

## GAME-ED - IO5

### SMERNICE ZA OPREDELITEV DRUŽABNIH IGER, PRIMERNIH ZA RAZVOJ USTVARJALNOSTI

#### Koordinator projekta:

Fontanus Center Ltd., Madžarska, <https://www.fontanus.hu>

#### Partnerji:

University "Vasile Alecsandri" din Bacau, Romunija, [www.ub.ro](http://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  
Kitti Csovcsics  
László Zakariás  
Éva Hajdu

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

Ioana Boghian  
Venera-Mihaela Cojocariu  
Elena Nechita  
Carmen-Violeta Popescu  
Liliana Măță  
Gabriel Maresș

### **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  
Gergő Juhász  
Richárd Fromann

## KAZALO

<b>1. Predstavitev študije</b>	<b>5</b>
1.1. Mehanika igre	5
1.2. Razmerje med mehaniko igre in razvojem	6
1.3. Potek raziskave	8
<b>2. Preučevanje iger</b>	<b>11</b>
2.1. Šah (1475)	11
2.1.1. Vrsta:	11
2.1.2. Kategorija:	11
2.1.3. Mehanika igre:	11
2.1.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	11
2.2. Bridž (1925)	12
2.2.1. Vrsta:	12
2.2.2. Kategorija:	13
2.2.3. Mehanika igre:	13
2.2.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	13
2.3. Wingspan (2019)	14
2.3.1. Vrsta:	14
2.3.2. Kategorija:	14
2.3.3. Mehanika igre:	15
2.3.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	15
2.4. Blue Banana (2019)	15
2.4.1. Vrsta:	16
2.4.2. Kategorija:	16
2.4.3. Mehanika igre:	16
2.4.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	17
2.5. Metro (1997)	17
2.5.1. Vrsta:	18
2.5.2. Kategorija:	18
2.5.3. Mehanika igre:	18
2.5.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	18
2.6. Imagine (2015)	18
2.6.1. Vrsta:	19
2.6.2. Kategorija:	19

2.6.3. Mehanika igre:	19
2.6.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	19
2.7. Activity (1990)	20
2.7.1. Vrsta:	20
2.7.2. Kategorija:	20
2.7.3. Mehanika igre:	20
2.7.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	20
2.8. Azul (2017)	21
2.8.1. Vrsta:	21
2.8.2. Kategorija:	22
2.8.3. Mehanika igre:	22
2.8.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	22
2.9. Castle Of Mind (2019)	22
2.9.1. Vrsta:	23
2.9.2. Kategorija:	23
2.9.3. Mehanika igre:	23
2.9.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	23
2.10. Fields Of Creativity (2022)	25
2.10.1. Vrsta:	25
2.10.2. Kategorija:	25
2.10.3. Mehanika igre:	25
2.10.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:	25
3. Priporočila	26
Povezave med mehaniko iger, vrstami iger ter sposobnostmi in kompetencami	28

## 1. Predstavitev študije

### 1.1. Mehanika igre

Mehaniko igre na splošno razumemo kot odnos med igro in igralcem, način, kako elementi igre delujejo na igralca.

Sharon Boller jo opredeljuje kot pravila in postopke, ki urejajo igralca in odzive igre na igralčeve poteze ali dejanja .

Ludeme: motiv igre, element igre, sestavni del. Elementi, ki se lahko uporabljajo celo v povsem različnih vrstah iger. Ne smemo jih zamenjevati z igralnimi orodji. (Na primer, v šahu je figura viteza orodje, vitezova poteza v obliki črke "L" pa je ludeme).

Pravilo: navodilo, okvir, ki določa, kako naj se igra igra (npr. v šahu je pravilo, da se igralci menjavajo).

Mehanika igre: se nanaša na pravila in ludeme, ki urejajo in usmerjajo dejanja igralcev ter odzive igre na dejanja igralcev.

Vsaka igra ima igralno mehaniko. Mehanika določa, kako naj igra deluje za igralce. Vendar nimajo vse igre svoje edinstvene igralne mehanike, nešteto iger ima enake osnove. (Na primer, obstaja veliko besednih iger, v katerih je treba ustvariti in/ali uganiti besede, sestavljene iz določenih črk). Ena sama igra ima lahko več vrst igralnih mehanizmov.

Obstaja veliko različnih klasifikacij igralnih mehanik. Največja spletna stran o namiznih igrah Board Game Geek je zbrala 196 različnih, pri vsaki od iger na spletni strani pa je označeno, na kateri mehaniki temelji določena igra.

Mehanike iger na primerih nekaterih znanih iger:

Tabu (različica iz leta 1989): družabna igra, v kateri mora en član ekipe opredeliti določene pojme, ne da bi uporabil določene besede. Drugi igralec v ekipi mora pojem uganiti.

Ta igra temelji na dveh mehanizmih: Pri tem ekipe igrajo druga proti drugi, pri omejitvi komunikacije pa je omejeno, kako lahko igralci komunicirajo med seboj.

Go: abstraktna strateška igra s tisočletno zgodovino ima preprosta pravila. Dva igralca igrata drug proti drugemu in v križišča mreže 19x19 postavljata črne in bele figure/disk, njun cilj pa je ograditi čim večje območje.

Mehanizem igre: Ograja in kvadratna mreža

Poker: Igra, ki se igra s kartami v francoski barvi, temelji predvsem na stavah, stavljenju in blefiranju, igralci pa si med igro prizadevajo imeti najboljše možne karte.

Mehanizmi igre: Vloge: stave in blefiranje, izločanje igralcev in zbiranje kompletov.

Gloomhaven: Ena najbolj priljubljenih in kompleksnih namiznih iger iz leta 2022. Igralci prevzamejo vlogo pustolovca, igro začnejo s svojim naborom znanj in ciljev, na poti izboljšujejo svoje sposobnosti, sodelujejo pri izpolnjevanju misij, raziskujejo različne lokacije itd.

V tej igri je skupaj 21 igralnih mehanik in njihovih kombinacij. Med drugim: Igranje vlog, sodelovalna igra, mreža šestkotnikov, gradnja krovov, vključuje pa tudi komunikacijsko omejitev.

Kot lahko vidite, se isti mehanizem lahko pojavi v več igrah (npr. komunikacijska omejitev je tako v igri Tabu kot v igri Gloomhaven), drugi pa se lahko pojavijo v več različicah (npr. premikanje po plošči je značilno za več iger; veliko iger za to uporablja kvadratno mrežo, obstajajo pa tudi takšne, v katerih se igralci premikajo med šestkotnimi polji). Posamezni mehanizmi in njihove kombinacije določajo, kako posamezna igra deluje, kako jo lahko igramo in kako se igra odziva na naša dejanja.

