



## Timpul Deciziei! Joc

### Instrucțiuni de joc

#### Obiective

Obiectivul jocului este de a dezvolta abilități antreprenoriale, digitale și esențiale pentru a crea tineri mai incluși și mai încrezători. Potrivit UNESCO, abilitățile esențiale (cunoscute și ca Abilități Non-Cognitive) sunt „modele de gândire, sentimente și comportamente” (Borghans et al., 2008) care sunt determinate social și pot fi dezvoltate de-a lungul vieții pentru a produce valoare. Competențele esențiale pot cuprinde trăsături de personalitate, motivații și atitudini și sunt de o importanță vitală pentru angajabilitatea și adaptabilitatea cetățenilor europeni.

#### Numărul participanților

Minimum 2 participanți și maximum 5.

#### Material necesar



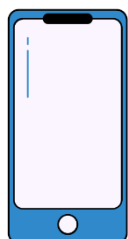
Pachet de 55 cărți



5 cărți personaje



1 zar



Smartphone



1 foaie de scor  
per jucător



1 pix de jucător



1 Timer



## Instrucțiuni

Fiecare jucător alege un personaj din cărțile de personaje. Fiecare jucător va avea 1 foaie de scor, 1 pix, smartphone-ul său.

Pachetul de cărți este în mijloc. Jucătorii vor juca în sensul acelor de ceasornic. Înainte de a începe, fiecare jucător trebuie să arunce zarul pentru a determina cine va trage prima carte. Jucătorul cu cel mai mare număr începe.

La rândul lor, jucătorii vor lua o carte. Jucătorul va citi conținutul cardului cu voce tare. Pentru a finaliza sarcina fiecărei cărți există 3 moduri diferite:



Aruncați zarurile și descoperiți ce răspuns obțineți și punctele acestuia;



Alegeți unul dintre codurile QR, scanați-l și descoperiți răspunsul și punctele;



Alegeți una dintre opțiuni și scanați codul QR corespunzător pentru a afla câte puncte obțineți sau pierdeți.

Fiecare jucător va scrie pe foaia de scor punctele câștigate sau pierdute la fiecare rundă. El/ea va lua notițe și despre povestea aleasă. Va fi necesar să-și creeze propria poveste la final. Cartea de caractere prezintă 3 opțiuni. Alegerea fiecăruia dintre ei va începe povestea personajului.



## Cărți Reuniune de Familie



În pachetul de cărți există cărți speciale numite „reuniune de familie”. În aceste cărți există sarcini pe care toți jucătorii vor trebui să le îndeplinească ca grup. Cardul va conține o sarcină prin jocul digital (Learning App). Putem împărți cărțile în două tipuri.

## Carte Reuniune de Familie Tip 1



Fiecare jucător trebuie să scaneze codul QR cu telefonul mobil. Odată ce ai extras această carte va trebui să arunci zarurile: dacă iese numărul de la 1 la 3 va trebui să scanezi codul QR și să te joci pe aplicația de învățare (Learning App); în schimb, dacă primești numere de la 4 la 6, va trebui să-ți faci prietenii să ghicească un cuvânt ales de tine.

Cum să joci în aplicația de învățare: ai la dispoziție 1 minut pentru a găsi cuvântul ascuns folosind indiciul și literele pe care le ai la dispoziție. Timpul este numărat cu un temporizator de telefon mobil. Primul care termină câștigă punctele alocate de platformă, la ceilalți se scad. Exemplu: Jucătorul A ați câștigat +10 puncte. Jucătorul B a pierdut -10 puncte.

Cum să joci fără aplicația de învățare: jucătorul care a extras cartea va trebui să se gândească la un cuvânt pe care să-l ghicească adversarii. Are maxim 2 minute să se gândească la cuvânt și la întrebarea de pus. Timpul este numărat cu un temporizator de telefon mobil. Odată ce a ales cuvântul, va trebui să scrie întrebarea pe o foaie de hârtie și să deseneze atâtea liniuțe câte litere ale cuvântului de ghicit. Fiecare jucător are 10 încercări. Fiecare literă greșită va șterge o petală a florii. Cine ghicește cuvântul câștigă 30 de puncte, toți ceilalți pierd 30 de puncte. Dacă cuvântul nu este ghicit, jucătorul care a extras cartea înscrie 30 de puncte și toți ceilalți pierd 30 de puncte.

Exemplu:



## Carte Reuniune de Familie Tip 2

Odată ce ați extras acest card, scanați codul QR și jucați jocul în aplicație. În acest joc va trebui să lucrați în echipă. După ce ați scanat codul QR, alegeți ca grup unul dintre numerele pe care le găsiți pe ecran. Toți jucătorii vor trebui să lucreze împreună pentru a reorganiza propozițiile date și pentru a crea o poveste. Ai 3 minute pentru a reorganiza povestea. Timpul este numărat cu un temporizator de telefon mobil. Dacă grupul poate recrea povestea, toți jucătorii câștigă punctele bonus. Pentru a reordona povestea, trebuie să puneți toate cărțile pe aceeași linie, altfel va fi greșit. După reordonarea poveștilor, faceți clic pe butonul din dreapta jos pentru a confirma. Dacă nu, fiecare jucător pierde același număr de puncte ca și bonusul. În cazul în care soluția nu poate fi găsită, fiecare jucător pierde 30 de puncte.



### Câștigător

Puteți decide dacă setați un timp maxim de joc (2 Jucători maximum 30 de minute, 5 jucători maximum 1 oră) sau dacă ajungeți în joc când toate cărțile se termină. Jucătorul va trebui să spună celorlalți jucători povestea pe care a creat-o. Câștigătorul va fi jucătorul cu cele mai multe puncte.

