



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **Κατάλογος Καλών Πρακτικών στην εργασία με νεολαία NEET, όσων αφορά καινοτόμα εργαλεία στα πλαίσια μη-τυπικής μάθησης.**

Αυτό το αρχείο έχει παραχθεί στα πλαίσια του The Game Laboratory Project (Πρόγραμμα Εργαστήρι Παιχνιδιού)<sup>1</sup> το οποίο συγχρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ). Εμπεριέχει παραδείγματα πρακτικών μη-τυπικής μάθησης για νέους NEET<sup>2</sup> ηλικιών 15-17 ετών. Ο αναγνώστης μπορεί να βρει εδώ πληροφορίες σχετικές με τα πιο συχνά προβλήματα που εμφανίζονται όταν εργάζεται κανείς με αυτή τη πληθυσμιακή ομάδα, προτεινόμενες λύσεις, και αποτελεσματικές μεθοδολογίες όπως αυτή των παιχνιδιών, έτσι όπως αυτά τα προβλήματα αντιμετωπίζονται και οι μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται από τους εταίρους του προγράμματος. Το υλικό αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για άτομα που εργάζονται με νέους και ειδικά νέους NEET ηλικιών 15-17, και χρησιμοποιούν μεθόδους μη-τυπικής εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένων και εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Η έκδοση αυτή είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας τεσσάρων οργανισμών οι οποίοι συνεργάστηκαν στα πλαίσια του προγράμματος GameLab:

- Citizens in Power (Κύπρος)
- Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Πολωνία)
- Asociación Cazalla- Intercultural (Ισπανία)
- Praxis Europe CIC (Ηνωμένο Βασίλειο, ΗΒ)

Η δομή του αρχείου έχει ως εξής:

1. Κατάλογος προτεινόμενων παιχνιδιών για την νεολαία NEET (ηλικίας 15-17)
  - Profit! The Fast and Fun Entrepreneurship Game

---

<sup>1</sup> Εφεξής θα αναφέρεται ως GameLab

<sup>2</sup> NEET- 'Not in Education, Employment or Training' - Εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης

- Value of Values
- I am the Boss! The card game
- Know opportunity
- GoVenture Entrepreneur
- Playing Lean
- StartUp
- Ghost Blitz
- Herbaceous
- Jaipur
- Bankrupt
- The Battle of Polytopia
- Settlers of Catan 5<sup>th</sup> edition

## 2. Μη-προτεινόμενα παιχνίδια για τον πληθυσμό-στόχο

- Logo Board Game
- Bananagrams
- Taboo
- Dixit
- Warhammer 40K
- Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598
- Risk
- Dig It! Cat Mine

3. Εκδηλώσεις και δράσεις αφιερωμένες στην νεολαία στην κάθε χώρα-εταίρο του GameLab.

4. Ο ρόλος και τα οφέλη της χρήσης παιχνιδιών όταν εργάζεται κανείς με τον πληθυσμό-στόχο: Το θετικό αντίκτυπο των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και εμπλουτισμό γνώσεων.

5. Ανάπτυξη επιχειρηματικών στάσεων ανάμεσα στους νέους NEET ως η βάση για ενσωμάτωση στην αγορά εργασίας.

6. Αυτό-αναγνώριση ικανοτήτων και δυνατών σημείων του εαυτού από τους νέους ως ένας τρόπος ανάπτυξης δεξιοτήτων αυτό-αξιολόγησης.

6.1 Μέθοδοι εργασίας με νεολαία NEET, ο ρόλος του οργανωτή του παιχνιδιού/ εκπαιδευτή/ διοργανωτή.

7. Συνθήκες κατάλληλης κοινωνικό-επαγγελματικής ανάπτυξης μειονεκτούντων νέων: Συμβουλές για τους τρόπους προσέγγισης της νεολαίας.

8. Η σχέση των οργανισμών-εταίρων του προγράμματος με την νεολαία (και ειδικά μειονεκτούντες νέους). Πώς εργάζονται οι οργανισμοί-εταίροι με αυτή την ευάλωτη ομάδα;

9. Youth Guarantee – Σύντομη περιγραφή του προγράμματος όπως εφαρμόζεται στις χώρες-εταίρους: Δράσεις, Προσδοκίες, Αποτελέσματα και Εμπόδια.

10. Ανάπτυξη της διεθνούς συνεργασίας μεταξύ νέων και συμμετοχής σε διεθνή προγράμματα (πχ. Erasmus).

11. Αναστοχασμοί των εταίρων όσον αφορά τη δοκιμασία διάφορων από τα προτεινόμενα παιχνίδια στον πληθυσμό NEET 15-17 κατά τη διάρκεια προγραμμάτων διεθνούς κινητικότητας.

---

## 1. Κατάλογος προτεινόμενων παιχνιδιών για την νεολαία NEET (ηλικίας 15-17)

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Profit! The Fast and Fun Entrepreneurship Game</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	8+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2-5 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.	<b>Σχετικότητα: Ψηλή</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Συνθήκες αγοράς στα πλαίσια διαχείρισης μιας επιχείρησης</li> </ul>
<b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b> Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.	Το <i>Profit!</i> είναι ένα γρήγορο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Κάθε παιχνίδι διαρκεί 10-15 λεπτά. Ο παίχτης με τις πιο κερδοφόρες επιχειρήσεις κερδίζει το παιχνίδι. Περισσότερες πληροφορίες: <a href="http://www.profitkaartspel.nl">www.profitkaartspel.nl</a>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	31 μοναδικές εικόνες σε 55 κάρτες
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας <input checked="" type="checkbox"/> Στρατηγικής <input checked="" type="checkbox"/> Συνεργασίας <input checked="" type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό <input type="checkbox"/> Λογικής <input type="checkbox"/> Οικογένειας <input type="checkbox"/> Παρέας <input type="checkbox"/> Πολέμου <input checked="" type="checkbox"/> Καρτών

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμών</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)</li> </ul>
<p><b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p>Το παιχνίδι ξεκινά με κάθε παίχτη να τραβά τρεις κάρτες από τη στοίβα καρτών. Ο πρώτος παίχτης που θα φωνάξει ENTREPRENEURSHIP (ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ) ξεκινάει πρώτος. Κάθε παίχτης τραβά, πριν να παίξει, μία κάρτα. Κατά τη διάρκεια της σειράς του μπορεί να παίξει μόνο με μία κάρτα, και με αυτήν να κάνει κάτι από τα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Να ανοίξει ένα κατάστημα</li> <li>• Να αναβαθμίσει ένα κατάστημα</li> <li>• Να εμποδίσει την σειρά κάποιου ή κάποιων παιχτών</li> <li>• Να κερδίσει ένα κατάστημα από την ανοιχτή αγορά.</li> </ul> <p>Επιπρόσθετα, μπορεί ο κάθε παίχτης να χρησιμοποιήσει τη σειρά του για να ανταλλάξει μία κάρτα με κάποιον άλλο παίχτη. Η ανταλλαγή αυτή μπορεί να γίνει είτε δημόσια είτε ιδιωτικά.</p> <p>Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλες οι κάρτες από τη στοίβα καρτών έχουν χρησιμοποιηθεί ή όταν ένας από τους παίχτες καταφέρει να έχει 4 καταστήματα υπό την κατοχή του.</p> <p>Για περισσότερες πληροφορίες:</p>

	<a href="https://drive.google.com/file/d/0B6b5NgTDxUfBdVpfQnhOOHJKYUk/view">https://drive.google.com/file/d/0B6b5NgTDxUfBdVpfQnhOOHJKYUk/view</a>
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i> <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i>	Χαμηλό-μεσαίο
<b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b> <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i>	Μάρκετινγκ, ανταλλαγή προϊόντων, διαπραγμάτευση.
<b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα) C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών	A) Χαμηλή-Μεσαία B) Υψηλή C) Χαμηλή-Μεσαία
<b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> <i>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα</i>	Μεσαία

<i>επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</i>	
<b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> <i>Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</i>	Μεσαία-Υψηλή
<b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> <i>συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων.</i> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>	Μεσαία
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	10-20 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Παιχνίδι με κάρτες
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> off - line
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i>  <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="http://www.profitkaartspel.nl">www.profitkaartspel.nl</a>

<p><b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b></p> <p><i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση</li> <li><input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες: Ολλανδικά</li> </ul>
<p><b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b></p> <p><i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i></p>	<p>Περίπου 20 ευρώ (Μπορεί να σταλεί μόνο σε συγκεκριμένες χώρες. Μπορείτε να επικοινωνήσετε απευθείας με τους δημιουργούς του παιχνιδιού προκειμένου να μάθετε αν μπορεί να σταλεί το παιχνίδι στη χώρα σας).</p>

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Value of Values</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	8+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	3-5 παίκτες για κάθε σετ καρτών.
<p><b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b></p> <p><i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p><i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</i></p>	<p><b>Σχετικότητα: Μεσαία</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ο ρόλος των αξιών του ατόμου και της ομάδας</li> <li>▪ Εισαγωγή αξιών σε ένα συναρπαστικό όραμα επιχειρηματικής ηγεσίας.</li> <li>▪ Ιδιοκτήτες και ιδρυτές αναγνωρίζουν ότι οι αξίες τους πρέπει να είναι και θεμέλιος λίθος των εταιριών τους.</li> </ul>
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p><i>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το</i></p>	<p>Το Value of Values είναι ένα απλό και ευχάριστο παιχνίδι το οποίο βοηθά παιδιά και ενήλικες να αξιολογήσουν και να ιεραρχήσουν τις προσωπικές και ομαδικές τους αξίες σε ένα ασφαλές και</p>



<p><i>παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</i></p>	<p>υποστηρικτικό περιβάλλον. Επιτρέπει στους παίκτες να κατανοήσουν καλύτερα τις προσωπικές τους αξίες και τις αξίες που μοιράζονται με τους υπόλοιπους παίκτες. Με αυτό το τρόπο δίνεται βαρύτητα στις πράξεις και στις σχέσεις των ατόμων ενώ τα άτομα νιώθουν πιο κινητοποιημένα να φτάσουν τους στόχους τους με ένα ουσιαστικό τρόπο.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="http://www.learningaboutvalues.com">www.learningaboutvalues.com</a></p>
<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<p>60 κάρτες με διάφορες αξίες σε 4 διαφορετικές γλώσσες και το σετ οδηγιών.</p>
<p><b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμών</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)</li> </ul>
<p><b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p>Υπάρχουν διάφορες εκδοχές του παιχνιδιού. Σαν GameLab προτείνουμε την εξής εκδοχή στην οποία χρειάζεται να υπάρχει κα ένας αφηγητής:</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Βήμα 1: Δημιουργία 5 ομάδων των οποίων τα μέλη δεν είναι από την ίδια χώρα. Οι κάρτες μοιράζονται ανάμεσα στις ομάδες (2 λεπτά).</li><li>▪ Βήμα 2: Ο κάθε παίχτης ξεχωριστά επιλέγει 5 κάρτες/αξίες οι οποίες τον/την αντιπροσωπεύουν (3 λεπτά).</li><li>▪ Βήμα 3: Οι παίχτες παρουσιάζουν στα άλλα μέλη της ομάδας τους, δείχνοντας τους τις κάρτες τους, πώς αυτές οι αξίες τους αντιπροσωπεύουν. Όλες οι αξίες που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι θετικές αξίες. Ο κάθε παίχτης έχει 2-3 λεπτά να εξηγήσει τις προσωπικές του αξίες (συνολικά: 10-15 λεπτά). Χρυσός κανόνας σε αυτό το στάδιο είναι η ειλικρίνεια και η μη-επικριτική στάση από όλους τους παίχτες.</li><li>▪ Βήμα 4: Οι παίχτες προσπαθούν να ανταλλάξουν κάρτες με τα άλλα μέλη της ομάδας τους προκειμένου να αποκτήσουν κάρτες οι οποίες αναγράφουν πάνω τους αξίες που τους αντιπροσωπεύουν καλύτερα σε σχέση με τις κάρτες-αξίες που ήδη έχουν στα χέρια τους (5 λεπτά).</li><li>▪ Βήμα 5: Ο κάθε παίχτης ιεραρχεί τις κάρτες-αξίες του από την πιο σημαντική στην λιγότερο σημαντική αξία για εκείνον/η προσωπικά (3-5 λεπτά)</li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Βήμα 6: Τα μέλη της ομάδας επιλέγουν 10 κάρτες οι οποίες αντιπροσωπεύουν την ομάδα τους (10 λεπτά)</li> <li>▪ Βήμα 7: Από τις 10 αυτές κάρτες, επιλέγουν μόνο τις 5 (5 λεπτά)</li> <li>▪ Βήμα 8: Τα μέλη της ομάδας ιεραρχούν τις αξίες της ομάδας από την πιο σημαντική στη λιγότερο σημαντική (3-5 λεπτά).</li> <li>▪ Βήμα 9: Κάθε ομάδα μοιράζεται με τις υπόλοιπες ομάδες τις αξίες της (3 λεπτά ανά παρουσίαση, συνολικά 15 λεπτά). Στο τέλος κάθε παρουσίασης υπάρχει χρόνος για ερωταπαντήσεις και αναστοχασμό από το κοινό (2x5, 10 λεπτά).</li> <li>▪ Βήμα 10 (προαιρετικό): Σχεδιασμός προσωπικών δράσεων βασισμένων στις επιλεγμένες αξίες του κάθε παίχτη.</li> </ul>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> (χαμηλό, μεσαίο, υψηλό) Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</p>	Χαμηλό
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b> Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</p>	Ενδοσκοπήση, επιλογή καρτών, παρουσίαση καρτών, συνεργασία προκειμένου να βρεθούν κοινές αξίες.
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>A) Υψηλή B) Χαμηλή</p>

<p>A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών</p> <p>B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>C) Υψηλή</p>
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία-Υψηλή</p>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p>45 – 120 λεπτά</p>

<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Παιχνίδι καρτών
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> off - line
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p><i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i></p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="http://www.learningaboutvalues.com">www.learningaboutvalues.com</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες: Ισπανικά, Πορτογαλικά, Γαλλικά
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόσμη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	Περίπου 160 ευρώ για 4 σετ παιχνιδιού. Επικοινωνώντας με τους δημιουργούς μπορείτε να ζητήσετε μόνο ένα σετ παιχνιδιού για 40 ευρώ (συμπεριλαμβανομένων των εξόδων αποστολής).

