

Mecanica jocului reprezintă modul în care funcționează jocul și determină opțiunile pe care jocul le poate conține și de care jucătorul se poate bucura folosind jocul. Iar regulile definesc și specifică cu precizie aceste posibilități<sup>4</sup>.

Competența este, pur și simplu, utilizarea abilităților în situații specifice. Iar abilitățile nu sunt altceva decât oportunități. În sens general, competența poate fi definită ca fiind trăirea cu anumite posibilități. Printr-un exemplu specific: "competența digitală" este utilizarea încrezătoare și critică a mediilor electronice<sup>5</sup>, cu alte cuvinte: a fi capabil să profiți de oportunitățile oferite de mediile digitale.

---

<sup>3</sup> E.g., joc cu cărți tematice: un ajutor educațional în care cărțile și cunoștințele de pe cărți servesc ca bază pentru joc. De exemplu, cărțile cu tema filozofică conțin concepte care sunt tratate și de filozofie, iar în timpul jocului jucătorul intră în contact cu aceste concepte, astfel încât să le poată învăța semnificația. Cardurile cu tema istorică conțin date istorice, fapte și conexiuni, așa că sunt potrivite pentru înregistrarea acestor cunoștințe.

<sup>4</sup> [http://game-ed.eu/wp-content/uploads/2022/11/GameED-01.-IO1\\_Hungarian\\_Final.pdf](http://game-ed.eu/wp-content/uploads/2022/11/GameED-01.-IO1_Hungarian_Final.pdf)

<sup>5</sup> [http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/kezek/01\\_simandi\\_04\\_16/223kulcskompetencik.html](http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/kezek/01_simandi_04_16/223kulcskompetencik.html)

Mecanicile utilizate de joc și regulile specifice ale jocului determină, prin urmare, posibilitățile de care jucătorul poate profita. Cât de mult din acestea și cum trăiește jucătorul cu aceste opțiuni depinde de el. Astfel, *combinația dintre* mecanica și mecanismele care definesc bazele jocului, precum și regulile create pe baza acestora, determină ce competențe sunt potrivite pentru dezvoltare. Putem dezvolta competența pe care o folosim în timpul jocului (și asupra căreia se concentrează atenția), iar acest lucru depinde de mecanică și de reguli. De exemplu, un joc a cărui mecanică are un caracter logico-strategic este cu siguranță potrivit pentru dezvoltarea abilităților logice și strategice și a competențelor care sunt legate de acestea.

Pe baza acestora, jucând două jocuri care folosesc aceeași combinație de mecanici, dar cu teme diferite, putem dezvolta aceleași competențe și dobândi cunoștințe lexicale diferite. În timp ce în cazul a două jocuri care utilizează aceeași temă, dar mecanici diferite, putem dobândi aceleași cunoștințe lexicale, dar putem dezvolta competențe diferite.

### 1.3. Desfășurarea cercetării

În cadrul cercetării rezumate mai jos, am examinat relația dintre abilități, aptitudini, competențe și mecanica jocului în cazul anumitor jocuri de societate.

Scopul nostru este de a crea o metodă practică pe care profesioniștii în formare să o poată folosi în activitatea lor zilnică. Cu alte cuvinte, dacă există o nevoie de a dezvolta anumite abilități, aptitudini, competențe (de exemplu, creativitatea) și dacă aceștia ar recurge la instrumentul educației bazate pe jocuri, ar trebui să aibă la îndemână o metodă cu ajutorul căreia să poată alege jocul potrivit pentru a dezvolta domeniul potrivit.

De asemenea, pe baza experienței acumulate în timpul cercetării, oferim profesioniștilor sfaturi utile suplimentare.

Criterii de alegere a jocurilor:

Selecția nu este completă, scopul alegerii jocurilor a fost în primul rând de a arăta cum să începem, dacă scopul nostru este de a dezvolta anumite abilități și competențe cu ajutorul jocurilor - în special capacitatea de a fi creativi. Oferim, de asemenea, informații utile dacă scopul este de a crea un joc de dezvoltare.

Criterii :

- *popularitate* : în cazul educației bazate pe jocuri, este de asemenea important să se selecteze jocuri cu care oamenii le place să se joace, așa că am examinat și efectul de dezvoltare al jocurilor deosebit de populare (de exemplu, Azul, Activity).
- *jocuri clasice* : am analizat anumite jocuri cu o istorie îndelungată, pe care probabil că majoritatea oamenilor le cunosc și cu care au intrat în contact sub o formă sau alta (de exemplu, șah, bridge).



- *jocuri cu scop educațional* : am examinat unele jocuri pe care BoardGameGeek (BGG) le plasează în categoria "Educațional", adică sunt în principiu jocuri de dezvoltare (de exemplu, Wingspan).
- *jocuri care vizează în mod special dezvoltarea creativității*; (de exemplu, Imagine)
- *jocuri mai puțin complexe*: deoarece ne concentrăm în primul rând pe utilizarea jocurilor în scopuri educaționale, jocurile mai complicate, care necesită o pregătire mai lungă sau cunoștințe prealabile și care se joacă timp de mai multe ore sau zile, au fost excluse din studiu (jocul cu cele mai complicate reguli din această cercetare este Wingspan)
- *competitive*: am ales în mod obișnuit jocuri competitive (ținând cont de faptul că dezvoltarea este mai eficientă dacă jocul are miză, iar competiția pentru victorie este o miză instinctivă de bază și stresantă în mod natural).
- *jocuri suplimentare* (de exemplu, jocul de dezvoltare a creativității dezvoltat în cadrul acestui proiect).