Posebna pravila, tema (ali, če teme ni, abstraktni slog) ter orodja in videz igre določajo edinstvenost igre. Zato se lahko zgodi, da za isto mehaniko ali kombinacijo mehanik nastane nešteto iger z različnim videzom, tematiko, posameznimi pravili ali čim drugim. Na primer, obstaja veliko vrst šaha, ki se lahko razlikujejo ne le po videzu, temveč lahko s spremembo enega parametra naenkrat ustvarimo novo igro, ki temelji na osnovnih pravilih. Tako so ločene različice zahodni šah (kjer veljajo pravila šaha, obvezno je treba zadeti, zmaga pa tisti, ki mu zmanjka figur), šesterokotni šah (igra se na deski, ki temelji na šestkotniku), različica za tri igralce (tudi deska je drugačna, med seboj pa ne igrata dva, ampak trije igralci), 3D šah (pri katerem se igra na treh ravneh in v prostoru), šah se lahko igra tudi na deski v obliki Möbiusovega pasu in tako naprej.

## 1.2. Razmerje med mehaniko igre in razvojem

Po najbolj znani definiciji je igra svobodno dejanje, zabava, ki jo ljudje počnejo zaradi same igre.

Vse igre in družabne igre niso bile ustvarjene z izrecnim namenom, da bi jih uporabili za prenos znanja pri učenju in poučevanju. Hkrati pa vsaka igra, vsakič, ko jo nekdo igra, vpliva nanj, ne glede na to, ali gre za družabno igro, otroško igro ali resno strateško igro.

Center Fontanus je med svojo raziskavo igro opredelil na naslednji način: **Igra je praktični učni proces, v katerem se razvoj kaže naravno in življenjsko.**

*Je praktična*, zato v njej sodeluje posameznik, dogaja se skozi njega, vanjo vnaša svoja dejanja in pri tem pridobiva resnične izkušnje.

*Je naravna*, saj je za človeka igra genetsko zakodirana dejavnost, ki je ni treba učiti, ne potrebuje zunanje stimulacije.

*Je realistična*, saj igra operira s situacijami, podobnimi vsakdanjemu življenju. S takšnimi znanimi situacijami, v katerih lahko preizkusimo več odločitev in strategij, ne da bi se pojavile prave posledice, vendar posledice vseeno postanejo vidne in doživete. Na ta način se lahko med drugim naučimo učinkovito sprejemati odločitve, pristopati k temam z drugih strani, preizkušati nove stvari in tako naprej.

Karkoli igramo, je proces v praksi, med katerim izvajamo dejanja, korake in doživljamo njihove posledice v igri. Zato vsekakor ima igranje vpliv na nas. Iz tega sledi, da če med igro pridobivamo znanje, preizkušamo možnosti in razvijamo določene kompetence, jih lahko koristno uporabimo v življenju in v praksi. Zato lahko rečemo, da igra ni primerna le za zabavo in sprostitev, temveč je lahko tudi učinkovito razvojno orodje, katerega učinki so učinkoviti v praksi.

Ta učinek je lahko tudi razvojni učinek - ki ga lahko dosežemo z izpolnitvijo več osnovnih pogojev, ki temeljijo drug na drugem.

Balázs Török-Szabó je med svojim raziskovanjem razvoja opredelil naslednjih pet osnovnih pogojev razvoja:

- pozornost
- pritisk
- orodje
- delo (vložena energija)
- nova pot (iskanje in preizkušanje novih priložnosti)

Če so ti osnovni pogoji med igro izpolnjeni, lahko igra pripelje do razvoja, tudi če ni posebej ustvarjena za razvoj.

Če eden od teh pogojev med igro ni izpolnjen, tudi učinek razvoja ne bo veljal - tudi če gre za igro, ki je posebej ustvarjena za razvoj.

Poleg tega je treba upoštevati, da lahko učinek razvoja učinkuje med igro, v katero je usmerjena igralčeva pozornost. Če na primer nekdo igra šah in med igro posveča pozornost temu, da lahko razmišlja vedno več korakov naprej, se lahko izboljša njegova sposobnost predvidevanja (napovedovanja). Če pa je pozoren na prostorski položaj figur glede na drugo, se lahko izboljša njegov prostorski vid. Seveda ste lahko med igro pozorni na več stvari hkrati ali izmenično.

Z vidika možnega razvojnega učinka je vredno ločiti mehaniko in temo igre. V večini primerov je tema igre primerna za posredovanje slovnicega znanja in učenje novega znanja, medtem ko *mehanika in pravila* igre določajo, katere kompetence lahko z njo razvijamo.

Tema igre - če ne gre za povsem abstraktno igro - vsebuje informacije in znanje, s katerimi smo med igranjem igre nenehno povezani in jih lahko odkrivamo vedno več.

Z rednim igranjem se s temi znanji srečujemo večkrat, zato jih lahko s ponavljanjem zapišemo.

To ne velja le za znanje iz resničnega sveta, temveč za vse, s čimer se v igri redno srečujemo. Tako se lahko tisti, ki veliko igrajo igro s fantazijsko tematiko, naučijo značilnosti, strukture, likov, zgodovine, bitij in vsega drugega, kar se pojavlja v igri samega fantazijskega sveta. (Vse to pomeni tudi, da lahko zapišemo tudi "znanje", ki v praksi ni uporabno, če ga igra vsebuje).

Igralna mehanika je način delovanja igre in določa, katere možnosti lahko igra vsebuje in v katerih lahko igralec z njeno uporabo uživa. Pravila pa te možnosti natančno opredeljujejo in določajo.

Kompetenca je, preprosto povedano, uporaba sposobnosti v določenih situacijah. Sposobnosti pa niso nič drugega kot priložnosti. V splošnem smislu lahko kompetenco opredelimo kot življenje z določenimi možnostmi. S konkretnim primerom: "digitalna kompetenca" je samozavestna in kritična uporaba elektronskih medijev, z drugimi besedami: sposobnost izkoristiti priložnosti, ki jih ponujajo digitalni mediji.

Mehanika, ki jo uporablja igra, in posebna pravila igre torej določajo možnosti, ki jih igralec lahko izkoristi. Koliko od teh možnosti in kako jih bo igralec živel, pa je odvisno od njega samega. Tako kombinacija mehanike in mehaničnih elementov, ki določajo temelje igre, ter pravil, ustvarjenih na njihovi podlagi, določa, katere kompetence so primerne za razvoj. Razvijamo lahko kompetence, ki jih uporabljamo med igro (in na katere je usmerjena pozornost), to pa je odvisno od mehanike in pravil. Na primer, igra, katere mehanika ima logično-strategični značaj, je zagotovo primerna za razvijanje logičnih in strateških sposobnosti ter kompetenc, ki so z njimi povezane.