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Know opportunity</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	16+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2-5 παίκτες

<p><b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</p>	<p><b>Σχετικότητα: Υψηλή</b></p>
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</p>	<p><b>Γνήσια Επιχειρηματικότητα:</b> Το 80% της αγοραστικής δύναμης του κόσμου βρίσκεται έξω από τις ΗΠΑ. Εάν θέλουμε να διδάξουμε την επιχειρηματικότητα, είναι λογικό ότι θα πρέπει να σκεφτούμε δυνατότητες που υπάρχουν σε παγκόσμιο επίπεδο.</p> <p><b>Οικονομική Ασφάλεια:</b> Σκέφτηκες ποτέ να ξεκινήσεις με μια δική σου επιχείρηση παράλληλα με τη δουλειά σου έτσι ώστε να βρεις διέξοδο από τη νοοτροπία “από μισθό σε μισθό”; Σου φαίνεται καλύτερη ιδέα να εργάζεσαι για τον εαυτό σου παρά για κάποιον άλλο;</p> <p><b>Παγκόσμιο δίκτυο:</b> Είτε είσαι εξωστρεφείς είτε εσωστρεφείς, έχεις ήδη αρκετές επαφές και συνδέσεις που μπορούν να σου επιτρέψουν να ενταχθείς σε ένα επικερδές δίκτυο. Μην υποτιμάς αυτά που έχεις καταφέρει. Θα σου δείξουμε εμείς το πώς.</p>



**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ**

- 1 Ταμπλό
- 1 Χρονόμετρο 15 δευτερολέπτων
- 2 Ζάρια
- 20 Κάρτες παιχνιδιού Know Opportunity
- 20 Κάρτες παιχνιδιού What Could Go Wrong
- 20 Κάρτες παιχνιδιού Too Cool to Pass Up
- 20 Κάρτες παιχνιδιού Foreign Connection
- 20 Κάρτες παιχνιδιού Growing Pain
- 20 Κάρτες παιχνιδιού Let's Make A Deal
- 27 Κάρτες Προφίλ
- 2 50φυλα σελ Καταγραφής Κατάστασης Εσόδων

	Φύλλο οδηγιών
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας <input type="checkbox"/> Στρατηγικής <input type="checkbox"/> Συνεργασίας <input checked="" type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό <input type="checkbox"/> Λογικής <input type="checkbox"/> Οικογένειας <input type="checkbox"/> Παρέας <input type="checkbox"/> Πολέμου <input type="checkbox"/> Καρτών <input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμών <input type="checkbox"/> Περιπέτειας <input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Η βασική ιδέα του Know Opportunity επικεντρώνεται στην ιδέα της επιχειρηματικής σκέψης με παγκόσμιο προσανατολισμό, μαθαίνοντας σε μαθητές πως να ζουν σε ένα τοπικό επίπεδο αλλά να εργάζονται σε ένα παγκόσμιο επίπεδο.</p> <p>Οι παιδαγωγοί/εκπαιδευτές βρίσκουν το πρόγραμμα σπουδών Παγκόσμιου Επιχειρηματία, ένα πρόγραμμα που είναι εύκολο να παρακολουθήσει κανείς και εύκολο να το προσαρμόσει προκειμένου να ενταχθεί σε ήδη υπάρχων προγράμματα μαθημάτων.</p> <p>Τα τέσσερα βασικά επίπεδα της Εις Βάθος Μάθησης είναι: Οπτικό, Ακουστικό, Κινητικό, Ανάγνωση &amp; Γραφή. Το Know Opportunity εμπλέκει ενεργά τους μαθητές σε όλα αυτά τα επίπεδα.</p>



	<p>Περισσότερες πληροφορίες:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=r3iAsMgdXD8">https://www.youtube.com/watch?v=r3iAsMgdXD8</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> (χαμηλό, μεσαίο, υψηλό) Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</p>	Μεσαίο
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b> Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</p>	Προσομοίωσης
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα) C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>A) Μεσαία B) Μεσαία C) Μεσαία</p>
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα</p>	Μεσαία

επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα	
<b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμα του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών	Μεσαία
<b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)	Μεσαία <b>Στάση:</b> Υπάρχουν πολλά πράγματα που χρειάζονται στη δημιουργία μιας επιτυχημένης επιχείρησης. Επιχειρηματίας πλήρης ή μερικής απασχόλησης, θα σας βοηθήσουμε να αναπτύξετε το σετ δεξιοτήτων που χρειάζεστε για την επιτυχία. <b>Προτεραιότητες Επιχείρησης:</b> Είναι μήπως καιρός να επενδύσετε σε μια επέκταση; Συνιστάται να κλείσετε μια συμφωνία πριν να εξασφαλίσετε το απαραίτητο κεφάλαιο; Αυτό το επιχειρηματικό παιχνίδι μπορεί να σας βοηθήσει. <b>Αυξήστε τις πωλήσεις:</b> Μάθετε πώς να εντοπίζετε ευάλωτα σημεία των ξένων αγορών και να αναθεωρείτε τα προϊόντα σας αναλόγως έτσι ώστε να προσελκύετε αυτές τις αγορές και να πουλάτε περισσότερα προϊόντα.
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	90 – 120 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο παιχνίδι με ταμπλό
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on - line

	<input type="checkbox"/> off - line
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	<a href="https://www.knowopportunity.org/about/">https://www.knowopportunity.org/about/</a>
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Αυτόνομη έκδοση. <a href="https://www.knowopportunity.org/">https://www.knowopportunity.org/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	43 €

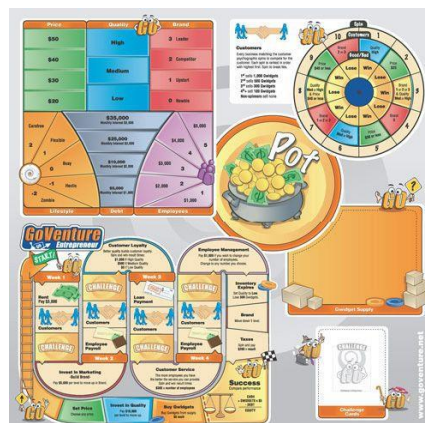
<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>GoVenture Entrepreneur</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	12+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2-12 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>	<b>Σχετικότητα: Υψηλή</b>

<p><i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</i></p>	
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p><i>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</i></p>	<p>Το επιτραπέζιο παιχνίδι GoVenture Entrepreneur συνδυάζει αγαπημένα στοιχεία επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα σε ένα επιχειρηματικό πλαίσιο όπου οι παίκτες λειτουργούν τις δικές τους επιχειρήσεις, ανταγωνίζονται, συνεργάζονται και διαπραγματεύονται με τους συμπαίκτες τους.</p> <p>Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο να αναπαράγει αληθινές χαρές και προκλήσεις της καθημερινής ζωής μέσα όμως από μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εμπειρία κοινωνικής μάθησης. Οι δραστηριότητες του παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί από ειδικούς με σκοπό οι παίκτες του να ζήσουν τις αληθινές προκλήσεις της επιχειρηματικότητας, και να μάθουν πολλά μέσα από το παιχνίδι για το κόσμο της επιχειρηματικότητας. Σε αντίθεση με βιβλία, προγράμματα σπουδών, σεμινάρια ή τετριμμένα επιχειρηματικά παιχνίδια τύπου «οροlogy», το GoVenture δίνει ζωή στη μάθηση.</p> <p>Οι δραστηριότητες του παιχνιδιού περιλαμβάνουν: αγορά, τιμολόγηση, πώληση, διαχείριση</p>

εργαζομένων, πληρωμές, διαχείριση ρευστότητας, επενδύσεις σε προϊόντα, ποιότητα και μάρκετινγκ, διαπραγμάτευση, αλληλεπίδραση με τους συμπαίχτες, σχεδιασμό, πάζλ λέξεων και άλλα πολλά. Ισορροπία επαγγελματικής και προσωπικής ζωής, επιτυχία και ισότητα στην επιχείρηση, προετοιμασία ισολογισμού, δηλώσεις κερδών και ζημιών και άλλα πολλά!

Περισσότερες πληροφορίες:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/42371/goventure-entrepreneur>



<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>Κάθε παιχνίδι περιλαμβάνει τα εξής αντικείμενα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Περιστρεφόμενο Βελάκι</li> <li>- Χρήματα παιχνιδιού</li> <li>- Κάρτες παιχνιδιού</li> <li>- Κλεψύδρα</li> <li>- Άλλα κομμάτια του παιχνιδιού</li> </ul>
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο: Διαπραγμάτευσης</li> </ul>
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p><b>Κάτω Ταμπλό:</b> Το ταμπλό του παιχνιδιού αντιπροσωπεύει ένα ημερολογιακό μήνα χωρισμένο σε 4 βδομάδες. Όλοι οι παίχτες παίζουν σε κάθε γύρο. Κάθε βδομάδα, οι παίχτες βιώνουν μία επιχειρηματική δραστηριότητα, προκαλούν και ανταγωνίζονται μεταξύ για τους πελάτες. Στο τέλος κάθε μήνα, οι παίχτες υπολογίζουν την επιτυχία τους. Μπορούν, προαιρετικά, να συμπληρώσουν λογιστικά φύλλα εργασίας.</p> <p><b>Πάνω ταμπλό:</b> Τα «chips» (δείκτες) χρησιμοποιούνται για να προσδιορίσουν τη Τιμή,</p>

	<p>Ποιότητα, Φίρμα, Αριθμό Εργαζομένων και το Τρόπο ζωής του ιδιοκτήτη κάθε επιχείρησης. Κάθε επιχείρηση μπορεί να επιλέξει τη δική της στρατηγική καθορίζοντας τη τιμή του προϊόντος της, επενδύοντας στην ποιότητα και το μάρκετινγκ. Για παράδειγμα, μια επιχείρηση μπορεί να επιλέξει να είναι χαμηλού κόστους και χαμηλής-ποιότητας παροχέας, ενώ κάποια άλλη επιχείρηση να επιλέξει να είναι υψηλού κόστους και υψηλής-ποιότητας παροχέας, ή κάτι ενδιάμεσο. Μια επιχείρηση μπορεί να αλλάξει στρατηγική καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, επιλέγοντας να καλύψει ένα κενό που μπορεί να υπάρχει στην αγορά ή για να προκαλέσει άμεσα άλλους ανταγωνιστές.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="http://goventure.net/videos/videosenbgtraining.html">http://goventure.net/videos/videosenbgtraining.html</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>  <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	<p>Μεσαίο</p>
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Προσομοίωσης</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b></p>	<p>A) Μεσαία</p>

<p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών</p> <p>B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>B) Μεσαία</p> <p>C) Μεσαία</p>
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b></p> <p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	<p>Μεσαία</p>
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b></p> <p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b></p> <p>συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων.</p> <p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία</p> <p><u>Κύρια αποτελέσματα:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τιμολόγηση προϊόντος</li> <li>- Ποιότητα προϊόντος</li> <li>- Αγορά αποθεμάτων</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Διαχείριση αποθεμάτων</li> <li>- Σχέση κόστους-κέρδους</li> <li>- Οικονομικός σχεδιασμός</li> <li>- Διαχείριση ρευστότητας</li> <li>- Χρηματοδότηση και εξυπηρέτηση χρεών</li> <li>- Χρηματοδότηση ιδίων κεφαλαίων</li> <li>- Λογιστικά</li> <li>- Νοητική αριθμητική</li> <li>- Οικονομικά- προσφορά και ζήτηση</li> <li>- Οικονομικά- ανταγωνισμός</li> <li>- Ψυχογραφία πελατών</li> <li>- Επιχειρηματική στρατηγική</li> <li>- Μάρκετινγκ προϊόντος, τιμή, χώρος, προώθηση</li> <li>- Παρακολούθηση ανταγωνισμού</li> </ul>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	-
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο Παιχνίδι με Ταμπλό
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> off - line
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p><i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i></p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Αυτόνομη έκδοση: <a href="http://goventure.net/">http://goventure.net/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση

<p>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</p>	<p><input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (Παρακαλώ διευκρινίστε)</p>
<p><b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b></p> <p>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</p>	<p>40 €</p>

<p><b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p><b>Playing Lean</b></p>
<p><b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b></p>	<p>16+</p>
<p><b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b></p>	<p>2-12 παίχτες</p>
<p><b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b></p> <p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</p>	<p><b>Σχετικότητα: Υψηλή</b></p>

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.

Στο παιχνίδι *Playing Lean*, ο παίχτης ηγείται μιας ομάδας η οποία προσπαθεί να αναπτύξει μια ιδέα δημιουργώντας ένα προϊόν το οποίο θα κερδίσει και το παιχνίδι. Η μετάβαση από την αντιμετώπιση υποθετικών ατόμων στην λήψη χιλιάδων πελατών είναι δύσκολη. Οι επιλογές που πρέπει να κάνουν οι παίχτες είναι επίσης δύσκολες: είναι καλύτερα να οδηγηθείς από το ένστικτό σου και να επενδύσεις σε κάτι που χρειάζεται η αγορά ή να ξοδέψεις πόρους πάνω σε πειραματισμούς;

Το *Playing Lean* αποτελεί μια προσομοίωση της δημιουργίας ενός επιτυχημένου προϊόντος σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο μπορεί να διαρκέσει μέχρι και 2 ώρες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίχτες μαθαίνουν βιωματικά τις βασικές έννοιες και λεξιλόγιο των νεοφυών επιχειρήσεων. Περισσότερες πληροφορίες:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/172636/playing-lean>



<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ταμπλό</li> <li>- 61 ψηφίδες πελατών (3 κόκκινες, 12 πορτοκαλιές, 20 κίτρινες, 26 πράσινες)</li> <li>- 55 Κάρτες Πειραματισμού</li> <li>- 4 Κάρτες Εταιρείας</li> <li>- 4 Πίνακες Εταιρείας</li> <li>- 100 μαρκαδόρων 4 διαφορετικών χρωμάτων</li> <li>- 40 Μάρκες εργοδοτούμενου</li> <li>- 1 Φύλλο λογιστικής καινοτομίας</li> <li>- Φύλλο οδηγιών</li> </ul>
<p><b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)</li> </ul>
<p><b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p>Το παιχνίδι αυτό μπορεί να διδάξει την καινοτομία και τη μέθοδο Lean StartUp σε μόνο 90 λεπτά. Είναι ένα διασκεδαστικό και ενδιαφέρον παιχνίδι για 2-12 παίκτες. Είναι το τέλειο παιχνίδι για τη νεοφυή σας επιχείρηση, εταιρία συμβουλευτικών υπηρεσιών ή την εταιρεία σας. Θυμηθείτε, οι επιχειρηματίες βρίσκονται παντού!</p>

	<p>Στο παιχνίδι, οι παίκτες κάνουν διάφορους πειραματισμούς προκειμένου να καταλάβουν τις προτιμήσεις των πιθανών τους πελατών. Οι ομάδες πειραματίζονται ξανά και ξανά με το προϊόν τους προσπαθώντας να το πουλήσουν σε όλο και περισσότερους πελάτες. Παράλληλα, νιώθουν τη πίεση των περιορισμένων πόρων, αναπάντεχων εξελίξεων, και των στενών περιθωρίων ανάμεσα στην κατάκτηση της αγοράς και την αποτυχία.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=BuRrN8S1lgg">https://www.youtube.com/watch?v=BuRrN8S1lgg</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> (χαμηλό, μεσαίο, υψηλό) Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</p>	<p>Χαμηλό</p>
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b> Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Συλλογή σετ</li> <li>- Εναλλαγή δυνατοτήτων</li> </ul>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Α) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών Β) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον</p>	<p>Α) Μεσαία Β) Μεσαία C) Μεσαία</p>