La definirea și identificarea mecanicii de joc, am folosit în principiu diviziunea și clasificarea portalului BoardGameGeek (BGG) ca bază<sup>6</sup>. Aceasta nu este neapărat o clasificare științifică, dar există mai multe motive pentru care am ales-o:

- în cazul anumitor jocuri, este dificil să găsești alte surse care să definească mecanica acestora - BGG încearcă să definească mecanica tuturor jocurilor cunoscute (există peste 140.000 de jocuri în baza lor de date).
- baza de date BGG este extinsă în mod continuu de către utilizatori, cu revizuire administrativă; trimiterea, verificarea și examinarea conținutului este similară cu Wikipedia, în sensul că oricine poate trimite materiale în conformitate cu reglementările (inclusiv creatorii de jocuri), iar administratorii<sup>7</sup> le verifică înainte de a fi publicate.
- puteți găsi de obicei descrieri ale regulilor pe BGG
- BGG clasifică, de asemenea, jocurile în funcție de temă
- în practică, baza de date BGG este ușor accesibilă profesioniștilor care se ocupă de educație, astfel încât aceștia pot căuta în orice moment mecanica, regulile și temele oricărui joc de societate.

Trebuie remarcat faptul că există neconcordanțe în organizarea BGG. De exemplu, uneori, categoriile, tipurile și temele jocurilor sunt neclare, ceea ce este de înțeles din punctul de vedere al structurii portalului (capacitatea de căutare), dar uneori cauzează dificultăți din punctul de vedere al subiectului examinat. Așadar, poate fi folosită cu grijă, dar este ușor de utilizat în practică, iar marele avantaj este că este cea mai cuprinzătoare bază de date disponibilă.

---

<sup>6</sup> <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

<sup>7</sup> Lista administratorilor este disponibilă aici: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Admins>

Pentru a examina efectul de dezvoltare, pe lângă mecanică, au fost luate în considerare și tipul de joc (de exemplu, strategic, etc.), categoria (joc de cărți, joc educațional, etc.) și regulile specifice.

În timpul studiului, participanții la studiu au jucat mai multe jocuri cu jocul ales. Aceștia și-au împărtășit experiențele conducătorilor investigației în cadrul unor conversații și interviuri. Autorii studiului au comparat experiențele cu caracteristicile jocului (mecanică, reguli, tip, categorie, temă) și au sintetizat cunoștințele dobândite în acest fel.

După rezumate, au fost rezumate lecțiile învățate din studiu și au fost făcute recomandări și sugestii cu privire la modul de alegere a jocurilor potrivite pentru dezvoltarea anumitor abilități și competențe. În primul rând, au fost formulate sfaturi practice pentru profesioniștii care lucrează în domeniul educației și care caută jocuri de societate de dezvoltare pentru anumite scopuri și pentru dezvoltarea anumitor domenii.

## 2. Analiza jocurilor

### 2.1. Șah (1475)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/171/chess>

Până în prezent, șahul este jocul care se vinde în cele mai multe exemplare, este cunoscut și jucat de cei mai mulți oameni. De asemenea, este folosit în învățământul public din mai multe țări.

#### 2.1.1. Tip:

- [Abstract](#)

#### 2.1.2. Categoria:

- [Strategia abstractă](#)

#### 2.1.3. Mecanica jocului:

- [Mișcarea rețelei](#)
- [Mișcarea modelului](#)
- [Grilă pătrată](#)
- [Captură statică](#)

#### 2.1.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Experiențele dobândite în timpul cercetării susțin rezultatele cercetării legate de rolul șahului în educație. Jocul utilizează, printre altele, capacitatea combinativă, capacitatea de atenție divizată, capacitatea de recunoaștere a conexiunilor, viziunea spațială și alte abilități.

Majoritatea celor care au jucat cunoșteau regulile șahului și, încă de la primele partide, au declarat că au căutat oportunități, au încercat să gândească cu mai mulți pași înainte, să își imagineze posibilele consecințe ale anumitor pași. Toate acestea pot juca un rol în dezvoltarea gândirii strategice - adică în dezvoltarea modului în care obiectivul dorit (capturarea unei piese, crearea unei situații sau, în cele din urmă, câștigarea) poate fi atins în viitor prin luarea de măsuri în acest sens și prin încercarea de a lua în considerare toate circumstanțele care pot influența acest lucru (regulile jocului, mișcările celuilalt jucător).

Faptul că toate acestea pot fi realizate se datorează în parte mecanicii jocului. *Mișcarea pe grila de 8x8 și modelele de mișcare* (adică regulile care se aplică la mutare - de exemplu, mutarea în formă de L a calului) limitează opțiunile care se aplică la

plasarea pieselor. În fiecare situație, următorul jucător are o oportunitate finită de a plasa un pion pe o altă parte a terenului. În acest fel puteți calcula și planifica pașii în avans.

*Capturarea statică* în joc înseamnă că o piesă poate captura o altă piesă dacă aceasta se află direct în calea mutării sale.

Așadar, mișcarea în grilă, modelele de mișcare predefinite și mecanica de capturare statică trasează opțiunile de deplasare, capturare și, în cele din urmă, de câștig al jocului. În acest fel, ele fac posibilă calcularea opțiunilor pe care le are fiecare jucător în fiecare situație, iar întregul joc poate fi planificat, adică este potrivit pentru dezvoltarea de strategii.