Na podlagi tega lahko z igranjem dveh iger, ki uporabljata enako kombinacijo mehanike, vendar različni tematiki, razvijamo iste kompetence in pridobivamo različna leksikalna znanja. Medtem ko lahko v primeru dveh iger, ki uporabljata isto temo, vendar različno mehaniko, pridobimo enako leksikalno znanje, lahko pa razvijemo različne kompetence.

### 1.3. Potek raziskave

V raziskavi, ki je povzeta v nadaljevanju, smo preučili razmerje med sposobnostmi, veščinami, kompetencami in mehaniko igre v primeru nekaterih družabnih iger.

Naš cilj je ustvariti praktično metodo, ki jo lahko strokovnjaki za usposabljanje uporabljajo pri svojem vsakdanjem delu. Z drugimi besedami, če obstaja potreba po razvoju določenih sposobnosti, spretnosti, kompetenc (npr. ustvarjalnosti) in bi posegli po orodju izobraževanja z igrami, bi morali imeti v rokah metodo, s katero lahko izberejo pravo igro za razvoj ustreznega področja.



Prav tako na podlagi izkušenj, ki smo jih pridobili med raziskavo, strokovnim delavcem ponujamo tudi dodatne koristne nasvete.

Kriteriji za izbiro iger:

Izbor ni popoln, cilj pri izbiri iger je bil predvsem pokazati, kako začeti, če je naš cilj razvijati določene sposobnosti in kompetence s pomočjo iger - predvsem sposobnost ustvarjalnosti. Uporabne informacije podajamo tudi, če je naš cilj ustvariti razvojno igro.

Kriteriji:

- *priljubljenost*; v primeru izobraževanja na podlagi iger je pomembno izbrati tudi igre, ki jih ljudje radi igrajo, zato smo preučili tudi učinek razvoja posebej priljubljenih iger (npr. Azul, Activity).
- *klasične igre*; preučili smo nekatere igre z dolgo zgodovino, ki jih verjetno večina ljudi pozna in se je z njimi v neki obliki že srečala (npr. šah, bridž)
- *igre, namenjene posebej za izobraževalne namene*; preučili smo nekatere igre, ki jih BoardGameGeek (BGG) uvršča v kategorijo "Izobraževalne", tj. gre v bistvu za razvojne igre (npr. Wingspan)
- *igre, ki so posebej namenjene razvijanju ustvarjalnosti* (npr. Imagine)
- *manj zapletene igre*; ker se osredotočamo predvsem na uporabo iger v izobraževalne namene, smo iz raziskave izključili bolj zapletene igre, ki zahtevajo daljšo pripravo ali predhodno znanje in igranje več ur ali dni (igra z najbolj zapletenimi pravili v tej raziskavi je Wingspan)
- *tekmovalne*; običajno smo izbrali tekmovalne igre (z vidika, da je razvojna narava učinkovitejša, če ima igra vložek, tekmovanje za zmago pa je osnovni instinktivni in naravno stresni vložek)
- *dodatne igre* (npr. igra za razvijanje ustvarjalnosti, razvita v okviru tega projekta).

Pri opredeljevanju in prepoznavanju igralnih mehanizmov smo v osnovi uporabili razdelitev in klasifikacijo portala BoardGameGeek (BGG). To ni nujno znanstvena kategorizacija, vendar obstaja več razlogov, zakaj smo jo izbrali:

- pri nekaterih igrh je težko najti druge vire za opredelitev njihove mehanike - BGG poskuša opredeliti mehaniko vseh znanih iger (v njihovi bazi podatkov je več kot 140.000 iger).
- podatkovno zbirko BGG nenehno širijo uporabniki, pri čemer jo pregledujejo administratorji; pošiljanje, preverjanje in pregledovanje vsebine je podobno Wikipediji, saj lahko vsakdo pošlje gradivo v skladu s pravili (vključno z ustvarjalci iger), administratorji pa ga pred objavo preverijo
- opis pravil je običajno na voljo na spletni strani BGG
- BGG igre razvršča tudi glede na temo

- v praksi je podatkovna zbirka BGG zlahka dostopna strokovnjakom, ki se ukvarjajo z izobraževanjem, tako da lahko kadar koli poiščejo mehaniko, pravila in teme katere koli namizne igre.

Opozoriti je treba na nedoslednosti pri organizaciji BGG. Včasih so na primer kategorije, vrste in teme iger zabrisane, kar je razumljivo z vidika strukture portala (možnost iskanja), včasih pa povzroča težave z vidika obravnavane teme. Portal je torej mogoče uporabljati previdno, vendar je v praksi enostaven za uporabo, njegova velika prednost pa je, da gre za najboljše podatkovno zbirko, ki je na voljo.

Za preučitev učinka razvoja so bili poleg mehanike upoštevani tudi vrsta igre (npr. strateška itd.) in kategorija (igra s kartami, izobraževalna igra itd.) ter posebna pravila.

Med raziskavo so udeleženci raziskave odigrali več iger z izbrano igro. Svoje izkušnje so v pogovorih in intervjujih posredovali vodji preiskave. Vodje raziskave so izkušnje primerjali z značilnostmi igre (mekanika, pravila, vrsta, kategorija, tema) in tako pridobljeno znanje povzeli.

Po povzetkih so strnili spoznanja iz raziskave ter podali priporočila in predloge, kako izbrati prave igre za razvoj določenih spretnosti in kompetenc. Predvsem so bili oblikovani praktični nasveti za strokovne delavce v vzgoji in izobraževanju, ki iščejo razvojne družabne igre za določene namene in za razvoj določenih področij.

## 2. Preučevanje iger

### 2.1. Šah (1475)

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

Še danes je šah igra, ki se prodaja v največjem številu izvodov, ki jo pozna in igra največ ljudi. V več državah se uporablja tudi v javnem izobraževanju.

#### 2.1.1. Vrsta:

- [Abstraktna](#)

#### 2.1.2. Kategorija:

- [Abstraktna strategija](#)

#### 2.1.3. Mehanika igre:

- [Gibanje po mreži](#)
- [Gibanje po določenem vzorcu](#)
- [Kvadratna mreža](#)
- [Statično zajemanje](#)

#### 2.1.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Izkušnje, pridobljene med raziskavo, podpirajo rezultate raziskave o vlogi šaha v izobraževanju. Pri igri se med drugim uporabljajo kombinatorična sposobnost, sposobnost deljene pozornosti, sposobnost prepoznavanja povezav, prostorski vid in druge sposobnosti.