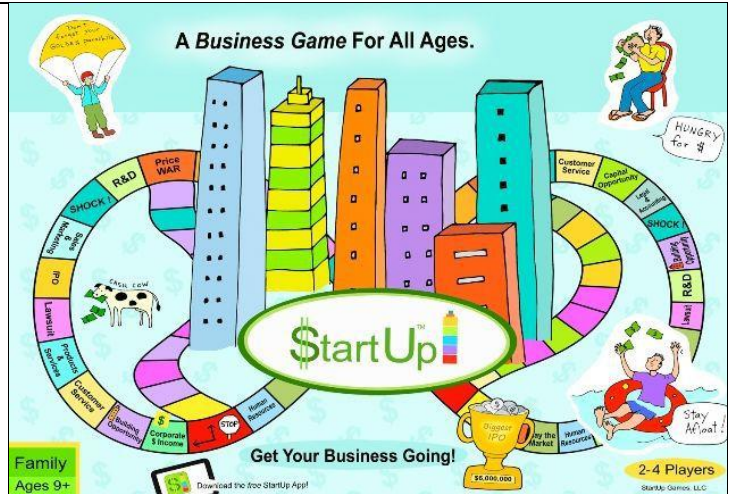
<p>τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	Μεσαία
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	Μεσαία
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία</p> <p><u>Δεξιότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Σχεδιασμός</li> <li>- Κοινωνικές δεξιότητες</li> <li>- Επιχειρηματικότητα</li> </ul>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	90 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο παιχνίδι με ταμπλό
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	-
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-

<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Αυτόνομη έκδοση: <a href="https://www.playinglean.com/">https://www.playinglean.com/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες: Νορβηγική
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	119 €

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>StartUp</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	9+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2-4 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> <i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς</i>	<b>Σχετικότητα: Υψηλή</b>

<p>στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</p>	
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</p>	<p>Το <i>StartUp</i> είναι ένα επιχειρηματικό επιτραπέζιο παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες ανταγωνίζονται προκειμένου να οδηγηθούν από την έναρξη της νεοφυής επιχείρησή τους στην ολοκλήρωση της έδρας της εταιρίας τους. Στην πορεία, υπάρχουν Επιχειρηματικές Ευκαιρίες, Ευκαιρίας κεφαλαίου και ευκαιρίες IPO. Η εξειδίκευση αυξάνει τις πιθανότητες επιτυχίας και την αξία της εταιρίας στην Αρχική Δημόσια Προσφορά. Περιηγηθείτε σε αγωγές, πολέμους τιμών, ευκαιρίες δικτύωσης και κάρτες σοκ.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:</p> <p><a href="https://www.boardgamegeek.com/boardgame/163420/startup">https://www.boardgamegeek.com/boardgame/163420/startup</a></p>





**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ**

- Ταμπλό
- 1 ζεύγος ζαριών
- 40 κάρτες Επιχειρηματικών Ευκαιριών
- 25 κάρτες Ευκαιριών Κεφαλαίου
- 33 κάρτες Σοκ Συστήματος
- 4 φάκελοι Ευκαιριών Δικτύωσης
- 4 κάρτες Αλήθεια/Λάθος
- 4 πιόνια
- 8 διαφημιστικά φυλλάδια εταιριών
- 4 πίνακες εταιρείας

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 17 δομικά στοιχεία κατασκευής έδρας εταιρείας</li> <li>- 245 εμβλήματα Αριστείας/Εξειδίκευσης</li> <li>- 45 εμβλήματα ιδιοκτησίας</li> <li>- Λεφτά παιχνιδιού</li> <li>- Σημειώσεις δανείου</li> <li>- Πίνακας Επιχειρηματικών Ευκαιριών</li> <li>- IPO Διάγραμμα Lookup</li> <li>- IPO Τρόπαιο</li> </ul>
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμών</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο: Μαθηματικών</li> </ul>
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Σε αντίθεση με άλλα επιχειρηματικά επιτραπέζια παιχνίδια, το StartUp είναι πολύ διασκεδαστικό αφού ακόμα και όταν δεν είσαι νικητής, αυτό δεν σημαίνει ότι είσαι ηττημένος. Ο κάθε παίχτης επιτυγχάνει, απλά διαφέρει η ταχύτητα με την οποία γίνεται αυτό.</p> <p>Πώς να νικήσεις στο παιχνίδι; Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να ολοκληρώσεις την έδρα της εταιρείας σου. Η έδρα της εταιρείας χτίζεται</p>

	<p>σε 5 επίπεδα, με κάθε επίπεδο να εξαργυρώνεται μέσω χρημάτων. Οι παίκτες κερδίζουν χρήματα μέσα από την επιτυχία της επιχείρησής τους, πωλήσεις ιδιοκτησίας της εταιρείας τους και άλλες δραστηριότητες. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να ολοκληρώσει την έδρα της εταιρείας του κερδίζει το παιχνίδι.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vBhMp-AVY4M">https://www.youtube.com/watch?v=vBhMp-AVY4M</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>  <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	<p>Μεσαίο</p>
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Στρατηγική Σκέψη</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p>A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών  B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες</p>	<p>A) Μεσαία  B) Μεσαία  C) Μεσαία</p>

<p>έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	Μεσαία
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	Μεσαία
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία</p> <p><u>Δεξιότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Σχεδιασμός</li> <li>- Μαθηματικά</li> <li>- Στρατηγική σκέψη</li> <li>- Κοινωνικές δεξιότητες</li> <li>- Επικοινωνία</li> </ul>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	60 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο παιχνίδι ταμπλό
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input checked="" type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> off - line

<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p><i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i></p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	StartUp Games, LLC - <a href="http://www.startupboardgames.com/">http://www.startupboardgames.com/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	32,5 €

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Ghost Blitz</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	8+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2- 8 παίκτες, ιδανικά 4-5 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>	<b>Σχετικότητα: Χαμηλή</b>

<p><i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</i></p>	<p>Ωστόσο, το παιχνίδι είναι ιδανικό για «προθέρμανση» αφού εισάγει τους παίκτες σε μια φιλική ατμόσφαιρα και επιτρέποντας τους να ανακαλύψουν τον κόσμο των επιτραπέζιων παιχνιδιών, ξεκινώντας ευχάριστα.</p>
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p><i>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</i></p>	<p>Η μεσαία σε μέγεθος έκδοση του παιχνιδιού περιέχει 1 σετ από πέντε καλοφτιαγμένες και χρωματιστές ξύλινες φιγούρες και 60 κάρτες οι οποίες απεικονίζουν τις ξύλινα φιγούρες σε διάφορες εκδοχές.</p> <p>Είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στα αντανακλαστικά και τη διορατικότητα των παιχτών. Οι παίκτες πρέπει να αρπάξουν το σωστό αντικείμενο, τη σωστή στιγμή και όσο πιο γρήγορα γίνεται. Συνιστάται να μην υπάρχουν εύθραυστα αντικείμενα στο χώρο όπου εξελίσσεται το παιχνίδι.</p> <p>Η προετοιμασία για το παιχνίδι επουσιώδης: Πρώτα οι κάρτες αναδιπλώνονται και τοποθετούνται σε μια στοίβα αναποδογυρισμένα. Στη συνέχεια οι ξύλινες φιγούρες τοποθετούνται στη μέση του τραπεζιού.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:</p> <p><a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz">https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz</a></p>
<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<p>Όμορφα σχεδιασμένες κάρτες και μικρές φιγούρες: λευκό φάντασμα, γκρίζο ποντίκι, κόκκινη πολυθρόνα, μπλε βιβλίο, πράσινη μπουκάλα. Στην</p>

	περιορισμένη έκδοση του παιχνιδιού έχουν προστεθεί ακόμα δύο φιγούρες.
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<input type="checkbox"/> Οικονομίας <input type="checkbox"/> Στρατηγικής <input type="checkbox"/> Συνεργασίας <input type="checkbox"/> Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Λογικής <input type="checkbox"/> Οικογένειας <input type="checkbox"/> Παρέας <input type="checkbox"/> Πολέμου <input type="checkbox"/> Καρτών <input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμών <input type="checkbox"/> Περιπέτειας <input type="checkbox"/> Άλλο: Παιχνίδι αντανακλαστικών, σε πραγματικό χρόνο
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Η σωστή μαντεψιά ενός παζλ επιβραβεύεται με την απόκτηση μίας κάρτας. Ο παίχτης με τις περισσότερες κάρτες είναι ο νικητής.</p> <p>Ο Bladuin είναι το φάντασμα ενός κάστρου το οποίο βρίσκει μια παλιά φωτογραφική στο κελάρι του κάστρου που ζει. Ξεκίνησε αμέσως να φωτογραφίζει όλα όσα αγαπά και να τα εξαφανίζει. Δυστυχώς η μαγεμένη φωτογραφική τράβηξέ πολλές φωτογραφίες με λάθος χρώματα. Κάποιες φορές η πράσινη μπουκάλα είναι λευκή και άλλες φορές μπλε. Κοιτάζοντας τις φωτογραφίες, ο Bladuin δεν πολυθυμάται πλέον τι ήθελε να εξαφανίσει στη συνέχεια. Το ερώτημα είναι αν μπορείς να τον</p>

βοηθήσεις με το στοίχειωμα του και να ονομάσεις όσο πιο γρήγορα γίνεται το σωστό αντικείμενο ή να το εξαφανίσεις εσύ ο ίδιος. Εάν αρπάξεις το σωστό αντικείμενο γρηγορότερα από όλους... τότε μπορεί και να κερδίσεις. Το παιχνίδι αυτό δοκιμάζει τα αντανεκλαστικά παιδιών αλλά και ολόκληρης της οικογένειας και γενικότερα όλων των ηλικιών και επιπέδων.

Η κάθε κάρτα της τράπουλας απεικονίζει δύο αντικείμενα, με το ένα ή και τα δυο χρωματισμένα με λάθος χρώμα. Όλοι οι παίχτες παίζουν ταυτόχρονα, και κάθε φορά ο παίχτης που κέρδισε το προηγούμενο γύρο, γυρίζει μία κάρτα από τη τράπουλα. Όταν η κάρτα αναποδογυριστεί, ο παίχτης που θα αρπάξει γρηγορότερα το αντικείμενο που είναι ζωγραφισμένο σωστά στη κάρτα κερδίζει τη κάρτα. Εάν και τα δύο αντικείμενα που βρίσκονται στη κάρτα είναι χρωματισμένα λάθος, τότε οι παίχτες πρέπει να αρπάξουν το 1 αντικείμενο του οποίου το χρώμα ή το σχήμα δεν βρίσκεται στη κάρτα. Για παράδειγμα αν μια κάρτα έχει ένα πράσινο φάντασμα και ένα κόκκινο ποντίκι, οι παίχτες αρπάζουν το μπλε βιβλίο, του οποίου το χρώμα και το σχήμα δεν αντιπροσωπεύονται καθόλου στη κάρτα. Εάν κάποιος παίχτης αρπάξει ένα λάθος αντικείμενο, οφείλει να επιστρέψει μία από τις κάρτες που έχει μαζέψει πίσω στη τράπουλα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλες οι κάρτες έχουν



	<p>χρησιμοποιηθεί και νικητής ανακηρύσσεται ο παίχτης με τις περισσότερες κάρτες.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://boardgamegeek.com/video/10872/ghost-blitz/jolly-thinkers-channel-geistesblitz">https://boardgamegeek.com/video/10872/ghost-blitz/jolly-thinkers-channel-geistesblitz</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>  <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	Χαμηλό
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	Αναγνώριση μοτίβων
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>  A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών  B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)  C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	A) Υψηλή B) Υψηλή C) Υψηλή
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p>	Μεσαία

<p>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	<p>Υπάρχουν διάφορες εκδοχές του παιχνιδιού: Ghost Blitz, Ghost Blitz 2, Limited edition of Ghost Blitz. Το Ghost Blitz και Ghost Blitz 2 μπορούν να παιχτούν μαζί και έτσι να υπάρχουν περισσότερες φιγούρες και κάρτες στο παιχνίδι και να αυξηθεί μαζί και η διασκέδαση.</p>
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Μεσαία</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία <u>Δεξιότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ικανότητα συσχετισμών</li> <li>- Κοινωνικές δεξιότητες</li> <li>- Επιδεξιότητα</li> <li>- Διορατικότητα</li> <li>- Ταχύτητα παρατηρητικότητας</li> </ul>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p>20 λεπτά</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b></p>	<p>Επιτραπέζιο παιχνίδι καρτών</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p><input type="checkbox"/> on – line <input type="checkbox"/> off - line <a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/linkeditems/videogameadaptation">https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/linkeditems/videogameadaptation</a></p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b></p>	<p>Υπάρχει η εφαρμογή Ghost Blitz για iOS και Android.</p>
<p><b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b></p>	<p><input type="checkbox"/> ΝΑΙ</p>

	<input type="checkbox"/> ΟΧΙ Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού)</li> <li><input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο</li> </ul>
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Περισσότεροι από 12 εκδότες: <a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/credits">https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/credits</a> Για την Πολωνία: Egmont
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b>	<input type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες: Ισπανικά, Πολωνικά, Αγγλικά, Ελληνικά, Ιταλικά, Ολλανδικά κ.α. Το παιχνίδι έχει εκδοθεί σε 16 γλώσσες. Περισσότερες πληροφορίες: <a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/versions">https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/versions</a>
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b>	10- 15 € Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Herbaceous</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	8+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	1-4 παίκτες

<p><b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</p>	<p><b>Σχετικότητα: Χαμηλή-Μεσαία</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Συνθήκες αγοράς</li> <li>▪ Η αξία των χρημάτων= αγαθά</li> </ul>
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</p>	<p>Οι παίχτες παίρνουν τον ρόλο παθιασμένων κηπουρών οι οποίοι προσπαθούν να καλλιεργήσουν τα καλύτερα βότανα και μετά να τα επαναφυτέψουν σε ένα από τα τέσσερα διαθέσιμα δοχεία του παιχνιδιού. Στο παιχνίδι, οι συλλέκτες βοτάνων ανταγωνίζονται για την καλλιέργεια και μάζεμα των πιο πολύτιμων βοτάνων. Όλοι οι παίχτες ξεκινούν με 4 δοχεία, το καθένα από τα οποία επιτρέπει διαφορετικές δράσεις ομαδοποίησης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ομαδοποίηση βοτάνων ίδιου είδους</li> <li>▪ Ομαδοποίηση βοτάνων διαφορετικών ειδών</li> <li>▪ Ομαδοποίηση ζευγών βοτάνων</li> <li>▪ Ομαδοποίηση οποιωνδήποτε τριών βοτάνων</li> </ul> <p>Ο καθένας με τη σειρά του, τραβά μία κάρτα βοτάνων και επιλέγει αν θα την κρατήσει στη συλλογή του ή θα την τοποθετήσει στην κοινή στοίβα. Εάν επιλέξει να την κρατήσει τότε η αμέσως επόμενη κάρτα πάει στην κοινή στοίβα. Εάν επιλέξει</p>