Regulile jocului bazat pe mecanică sunt coerente, ceea ce îl face potrivit pentru dezvoltarea abilităților logice. Este, de asemenea, potrivit pentru a vedea corelații.

Mecanismele, regulile și elementele de joc se combină pentru a crea un joc în care există multe posibilități de progresie de la o situație la alta, iar fiecare posibilitate duce la alte posibilități. Prin urmare, jocul este potrivit pentru dezvoltarea abilității combinative și a conștientizării situației.

Jucătorii mai experimentați, care au jucat multe jocuri unul împotriva celuilalt, își pot aminti situații din jocurile anterioare, pe care le pot folosi în timpul jocului, ceea ce poate îmbunătăți, de asemenea, memorarea.

Menținerea atenției este cheia pentru a câștiga jocul, așa că puteți îmbunătăți atenția și capacitatea de concentrare.

În unele cazuri, alegerea unei noi căi dintre posibilități, combinarea pașilor corespunzători poate duce la un rezultat - în acest fel, poate fi, de asemenea, potrivită pentru dezvoltarea creativității. Acest lucru este susținut de faptul că elementele de bază ale jocului sunt cunoscute, ele pot fi variate după cum se dorește, în conformitate cu regulile, astfel încât pot fi create situații noi dintr-o poziție de joc existentă.

Practic, experiențele noastre susțin cercetările conform cărora șahul este potrivit pentru dezvoltarea multor abilități, aptitudini și competențe legate de gândire (de exemplu, matematică). Și toate acestea pot fi legate de combinația de mecanici care îți oferă posibilitatea de a dezvolta aceste domenii.

Deși este un joc abstract și, prin urmare, în principiu, ar trebui să dezvolte capacitatea de abstractizare și de generalizare, jucătorii au raportat că majoritatea dintre ei nu au putut ignora teme militare și rolurile de luptă în timpul jocului. Astfel, pentru ei, șahul a fost un joc de strategie cu tematică de luptă.

## 2.2. Bridge (1925)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/2181/bridge>

Bridge (Contract Bridge) este un joc de cărți bine cunoscut cu cărți cu perechi franceze. În majoritatea jocurilor de cărți, toată lumea joacă împotriva tuturor, dar aici, echipele de 2 și 2 joacă una împotriva celeilalte. La fel ca la șah, în întreaga lume se organizează campionate și concursuri. Este folosit în învățământul public în mai multe țări.

Scopul jocului este ca perechea să primească și să înscrie cât mai multe lovituri. Există un jucător de apel care plasează o carte în mijloc, ceilalți trebuie să plaseze pe rând o carte de aceeași culoare, dacă au una. Cel care obține cea mai mare carte dintre cele două culori chemate primește lovitura. Cel care reușește să dea lovitura, va fi cel care cheamă în runda următoare.

### 2.2.1. Tip:

- [Abstract](#)
- [Strategie](#)

### 2.2.2. Categoria:

- [Joc de cărți](#)

### 2.2.3. Mecanica jocului:

- [Managementul mâinilor](#)
- [Ofertă predictivă](#)
- [Joc de scor și resetare](#)
- [Joc în echipă](#)
- [Respectarea rândului](#)
- [Ordinea de respectare a rândului: Acțiune de revendicare](#)
- [Ordinea de respectare a rândului: Progresiv](#)

### 2.2.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Combinăția de mecanici de joc a creat un joc în care, pentru a câștiga, merită să îți amintești cine a pus ce carte în rundele anterioare. Acest lucru se datorează în parte naturii gestionării mâinilor și în parte mutării, iar jocul membrului echipei noastre contribuie și el. Acest lucru înseamnă că, dacă știm ce cărți avem, putem deduce din jocul partenerului nostru ce cărți are și observăm jocul celorlalți, putem folosi memoria și capacitatea de combinare pentru a stabili o strategie care să ducă la o șansă mai mare



de câștig.

Partea de gestionare a mâinilor este, de asemenea, potrivită pentru utilizarea și dezvoltarea capacității de organizare.

Testării au considerat că licitarea predictivă este o formă de comunicare, prin care coechipierii își pot transmite reciproc informații despre cărțile pe care le au în mână. În consecință, competențele și abilitățile de comunicare pot fi dezvoltate și prin intermediul acestora.

Punctajul joacă un rol important în joc - ceea ce nu reiese neapărat clar din lista de mecanici. Diferitele lovituri au valori diferite ale punctelor. Această caracteristică a jocului este potrivită pentru dezvoltarea abilităților de combinare și conversie.

Natura strategică a jocului poate fi, de asemenea, observată, deoarece mecanismul de licitație predictivă ne încurajează să ne planificăm obiectivul final chiar la începutul fiecărei sesiuni de joc (câte lovituri vom primi în timpul jocului, împreună cu coechipierul). Aceeași mecanică îmbunătățește, de asemenea, capacitatea de predicție, adică încercarea de a anticipa următorii pași din joc.

Unele persoane au încercat să joace fără să încerce să joace cu coechipierul lor de dragul testării – rezultatul, în cele mai multe cazuri, a dus la înfrângere. De asemenea, se poate observa din aceasta că jocul pune un mare accent pe munca în echipă și pe cooperarea cu ceilalți, astfel încât vă poate învăța și importanța cooperării.