Večina oseb, ki so igrale, je poznala pravila šaha, že med prvimi igrami pa so poročale, da so iskale priložnosti, poskušale razmišljati več korakov naprej, si predstavljati možne posledice določenih korakov. Vse to lahko igra vlogo pri razvoju strateškega razmišljanja - tj. pri razvoju tega, kako je mogoče v prihodnosti doseči želeni cilj (ujeti figuro, ustvariti situacijo ali na koncu zmagati), če za to naredimo korake in poskušamo upoštevati vse okoliščine, ki lahko na to vplivajo (pravila igre, poteze drugega igralca).

Dejstvo, da je vse to mogoče uresničiti, je deloma posledica mehanike igre. *Gibanje po mreži 8x8 in vzorci gibanja* (to so pravila, ki veljajo za potezo - npr. vitezova poteza v obliki črke L) omejujejo možnosti, ki veljajo za postavitve figur. V vsaki situaciji ima naslednji igralec omejeno možnost, da postavi pešca na drug del polja. Na ta način lahko vnaprej izračunate in načrtujete svoje korake.

Dejstvo, da je *zajemanje v igri statično*, pomeni, da lahko figura zajame drugo figuro, če je ta neposredno na poti njene poteze.

Gibanje po mreži, vnaprej določeni vzorci gibanja in statična mehanika zajemanja torej začitajo možnosti za premikanje, zajemanje in končno zmago v igri. Na ta način

omogočajo izračun, kakšne možnosti ima vsak igralec v vsaki situaciji, celotno igro pa je mogoče načrtovati, kar pomeni, da je primerna za razvijanje strategij.

Pravila igre, ki temeljijo na mehaniki, so dosledna, zato je primerna za razvoj logičnih sposobnosti. Primerna je tudi za opazovanje korelacij.

Mehanika, pravila in elementi igre skupaj ustvarjajo igro, v kateri je veliko možnih napredovanj iz ene situacije, vsaka možnost pa vodi do nadaljnjih možnosti. Zato je primerna za razvoj kombinatoričnih sposobnosti in situacijskega zavedanja.

Bolj izkušeni igralci, ki so med seboj odigrali že veliko tekem, se lahko spomnijo situacij iz prejšnjih iger, ki jih lahko uporabijo med igro - tako lahko igra izboljša tudi pomnjenje.

Ohranjanje pozornosti je ključ do zmage v igri, zato lahko izboljšate pozornost in sposobnost osredotočanja.

V nekaterih primerih lahko izbira nove poti med možnostmi in kombiniranje ustreznih korakov privede do rezultata - tako je lahko primerna tudi za razvijanje ustvarjalnosti. K temu pripomore dejstvo, da so osnovni elementi igre znani, v skladu s pravili jih je mogoče poljubno spreminjati, zato je mogoče iz obstoječega igralnega položaja ustvariti nove situacije.

V bistvu naše izkušnje podpirajo raziskave, po katerih je šah primeren za razvoj številnih spretnosti, sposobnosti in kompetenc, povezanih z mišljenjem (npr. matematiko). Vse to pa je lahko povezano s kombinacijo mehanik, ki dajejo priložnost za razvoj teh področij.

Čeprav gre v osnovi za abstraktno igro in bi tako načeloma morali razvijati sposobnost abstrahiranja in posploševanja, so igralci dejansko poročali, da jih večina med igro ni mogla prezreti vojaške tematike in bojnih vlog. Tako je bil šah zanje tematska strateška igra z bojno tematiko.

## 2.2. Bridž (1925)

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

Bridž ( Kontraktni bridž) je znana igra s kartami v francoski barvi. Pri večini iger s kartami igrajo vsi proti vsem, tukaj pa dve ekipi, ki sta sestavljeni iz dveh oseb, igrata druga proti drugi. Podobno kot pri šahu se po vsem svetu organizirajo prvenstva in tekmovanja. V več državah se uporablja v javnem izobraževanju.

Cilj igre je, da par vzame in doseže čim več zadetkov. Na sredini je klicatelj, ki položi karto, ostali morajo izmenično polagati karto iste barve, če jo imajo. Zadevek doseže tisti, ki mu pade najvišja od klicanih barv. Kdor zadene, v naslednjem krogu pokliče.

### 2.2.1. Vrsta:

- [Abstraktna](#)
- [Strateška](#)

#### 2.2.2. Kategorija:

- [Igra s kartami](#)

#### 2.2.3. Mehanika igre:

- [Obvladovanje rok](#)
- [Napovedna ponudba](#)
- [Igra s točkami in s ponovnim izidom](#)
- [Ekipna igra](#)
- [Prevzemanje trikov](#)
- [Vrstni red potez: Zahtevke za ukrepanje](#)
- [Vrstni red potez: Postopen](#)

#### 2.2.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Kombinacija igralnih mehanizmov je ustvarila igro, v kateri si je za zmago treba zapomniti, kdo je v prejšnjih krogih položil katero karto. To je deloma posledica narave upravljanja kart, deloma zadetka, k temu pa prispeva tudi igra člana naše ekipe. To pomeni, da če vemo, katere karte imamo, iz partnerjeve igre lahko sklepamo, katere karte ima on, in opazujemo igro drugih, lahko s pomočjo spomina in sposobnosti kombiniranja določimo strategijo, ki vodi k večji možnosti za zmago.

Del upravljanja kart je primeren tudi za uporabo in razvijanje sposobnosti organiziranja.

Po mnenju preizkuševalcev je napovedna ponudba oblika komunikacije, s katero si lahko soigralci med seboj posredujejo informacije o kartah v rokah. Skladno s tem je mogoče z njo razvijati tudi komunikacijske spretnosti in sposobnosti.

V igri ima pomembno vlogo točkovanje - kar pa ni nujno jasno razvidno iz seznama mehanik. Različni zadetki imajo različne točkovne vrednosti. Ta značilnost igre je primerna za razvoj sposobnosti kombiniranja in pretvarjanja.

Opazna je tudi strateška narava igre, saj nas mehanika napovedne ponudbe spodbuja, da že na začetku vsake igralne seanse načrtujemo končni cilj (koliko zadetkov bomo dosegli med igro skupaj s soigralcem). Ista mehanika izboljša tudi sposobnost predvidevanja, torej poskuša predvideti naslednje korake v igri.

Nekateri so zaradi preizkušanja poskušali igrati, ne da bi poskušali igrati s soigralcem - rezultat tega je v večini primerov pripeljal do poraza. Iz tega je razvidno tudi, da igra daje velik poudarek timskega delu in sodelovanju z drugimi, zato vas lahko nauči tudi pomena sodelovanja.