	<p>να την τοποθετήσει στην κοινή στοίβα, τότε παίρνει αυτός την επόμενη κάρτα.</p> <p>Στην αρχή της σειράς του, ο κάθε παίχτης αποφασίζει εάν θα χρησιμοποιήσει ένα από τα δοχεία του. Εάν θα χρησιμοποιήσει δοχείο, τότε συγκεντρώνει τις κάρτες από τη προσωπική του συλλογή και την κοινή στοίβα και τις γυρνάει προς τους υπόλοιπους παίχτες. Όταν οι κάρτες χρησιμοποιηθούν για το δοχείο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά.</p> <p>Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν άλλες κάρτες βοτάνων και οι παίχτες δεν μπορούν πλέον να χρησιμοποιήσουν τα δοχεία τους. Νικητής είναι αυτός που σκοράρει τον μεγαλύτερο αριθμό βαθμών για τα δοχεία του και για τα βότανα που έχουν παραμείνει στο προσωπικό του κήπο.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/195314/herbaceous">https://boardgamegeek.com/boardgame/195314/herbaceous</a></p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>72 κάρτες βοτάνων</p> <p>16 κάρτες πιάτων</p> <p>1 κάρτα μπισκότα βοτάνων</p> <p>1 κάρτα οπωροκηπευτικών επιτευγμάτων</p> <p>4 χαρτιά βοήθειας</p> <p>Φύλο οδηγιών</p>
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input type="checkbox"/> Εκπαίδευσης</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> </ul>

	<input type="checkbox"/> Οικογένειας <input type="checkbox"/> Παρέας <input type="checkbox"/> Πολέμου <input type="checkbox"/> Καρτών <input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό <input type="checkbox"/> Περιπέτειας <input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι πολύ απλοί και μπορούν να επεξηγηθούν μέσα σε 5 λεπτά ακόμα και σε αρχάριους. Στόχος του παιχνιδιού είναι η απόκτηση των περισσότερων δυνατών πόντων μέσα από τη φύτευση και επαναφύτευση βοτάνων τόσο στο προσωπικό όσο και στον κοινό χώρο του παιχνιδιού. Ο κάθε παίχτης όταν έρθει η σειρά του έχει την επιλογή δύο πράξεων:</p> <p>- <b>Μεταφύτευση (προαιρετικό)</b> – επέλεξε μία από τις 4 κάρτες πιάτων (κατανέμονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού), μάζεψε την απαραίτητη ομάδα βοτάνων που χρειάζεται και τοποθέτησέ τα κάτω από την κάρτα πιάτου. Η ομάδα βοτάνων που θα χρησιμοποιηθεί μπορεί να περιέχει κάρτες βοτάνων τόσο από τον κοινό όσο και από τον προσωπικό κήπο. Όταν γίνει μεταφύτευση, η κάρτα που χρησιμοποιήθηκε δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.</p> <p>- <b>Σπορά Βοτάνων (υποχρεωτικό)</b> – ο παίχτης που έχει σειρά τραβά την πρώτη κάρτα από την στοίβα με τις κάρτες βοτάνων και αποφασίζει εάν θέλει να την κρατήσει για τον προσωπικό του κήπο ή να την ρίξει</p>

στον κοινό κήπο. Στη συνέχεια επιλέγει ακόμα μία κάρτα και την τοποθετεί στον άλλο κήπο.

Υπάρχουν 4 είδη δοχείων στο παιχνίδι:

- Το μεγάλο δοχείο μέσα στο οποίο μπορούν να φυτευτούν από 1 μέχρι 4 βότανα του ίδιου είδους.

- Το ξύλινο δοχείο μέσα στο οποίο μπορούν να φυτευτούν από 2 μέχρι 7 διαφορετικά είδη βοτάνων.

- Το μικρό δοχείο μέσα στο οποίο μπορούν να φυτευτούν από 1 μέχρι 6 ζεύγη ίδιων βοτάνων. Κάθε ζευγάρι ωστόσο πρέπει να είναι διαφορετικό από το άλλο.

- Το γυάλινο δοχείο το οποίο μπορεί να κρατήσει μέχρι και 3 βότανα. Επιπρόσθετα μόνο ειδικά είδη βοτάνων μπορούν να μπουν σε αυτό το δοχείο.

Όταν η στοίβα με τις κάρτες βοτάνων χρησιμοποιηθεί, οι παίχτες συνεχίζουν να παίζουν με ότι δράσεις μπορούν να εκπληρώσουν χωρίς κάρτες.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι έχουν χρησιμοποιήσει τα 4 δοχεία τους ή όταν κανείς παίχτης δεν μπορεί να φυτέψει άλλα βότανα. Στη συνέχεια οι παίχτες υπολογίζουν τους πόντους στους σύμφωνα με τους πίνακες στις κάρτες πιάτων.

Οι παίχτες κερδίζουν 5 πόντους επιπλέον από τα κέικ βοτάνων (τα κέικ τα παίρνουν οι παίχτες που συλλέξανε ένα συγκεκριμένο σετ ειδικών βοτάνων) και 1 πόντο για κάθε κάρτα που έχουν στον προσωπικό τους κήπο και δεν φύτεψαν.

Υπάρχουν τρεις επιλογές παιχνιδιού:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ομαδικό παιχνίδι</li> <li>▪ Ειδικός ομάδων</li> <li>▪ Σόλο</li> </ul> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dFSkCIbcBkl">https://www.youtube.com/watch?v=dFSkCIbcBkl</a>  <a href="https://boardgamegeek.com/video/133346/herbaceous/gamewire-herbaceous">https://boardgamegeek.com/video/133346/herbaceous/gamewire-herbaceous</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>  <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	<p>Χαμηλό</p>
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα συνδυασμό συλλογής σετ, λήψης ρίσκων και τύχης.</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p>A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών</p> <p>B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>A) Μεσαία</p> <p>B) Μεσαία</p> <p>C) Μεσαία</p>



<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	<p>Μεσαία Ο βασικός τρόπος παιχνιδιού κλιμακώνετε αρκετά καλά, παρόλο που όταν παίζεται με 4 παίκτες το παιχνίδι γίνεται ήδη πολύ απρόβλεπτο και σπάνια εξελίσσεται όπως αναμένει κανείς. Για τους σκοπούς του GameLab είναι καλύτερα να παίζεται με 2-3 παίκτες (ιδανικά 3).</p>
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμα του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Μεσαία</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία <u>Δεξιότητες:</u> - Λήψη Αποφάσεων - Διαχείριση Ρίσκου - Μάθηση γύρω από φυτά - Δεξιότητες δημοπρασίας και διαπραγμάτευσης - Συγκέντρωση - Αναλυτική σκέψη - Προσμονή</p>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p>15-20 λεπτά</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b></p>	<p>Επιτραπέζιο παιχνίδι καρτών</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p><input type="checkbox"/> on – line <input type="checkbox"/> off - line</p>

<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p><i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i></p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="#">Pencil First Games Whatz Games</a> Για Πολωνία: GRANNA
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	20-25 €

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	Jaiipur
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	12+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	2 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b>	Σχετικότητα: Υψηλή

<p><i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p><i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</i></p>	<p>Το παιχνίδι αφορά τα πιο κάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Κυκλοφορία χρήματος</li> <li>▪ Συνθήκες αγοράς όσων αφορά το εύρος της επιχείρησης του ατόμου</li> <li>▪ Η αξία του χρήματος και άλλες έννοιες οικονομικών</li> <li>▪ Δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων</li> </ul>
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p><i>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</i></p>	<p>Τζαιπούρ είναι το όνομα της πρωτεύουσας του Ρατζαστάν όπου βρίσκεται και η αγορά γύρω από την οποία εξελίσσεται το παιχνίδι αυτό. Ο παίχτης του παιχνιδιού είναι ένας από τους δύο ισχυρούς εμπόρους στη πόλη ο οποίος θέλει να πωλήσει τα προϊόντα του στις καλύτερες για αυτόν τιμές. Ο κάθε παίχτης έχει σκοπό να τα πάει καλύτερα από τον αντίπαλό του.</p> <p>Το Jaipur είναι ένα γρήγορο παιχνίδι καρτών, ένα μίγμα διάφορων ταχτικών, ρίσκου και τύχης.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:</p> <p><a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur">https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur</a></p> <p><a href="https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98045/Jaipur.html">https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98045/Jaipur.html</a></p> <p><a href="http://blognawolnyczas.blogspot.com/2015/08/jaipur-na-straganie-w-dzien-targowy.html">http://blognawolnyczas.blogspot.com/2015/08/jaipur-na-straganie-w-dzien-targowy.html</a></p>

<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<p>Οι παίκτες παίζουν με τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 55 κάρτες εμπορευμάτων</li> <li>▪ 38 κομμάτια αγαθών</li> <li>▪ 3 σφραγίδες έγκρισης</li> <li>▪ 18 μάρκες προσαύξησης</li> <li>▪ 1 τσιπ καμήλας</li> </ul> <p>Περιεχόμενα επιτραπέζιου (Έκδοση Game Works)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 βιβλίο κανονισμών</li> <li>▪ 55 κάρτες εμπορευμάτων (6 διαμάντια, 6 κομμάτια χρυσού, 6 κομμάτια αργυρού, 8 υφάσματα, 8 μπαχάρια, 10 κομμάτια δέρματος, 11 καμήλες)</li> <li>▪ 60 μάρκες (1 καμήλα, 3 σφραγίδες αριστείας, 5 διαμάντια, 5 κομμάτια χρυσού, 5 κομμάτια αργυρού, 7 υφάσματα, 7 μπαχάρια, 9 κομμάτια δέρματος, 7 #3 πόντοι δώρο, 6 #4 πόντοι δώρο, 5 #5 πόντοι δώρο)</li> </ul>
<p><b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input type="checkbox"/> Εκπαίδευσης</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό</li> <li><input type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)</li> </ul>

<p><b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p>Στη σειρά του, ο κάθε παίκτης μπορεί είτε να πάρει είτε να πουλήσει κάρτες. Εάν επιλέξει να πάρει κάρτες, τότε πρέπει να επιλέξει από να πάρει όλες τις καμήλες που βρίσκονται στο τραπέζι, να πάρει μια κάρτα από την αγορά ή να ανταλλάξει από 2 έως και 5 κάρτες μεταξύ της αγοράς και τις κάρτες του χεριού του. Εάν επιλέξει να πουλήσει κάρτες, τότε μπορεί να πουλήσει μόνο ένα είδος αγαθού στο γύρο του και να πάρει τόσους δείκτες αγαθού όσες οι κάρτες που πούλησε. Όσο το παιχνίδι εξελίσσεται και οι γύροι περνούν, οι αξία των δεικτών αγαθού που μπορεί να πάρει κάποιος παίκτης με την πώληση καρτών μειώνονται. Έτσι λοιπόν, θα πρέπει να βιαστείτε! Αλλά από την άλλη μεριά, ένας παίκτης μπορεί να κερδίσει πολύ υψηλά bonus ανταμοιβής εάν καταφέρει να πουλήσει 3, 4 ή 5 κάρτες του ίδιου αγαθού ταυτόχρονα, έτσι πρέπει να περιμένετε! Τελικά τίποτα δεν είναι σίγουρο, ίσως χρειαστεί να ρισκάρετε ή μήπως όχι; Επίσης, οι παίκτες δεν μπορούν να πουλήσουν καμήλες, αλλά όμως αυτές χρειάζονται για το εμπόριο και αξίζουν και κάτι στο τέλος του κάθε γύρου. Ίσως αρκετά μερικές φορές, τόσα που μπορεί να σας διασφαλίσουν τη νίκη, για αυτό πρέπει να τις χρησιμοποιείται έξυπνα και στρατηγικά.</p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> (χαμηλό, μεσαίο, υψηλό) Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</p>	<p>Χαμηλό</p>

<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b></p> <p><i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Τράβηγμα καρτών, Διαχείριση καρτών χεριού, Συλλογή σετ</p> <p>Το παιχνίδι Jaipur βασίζεται στην τυχειότητα αλλά διατηρεί επίσης στοιχεία στρατηγικής σκέψης όσων αφορά το να καταφέρει ο παίχτης να αποκτήσει κέρδη. Ο παίχτης θα πρέπει να παρατηρήσει την κατάσταση στην οποία βρίσκεται η αγορά (όπου ανταλλάζονται κάρτες) και την συμπεριφορά των άλλων παιχτών (τις επιλογές τους, τον αριθμό καμήλων που έχουν). Υπάρχει συγκέντρωση πόρων.</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b></p> <p><i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p>A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών</p> <p>B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>A) Υψηλή</p> <p>B) Υψηλή</p> <p>C) Υψηλή</p>
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b></p> <p><i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i></p> <p><i>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες</i></p>	<p>Υψηλή</p> <p>Λόγω των στοιχείων τυχειότητας του παιχνιδιού, το παιχνίδι δεν είναι ποτέ το ίδιο. Επίσης υπάρχουν διάφοροι κανονισμοί οι οποίοι μπορούν να εφαρμοστούν κάθε φορά στο παιχνίδι (ειδικά στην έκδοση εφαρμογής κινητού).</p>

του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα	
<b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμα του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών	Μεσαία  Τυχειότητα υπάρχει μόνο στις κάρτες που υπάρχουν στην κοινή αγορά.
<b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)	Υψηλή <u>Δεξιότητες:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Επικοινωνία</li> <li>- Λογική</li> <li>- Στρατηγική σκέψη</li> <li>- Λήψη αποφάσεων</li> <li>- Προσοχή (παρακολούθηση συμπαιχτών)</li> <li>- Καταμέτρηση χρημάτων</li> </ul>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	30 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on – line <input type="checkbox"/> off – line  <a href="https://en.boardgamearena.com/#!gamepanel?game=jaipur">https://en.boardgamearena.com/#!gamepanel?game=jaipur</a>
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meepletouch.jaipur">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meepletouch.jaipur</a>
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ

	<p>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</p> <p><input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού)</p> <p><input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο</p>
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="http://asmodee.com/">http://asmodee.com/</a>
<p><b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b></p> <p>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</p>	<p><input type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση</p> <p><input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)</p>
<p><b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b></p> <p>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</p>	<p>12-15 €</p> <p>70 PLN Wersja off-line</p> <p>15 PLN Mobile application</p>

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Bankrupt</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	8+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	3-6 παίκτες
<p><b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b></p> <p>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p> <p>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις</p>	<p><b>Σχετικότητα: Υψηλή</b></p> <p>Το παιχνίδι εμπεριέχει έννοιες όπως αυτή της ανταλλαγής, της διαφοροποίησης των τιμών στα αγαθά, την ικανότητα διαπραγμάτευσης και επικοινωνίας με άλλους παίκτες.</p>