### 2.3. Anvergura aripilor (2019)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/266192/wingspan>

Dintre jocurile testate, acesta a avut cele mai complexe reguli și a conținut cele mai multe instrumente (diferite tipuri de cărți, jetoane, cuburi, planșe). Creatorii jocului îl descriu ca fiind un joc de societate de dificultate medie, bazat pe cărți. A câștigat nenumărate premii pentru jocuri de societate și este popular pentru grafica și temele sale unice.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/4564159/wingspan>)

#### 2.3.1. Tip:

- [Familie](#)

- [Strategie](#)

#### 2.3.2. Categoria:

- [Animale](#)
- [Joc de cărți](#)
- [Educațional](#)

#### 2.3.3. Mecanica jocului:

- [Contracte](#)
- [Rularea zarurilor](#)
- [Bonusuri de sfârșit de joc](#)
- [Managementul mâinilor](#)
- [Abilități utilizate o dată pe joc](#)
- [Extragerea prin selectarea cărților](#)
- [Colecția de seturi](#)
- [Solo / Joc Solitaire](#)
- [Ordinea de rotație: Progresiv](#)

#### 2.3.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Pe baza experienței, a fost nevoie de un timp relativ mai lung (în comparație cu alte jocuri testate) pentru a stăpâni pe deplin regulile jocului. Pentru cei care nu sunt familiarizați cu jocul sau cu acest tip de joc, cei care au testat jocul au avut nevoie de câteva reluări pentru a se familiariza cu toate opțiunile. Cu toate acestea, complexitatea sa a necesitat atenție și pentru ca jucătorii să vadă sistemul din el, ce elemente de joc au ce efect asupra căror alte elemente - cu alte cuvinte, este potrivit pentru dezvoltarea capacității de organizare.

Caracterul educativ al jocului poate fi observat în primul rând în tematica jocului: în joc se găsesc nenumărate informații despre păsări (de exemplu, habitatul păsărilor, hrana lor, etc.), care sunt integrate în cunoștințele noastre aproape imperceptibil în timpul jocului.



#### 2.4. Blue Banana (2019)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/288424/blue-banana>

Un joc rapid, cu ritm alert, bazat pe faptul că anumite obiecte de pe cărți sunt afișate într-o culoare diferită de cea din realitate.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/6259507/blue-banana>)

În timpul jocului, sunt prezentate două cărți alese la întâmplare, pe care anumite obiecte nu sunt afișate în culoarea lor naturală (de exemplu, flamingo verde, căpșuni negre). Din pachetele deschise, disponibile pentru toată lumea, jucătorii trebuie să obțină, cât mai repede posibil, cărțile care conțin culoarea originală a obiectelor (de exemplu, rozul flamingo sau roșul căpșunii) sau obiectele care corespund culorilor (verdele este culoarea broaștei, negrul este culoarea cilindrului, deci pot fi colectate cărți cu broaște sau cărți cilindru de orice culoare). Se acordă puncte pentru cărțile colectate.

2.4.1. Tip:  
(Neclasificat)

2.4.2. Categoria:

- [Acțiune / Dexteritate](#)
- [Joc de cărți](#)
- [În timp real](#)

2.4.3. Mecanica jocului:

- [Prindeți-l pe lider](#)
- [Recunoașterea modelelor](#)
- [În timp real](#)

2.4.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Jocul este rapid; pentru a-i împiedica pe ceilalți jucători să ia cărțile potrivite din pachet, trebuie să schimbăm rapid, așa că jocul încurajează dezvoltarea vitezei de schimbare. Aceasta este, în primul rând, o oportunitate datorită naturii sale în timp real.

În plus, jocul poate fi potrivit pentru dezvoltarea abilității de a trece de la un sistem la altul și de a converti între sisteme datorită recunoașterii modelelor și a cărților speciale. Jocul poate fi derutant pentru creier în măsura în care sistemele între care are loc conversia nu sunt semnificativ diferite unul de celălalt (un sistem de culori și cifre trebuie convertit în cifre și culori) și, de asemenea, se schimbă la fiecare rundă (alte culori și cifre sunt convertite). Pornind de la acest lucru, au existat printre testeri care au fost mai mult deranjați de joc și care au raportat nu atât un efect de dezvoltare, cât mai degrabă un efect perturbator. În timp ce alții s-au bucurat de joc - mai ales datorită vitezei sale, a tensiunii în timp real - iar după un timp, timpul necesar pentru a recunoaște și a colecta cărțile potrivite a scăzut (cu tot mai puține erori). Astfel, se poate presupune că este potrivit pentru îmbunătățirea vitezei de comutare.

Cei care au testat jocurile nu au raportat niciun efect asupra dezvoltării creativității.

## 2.5. Metro (1997)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/559/metro>

În Metro, sarcina este de a construi tuneluri de metrou cât mai lungi posibil prin extragerea din blocurile de construcție specificate (dale pe bază de pătrate cu trasee variate) și plasarea lor în părțile corespunzătoare ale tabloului de joc.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/512723/metro>)

### 2.5.1. Tip:

- [Familie](#)
- [Strategie](#)

### 2.5.2. Categoria:

- [Trenuri](#)

### 2.5.3. Mecanica jocului:

- [Crearea de rețele și rute](#)
- [Plasarea pieselor](#)

#### 2.5.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Un joc eficient necesită planificare, adică este necesar să se planifice ce traseu să se construiască în timpul jocului - acest lucru este posibil printr-o combinație de mecanici de joc. Pe măsură ce jocul avansează, opțiunile noastre scad (sunt plasate din ce în ce mai multe dale, ceea ce îngustează posibilitatea de a construi rute), astfel încât capacitatea de a rezolva probleme poate ieși în evidență.