### 2.3. Wingspan (2019)

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

Med preizkušenimi igrami je imela najbolj zapletena pravila in je vsebovala največ orodij (različne vrste kart, žetonov, kock, ploščic). Ustvarjalci igre jo opisujejo kot srednje zahtevno namizno igro s kartami. Prejela je nešteto nagrad za igre družabnih iger in je priljubljena zaradi svoje edinstvene grafike in motivov.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/4564159/wingspan>)

#### 2.3.1. Vrsta:

- [Družinska](#)
- [Strateška](#)

#### 2.3.2. Kategorija:

- [Živali](#)
- [Igra s kartami](#)
- [Izobraževalna](#)

### 2.3.3. Mehanika igre:

- [Pogodbe](#)
- [Met kocke](#)
- [Bonusi ob koncu igre](#)
- [Obvladovanje rok](#)
- [Sposobnosti, uporabljene enkrat na igro](#)
- [Odprti osnutki](#)
- [Zbiranje kompletov](#)
- [Samostojna igra/Igra pasjansa](#)
- [Vrstni red potez: postopen](#)

### 2.3.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Glede na izkušnje je bilo (v primerjavi z drugimi preizkušenimi igrami) potrebno razmeroma veliko časa, da ste v celoti osvojili pravila igre. Tisti, ki igre ali te vrste iger ne poznajo, so testerji potrebovali nekaj igranj, da so dobili občutek za vse možnosti. Vendar je njena kompleksnost zahtevala pozornost, igralci pa, da so v njej videli sistem, kateri elementi igre imajo kakšen učinek na katere druge elemente - z drugimi besedami, primerna je za razvijanje sposobnosti organiziranja.

Izobraževalna narava igre se kaže predvsem v temi: v igri lahko najdemo nešteto informacij o pticah (npr. o njihovem življenjskem okolju, hrani itd.), ki se med igro skoraj neopazno vključijo v naše znanje.

## 2.4. Blue Banana (2019)

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

Hitra in dinamična igra, ki temelji na dejstvu, da so nekateri predmeti na kartah prikazani v drugačni barvi, kot so v resnici.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/6259507/blue-banana>)

Med igro sta na voljo dve naključno izbrani kartici, na katerih določeni predmeti niso prikazani v svoji barvi (npr. zeleni flamingo, črna jagoda). Igralci morajo iz odprtih kupov, ki so na voljo vsem, čim hitreje dobiti kartice, na katerih so predmeti v izvorni barvi (npr. rožnata barva flaminga ali rdeča barva jagode), ali predmete, ki ustrezajo barvam (zeleno je barva žabe, črna je barva valja, zato lahko zberejo kartice žabe ali valja katere koli barve). Za zbrane kartice se dodelijo točke.

2.4.1. Vrsta:

Neuvrščena.

2.4.2. Kategorija:

- [Akcija/Spretnost](#)
- [Igra s kartami](#)
- [V realnem času](#)

2.4.3. Mehanika igre:

- [Ujemi vodjo](#)
- [Prepoznavanje vzorcev](#)
- [V realnem času](#)



#### 2.4.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Igra je hitra, da bi preprečili, da bi drugi igralci vzeli prave karte iz kupov, moramo hitro preklopiti, zato igra spodbuja razvoj hitrosti preklopa. To je priložnost predvsem zaradi njene narave v realnem času.

Poleg tega je lahko igra zaradi prepoznavanja vzorcev in posebnih kart primerna za razvijanje sposobnosti preklapljanja in pretvarjanja med sistemi. Igra lahko zmede možgane, kolikor se sistemi, med katerimi poteka pretvorba, med seboj bistveno ne razlikujejo (sistem barv in figur je treba pretvoriti v figure in barve), poleg tega pa se vsak krog spremeni (pretvorijo se druge barve in figure). Na podlagi tega so bili med testiranci tudi takšni, ki jih je igra bolj motila in so poročali ne toliko o razvojnem učinku, temveč prej o motečem učinku. Medtem ko so drugi v igri uživali - predvsem zaradi njene hitrosti, napetosti v realnem času - in po določenem času se je čas, potreben za prepoznavanje in zbiranje pravih kart, zmanjšal (z vse manj napakami). Tako lahko domnevamo, da je primerna za izboljšanje hitrosti preklapljanja..

Preizkuševalci iger niso poročali o vplivu na razvoj ustvarjalnosti.

#### 2.5. Metro (1997)

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

V igri Metro morate zgraditi čim daljše predore podzemne železnice tako, da vlečete določene gradnike (kvadratne ploščice z različnimi potmi) in jih postavljate na ustrezne dele igralne plošče.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/512723/metro>)

#### 2.5.1. Vrsta:

- [Družinska](#)
- [Strateška](#)

#### 2.5.2. Kategorija:

- [Vlaki](#)

#### 2.5.3. Mehanika igre:

- [Gradnja omrežja in poti](#)
- [Postavljanje ploščic](#)

#### 2.5.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Učinkovita igra zahteva načrtovanje, to pomeni, da je treba med igro načrtovati, katero pot je treba zgraditi - to omogoča kombinacija igralnih mehanik. Z napredovanjem igre se naše možnosti zmanjšujejo (postavljenih je vedno več ploščic, kar zožuje možnost gradnje poti), zato lahko pride v ospredje sposobnost reševanja problemov.

Dejstvo, da risanje ploščic ni poljubno izbrano, temveč naključno, vpliva na predhodne načrte. Preizkuševalci so poročali, da je to življenjska značilnost igre, saj v resničnosti orodja, ki smo jih najprej načrtovali, niso vedno na voljo. Na ta način lahko kar najbolje izkoristimo tisto, kar je na voljo - izkazalo se je, da je primerna tudi za razvoj reševanja problemov in situacijskega zavedanja, nekaterih primerih pa tudi za razvoj ustvarjalnosti.

Točke se v igri dodelijo, če je ustvarjena zaprta linija podzemne železnice (ki se začne na eni postaji in se izteče v drugo). Vrednost točke je enaka številu ploščic, skozi katere poteka linija. Pri zapletenih linijah lahko linija poteka po eni ploščici večkrat, celo štirikrat. Sledenje temu med igro in pri štetju točk je proces, ki zahteva prostorsko zavedanje in pozornost, zato lahko igra izboljša tudi to.

V testnem krogu so igralci igro preizkusili tudi tako, da so sodelovali pri ustvarjanju čim daljšega enotnega predora. S to spremembo je igra postala kooperativna in ne tekmovalna. Tekmovanje je potekalo tako, da se je dolžina predora iz igre v igro povečevala. Tako so poročali o učinku razvijanja sodelovanja in kooperacije.