<p><i>εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</i></p>	
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p><i>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</i></p>	<p>Οι παίχτες παίρνουν των ρόλο εμπόρων οι οποίοι ανταλλάζουν προϊόντα στην αγορά. Ανταλλάζουν κάρτες ανάμεσα στις διαλέκτους και τις φωνές, προσπαθώντας να πάρουν όσο το δυνατό περισσότερα αγαθά. Ωστόσο πρέπει να κάνουν τις ανταλλαγές τους με προσοχή επειδή ένα από αυτά τα αγαθά μπορεί να τους οδηγήσει σε πτώχευση. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο συνδυασμός και η χρήση δεξιοτήτων διαπραγμάτευσης με τρόπο που να μαζέψει ο παίχτης όσο το δυνατό περισσότερους πόντους από τις κάρτες του με το τέλος του παιχνιδιού.</p> <div data-bbox="792 1108 1182 1507" data-label="Image"> </div>

	 <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://boardgamegeek.com/boardgameversion/337821/polish-edition">https://boardgamegeek.com/boardgameversion/337821/polish-edition</a></p>
<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 61 κάρτες</li> <li>Οι κάρτες αναγράφουν 3 πιθανούς αριθμούς: 5, 7, 9 για διάφορα αγαθά. Οι κάρτες με αριθμό 5 μπορεί να είναι για τούβλα, σιτηρά ή ξύλο. Οι κάρτες αξίας 7 μπορεί να είναι για πρόβατα, ψάρια, γουρούνια, καφέ. Οι κάρτες με αξία 9 μπορεί να είναι για βότανα και χρυσάφι.</li> <li>Υπάρχουν 5 κάρτες αξίας 5, 7 κάρτες αξίας 7 και 9 κάρτες αξίας 9.</li> <li>- Σημειωματάριο για τη βαθμολογία</li> <li>- Μολύβι</li> <li>- Φύλλο οδηγιών</li> </ul>
<p><b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Παρέας</li> </ul>

	<input type="checkbox"/> Πολέμου <input type="checkbox"/> Καρτών <input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό <input type="checkbox"/> Περιπέτειας <input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι πολύ εύκολοι. Όλοι οι παίχτες παίζουν ταυτόχρονα, προσπαθώντας να μαζέψουν όσο το δυνατό περισσότερους πόντους. Κερδίζεις ένα πόντο εάν είσαι ο παίχτης που έχει μαζέψει τις περισσότερες κάρτες ενός είδους.</p> <p>A. Ο παίχτης που ξεκινά το γύρο πρέπει να ανακατέψει τις κάρτες και να τοποθετήσει μία από αυτές αναποδογυρισμένη στη μέση του τραπεζιού.</p> <p>B. Οι υπόλοιπες κάρτες μοιράζονται στους παίχτες: εάν το παιχνίδι παίζεται με τρεις παίχτες τότε ο κάθε παίχτης παίρνει 20 κάρτες, με 4 παίχτες, ο κάθε παίχτης παίρνει 15 κάρτες, με 5 παίχτες, ο κάθε παίχτης παίρνει 12 κάρτες και με 6 παίχτες, ο κάθε παίχτης παίρνει από 10 κάρτες. Ο κάθε παίχτης κρατά τις κάρτες του μυστικές από τους υπόλοιπους.</p> <p>C. Ένας από τους παίχτες, αναποδογυρίζει τη κάρτα που βρίσκεται στη μέση του τραπεζιού και η οποία σηματοδοτεί τα αγαθά για τα οποία οι παίχτες παίρνουν αρνητική βαθμολογία εάν τα έχουν υπό τη κατοχή τους. Οι παίχτες μπορούν ανά πάσα στιγμή είτε να ανταλλάξουν κάρτες με άλλους παίχτες είτε να ανταλλάξουν</p>

κάρτες με αυτές που βρίσκονται στο κέντρο του τραπέζιου.

**Ανταλλαγή καρτών μεταξύ παιχτών:** Οι παίχτες φωνάζουν δυνατά τα αγαθά που χρειάζονται και τι δίνουν ως αντάλλαγμα. Μπορούν να ανταλλάξουν περισσότερες από μία κάρτες κάθε φορά. Μπορούν να επιστρέψουν πίσω κάρτες δωρεάν, δεδομένου ότι ο άλλος παίχτης συμφωνεί.

**Αντικατάσταση κάρτας που βρίσκεται στη μέση του τραπέζιου:** Ανά πάσα στιγμή, οι παίχτες μπορούν να αντικαταστήσουν αυτή τη κάρτα με μια από αυτές που έχουν στη κατοχή τους. Αυτό μπορεί να γίνει άπειρες φορές κατά τη διάρκεια του γύρου.

**Τέλος παιχνιδιού:** Όταν όλες οι κάρτες τις οποίες κρατά ένας παίχτης είναι οι πλειοψηφία των καρτών του είδους, ο παίχτης μπορεί εάν το επιθυμεί να φωνάξει STOP! Και έτσι να τερματίσει το γύρο. Εάν το επιθυμεί, ο παίχτης μπορεί να συνεχίσει το παιχνίδι στοχεύοντας να μαζέψει ακόμα περισσότερες κάρτες του ίδιου είδους. Άλλα στο μεταξύ μπορεί κάποιος άλλος να φωνάξει STOP!. Ο παίχτης που τερματίζει το γύρο παίρνει επιπλέον πόντους. Στο τέλος κάθε γύρου οι παίχτες μετρούν τους βαθμούς τους και τους σημειώνουν στο χαρτί κάθε φορά.

Οι βαθμοί μετρούνται ως εξής:

-Εάν ο παίχτης που φωνάξει STOP! έχει μόνο ένα είδος καρτών, τότε παίρνει 5 βαθμούς.


	<p>-Εάν ο παίχτης φωνάξει STOP! χωρίς να έχει πλειοψηφία καρτών, τιμωρείτε μείον 5 βαθμούς</p> <p>-Εάν ο παίχτες που φωνάξει STOP! έχει όλες τις κάρτες του είδους παίρνει 2 βαθμούς επιπλέον για κάθε κάρτα.</p> <p>-Εάν οι κάρτες του παίχτη αυτού είναι το είδος κάρτας που βρίσκεται στη μέση του τραπέζιου τιμωρείτε μείον 1 βαθμό</p> <p>-Οι παίχτες δεν λαμβάνουν βαθμούς για τις υπόλοιπες κάρτες που έχουν.</p> <p>-Το παιχνίδι διαρκεί για όσους γύρους συμφωνήσουν οι παίχτες.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6jc6Fyy9jm8">https://www.youtube.com/watch?v=6jc6Fyy9jm8</a></p>
<p><b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>  <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>  <i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	<p>Χαμηλό</p>
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Ποντάρισμα, Συλλογή σετ, Αντικατάσταση</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>  A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών</p>	<p>A) Υψηλή  B) Υψηλή  C) Υψηλή</p>

<p>B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)</p> <p>C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	Μεσαία
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	Μεσαία
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία</p> <p><u>Δεξιότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Επικοινωνία</li> <li>- Διαπραγμάτευση</li> <li>- Στρατηγική σκέψη</li> <li>- Καταμέτρηση αποθεμάτων</li> </ul>

<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	Περίπου 30 λεπτά
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b>	Επιτραπέζιο παιχνίδι με ταμπλό
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<input type="checkbox"/> on – line <input checked="" type="checkbox"/> off – line
<b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b>	-
<b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ <p><i>Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</i></p> <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Nasza Księgarnia
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input checked="" type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input checked="" type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες: Πολωνικά, Γερμανικά, Αγγλικά <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://boardgamegeek.com/boardgame/5393/wheel-of-fortune/versions">https://boardgamegeek.com/boardgame/5393/wheel-of-fortune/versions</a> </p>
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	10-12 € offline και έκδοση εφαρμογής τηλεφώνου

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>The Battle of Polytopia</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	Κατάλληλο για νεολαία NEET 15-17 ετών
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	Σόλο παιχνίδι δωρεάν, δυνατότητα για παιχνίδι με περισσότερους παίκτες αλλά μέσω αγορών
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.	<b>Σχετικότητα: Μεσαία</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων μέσω της αγοράς πόρων στο παιχνίδι.</li></ul>
<b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b> Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.	Το παιχνίδι The Battle of Polytopia είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας. Στόχος του παίκτη είναι να κυριεύσει τον κόσμο ενώ παλεύει της διαβολικές φυλές AI και ανακαλύπτει νέα μέρη. Το παιχνίδι μπορεί να επαναληφθεί και να ξαναπαιχτεί απεριόριστες φορές. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε διάφορες φυλές, να περιπλανηθεί σε σκοτεινά κρύα δάση της Barduria, να εξερευνήσει της ομιχλώδες ζούγκλες Kickoo ή να διεκδικήσει τη πλούσια πεδιάδα της Αυτοκρατορίας Imperius.  Περισσότερες πληροφορίες: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB</a>



	
<b>ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ</b>	Αποτελεί παιχνίδι-εφαρμογή για έξυπνα κινητά τηλέφωνα.
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b>	<input type="checkbox"/> Οικονομίας <input checked="" type="checkbox"/> Στρατηγικής <input type="checkbox"/> Συνεργασίας <input type="checkbox"/> Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Λογικής <input type="checkbox"/> Οικογένειας <input type="checkbox"/> Παρέας <input type="checkbox"/> Πολέμου <input type="checkbox"/> Καρτών <input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό <input type="checkbox"/> Περιπέτειας <input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<p>Παιχνίδι βασισμένο σε σειρά, ο παίχτης βρίσκεται σε ανταγωνισμό με άλλους παίχτες, συλλέγει πόρους, αναβαθμίζει τις τεχνολογίες του.</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-HfwItMagQw">https://www.youtube.com/watch?v=-HfwItMagQw</a></p>
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i>	Μεσαίο

<p><i>Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού</i></p>	
<p><b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b>  <i>Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).</i></p>	<p>Παιχνίδι βασισμένο σε συνδυασμό αφήγησης ιστοριών, κανονισμών, σειράς και στρατηγικής</p>
<p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>  A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών  B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα)  C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών</p>	<p>A) Μεσαία  B) Μεσαία  C) Χαμηλή</p>
<p><b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b>  <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>  <i>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού. Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</i></p>	<p>Μεσαία</p>

<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b> (χαμηλή, μεσαία, υψηλή) Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ρίξιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμα του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b> συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων. (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p>60 λεπτά αλλά μπορεί να επεκταθεί για όσο επιθυμεί ο παίχτης</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b></p>	<p>-</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> off – line <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB</a></p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b></p>	<p>Για τηλέφωνα iOS και Android <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&amp;hl=en_GB</a></p>
<p><b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b></p>	<p><input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input checked="" type="checkbox"/> ΟΧΙ Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα: <input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού)</p>

	<input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="http://www.midjiwan.com/">http://www.midjiwan.com/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	Δωρεάν, διαθέσιμες αγορές εντός της εφαρμογής

<b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>	<b>Settlers Of Catan 5<sup>th</sup> edition</b>
<b>ΗΛΙΚΙΕΣ</b>	10+
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΧΤΩΝ</b>	3-4 παίκτες
<b>ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> <i>Κατά πόσο το παιχνίδι ασχολείται με τουλάχιστον μία από τις πιο κάτω έννοιες: κυκλοφορία χρήματος, συνθήκες αγοράς στο πλαίσιο διαχείρισης μιας επιχείρησης, προδιαγραφές θέσεων εργασίας, σχέσεις εργοδότη-εργοδοτούμενου, αξία των</i>	<b>Σχετικότητα: Υψηλή</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Η αξία των χρημάτων και διάφορες οικονομικές έννοιες αφού στο παιχνίδι οι παίκτες μπορούν να αποκτήσουν διάφορους πόρους και να τους ανταλλάξουν με άλλους τους οποίους δεν έχουν και χρειάζονται.</li> </ul>

<p>χρημάτων και έννοιες οικονομικών, δημιουργία επιχειρηματικών στάσεων.</p>	
<p><b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b></p> <p>Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι: ένα μικρό κείμενο με κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι, φωτογραφία της συσκευασίας του παιχνιδιού και του περιεχομένου του.</p>	<div data-bbox="808 321 1003 541" data-label="Image"> </div> <p>Οι γυναίκες και άντρες της εκστρατείας, χτίζουν τους πρώτους δύο οικισμούς. Ευτυχώς η γη έχει φυσικό πλούτο. Χτίζεις δρόμους και νέους οικισμούς οι οποίοι εξελίσσονται σε πόλεις. Θα καταφέρεις να αποκτήσεις τη δύναμη στο Κατάν; Το αντισταθμιστικό εμπόριο είναι κυρίαρχο στη περιοχή. Παράλληλα ενώ έχεις σε αφθονία κάποιους πόρους, κάποιοι άλλοι πόροι είναι πιο σπάνιοι. Ορυκτά για μαλλί, τούβλα για ξυλεία, ανταλλάζεις σύμφωνα με το τι χρειάζεσαι για τις τρέχουσες οικοδομές σου. Προχώρα μέσα στο παιχνίδι με στρατηγική! Εάν χτίσεις τους οικισμούς σου στο σωστό χώρο και ανταλλάξεις τους πόρους σου επιδέξια, τότε οι πιθανότητες είναι με το μέρος σου. Πρόσεξε όμως γιατί και οι αντίπαλοι σου είναι έξυπνοι!</p> <p>Περισσότερες πληροφορίες:  <a href="https://www.catan.com/">https://www.catan.com/</a></p>
<p><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b></p>	<p>Ταμπλό, κάρτες, μάρκες, φιγούρες.</p>
<p><b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Οικονομίας</li> <li><input type="checkbox"/> Στρατηγικής</li> <li><input type="checkbox"/> Συνεργασίας</li> <li><input type="checkbox"/> Εκπαιδευτικό</li> <li><input type="checkbox"/> Λογικής</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Οικογένειας</li> <li><input type="checkbox"/> Παρέας</li> <li><input type="checkbox"/> Πολέμου</li> <li><input type="checkbox"/> Καρτών</li> <li><input type="checkbox"/> Λεκτικό και/ή αριθμητικό</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Περιπέτειας</li> <li><input type="checkbox"/> Άλλο (παρακαλώ διευκρινίστε)</li> </ul>
<p><b>ΑΠΛΕΣ ΚΑΙ ΣΑΦΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p>Ο κάθε παίχτης τοποθετεί δύο μικρά σπιτάκια σε χώρους όπου συναντιόνται τρία εξάγωνα διαφορετικά εδάφη. Αυτοί είναι οι αρχικοί καταυλισμοί.</p> <p>Ο κάθε παίχτης, στη σειρά του, ρίχνει δύο ζάρια. Το άθροισμα των ζαριών του παίχτη είναι και το έδαφος στο οποίο παράγονται πόροι. Εάν ο παίχτης κατέχει οικισμό ο οποίος συνορεύει με αυτό το έδαφος, τότε παίρνει μια «Κάρτα πόρων» για κάθε οικισμό που συνορεύει και δύο κάρτες εάν έχει πόλεις που συνορεύουν με το έδαφος.</p> <p>Στη συνέχεια ο παίχτης μπορεί να κάνει εμπόριο με άλλους παίχτες, είτε εσωτερικό εμπόριο είτε εμπόριο μέσω θαλάσσης. Αυτό γίνεται με ανταλλαγές καρτών.</p> <p>Η τρίτη φάση του γύρου του κάθε παίχτη αφορά την οικοδόμηση. Οι παίχτες μπορούν να χτίσουν δρόμους, οικισμούς και πόλεις. Στόχος τους είναι να επεκταθούν σε όλο το Κατάν.</p>