Faptul că extragerea pieselor nu se realizează în mod liber, ci aleatoriu, afectează planurile preliminare. Testării au raportat că aceasta este o caracteristică a jocului care seamănă cu viața, deoarece în realitate instrumentele pe care le-am planificat inițial nu sunt întotdeauna disponibile. În acest fel, putem obține ce este mai bun din ceea ce este disponibil - s-a constatat că este, de asemenea, potrivit pentru dezvoltarea rezolvării de probleme și a conștientizării situațiilor și, în unele cazuri, pentru dezvoltarea creativității.

În joc se acordă puncte dacă se creează o linie de metrou închisă (care pornește de la o stație și ajunge în alta). Aceasta valorează tot atâtea puncte cât numărul de dale prin care trece linia. De-a lungul liniilor complicate, linia poate trece de mai multe ori de-a lungul unei piese, până la chiar patru ori. Urmărirea acesteia în timpul jocului și la numărarea punctelor este un proces care necesită inteligență spațială și atenție, astfel încât jocul le poate îmbunătăți și pe acestea.

Alternativ, într-o rundă de test, jucătorii au încercat jocul lucrând împreună pentru a crea un singur tunel, cât mai lung posibil. Prin această modificare, jocul a devenit cooperativ în loc de competitiv. Competiția a constat în creșterea lungimii tunelului de la o partidă la alta. Astfel, ei au raportat efectul de dezvoltare a colaborării și cooperării.

## 2.6. Imagine (2015)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/191894/imagine>

Noutatea jocului constă în faptul că jucătorii pot crea cuvinte, concepte, titluri, expresii prin combinarea unor simboluri comune tipărite pe cartonașe de plastic transparent. De asemenea, cărțile pot fi stivuite în acest fel.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/4385507/imagine>)

2.6.1. Tip:

- [Petrecere](#)

2.6.2. Categoria:

- [Deducere](#)
- [Joc de petrecere](#)
- [Puzzle](#)

2.6.3. Mecanica jocului:

- [Acțiunea](#)
- [Joc în echipă](#)

#### 2.6.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Echipa de testare a declarat în unanimitate că jocul este potrivit pentru dezvoltarea creativității, deoarece trebuie să creeze un nou sens din elementele de bază existente. Acest lucru se datorează în principal naturii de deducție și de puzzle a jocului.

Faptul că regulile permit multe posibilități (de exemplu, mutarea cărților, nenumăratele posibilități de interpretare a fiecărei cărți) ne ajută, de asemenea, să ne folosim creativitatea și contribuie, de asemenea, la dezvoltarea conștientizării situației.

Echipele joacă una împotriva celeilalte (este un joc bazat pe echipă), astfel încât puteți dezvolta cooperarea, munca în echipă și colaborarea.

#### 2.7. Activity (1990)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/8790/activity>

Unul dintre cele mai populare jocuri de petrecere, în timpul căruia un membru al echipei încearcă să arate, să deseneze sau să spună un cuvânt, o frază sau un concept, omițând anumite cuvinte, iar ceilalți membri ai echipei trebuie să ghicească.

##### 2.7.1. Tip:

- [Petrecere](#)

##### 2.7.2. Categoria:

- [Acțiune / Dexteritate](#)
- [Joc de cărți](#)
- [Joc de petrecere](#)

##### 2.7.3. Mecanica jocului:

- [Acțiunea](#)
- [Cronometrarea acțiunii](#)
- [Limite de comunicare](#)
- [Desen de linie](#)
- [Hârtie și creion](#)
- [Joc în echipă](#)
- [Urmărirea mișcărilor](#)

##### 2.7.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

În primul rând, bineînțeles, este un joc de petrecere, ceea ce înseamnă o distracție



gratuită, al cărei scop principal nu este dezvoltarea - conform experienței, utilizarea acestuia ca joc de petrecere este potrivită pentru dezvoltarea abilităților și abilităților sociale, deoarece accentul este pus pe acest lucru, în primul rând pe comunicare. Trebuie remarcat faptul că toți membrii echipei de testare au jucat anterior Activity ca joc de petrecere.

Dar poate fi recomandat și ca un joc de dezvoltare, deoarece este potrivit pentru dezvoltarea mai multor lucruri - atâta timp cât atenția se concentrează pe acțiunea sau abilitatea respectivă.

Capacitatea de a comunica poate fi îmbunătățită, în primul rând modul de a transmite informații celorlalte persoane în așa fel încât să fie "recepționate", adică să fie recunoscute și înțelese de către cealaltă persoană. Acest lucru este valabil și în cazul informațiilor desenate, verbale sau acționate/ arătate.

Același lucru este valabil și pentru cealaltă parte: este nevoie de atenție din partea celui care primește, adesea de o schimbare de gândire, pentru a găsi soluția prezentată.

Creativitatea poate fi dezvoltată, chiar dacă necesită adesea noi abordări pentru a desena și a arăta o explicație atunci când nu reușim să o transmitem de prima dată. Limita de comunicare joacă un rol în acest sens (nu poți vorbi sau nu poți folosi anumite cuvinte) - astfel încât jocul te încurajează să explorezi noi căi, ceea ce reprezintă una dintre condițiile de bază pentru dezvoltare.

Empatia poate fi dezvoltată, deoarece este adesea necesar să empatizăm cu ea, să ne imaginăm cum ar putea gândi cealaltă persoană pentru a ști ce vrea să exprime. Sau de cealaltă parte: dacă cunoaștem gândirea și seturile celorlalte persoane, este mai ușor să prezentăm cuvintele și expresiile date (dezvoltarea competențelor sociale).