## 2.6. Imagine (2015)

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

Novost igre je, da lahko igralci ustvarijo besede, pojme, naslove, izraze s kombiniranjem skupnih simbolov, natisnjenih na prozornih plastičnih karticah. Kartice je mogoče na ta način tudi zlagati.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/4385507/Imagine>)

#### 2.6.1. Vrsta:

- [Zabava](#)

#### 2.6.2. Kategorija:

- [Zmanjševanje](#)
- [Zabavna igra](#)
- [Sestavljanke](#)

#### 2.6.3. Mehanika igre:

- [Igranje](#)
- [Skupinska igra](#)

#### 2.6.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Testna skupina je soglasno ugotovila, da je igra primerna za razvijanje ustvarjalnosti, saj morajo iz obstoječih osnovnih elementov ustvariti nov pomen. To je predvsem posledica deduktivne in ugankarske narave igre.

K uporabi ustvarjalnosti pripomore tudi dejstvo, da pravila dopuščajo številne možnosti (npr. premikanje kart, neštete možnosti razlage vsake karte), poleg tega pa prispevajo k razvoju situacijskega zavedanja.

Ekipa igrajo druga proti drugi (gre za ekipno igro), zato lahko razvijate sodelovanje, timsko delo in povezovanje.

## 2.7. Activity (1990)

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

Ena izmed najbolj priljubljenih družabnih iger, med katero en član ekipe poskuša pokazati, narisati ali povedati besedo, besedno zvezo ali pojem tako, da izpusti določene besede, drugi člani ekipe pa jo morajo uganiti.

### 2.7.1. Vrsta:

- [Zabava](#)

### 2.7.2. Kategorija:

- [Akcija/Spretnost](#)
- [Igra s kartami](#)
- [Zabavna igra](#)

### 2.7.3. Mehanika igre:

- [Igranje](#)
- [Časomer za akcijo](#)
- [Omejitve komunikacije](#)
- [Risanje črt](#)
- [Papir in svinčnik](#)
- [Skupinska igra](#)
- [Sledenje gibanju](#)

### 2.7.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Najprej je to seveda družabna igra, kar pomeni brezplačno zabavo, katere glavni namen ni razvoj - po izkušnjah je uporaba igre kot družabne igre primerna za razvoj socialnih spretnosti in sposobnosti, saj je poudarek na tem, predvsem na komunikaciji. Omeniti je treba, da so vsi člani testne ekipe prej igrali igro Activity kot družabno igro.

Lahko pa jo priporočimo tudi kot razvojno igro, saj je primerna za razvoj več stvari - dokler je pozornost usmerjena na določeno dejanje ali spretnost.

Izboljšati je mogoče sposobnost komuniciranja, predvsem to, kako posredovati informacije drugi osebi tako, da jih ta "sprejme", to pomeni, da jih druga oseba prepozna in razume. To velja tudi za narisane, ustne ali igrane/ prikazane informacije.

Enako velja z druge strani: tudi od prejemnika je potrebna pozornost, pogosto sprememba mišljenja, da pride do predstavljene rešitve.

Ustvarjalnost lahko razvijamo, če pogosto potrebujemo nove pristope, da narišemo in prikažemo razlago, kadar nam je prvič ne uspe posredovati. Pri tem igra vlogo komunikacijska omejitev (ne morete govoriti ali ne morete uporabiti določenih besed) - zato vas igra spodbuja k raziskovanju novih poti, kar je eden od osnovnih pogojev za razvoj.

Empatijo je mogoče razvijati, saj se je pogosto treba vživeti vanjo, si predstavljati, kako druga oseba morda razmišlja, da bi vedeli, kaj želi izraziti. Ali z druge strani: če poznamo razmišljanje in nastavke druge osebe, lažje predstavimo dane besede in izraze (razvoj socialnih kompetenc).

Med igro - prav zato, ker gre za igro - se lahko sprostijo zavore, povezane z igranjem, nastopanjem ali celo predstavljanjem naših risb, zato lahko postaneš bolj odprt.

Zaradi narave skupinske igre je sodelovanje še posebej pomembno področje razvoja.

## 2.8. Azul (2017)

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

Še ena trenutno zelo priljubljena igra z edinstveno grafiko. Njena pravila so razmeroma preprosta in igralcem ponujajo veliko možnosti. Bistvo igre je zbiranje in postavljanje ploščic na igralno ploščo v skladu z določenimi pravili, tako da je mogoče v zameno z nasprotniki izbirati iz določenega nabora - odločitev vsakega igralca torej vpliva na igro drugih.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/3805727/azul>)

### 2.8.1. Vrsta:

- [Abstraktna](#)
- [Družinska](#)



#### 2.8.2. Kategorija:

- [Abstraktna strategija](#)
- [Sestavljanke](#)
- [Renesansa](#)

#### 2.8.3. Mehanika igre:

- [Bonusi ob koncu igre](#)
- [Odprto pripravljane osnutki](#)
- [Gradnja vzorca](#)
- [Postavljanje ploščic](#)
- [Vrstni red potez: Zahtevki za ukrepanje](#)

#### 2.8.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Na podlagi izkušenj iz prve igre se je že v drugi in tretji igri pojavila potreba po načrtovanju in razvijanju dolgoročnih načrtov. Učinek ukrepov, sprejetih v prvih krogih, se na sledljiv način odraža vse do konca igre. Glede na navedeno je igra verjetno primerna za razvoj strateškega razmišljanja.

Igra je odprtega izbora, kar pomeni, da vsi vlečejo ploščice iz istega nabora. Na ta način je mogoče ugibati in predvidevati taktiko drugih igralcev, kar prav tako pomaga pri načrtovanju, pa tudi pri prepoznavanju spreminjajočih se razmer in v nekaterih primerih spodbuja k spremembi taktike. Na ta način lahko na primer razvijate kritično mišljenje.

Določene ploščice so med naseljevanjem vredne več točk kot druge (šteje, koliko strani je povezanih z drugimi ploščicami, ki smo jih že uspeli postaviti na polje). Zato je po eni strani vredno prešteti možnosti, po drugi strani pa lahko tovrstno gradnjo vzorcev spodbuja sposobnost pregledovanja sistemov, prepoznavanje vzorcev in na primer logične sposobnosti (pravila "če ... potem ...").

### 2.9. Castle Of Mind (2019)

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

Abstraktna strateška namizna igra, ki jo je ustvaril Fontanus in ki razvija sposobnosti, povezane z razmišljanjem. Osnovno pravilo igre je, da se zadetec (ujetje) ne zgodi tam, kjer je korak, zato ujetje ni statično, na ta način ni nepremično. Pri premikanju barvnih figur na barvnih poljih pride do zadetka, ko se figura premakne na svojo barvo - takrat lahko odstranite eno od nasprotnikovih figur, ki je prav tako na tej barvi.