	Κάθε οικισμός αξίζει ένα πόντο και κάθε πόλη δύο. Εάν καταφέρεις να επεκταθείς έξυπνα, μπορεί να είσαι ο πρώτος παίχτης που θα φτάσει στους 10 πόντους και άρα να ανακηρυχθείς και νικητής του παιχνιδιού.
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b> <i>(χαμηλό, μεσαίο, υψηλό)</i> Βαθμός περιπλοκότητας του παιχνιδιού	Μεσαίο
<b>ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ</b> Οι μηχανισμοί παιχνιδιού είναι ομάδες κανονισμών, μέθοδοι ή θεωρίες που σχεδιάζονται για να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με την εκάστοτε κατάσταση του παιχνιδιού (πχ. Δράσεις προσομοίωσης, επιλογής, αφηγήσεις ιστοριών, ψηφοφορίας).	Βασισμένο σε σειρά, αφήγηση ιστορίας, διαπραγμάτευση, ανταλλαγή.
<b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i> A) Αντίδραση στις δράσεις παιχτών B) Αλληλεπίδραση του παιχνιδιού του ίδιου (κατά πόσο διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με ενδιαφέρον τρόπους και κανόνες έτσι ώστε να επιφέρουν απρόσμενα αποτελέσματα) C) Αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών	A) Μεσαία B) Υψηλή C) Μεσαία
<b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> <i>(χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</i>	Υψηλή

<p>Η δυνατότητα επανάληψης του παιχνιδιού.  Κάποιοι από τους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την δυνατότητα επανάληψης είναι οι επιπλέον χαρακτήρες του παιχνιδιού, διάφορα μυστικά και εναλλακτικά πιθανά τελικά αποτελέσματα</p>	
<p><b>ΤΥΧΑΙΟΤΗΤΑ</b>  (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)  Συμβάντα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα οποία είναι απρόβλεπτα, για παράδειγμα το ριζιμο ενός ζαριού και το αποτέλεσμά του, το ανακάτεμα των καρτών ή η παραγωγή τυχαίων αριθμών</p>	<p>Χαμηλή</p>
<p><b>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ,</b>  συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών και άλλων κύριων δεξιοτήτων.  (χαμηλή, μεσαία, υψηλή)</p>	<p>Μεσαία</p>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>	<p>45-90 λεπτά</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ</b></p>	<p>Επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες και ταμπλό</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ</b></p>	<p><input type="checkbox"/> on – line  <input checked="" type="checkbox"/> off - line</p>
<p><b>ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΙΝΗΤΟΥ</b></p>	<p><a href="https://www.catan.com/">https://www.catan.com/</a></p>
<p><b>ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ</b></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> ΝΑΙ  <input type="checkbox"/> ΟΧΙ  Εάν επιλέξατε ΝΑΙ, παρακαλώ επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα:</p>



	<input type="checkbox"/> Εξαρτημένο (χρειάζεται η βασική έκδοση του παιχνιδιού) <input type="checkbox"/> Ανεξάρτητο
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	<a href="https://www.catan.com/">https://www.catan.com/</a>
<b>ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ</b> <i>Η γλώσσα στην οποία έχει εκδοθεί ένα παιχνίδι δεν δρα απαραίτητα ως εμπόδιο στο παίξιμο του παιχνιδιού αν το παιχνίδι είναι κυρίως οπτικό</i>	<input type="checkbox"/> Αγγλική έκδοση <input type="checkbox"/> Το παιχνίδι δεν απαιτεί γλωσσικές δεξιότητες, υπάρχουν γραφικά και απεικονίσεις <input type="checkbox"/> Άλλες γλώσσες (παρακαλώ διευκρινίστε)
<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ</b> <i>Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει κόστη μεταφοράς. Επιπρόσθετα η τιμή του παιχνιδιού μπορεί να αυξηθεί αν το παιχνίδι βρίσκεται σε έλλειψη (χαμηλά αποθέματα)</i>	£55.98 διαθέσιμο στο Amazon <a href="https://www.amazon.co.uk/Mayfair-MFG3072-Catan-Board-Game/dp/B01MFC6LEQ">https://www.amazon.co.uk/Mayfair-MFG3072-Catan-Board-Game/dp/B01MFC6LEQ</a>

Η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαίδευση και η επικοινωνία και επαφή με μια κοινωνική ομάδα, απαιτούν ο παιδαγωγός και τα άτομα NEET να διακατέχονται από κατάλληλες δεξιότητες και μια συγκεκριμένη στάση απέναντι σε διάφορα ζητήματα και θέματα. Συνιστάται να ξεκινήσει κανείς με επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία είναι φιλικά και έχουν απλούς κανόνες, ενδιαφέρουν τους παίχτες και τους μεταφέρουν θετικές αξίες. Ενώσω οι συμμετέχοντες εξερευνούν τον κόσμο των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, οι παιδαγωγοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν σταδιακά πιο σύνθετα παιχνίδια και λιγότερο τα παιχνίδια παρέας έτσι ώστε να ξεκινούν σταδιακά οι παίχτες NEET να χρησιμοποιούν κοινωνικές, διαπροσωπικές και επιχειρηματικές δεξιότητες.

## 2. Μη-προτεινόμενα παιχνίδια για τον πληθυσμό-στόχο

Οι οργανισμοί-εταίροι ανέλυσαν τα διάφορα είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών που διατίθενται στην αγορά προκειμένου να καθοδηγήσουν τα άτομα που εργάζονται με πληθυσμούς NEET όχι μόνο ως προς το τι παιχνίδια είναι καλό να χρησιμοποιούνται αλλά και ως προς τα παιχνίδια που θα ήταν καλό να αποφεύγονται. Πιο κάτω, ακολουθεί η παρουσίαση και περιγραφή παιχνιδιών των οποίων η χρήση δεν συνιστάται για νέους NEET (ηλικίας 15-17) έτσι όπως αυτά προτείνονται από τον κάθε οργανισμό-εταίρο ξεχωριστά:

### Ευρήματα από τον οργανισμό Citizens in Power ( Κύπρος):

Η αχίλλειος πτέρνα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών βρίσκεται στο πώς τα πράγματα που μαθαίνουν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να μεταφερθούν στην πραγματικότητά τους. Οι προκλήσεις που έχουν να αντιμετωπίσουν οι παίκτες σε διάφορα παιχνίδια, και ιδίως σε εικονικά παιχνίδια είναι σε πολλές φορές εξολοκλήρου υποθετικές και δεν έχουν κάποια σχέση με την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Για παράδειγμα, η τοποθέτηση των τούβλων στο παιχνίδι Tetris επιτρέπει στους παίκτες να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες που είναι ανούσιες και δεν εφαρμόζονται άμεσα στην καθημερινή τους ζωή.

**Το παιχνίδι Logo Board** είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες απαντούν ερωτήσεις γνώσεων σχετικές με διάφορες φίρμες. Οι ερωτήσεις αφορούν την ιδέα πίσω από τις διαφημίσεις μιας φίρμας, τα χρώματα και τη σημασία των λογοτύπων, τη σημασία του ονόματος της φίρμας, την ιστορία της, προϊόντα της φίρμας αυτής, διάφορα συστατικά των προϊόντων της κτλ. Το παιχνίδι παρέχει κάρτες με οπτικό βοήθημα για κάποιες από τις ερωτήσεις. Το Logo Board είναι ένα ενδιαφέρον και διασκεδαστικό παιχνίδι το οποίο βασίζεται σε δεδομένα της πραγματικότητας. Τα κύρια μειονεκτήματα του είναι η παροχή γενικών πληροφοριών σχετικών με την εκάστοτε φίρμα και τα προϊόντα της, με τρόπο που δεν επιτρέπει στους παίκτες να μάθουν ουσιαστικές πληροφορίες για τον κόσμο των επιχειρήσεων. Για παράδειγμα, οι παίκτες δεν μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι για την λογική που υπάρχει πίσω από την επιλογή συγκεκριμένων χρωμάτων λογοτύπων όπως το μπλε για παράδειγμα το οποίο μεταδίδει ένα αίσθημα ασφάλειας στον παραλήπτη. Το μπλε είναι ένα χρώμα που χρησιμοποιείται από πληθώρα αερογραμμών και

εταιριών λεωφορείων αφού βασικός πυλώνας τέτοιων επιχειρήσεων είναι η ασφάλεια των επιβατών. Επιπρόσθετα οι παίχτες δεν ενημερώνονται μέσα από το παιχνίδι για τη λογική που υπάρχει πίσω από την επιλογή μιας συγκεκριμένης ιδέας για τη διαφήμιση και προώθηση των προϊόντων της φίρμας και πώς η επιλεγόμενη ιδέα αντικατοπτρίζει τις ανάγκες και τις επιθυμίες του πληθυσμού-στόχου της εκάστοτε φίρμας.

Επιπλέον, η εκτεταμένη χρήση του παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε εθισμό σε συγκεκριμένες φίρμες ή σε προτίμηση επώνυμων έναντι μη-επώνυμων προϊόντων, τα οποία οι νέοι NEET δεν μπορούν να αντέξουν οικονομικά δεδομένης της τρέχουσας κατάστασής τους. Τέλος υπάρχει μεγάλη πιθανότητα, λόγω του νεαρού της ηλικίας τους (15-17 ετών), οι NEET παίχτες να μην γνωρίζουν τις φίρμες οι οποίες περιλαμβάνονται στο παιχνίδι. Σε αυτή τη περίπτωση, το παιχνίδι παύει να είναι ενδιαφέρον για αυτούς.

Στην ίδια κατηγορία με το παιχνίδι Logo Board βρίσκονται επίσης διαδικτυακά παιχνίδια ερωτήσεων λογοτύπων τύπου κουίζ (<https://www.sporcle.com/games/g/corplogos> ) ή παιχνίδια-εφαρμογές παρόμοιας φύσης όπως είναι το Quiz: Logo Game (<https://play.google.com/store/apps/details?id=lemmingsatwork.quiz&hl=en>).

#### Πηγές:

The Logo Board Game (<https://www.drumondpark.com/logo/>)

Educational Games Possibilities and Limitations (Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Δυνατότητες και Περιορισμοί) (<https://www.goethe.de/en/spr/mag/20395586.html>).

#### Ευρήματα από τον οργανισμό Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Πολωνία):

Παιχνίδια τα οποία δεν προτείνει ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej για την νεολαία NEET 15-17 ετών είναι: παιχνίδια τα οποία απαιτούν εξειδικευμένη και λεπτομερής γνώση γύρω από συγκεκριμένα θέματα. Αυτό γιατί η επίδοση των ατόμων σε τέτοια επιτραπέζια παιχνίδια, επηρεάζεται από κοινωνικούς παράγοντες όπως το επίπεδο μόρφωσης για παράδειγμα.

**To Bananagrams** παρόλο που είναι ένα συναρπαστικό, γρήγορο και ευχάριστο παιχνίδι, δεν είναι φιλικό παιχνίδι για άτομα τα οποία έχουν δυσκολίες στον προφορικό ή γραπτό λόγο. Το παιχνίδι απαιτεί γρήγορα αντανakλαστικά αλλά και την ικανότητα οι παίχτες του να γράφουν λέξεις οι οποίες θα φτιάξουν ένα σταυρόλεξο. Το Bananagrams χρησιμοποιεί κυρίως τον μηχανισμό τοποθέτησης πλακιδίων με γράμματα ενώ υπάρχουν και κάποιες παραλλαγές στο τρόπο παιζίματος. Στην αγγλική έκδοση, ο κάθε παίχτης ανεξάρτητα δημιουργεί το δικό του σταυρόλεξο, επιλέγοντας από 144 πλαστικά πλακίδια γραμμάτων. Όταν ένας παίχτης χρησιμοποιήσει όλα τα γράμματα που βρίσκονται υπό την κατοχή του, όλοι οι παίχτες παίρνουν ακόμα ένα πλακίδιο από την ομάδα των αχρησιμοποίητων πλακιδίων. Όταν όλα τα πλακίδια έχουν κατανεμηθεί σε παίχτες, ο πρώτος παίχτης ο οποίος θα καταφέρει να χρησιμοποιήσει όλα τα πλακίδια που έχει υπό την κατοχή του, κερδίζει το παιχνίδι. Υπάρχουν διάφορες παραλλαγές στους κανονισμούς του παιχνιδιού, ενώ το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και ατομικά.

Ακόμα ένα παράδειγμα μη-προτεινόμενου παιχνιδιού είναι το **Dixit** το οποίο όντας ένα παιχνίδι βασισμένο στη δημιουργία ιστοριών, συσχετισμών και μεταφορών, απαιτεί ανεπτυγμένη αφαιρετική σκέψη, και επιδιώκει μη συγκαταβατικούς συσχετισμούς ενώ δεν είναι εντελώς ανεξάρτητο ούτε από τις γλωσσικές δεξιότητες. Η ομάδα NEET ατόμων, εξαιτίας πιθανού περιορισμένου λεξιλογίου, χαμηλής προθυμίας για χρήση προφορικού λόγου και ενεργό εμπλοκή, μπορεί να νιώσουν πνιγμένοι από αυτό το παιχνίδι.

Σε αυτή τη κατηγορία παιχνιδιών συγκαταλέγεται και το **Taboo**.

#### Ευρήματα από τον οργανισμό Cazalla-intercultural (Ισπανία)

**To Warhammer 40K** είναι ένα πολεμικό παιχνίδι βασισμένο σε ακριβές μινιατούρες και σενάρια, τα οποία δεν έχουν όλοι οι νέοι την οικονομική δυνατότητα να αγοράσουν. Από την άλλη πλευρά, είναι επίσης ένα αρκετά ανταγωνιστικό παιχνίδια αποκλειστικά για 2 παίχτες.

**To Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598** είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής για 2-6 παίχτες το οποίο βασίζεται σε στρατιωτικές, πολιτικές και θρησκευτικές συγκρούσεις της Ευρώπης κατά τη διάρκεια της βασιλείας της Ελισάβετ I της Αγγλίας και του Φιλίππου II της Ισπανίας. Ο κάθε

παίχτης ελέγχει μια ή περισσότερες από τις κύριες δυνάμεις της τότε εποχής στην Ευρώπη. Η Ισπανία είναι πολύ ισχυρή και ασταμάτητη δύναμη η οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει τα αχανές πλούτη της παγκόσμιας αυτοκρατορίας της. Αυτό το παιχνίδι δεν προτείνεται από τους οργανισμούς-εταίρους εξαιτίας της πολυπλοκότητάς του και της δυσκολίας εκμάθησης των κανονισμών του, παρόλο που το οικονομικό μέρος του παιχνιδιού είναι ενδιαφέρον.