În timpul jocului - tocmai pentru că este un joc - se pot elibera inhibițiile legate de actorie, de interpretare sau chiar de prezentarea desenelor noastre, astfel încât te poate face mai deschis.

Având în vedere natura jocului în echipă, cooperarea este un domeniu de dezvoltare deosebit de important.

## 2.8. Azul (2017)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/230802/azul>

Azul este un alt joc foarte popular în prezent, cu o grafică unică. Regulile sale sunt relativ simple și oferă multe opțiuni pentru jucători. Esența jocului este de a colecta și așeza piesele pe tablă, în conformitate cu anumite reguli, astfel încât să fie posibil să se aleagă dintr-un anumit set pe rând cu adversarii - astfel încât decizia fiecărui jucător să afecteze jocul celorlalți.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/3805727/azul>)

2.8.1. Tip:

- [Abstract](#)
- [Familie](#)

2.8.2. Categoria:

- [Strategie abstractă](#)
- [Puzzle](#)
- [Renașterea](#)



### 2.8.3. Mecanica jocului:

- [Bonusuri de sfârșit de joc](#)
- [Extragere pe bază de alegere](#)
- [Construcția de modele](#)
- [Plasarea pieselor](#)
- [Ordinea de rând: Acțiune de revendicare](#)

### 2.8.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Pe baza experiențelor din primul joc, nevoia de a planifica și de a dezvolta planuri pe termen mai lung a apărut deja în al doilea și al treilea joc. Efectul pașilor făcuți în primele runde se reverberează până la sfârșitul jocului, într-un mod trasabil. Având în vedere acestea, jocul este probabil potrivit pentru dezvoltarea gândirii strategice.

Jocul este de selecție deschisă, adică toată lumea extrage piese din același set. În acest fel, tacticile celorlalți jucători pot fi ghicite și presupuse, ceea ce ajută, de asemenea, la planificare, precum și la recunoașterea situațiilor în schimbare și, în unele cazuri, încurajează o schimbare de tactică. În acest fel, de exemplu, se poate dezvolta gândirea critică.

Anumite piese valorează mai multe puncte decât altele în timpul așezării (se numără câte laturi sunt conectate la alte piese pe care am reușit deja să le plasăm pe teren). Prin urmare, pe de o parte, merită să numărăm posibilitățile, iar pe de altă parte, acest tip de construire de tipare poate promova capacitatea de a vedea prin sisteme, de a recunoaște tipare și, de exemplu, gândirea logică (regulile "dacă... atunci...").

## 2.9. Castle of Mind (2019)

Link BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgame/276629/castle-mind>

Jocul de societate de strategie abstractă creat de Fontanus, care dezvoltă abilitățile legate de gândire. Regula de bază a jocului este că lovitura (captura) nu are loc acolo unde se află pasul, deci captura nu este statică, în acest fel nu este staționară. Atunci când se deplasează piesele colorate pe pătrate colorate, o lovitură are loc atunci când o piesă se deplasează în propria culoare - atunci puteți elimina una dintre piesele adversarului care se află, de asemenea, pe acea culoare.



(Sursa imaginii: <https://boardgamegeek.com/image/4691264/castle-mind>)

2.9.1. Tip:

Nu este clasificat.

2.9.2. Categoria: "Cunoștințe":

- [Strategie abstractă](#)

2.9.3. Mecanica jocului:

- [Domeniu Majoritate / Influență](#)
- [Mișcarea rețelei](#)

#### 2.9.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

Având în vedere că este un joc dezvoltat de Fontanus (jocul a fost proiectat de Balázs Török-Szabó, liderul profesionist al Fontanus), pe baza unei cunoașteri aprofundate a jocului, se poate spune că lista de mecanici de joc este cu siguranță incompletă în acest caz. Operația de bază a jocului este că lovitură nu are loc acolo unde se face pasul - la momentul scrierii acestui document, mecanica corespunzătoare nu se află în baza de date BGG, pe baza căutărilor noastre. În același timp, aceasta este o mecanică extrem de importantă a jocului, care este necesară pentru a putea vorbi despre ea în legătură cu efectul de dezvoltare.

(Propunerea noastră pentru denumirea mecanicii, de ex: "captură la distanță" / "lovitură la distanță")

În legătură cu efectul de dezvoltare a Castelului Minții (COM), au fost pregătite și în trecut anchete aprofundate. În timpul acestora, cercetătorii au examinat, printre altele, mai multe domenii legate de gândire:

- Capacitatea de organizare (recunoașterea relației dintre elemente, aranjarea elementelor într-un sistem, recunoașterea unui sistem)
- Capacitatea de combinare (crearea de relații bazate pe regularități)
- Capacitatea de conversie (trecerea de la un sistem la altul)
- Capacitatea de predicție (capacitatea de "previziune": luarea în considerare următorii pași posibili, cântărind între ei)
- Capacitate logică (concluzie, elaborare de reguli)
- Abilități de comunicare
- Gândirea strategică (planificarea acțiunilor pe termen lung)
- Concentrarea (menținerea și concentrarea atenției)
- Viziunea spațială (percepția locației spațiale a obiectelor și a observatorului)
- Gândirea critică (un mod complex de gândire care constă în mai mulți factori)

Studiul a arătat că joaca regulată cu COM poate duce la îmbunătățirea acestor domenii atât în copilărie, cât și la vârsta adultă.