(Vir fotografije: <https://boardgamegeek.com/image/4691264/castle-mind>)

2.9.1. Vrsta:

Neuvrščena.

2.9.2. Category:

- [Abstraktna strategija](#)

2.9.3. Mehanika igre:

- [Območje večine/vpliva](#)
- [Gibanje po mreži](#)

2.9.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Ker gre za igro, ki jo je razvilo podjetje Fontanus (igro je zasnoval Balázs Török-Szabó, strokovni vodja podjetja Fontanus), lahko na podlagi temeljitega poznavanja igre rečemo, da je seznam igralnih mehanik v tem primeru zagotovo nepopoln. Osnovno delovanje igre je, da se zadetek ne izvede tam, kjer je narejen korak - v času pisanja tega dokumenta ustrezne mehanike na podlagi naših iskanj ni v bazi podatkov BGG. Hkrati je to izjemno pomembna mehanika igre, o kateri je treba govoriti v povezavi z učinkom razvoja.

(Naš predlog za ime mehanike, npr: "ujetje na daljavo" / "zadetek na daljavo")

V zvezi z razvojnim učinkom igre Castle of Mind (COM) so bile v preteklosti pripravljene tudi poglobljene raziskave. Med njimi so raziskovalci preučili več področij, povezanih z razmišljanjem, med drugim:

- sposobnost organiziranja (prepoznavanje odnosov med elementi, urejanje elementov v sistem, prepoznavanje sistema)

- sposobnost kombiniranja (ustvarjanje odnosov na podlagi zakonitosti)
- sposobnost pretvorbe (preklapljanje med sistemi)
- sposobnost predvidevanja ("predvidevalna" sposobnost: upoštevanje naslednjih možnih korakov, tehtanje med njimi)
- logična sposobnost (sklepanje, oblikovanje pravil)
- komunikacijske sposobnosti
- strateško razmišljanje (dolgoročno načrtovanje ukrepov)
- koncentracija (ohranjanje in usmerjanje pozornosti)
- prostorski vid (zaznavanje prostorske lokacije predmetov in opazovalca)
- kritično mišljenje (kompleksen način razmišljanja, sestavljen iz številnih dejavnikov)

Študija je pokazala, da lahko redno igranje COM vodi k izboljšanju teh področij tako v otroštvu kot v odrasli dobi.

Pravila igre dopuščajo številne možnosti, tako glede premikanja, zavzemanja ozemlja (premaknete se lahko z enega kvadrata na različno število kvadratov) kot tudi glede določanja vloge in pomena posameznih figur (za posamezne barve in figure ni vnaprej določenih vlog) ter razvijanja strategij. Zaradi oddaljene mehanike udarcev je za zmago priporočljivo imeti v mislih čim več priložnosti. To velja tako v prostoru (spremljanje čim večjega dela igralne plošče, po možnosti celotne) kot v času (upoštevanje možnih možnosti napredovanja).

Njegov razvojni učinek v smislu kombinacijskih in drugih spretnosti lahko primerjamo s šahom, s to razliko, da lahko igralci računajo na še več možnosti, neskončne možnosti ponovitev, zato je priložnosti za razvoj še več.



## 2.10. Fields Of Creativity (2022)

Igra, ustvarjena posebej za razvoj ustvarjalnosti v okviru projekta Game-ED. Ker gre za novo igro, ki še ni uvrščena v podatkovno zbirko BGG, ni kategorizirana.

Del njenega delovanja je nekoliko podoben delovanju igre Imagine, saj lahko s kombiniranjem kartic, ki vsebujejo simbole, ustvarjamo koncepte, ki jih je težko izraziti. Vendar pa se od njega tudi bistveno razlikuje, saj lahko tu poleg predmetov in simbolov, ki izražajo fizične podobe, uporabljamo tudi odnose med njimi, simbole, ki med igro izražajo miselne predstave.

Igra je delno tekmovalna, vsebuje pa tudi elemente sodelovanja.

### 2.10.1. Vrsta:

Neuvrščena.

### 2.10.2. Kategorija:

Neuvrščena.

### 2.10.3. Mehanika igre:

Neuvrščena.

### 2.10.4. Izkušnje, povezane z vplivom na razvoj:

Med preizkušanjem iger so bili odzivi skoraj izključno takšni, da je zaradi preprostih pravil in neskončnih možnosti (edina omejitev pri kombiniranju in postavljanju kart je domišljija) med igro velik poudarek na ustvarjalnosti. Ustvarjanje novega pomena s kombiniranjem obstoječih elementov je bistven element igre.

Poleg tega lahko igralci zaradi elementa sodelovanja spoznajo način razmišljanja drugih igralcev, odvisno od tega, kdo na kakšen način kombinira posamezne simbole, da oblikuje določene koncepte. Tako se lahko med igro naučijo novih načinov razmišljanja in načinov povezovanja podob, kar prispeva tudi k razvoju ustvarjalnosti.

### 3. Priporočila

#### **Razvijanje ustvarjalnosti**

Če iščete igro, ki razvija ustvarjalnost, morate na podlagi zgoraj navedenega izbrati igro, v kateri je cilj ustvariti nekaj novega iz kombinacije določenih osnovnih elementov. Ti osnovni elementi so lahko osnovni elementi igre (npr. poteze v šahu), simboli (kot so simboli na kartah Imagine in Fields of Creativity) ali drugi (npr. besede, črke, gradniki itd.).

Koristno je, če nas igra spodbuja, da iz osnovnih elementov ne sestavimo obstoječe, znane stvari, temveč da sestavimo nekaj novega ali na nov način (to na primer spodbuja kombinacija mehanike igre s sestavljanjki in komunikacijskimi omejitvami).

Ustvarjalnost lahko razvijamo enako, če sami ustvarimo nekaj novega (npr. z igro Polja ustvarjalnosti ustvarimo koncept s pomočjo simbolov) ali če poskušamo ugotoviti, kaj je ustvaril nekdo drug. V slednjem primeru lahko naletimo na nov način razmišljanja, na način povezovanja podob in ga dodamo v svoj ustvarjalni nabor.

Vsaka igra, ki ima te elemente, lahko okrepi ustvarjalnost, če je igralčeva pozornost usmerjena nanjo. In razvijajo ustvarjalnost, dokler je pozornost usmerjena nanjo. Tako zelo kompleksne igre, ki vsebujejo elemente, primerne za razvoj ustvarjalnosti, morda v tem pogledu niso tako učinkovite kot igre, ki vsebujejo pravila, ki posebej zahtevajo ustvarjalnost.