#### Ευρήματα από τον οργανισμό Praxis (HB):

**To Risk** είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 2-6 παίκτες το οποίο περιστρέφεται γύρω από τη διπλωματία, τις συγκρούσεις και την κυριαρχία. Το παιχνίδι περιέχει ένα χάρτη του κόσμου με διάφορα εδάφη. Οι παίκτες ρίχνουν ζάρι και στόχος τους είναι να καταφέρουν να κυριεύσουν όσο το δυνατό περισσότερες περιοχές του χάρτη. Μπορούν να δημιουργήσουν συμμαχίες αλλά και να τις διαλύσουν.

Το παιχνίδι αυτό δεν προτείνεται για χρήση με πληθυσμό νέων NEET για δύο βασικούς λόγους. Αρχικά, το Risk είναι ένα χρονοβόρο παιχνίδι που μπορεί να πάρει αρκετή ώρα προκειμένου να ολοκληρωθεί. Παράλληλα, οι νέοι έχουν συνήθως μικρή διάρκεια προσοχής και αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη διατήρηση της συγκέντρωσής τους σε ένα έργο για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Επομένως, παίζοντας Risk, οι νέοι NEET είναι πολύ πιθανόν να χάσουν το ενδιαφέρον και τη συγκέντρωσή τους. Επιπρόσθετα, το παιχνίδι αυτό δεν εμπεριέχει σε μεγάλο βαθμό εις βάθος σκέψη τακτικής και ούτε προσφέρει μεγάλο αίσθημα επιβράβευσης στους παίκτες. Επομένως δεν παρέχει αρκετές ευκαιρίες ανάπτυξης δεξιοτήτων στους νέους NEET.

**To Dig It! Cat Mine** είναι ένα παιχνίδι ψηφιακής τεχνολογίας το οποίο είναι διαθέσιμο στα καταστήματα εφαρμογών. Το συγκεκριμένο παιχνίδι επικεντρώνεται στην στρατηγική. Σκοπός του κάθε παίχτη είναι να γίνει ηγέτης και να διαλευκάνει μυστήρια. Τα είδη παιχνιδιών που είναι εφαρμογές μπορούν να είναι πολύ χρήσιμα αφού τα άτομα μπορούν να τα παίζουν άνετα από τη παλάμη του χεριού τους μέσω του κινητού τους τηλεφώνου.

Ωστόσο υπάρχουν αρκετοί λόγοι για τους οποίους το παιχνίδι αυτό δεν είναι ιδανικό για νέους NEET. Παιχνίδια αυτού του είδους εξελίσσονται πολύ αργά και απαιτούν από τους παίκτες το

συχνό και τακτικό έλεγχο του προφίλ τους στο παιχνίδι, δημιουργώντας έτσι τον κίνδυνο πρόκλησης εξάρτησης στο παιχνίδι αυτό. Επιπρόσθετα, το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα αγορών έτσι ώστε να επιταχυνθεί η πρόοδος του παίχτη και η ταχύτητα με την οποία γίνονται διάφορες χρονοβόρες δραστηριότητες του παιχνιδιού. Λαμβάνοντας υπόψη τη τάση του παιχνιδιού να προκαλεί εξάρτηση και τη δυνατότητα αγορών εντός του παιχνιδιού για σκοπούς επιτάχυνσης προόδου, το παιχνίδι μπορεί να κοστίζει αρκετά χρήματα στους παίχτες. Παρόλο που υπάρχουν κάποια στοιχεία οικονομικών σε σχέση με τη διαχείριση πόρων, δεδομένου ότι οι νέοι NEET δεν βρίσκονται σε πολύ καλή οικονομική κατάσταση, το παιχνίδι αυτό δεν συστήνεται για αυτούς.

### **3. Εκδηλώσεις και δράσεις αφιερωμένες στην νεολαία στην κάθε χώρα-εταίρο του GameLab**

Σε αυτή την ενότητα, οι οργανισμοί-εταίροι παρέχουν μια λίστα από εκδηλώσεις και δράσεις οι οποίες υλοποιούνται στις χώρες τους αφιερωμένες στους νέους, με προτίμηση σε εκδηλώσεις οι οποίες λαμβάνουν χώρα σε τακτική βάση.

#### Κύπρος:

*Δωρεάν Διαλέξεις:* Τα πανεπιστήμια τα οποία ακολουθούν παρέχουν δωρεάν διαλέξεις στο κοινό. Τα άτομα NEET μπορούν να επωφεληθούν αυτών των ευκαιριών μάθησης και να ανοίξουν οι ίδιοι το δρόμο τους προς την εργοδότηση και μια καριέρα στις επιχειρήσεις.

- Πανεπιστήμιο Λευκωσίας: Το Πανεπιστήμιο Λευκωσίας διοργανώνει μια σειρά από Ανοιχτές Μέρες για τους μελλοντικούς τους φοιτητές και το ευρύ κοινό, οι οποίες είναι δωρεάν. Περισσότερες πληροφορίες στο: <https://www.unic.ac.cy/events>
- Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου: Το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου διοργανώνει διάφορες εκπαιδευτικές εκδηλώσεις οι οποίες είναι δωρεάν για το ευρύ κοινό. Περισσότερες πληροφορίες στο: [www.euc.ac.cy/easyconsole.cfm/id/83](http://www.euc.ac.cy/easyconsole.cfm/id/83)
- Πανεπιστήμιο Κύπρου: Όλα τα τμήματα του Πανεπιστημίου Κύπρου διοργανώνουν δημόσιες διαλέξεις και άλλες εκδηλώσεις οι οποίες επικεντρώνονται σε ακαδημαϊκά, επιστημονικά και θέματα γενικού περιεχομένου. Επιπρόσθετα, το Πανεπιστήμιο χρηματοδοτεί διαλέξεις, πολιτισμικά γεγονότα, εκθέσεις, συναυλίες και άλλες

δραστηριότητες που γίνονται και είναι ανοιχτές προς το κοινό. Περισσότερες πληροφορίες στο: [www.ucy.ac.cy/society/en/lectures-events](http://www.ucy.ac.cy/society/en/lectures-events) και στο [http://webapps.leventis.ucy.ac.cy:7783/public/events/displayCalendar\\_allusers](http://webapps.leventis.ucy.ac.cy:7783/public/events/displayCalendar_allusers)

*Εσπερινά Σχολεία για άτομα που εγκατέλειψαν νωρίς την εκπαίδευση:* Άτομα τα οποία εγκατέλειψαν νωρίς την επίσημη εκπαίδευσή τους, μπορούν να συνεχίσουν τις σπουδές τους στα ακόλουθα εσπερινά σχολεία:

- Εσπερινά Σχολεία (Αυτό το είδος σχολείου δεν έχει όριο ηλικίας). Περισσότερες πληροφορίες: [www.schools.ac.cy/esperina\\_scholeia.html](http://www.schools.ac.cy/esperina_scholeia.html)
- Τεχνικές Σχολές (Οι μαθητές εδώ μπορούν να επιλέξουν να εξειδικευτούν σε τεχνικά επαγγέλματα όπως η μηχανική αυτοκινήτων, ηλεκτρολογία κτλ.). Περισσότερες πληροφορίες: [www.schools.ac.cy/technikes\\_scholes.html](http://www.schools.ac.cy/technikes_scholes.html)

*Διαδικτυακό Τεστ Επαγγελματικού Προσανατολισμού στα Ελληνικά για νέους NEET* στο [www.eopper.gr/teens/index.php/tests](http://www.eopper.gr/teens/index.php/tests)

*Οδηγίες δημιουργίας Βιογραφικού Σημειώματος (CV) τύπου Europass στα Ελληνικά* στο <https://europass.cedefop.europa.eu/en/documents/curriculum-vitae/templates-instructions>

*Δωρεάν Εργαστήρια και Εκπαιδευτικά σεμινάρια διοργανωμένα από το Κέντρο Παραγωγικότητας Κύπρου (ΚΕ.ΠΑ):* Με τη βοήθεια της διαδικτυακής υπηρεσίας «Ενημέρωσέ με», ο Ευρύτερος Δημόσιος Τομέας, η Τοπική Αυτοδιοίκηση, οι κοινωνικοί εταίροι και άλλοι αρμόδιοι φορείς ενημερώνουν τον κάθε επιχειρηματία, εργαζόμενο, αυτοαπασχολούμενο, άνεργο και οποιοδήποτε πολίτη για τα τελευταία νέα και εξελίξεις όσων αφορά ευκαιρίες προγραμμάτων κατάρτισης και άλλες παρόμοιες εκδηλώσεις που διεξάγονται στην Κύπρο. Περισσότερες πληροφορίες: [www.kepa.gov.cy/em/](http://www.kepa.gov.cy/em/)

*Προγράμματα Κατάρτισης χρηματοδοτημένα από την ΕΕ:* Το Πολιτιστικό Κέντρο της Τράπεζας Κύπρου και το Πολιτιστικό Εργαστήρι Αγίων Ομολογητών διοργανώνουν διάφορες πολιτισμικές εκδηλώσεις στις οποίες οι νέοι μπορούν να συμμετέχουν δωρεάν. Περισσότερες πληροφορίες: [www.boccf.org](http://www.boccf.org) και [www.politistiko-ergastiri.org/category/events-projectsel/](http://www.politistiko-ergastiri.org/category/events-projectsel/)

*Ευκαιρίες συμμετοχής σε προγράμματα Erasmus+ και άλλες ευκαιρίες για νέους, για την Κύπρο:* Οι εξής δύο σελίδες παρέχουν πληροφορίες σχετικά με δωρεάν ευκαιρίες για προγράμματα κατάρτισης που συμβαίνουν στην Κύπρο και το εξωτερικό:  
[www.facebook.com/groups/349751315223012/](http://www.facebook.com/groups/349751315223012/),  
[www.erasmusplus.cy/default.aspx?articleID=4987](http://www.erasmusplus.cy/default.aspx?articleID=4987)

*Οργανισμοί με έδρα την Κύπρο οι οποίοι δραστηριοποιούνται το τομέα της νεολαίας με διάφορους τρόπους όπως ευκαιρίες κατάρτισης και πρωτοβουλίες ενεργού συμμετοχής των πολιτών:*

- Youth MakerSpace: Το Youth MakerSpace (Νεοφυές Κέντρο Νεολαίας) βρίσκεται στην Λάρνακα και είναι μια πρωτοβουλία του Οργανισμού Νεολαίας Κύπρου. Ο Οργανισμός Νεολαίας Κύπρου προωθεί την πρόοδο και το ευημερία όλων των νέων της Κύπρου, ανεξαρτήτως θρησκείας, εθνικής ή φυλετικής καταγωγής. Επιπρόσθετα, προωθεί την αποτελεσματική συμμετοχή στην κοινωνική, οικονομική και πολιτισμική ανάπτυξη της Κύπρου. Περισσότερες πληροφορίες: [www.facebook.com/erasmusplusyouthcy?fref=ts](http://www.facebook.com/erasmusplusyouthcy?fref=ts), [http://onek.org.cy/archiki-selida/programmata-ipiresies/dimiourgiki-  
apascholisi/makerspace/](http://onek.org.cy/archiki-selida/programmata-ipiresies/dimiourgiki-apascholisi/makerspace/), [www.onek.org.cy/en/](http://www.onek.org.cy/en/)
- Πολίτες σε Ισχύ (Citizens in Power): Οι Πολίτες σε Ισχύ είναι ένας ανεξάρτητος μη-κυβερνητικός οργανισμός ο οποίος ασχολείται με τις ανάγκες και απαιτήσεις της νεολαίας μέσω της συμμετοχής τους στα κοινά. Περισσότερες πληροφορίες: [www.citizensinpower.org](http://www.citizensinpower.org), [www.facebook.com/citizensinpower/](http://www.facebook.com/citizensinpower/)
- Συμβούλιο Νεολαίας Κύπρου: Το Συ.Ν.Κ είναι η μόνη οργάνωση νεολαίας η οποία αντιπροσωπεύει τόσο τις πολιτικές όσο και τις μη-πολιτικές οργανώσεις νέων στην Κύπρο, από το 1996. Περισσότερες πληροφορίες; [www.cyc.org.cy/en/](http://www.cyc.org.cy/en/), [www.facebook.com/cyprusyouth/](http://www.facebook.com/cyprusyouth/)

#### Πολωνία:

*Ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej διοργανώνει πληθώρα εκδηλώσεων σε τακτική βάση κάποιες από τις οποίες περιγράφονται πιο κάτω:*



- Ο Σύλλογος Εθελοντών: Ο σύλλογος αυτός ιδρύθηκε το 2015 και λειτουργεί από το Κέντρο Εθελοντισμού Leszno. Είναι ένας χώρος ενοποίησης των τοπικών ομάδων εθελοντών. Οι δραστηριότητες του συλλόγου συμπεριλαμβάνουν προγράμματα κατάρτισης για τους εθελοντές, τους συντονιστές και ηγέτες του εθελοντισμού και εργαστήρια για οργανωμένες ομάδες εθελοντών. Η λειτουργία ενός Συλλόγου Εθελοντών παρέχει ένα εξαιρετικό χώρο για την επαφή των κατοίκων με τους εθελοντές, την ανταλλαγή αναγκών, προσδοκιών και ορθών πρακτικών.
- Το Eurocamp: Από το 2016, το Eurocamp είναι μια σπουδαία διαπολιτισμική εκπαιδευτική περιπέτεια, η οποία έχει ως πρωταρχικό της στόχο την ενδυνάμωση κοινωνικό-πολιτισμικών δεξιοτήτων των μαθητών, την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων όσων αφορά την Αγγλική γλώσσα, και τη διερεύνηση των γνώσεων τους ειδικά όσων αφορά άλλες ευρωπαϊκές χώρες και ευκαιρίες εκπαίδευσης στην ΕΕ. Τα εργαστήρια που διεξάγονται στα πλαίσια του Eurocamp είναι διαδραστικά, με έντονη έμφαση στην δραστηριοποίηση των συμμετεχόντων των οποίων η συμμετοχή τους έχει επίδραση στην καθημερινότητά τους. Στο Eurocamp διεξάγονται ασυνήθιστα έργα και παιχνίδια τα οποία διεγείρουν τη δημιουργική σκέψη και πράξεις των μαθητών.
- Language Café (Καφετέρια Γλωσσών): Ένα Language Café είναι πρωταρχικά ένας τρόπος να μάθει κανείς μια γλώσσα πρακτικά. Η εκμάθηση της γλώσσας σε ένα Language Café βασίζεται στην πρακτική χρήση μιας γλώσσας σε αληθινές καταστάσεις που προέρχονται από τη ζωή των ανθρώπων. Οι συμμετέχοντες αποφασίζουν οι ίδιοι για το τι θέλουν να μάθουν. Αυτή η πρωτοβουλία ξεκίνησε το 2014 και τα μαθήματα διεξάγονται από ανθρώπους από άλλες χώρες.
- Cooltury Train - Semi-Colonies: Αυτό το πρότζεκτ υλοποιείται από το Ίδρυμα από το 2010. Ο οργανισμός αφοσιώνεται στα παιδιά και τους νέους των περιοχών Leszno και Lasocice. Διοργανώνουμε και φέρουμε εις πέρας εκπαιδευτικές και γνωστικές δραστηριότητες χρησιμοποιώντας καινοτόμες μεθόδους πλήρωσης του ελεύθερου χρόνου των παιδιών. Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, παιδιά και νέοι συναντιόνται με εθελοντές από διάφορες χώρες, κουλτούρες και γλωσσικά υπόβαθρα. Οι συμμετέχοντες βρίσκουν αυτό το πρότζεκτ ως μια ευκαιρία να σπάσουν κάποια στερεότυπα, να διευρύνουν τους

ορίζοντές τους, να γίνουν πιο ανεκτικοί και να ανακαλύψουν πράγματα που τους ενδιαφέρουν.