Regulile jocului permit multe posibilități, atât în ceea ce privește deplasarea, ocuparea teritoriului (te poți deplasa de la o singură pătrățică la un număr variabil de pătrățele), cât și în ceea ce privește determinarea rolului și a importanței pieselor individuale (nu există roluri prestabilite pentru culori și piese individuale) și dezvoltarea strategiilor. Din cauza mecanicii de lovire la distanță, este recomandabil să ții cont de cât mai multe oportunități pentru a câștiga. Acest lucru este valabil atât în spațiu (monitorizând cât mai mult posibil din tablă, de preferință întreaga tablă), cât și în timp (luând în considerare posibilele opțiuni de progresie).

Efectul său de dezvoltare în ceea ce privește abilitățile combinate și de altă natură poate fi comparat cu șahul, cu diferența că jucătorii pot conta pe și mai multe opțiuni, posibilități infinite de reluare, astfel încât există și mai multe oportunități de dezvoltare.

## 2.10. Fields of Creativity (2022)

Fields of Creativity (Câmpuri de creativitate) este un joc creat special pentru dezvoltarea creativității în cadrul proiectului Game-ED. Deoarece este un joc nou, nu este încă listat în baza de date BGG, nu este categorisit.

O parte a funcționării sale este oarecum similară cu cea a jocului Imagine, în sensul că, prin combinarea cărților care conțin simboluri, putem crea concepte care sunt dificil de exprimat. Cu toate acestea, este, de asemenea, fundamental diferit de acesta, deoarece aici putem folosi nu numai obiecte și simboluri care exprimă imagini fizice, ci și relația dintre ele, simboluri care exprimă noțiuni mentale în timpul jocului.

Jocul este parțial competitiv, dar conține și elemente de cooperare.

2.10.1. Tip:

Neclasificat.

2.10.2. Categoria:

Neclasificat.

2.10.3. Mecanica jocului:

Neclasificat.

2.10.4. Experiențe legate de impactul asupra dezvoltării:

În timpul jocurilor de testare, feedback-ul a fost aproape exclusiv că, datorită regulilor simple și posibilităților infinite (singura limită pentru combinarea și plasarea cărților este imaginația), există un mare accent pe creativitate în timpul jocului. Crearea unui nou sens prin combinarea elementelor existente este un element esențial al jocului.

În plus, datorită elementului de cooperare, jucătorii pot învăța despre modul de gândire al celorlalți jucători, în funcție de modul în care fiecare dintre ei combină simbolurile individuale pentru a formula anumite concepte. În acest fel, ei pot învăța noi moduri de gândire și modalități de asociere a imaginilor în timpul jocului, ceea ce contribuie, de asemenea, la dezvoltarea creativității.

### 3. Recomandări

#### **Dezvoltarea creativității**

Dacă sunteți în căutarea unui joc care să dezvolte creativitatea, pe baza celor de mai sus, ar trebui să alegeți un joc în care scopul este de a crea ceva nou prin combinarea anumitor elemente de bază. Aceste elemente de bază pot fi elementele de bază ale jocului (de exemplu, mutările la șah), simboluri (cum ar fi simbolurile de pe cărțile Imagine și Fields of Creativity) sau altele (de exemplu, cuvinte, litere, blocuri de construcție etc.).

Este util dacă jocul ne încurajează nu să asamblăm un lucru existent, cunoscut, din elementele de bază, ci să asamblăm ceva nou sau într-un mod nou (combinația dintre mecanica de joc a puzzle-ului și limitele comunicării, de exemplu, promovează acest lucru).

Creativitatea poate fi dezvoltată în egală măsură dacă creăm noi înșine ceva nou (de exemplu, jucând Fields of Creativity creăm un concept cu ajutorul simbolurilor) sau dacă încercăm să ne dăm seama ce a creat altcineva. În acest din urmă caz, putem da peste un nou mod de gândire, un mod de a asocia imagini și îl putem adăuga la setul nostru de instrumente creative.

Orice joc care are aceste elemente poate spori creativitatea dacă atenția jucătorului este concentrată asupra lui. Și ele dezvoltă creativitatea atâta timp cât atenția este concentrată asupra lui. Astfel, este posibil ca jocurile foarte complexe care conțin elemente potrivite pentru dezvoltarea creativității să nu fie la fel de eficiente din acest punct de vedere ca jocurile care conțin reguli care necesită în mod specific creativitate.

#### **Condiții de bază pentru dezvoltare**

Trebuie subliniat faptul că jocul este un instrument și nu garantează dezvoltarea prin el însuși. Cu toate acestea, el poate fi un instrument util pentru dezvoltare, deoarece condițiile de bază pentru dezvoltare sunt ușor de obținut în cazul unui joc. Merită să se acorde o atenție deosebită existenței acestora.

În cazul jucătorilor, atenția poate fi îndreptată către zona care urmează să fie dezvoltată. De exemplu, atunci când joacă Azul, de la început, să fie atenți la modul în care vor să construiască piesele de pe planșa lor, sau că în cazul jocului Castle of Mind (COM), merită să vadă cât mai mult din planșă, să gândească cât mai mulți pași înainte etc.

Entuziasmul de a încerca să câștige jocul poate adăuga tensiune, în cazul cooperării, străduința de a atinge obiectivul stabilit, dar poate fi creată și o situație de competiție (de exemplu, un campionat), sau se poate atrage atenția asupra prezenței tensiunii în alte moduri.