#### **Osnovni pogoji za razvoj**

Poudariti je treba, da je igra orodje in sama po sebi ne zagotavlja razvoja. Lahko pa je koristno orodje za razvoj, saj so osnovni pogoji za razvoj v primeru igre zlahka na voljo. Njihovemu obstoju je vredno nameniti posebno pozornost.

V primeru igralcev lahko pozornost usmerimo na področje, ki ga je treba razviti. Na primer, pri igri Azul naj bodo od začetka pozorni na to, kako želijo postaviti ploščice na svoji plošči, ali da je v primeru COM vredno videti čim večji del plošče, razmišljati čim več korakov naprej itd.

Vznemirjenje ob poskusu zmage v igri lahko doda napetost, v primeru sodelovanja prizadevanje za doseg zastavljenega cilja, lahko pa se ustvari tudi tekmovalna situacija (npr. prvenstvo) ali pa se pozornost na prisotnost napetosti opozori na druge načine.

Obdelava posledic vsakega koraka, zavedanje izkušenj vsake igre in tekme ter učenje iz napak in uspehov je lahko naloženo delo. Temu velja nameniti posebno pozornost, saj novo znanje in nove informacije prek njih postanejo zavestno in uporabno znanje.

Novo pot lahko zagotovijo igre, ki omogočajo večkratno igranje, iskanje novih rešitev v igri in tudi novi partnerji v igri lahko pokažejo nekaj novega

### **Zahtevnost igre**

Igro je vredno izbrati v skladu z danim časovnim okvirom. Če je sistem pravil bolj zapleten, igralci potrebujejo več časa, da razumejo vse njegove možnosti - to pomeni, da se lahko razvijajo kompetence, povezane z možnostmi. Hkrati je, če je za to določen časovni okvir (morda več priložnosti za igro), morda smiselno igrati bolj zapletene igre, saj to omogoča širši spekter možnosti, zato so področja, ki jih je mogoče razvijati, lahko bolj raznolika.

Kompleksnost v primeru mehanik pomeni, da igra uporablja kombinacijo več mehanik (glej: Wingspan). Kompleksnost pa lahko izhaja iz večplastnosti pravil ali celo iz strukture igralne plošče. Na primer, osnovna igra COM je z vidika možnosti bolj zapletena kot COM za otroke, saj čeprav so njuna pravila podobna, osnovna igralna plošča COM vsebuje več polj in barv, igro je mogoče igrati z več figurami, zato je v vsaki situaciji veliko več možnosti za premikanje.

### **Zakovitost**

Že eno samo igranje lahko prinese razvoj na določenih področjih, lahko pomaga izpostaviti določene možnosti in z njim se lahko naučimo marsičesa, vendar pa lahko z rednim igranjem dosežemo resnejši razvojni učinek - zlasti v smislu spretnosti in kompetenc.

Kar zadeva rednost, velja razmisliti o menjavi igralnih partnerjev. Tako se lahko igralec vedno sreča z novim likom, novo taktiko in novimi rešitvami.

### **Osebna prisotnost**

V nasprotju s spletnimi igrami, če v igri obstaja osebni odnos, to vpliva na veliko več področij, kot če ga ni ali če smo s partnerjem v igri le v navideznem stiku. Na ta način se lahko razvijajo tudi naše socialne spretnosti in sposobnosti, ki so dandanes nekoliko potisnjene v ozadje, a so tesno povezane s človeško naravo, in se lažje povezujemo z drugimi. Med testnimi igrami se je izkazalo tudi, da če so se ljudje, ki se pred igro niso poznali, usedli za skupno mizo, so se do konca iger v družbi drug drugega običajno obnašali sproščeno.

### **Spreminjanje pravil**

Čeprav je igra igra, ker so pravila točno takšna, kot so, lahko v nekaterih primerih za doseg določenih ciljev poskusimo z določenimi spremembami pravil. (Med testiranjem je bila ena od takšnih modifikacij dodajanje cilja sodelovanja v igri Metro, pri kateri je ekipa sodelovala, da bi ustvarila najdaljšo možno pot.)

**Erasmus+ KA2, GAME-ED: Razvijanje spretnosti ustvarjalnosti z učnimi metodami, ki temeljijo na igrar, v izobraževanju odraslih, 2020-1-HU01-KA227-ADU-094052, 2021-2023**

Povezave med mehaniko iger, vrstami iger ter sposobnostmi in kompetencami

Nekatere vrste iger, kategorije in mehanike so bolj primerne za razvoj določenih spretnosti in kompetenc kot druge. Če je cilj razvijanje teh, potem je vredno poiskati te vrste iger kot orodje. Nekateri od teh primerov so navedeni v spodnji preglednici, predvsem v informativne namene.

<b>funkcija</b>	<b>vrsta elementa</b>	<b>kaj razvija</b>
izvleček	kategorija / značaj	abstrakcija
strategija	kategorija / vrsta	načrtovanje strateško razmišljanje
odtegotvanje	kategorija	sklepanje logika dedukcija
sestavljanka	kategorija	indukcija
sestavljanka (če pravila dovoljujejo več kot eno rešitev)	kategorija	ustvarjalnost
skupinska igra	mehanika	sodelovanje
obvladovanje rok	mehanika	sposobnost organiziranja
začetni igralec lahko prevzame vlogo prvega igralca	mehanika	sposobnost dajanja pobud
v realnem času (običajno dopolnjeno z drugim mehanizmom)	mehanika	reakcijski čas čas preklapljanja
komunikacijske omejitve	mehanika	ustvarjalnost komunikacija
gradnja omrežja in cest	mehanika	prostorski vid načrtovanje ustvarjalnost
odprta izbira	mehanika	načrtovanje, prepoznavanje vpliva odločitev
vzorec gibanja	mehanika	sposobnost pretvorbe
predvidljiva ponudba	mehanika	sposobnost predvidevanja strateško razmišljanje

Opombe:

- iz *kombinacije* mehanike, kategorij, vrst in dejanskih pravil izhaja, katera področja lahko igra razvije.
- posebna pravila lahko v vsakem primeru vplivajo na učinek razvoja
- pri tem ne smemo pozabiti, da je igra sama "le" orodje med osnovnimi pogoji razvoja, brez drugih ni mogoče uresničiti razvojnega učinka
- na podlagi osnovnih pogojev razvoja se razvojni učinek uresničuje tam, kjer so igralci pozorni
- zato igra sama po sebi nikoli ne zagotavlja razvoja ali da bo dosegla razvojni učinek na predvidenem področju