Prelucrarea consecințelor fiecărui pas, conștientizarea experiențelor din fiecare joc și meci și învățarea din greșeli și succese poate fi o investiție de muncă. Merită să se acorde o atenție deosebită acestui aspect, deoarece noile cunoștințe și noile informații devin cunoștințe conștiente și utilizabile prin intermediul lor.

O nouă cale poate fi oferită de jocurile care permit mai multe reluări, căutarea de noi soluții în joc și chiar noi parteneri de joc pot arăta ceva nou.

### **Complexitatea jocului**

Merită să alegeți jocul în funcție de intervalul de timp dat. Dacă sistemul de reguli este mai complicat, este nevoie de mai mult timp pentru ca jucătorii să înțeleagă toate opțiunile sale - adică pot fi dezvoltate competențele asociate opțiunilor. În același timp, dacă există un interval de timp pentru aceasta (poate mai multe ocazii de a juca), poate merita să se joace jocuri mai complexe, deoarece acest lucru oferă un spectru mai larg de posibilități, astfel încât domeniile care pot fi dezvoltate pot fi mai diverse.

Complexitatea în cazul mecanicilor înseamnă că un joc folosește o combinație de mai multe mecanisme (vezi: Wingspan). Dar complexitatea poate apărea din natura multifacțată a regulilor sau chiar din structura tabloului de joc. De exemplu, jocul COM de bază este mai complex din punct de vedere al posibilităților decât COM pentru copii, deoarece, deși regulile lor sunt similare, tabla COM de bază conține mai multe câmpuri și culori, jocul poate fi jucat cu mai multe piese, deci există mult mai multe opțiuni de mișcare în fiecare situație.

### **Regularitate**

Chiar și o singură sesiune de joc poate aduce dezvoltare în anumite domenii, poate ajuta la evidențierea anumitor posibilități și se pot învăța multe lucruri prin intermediul ei, dar un efect de dezvoltare mai serios - în special în ceea ce privește abilitățile și competențele - poate fi obținut cu regularitate.

În ceea ce privește regularitatea, merită să vă gândiți la schimbarea partenerilor de joc. Astfel, jucătorul poate întâlni mereu un nou personaj, noi tactici și noi soluții.

### **Prezența personală**

Spre deosebire de jocurile online, dacă există o relație personală în joc, aceasta afectează mult mai multe domenii decât dacă nu există sau dacă suntem doar în contact virtual cu partenerul nostru de joc. În acest fel, pot fi dezvoltate și competențele și abilitățile noastre sociale, care sunt oarecum relegate în zilele noastre în plan secundar, dar care sunt strâns legate de natura umană, iar noi putem să ne conectăm mai ușor cu ceilalți. În timpul jocurilor de test, s-a dovedit, de asemenea, că, dacă persoanele care nu se cunoșteau înainte de joc se așezau la o masă, la sfârșitul jocurilor se comportau de obicei într-un mod relaxat în compania celorlalți.

### Modificarea normelor

Deși jocul este un joc pentru că regulile sunt exact ceea ce sunt, în unele cazuri se pot încerca anumite modificări ale regulilor pentru a atinge anumite obiective. (În cadrul testării, o astfel de modificare a fost adăugarea unui obiectiv de cooperare la jocul Metro, în care echipa a lucrat împreună pentru a crea cel mai lung traseu posibil).

Conexiuni între mecanica jocului, tipurile de joc și abilitățile și competențele dezvoltate

Există anumite tipuri de jocuri, categorii și mecanici care sunt mai susceptibile de a dezvolta anumite abilități și competențe decât altele. Dacă obiectivul este de a le dezvolta, atunci merită să căutați aceste tipuri de jocuri ca instrument. Unele dintre aceste exemple sunt enumerate în tabelul de mai jos, în primul rând în scop informativ.

Particularitate	Tipul de particularitate	Ce dezvoltă?
abstract	categorie / caracter	abstractizare
strategie	categorie / tip	planificare gândire strategică
deducție	categorie	inferență logică deducție
puzzle	categoria	inducție
puzzle (în cazul în care regulile permit mai mult de o soluție)	categoria	creativitate
joc bazat pe echipă	mecanică	cooperare
managementul mâinilor	mecanică	capacitatea de organizare
rolul de jucător titular poate fi preluat	mecanică	capacitatea de a iniția
în timp real (de obicei completat cu un alt mecanism)	mecanică	timpul de reacție timpul de comutare
limite de comunicare	mecanică	creativitate comunicare
construcția de rețele și de drumuri	mecanică	viziune spațială planificare creativitate
selecție deschisă	mecanică	planificare, recunoașterea impactului deciziilor
model de mișcare	mecanică	capacitatea de conversie

ofertă predictivă	mecanică	capacitatea de predicție gândire strategică
-------------------	----------	--

Note:

- din *combinația dintre* mecanici, categorii, tipuri și reguli propriu-zise rezultă ce domenii poate dezvolta un joc
- normele specifice pot influența efectul de dezvoltare în orice caz
- nu trebuie uitat aici că jocul în sine este "doar" un instrument printre condițiile de bază ale dezvoltării, fără celelalte, efectul de dezvoltare nu se poate realiza.
- pe baza condițiilor de bază ale dezvoltării, efectul de dezvoltare are loc acolo unde jucătorii își îndreaptă atenția
- prin urmare, un joc în sine nu garantează niciodată dezvoltarea sau că va avea efectul de dezvoltare în zona vizată.