*Pyrkon Fantasy Festival*: Φεστιβάλ το οποίο διεξάγεται στο Poznan της Πολωνίας όπου οπαδοί της επιστημονικής φαντασίας, δημιουργοί, παραγωγοί και εκθέτες συναντιούνται μαζί. Το φεστιβάλ περιέχει ποικιλία επιτραπέζιων παιχνιδιών, εργαστηρίων, διαλέξεων, εκθέσεων, διαγωνισμών και επιδείξεων cosplay. Το φεστιβάλ αποτελεί σπουδαία ευκαιρία να γνωρίσει κανείς προσωπικότητες από τον κόσμο της λογοτεχνίας, του κινηματογράφου, της τέχνης και της επιστήμης, να δει διάσημα κουστούμια, να λάβει μέρος σε ιστορικές δραστηριότητες και να βγάλει ασυνήθιστες αναμνηστικές φωτογραφίες. Στο χώρο του φεστιβάλ υπάρχουν σπουδαία Δωμάτια Παιχνιδιών για παίχτες όλων των επιπέδων καθώς και μια ποικιλία γκάτζετ διαθέσιμες προς πώληση.

Διοργανωτής του φεστιβάλ είναι ο Σύνδεσμος Second Era Fantasy Club, ο οποίος δραστηριοποιείται τα τελευταία 19 χρόνια, συγκεντρώνοντας λάτρεις της λογοτεχνίας, των παιχνιδιών και ταινιών φαντασίας. Σήμερα το Pyrkon είναι το μεγαλύτερο φεστιβάλ φαντασίας στην Πολωνία και ένα από τα μεγαλύτερα στην Ευρώπη. Ο αριθμός των συμμετεχόντων συνεχώς αυξάνεται, από 600 σε 2000 σε περισσότερους από 44000 το 2017.

Περισσότερες πληροφορίες: <https://pyrkon.pl/>.

#### Ισπανία:

*Dau Barcelona*: Το φεστιβάλ αυτό διοργανώνεται από το Barcelona Institute of Culture, κάθε Δεκέμβρη Τα τελευταία πέντε χρόνια. Κατά τη διάρκεια του φεστιβάλ, επιτραπέζια παιχνίδια παίζονται στους δρόμους της Βαρκελώνης, τις πλατείες της περιοχής Sant Andreu, το παλιό εργοστάσιο Fabra και Coats και το πολιτισμικό κέντρο Born. Αποτελεί ένα χώρο για οικογένειες και για παίχτες όλων των επιπέδων, όπου όλοι μπορούν να είναι δημιουργικοί και να περάσουν ευχάριστα τη μέρα τους. Κάθε χρόνο, δημιουργοί διεθνούς κύρους έρχονται στην πόλη για να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους στο Dau Barcelona Awards. Περισσότερες πληροφορίες: <http://lameva.barcelona.cat/daubarcelona/es>

*Festival de juegos de Córdoba:* Τα τελευταία 10 χρόνια, κάθε Οκτώβρη διεξάγεται αυτό το φεστιβάλ από το Palacio de la Merced και την έδρα του Επαρχιακού Συμβουλίου της Córdoba. Το φεστιβάλ διοργανώνεται από τον Πολιτισμικό Σύνδεσμο Jugamos Tod@s, το Επαρχιακό Συμβούλιο της Córdoba και το Bellica 3<sup>η</sup> Γενεά και κάθε χρόνο γίνεται όλο και πιο μεγάλο, καταλαμβάνοντας όλο και περισσότερο χώρο στην πόλη. Τα άτομα που είναι υπεύθυνα για το φεστιβάλ, το ξεχωρίζουν για το ειλικρινά ανοιχτό πνεύμα που διαθέτει απέναντι στο κοινό. Ο καθένας μπορεί να συμμετέχει στο φεστιβάλ και δεν είναι αναγκαίο να γνωρίζει κανείς οτιδήποτε για τα επιτραπέζια παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο, οι οργανωτές προσπαθούν να προωθήσουν καινούργια επιτραπέζια παιχνίδια ως ένα εναλλακτικό τρόπο αναψυχής ο οποίος μπορεί να προσεγγίσει διαφορετικούς ανθρώπους. Στην εκδήλωση διεξάγονται διάφορες δραστηριότητες οι οποίες μπορούν να ικανοποιήσουν τους πάντες: επιδείξεις, παιχνίδια, δωρεάν διοργάνωση παιχνιδιών, πρωταθλήματα κ.α. Επιπρόσθετα, στα πλαίσια της εκδήλωσης, γίνεται η βράβευση του “JdA” (Παιχνίδι της χρονιάς) για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς στην Ισπανία. Περισσότερες πληροφορίες: <http://2017.festivaldejuegoscordoba.es/>

*Zonalúdica:* Αυτή η συνάντηση, συνήθως λαμβάνει χώρα το τελευταίο σαββατοκύριακο του Απρίλη και συγκεντρώνει στον ίδιο χώρο εταιρίες, οπαδούς, συνδέσμους και συλλόγους οι οποίοι επιθυμούν να μοιραστούν την αγάπη τους για τα επιτραπέζια παιχνίδια με άλλους ανθρώπους. Η συνάντηση γίνεται κάθε χρόνο στο Εύρω-Λατινοαμερικάνικο Κέντρο Νεολαίας στην Mollina, Malaga. Μέσα από αυτή την συνάντηση προωθούνται τα επιτραπέζια παιχνίδια ενώ ενισχύονται οι διαπροσωπικές σχέσεις των παρευρισκόμενων. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, γίνονται επιδείξεις νέων παιχνιδιών, τουρνουά παιχνιδιών, υπαίθριες δραστηριότητες και πρωτότυποι διαγωνισμοί. Υπάρχει επίσης διαθέσιμη βιβλιοθήκη παιχνιδιών με πέραν των 1000 επιτραπέζιων παιχνιδιών. Η εκδήλωση είναι φιλική για παιδιά, ενήλικες και οικογένειες. Περισσότερες πληροφορίες: <http://zonaludica.org/>

### Ηνωμένο Βασίλειο (ΗΒ):

*Wifi Wars:* Το Wifi wars είναι ένα μίγμα επιδείξεων παιχνιδιών, κωμωδίας και διαθέσιμων για παίξιμο παιχνιδιών το οποίο συμβαίνει στο Royal Institution του Λονδίνου. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, οι παρευρισκόμενοι έχουν την ευκαιρία να παίξουν παιχνίδια μέσω των έξυπνων τηλεφώνων τους και των ταμπλετών τους. Την παράσταση παρουσιάζει ο σχολιαστής βιντεοπαιχνιδιών και κωμικός Steve McNeil.

*King of the North:* Το King of the North είναι η μεγαλύτερη συνάντηση για παιχνίδια που διοργανώνεται από φοιτητές στο ΗΒ. Αυτή η διήμερη συνάντηση προσφέρει τουρνουά παιχνιδιών Overwatch, League of Legends και CS:GO ενώ χαρίζονται δώρα και διοργανώνονται άλλες πολλές δραστηριότητες. Το εισιτήριο για τη συνάντηση αυτή είναι £3, κάτι που το κάνει μία από τις πιο φθηνές διαθέσιμες εκδηλώσεις. Η συνάντηση γίνεται στο MediaCityUK, του Πανεπιστημίου του Salford στο Μάντσεστερ.

*INSOMNIA 62:* Το Insomnia είναι μία από τις παλαιότερες εκδηλώσεις παιχνιδιών στο ΗΒ και ίσως και η πιο διάσημη. Είναι ένα μεγάλο φεστιβάλ το οποίο περιλαμβάνει τα πάντα για τα παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων μεγάλων εκθεσιακών χώρων, αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων και τουρνουά eSports, ανάμεσα σε άλλα. Το φεστιβάλ γίνεται τρεις φορές τον χρόνο, άνοιξη, καλοκαίρι και χειμώνα στο NEC Birmingham.

*London Games Festival:* Αυτό το φεστιβάλ είναι μια δεκαήμερη γιορτή παιχνιδιών η οποία έχει απώτερο σκοπό να μετατρέψει το Λονδίνο στην πρωτεύουσα παιχνιδιών του κόσμου. Συνδυάζει στοιχεία συνεδρίου και φεστιβάλ ενώ συμβαίνει σε διάφορα μέρη του Λονδίνου.

*EGX Rezzed:* Είναι μια μεγάλη εκδήλωση παιχνιδιών που γίνεται στο Tobacco Dock στο Λονδίνο. Περιλαμβάνει ομιλίες από διάσημους σχεδιαστές παιχνιδιών, πρώτες παρουσιάσεις επερχόμενων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και κονσόλων και πολλές άλλες δραστηριότητες σχετικές με παιχνίδια.

**4. Ο ρόλος και τα οφέλη της χρήσης παιχνιδιών όταν εργάζεται κανείς με τον πληθυσμό-στόχο: Το θετικό αντίκτυπο των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και εμπλουτισμό γνώσεων.**

Ανεξαρτήτως του είδους του παιχνιδιού, το κάθε παιχνίδι μπορεί να συνεισφέρει στην μάθηση των νέων. Σε αυτή την ενότητα περιγράφονται τα κύρια πλεονεκτήματα της χρήσης παιχνιδιών στην εργασία με νέους NEET ηλικίας 15-17. Αυτά είναι: η κατανόηση και προσαρμογή σε κανονισμούς, οι διαδικασίες λήψης αποφάσεων, αυξημένες αναλυτικές δεξιότητες, βελτιωμένη μνήμη και συγκέντρωση, ανεκτικότητα στην ανατροπή και την απογοήτευση, συνεργασία.

Κατανόηση και προσαρμογή σε κανονισμούς: Κάθε επιτραπέζιο παιχνίδι ακολουθεί συγκεκριμένους κανονισμούς οι οποίοι πρέπει να τηρούνται προκειμένου να κυλά ομαλά το παιχνίδι. Νέοι αλλά και μεγαλύτεροι άνθρωποι τους δέχονται προκειμένου να ξεκινήσει το παιχνίδι. Παρομοίως και στη ζωή, όταν οι κανόνες δεν γίνονται σεβαστοί, η ζωή γίνεται αισθητά δυσκολότερη.

Λήψη αποφάσεων: Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίχτες χρειάζεται να πάρουν αποφάσεις οι οποίες θα καθορίσουν την εξέλιξη του παιχνιδιού και τα τελικά αποτελέσματα. Τα επιτραπέζια παιχνίδια λοιπόν αποτελούν ένα απλό τρόπο για να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά ότι η κάθε απόφαση και πράξη μας έχει συνέπειες.

Αυξημένες αναλυτικές δεξιότητες: Ως αποτέλεσμα της εκμάθησης λήψης αποφάσεων, εάν κάθε πράξη ακολουθείτε από συγκεκριμένες συνέπειες, οι παίχτες, κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, επικεντρώνονται στην ανάλυση όλων των θετικών και αρνητικών επιπτώσεων μιας πιθανής κίνησης στο παιχνίδι, πριν να αποφασίσουν αν θα την κάνουν και να πάνε στην επόμενη τους κίνηση.

Βελτιωμένη μνήμη και συγκέντρωση: Με την έναρξη του παιχνιδιού, οι παίχτες είναι συγκεντρωμένοι εξολοκλήρου στο παιχνίδι. Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν φανεί να βελτιώνουν τόσο την ανάπτυξη της μνήμης όσο και την κατανόηση αφηρημένων εννοιών. Η μνήμη και η αφαιρετική σκέψη είναι σημαντικές για τις περιόδους μελέτης αλλά και για την εργασιακή ζωή των ατόμων.

Ανεκτικότητα στην ανατροπή και την απογοήτευση: Είτε κάποιος είναι νικητής ή χαμένος, η σημασία βρίσκεται στη συμμετοχή. Μόνο ένας παίχτης ή μια ομάδα μπορούν να κερδίσουν σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι και αυτό βοηθά τα παιδιά και ενήλικες να μάθουν να μην τα παρατούν μέχρι το τέλος.

Συνεργασία: Μεγάλος αριθμός επιτραπέζιων παιχνιδιών βασίζεται στη δημιουργία ομάδων ή ζευγαριών. Με αυτά τα παιχνίδια, οι παίχτες μαθαίνουν την αξία της συνεργασίας μεταξύ των ανθρώπων, στο παιχνίδι αλλά και εκτός παιχνιδιού.

Παιχνίδια Ρόλων: Όσον αφορά τα παιχνίδια ρόλων, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε τα λόγια του Pérez Reverte:

*«Το παιχνίδι ρόλων δημιουργεί εκ φύσεως ένα εναλλακτικό σύμπαν μέσω της φαντασίας των παιχτών, όπου η εξυπνάδα, η εφευρετικότητα και η ικανότητα αυτοσχεδιασμού είναι θεμελιώδες στοιχεία. Τα παιχνίδια ρόλων που είναι καλά σχεδιασμένα και στοχευμένα, δίνουν ερεθίσματα, εκπαιδεύουν και δίνουν τη δυνατότητα να εξασκήσουν οι παίχτες τους ικανότητες που στη πραγματική τους ζωή είναι περιορισμένες ή καταπιεσμένες από το περιβάλλον και τις περιστάσεις. Η πρακτική των παιχνιδιών ρόλων συχνά παρέχει μάθηση, δεξιότητες και ένα τρόπο διαφυγής, προκαλεί με λίγα λόγια την ευτυχία (Pérez Reverte, 1994)».*

Βασισμένοι σε αυτά τα πλεονεκτήματα, οι ειδήμονες δηλώνουν ότι ασχέτως της επιλογής που γίνεται σε ένα κατάστημα επιτραπέζιων παιχνιδιών, οι παίχτες επιτραπέζιων παιχνιδιών πάντα θα αναπτύσσουν και θα βελτιώνουν τις δεξιότητες τους μόλις του κουτί του παιχνιδιού ανοίξει.

## **5. Ανάπτυξη επιχειρηματικών στάσεων ανάμεσα στους νέους NEET ως η βάση για ενσωμάτωσή τους στην αγορά εργασίας.**

Η επιχειρηματικότητα είναι αναπόσπαστο μέρος της κοινωνίας μας το οποίο βελτιώνει την οικονομία και ενισχύει την ευμάρεια ενός κράτους. Οι μικρές επιχειρήσεις και οι επιχειρηματίες παίζουν ένα σημαντικό ρόλο στην οικονομική ανάπτυξη των κρατών. Είναι σημαντικό να διατηρούνται αλλά και να δημιουργούνται παράλληλα νέες επιχειρήσεις και οικονομικά

εγχειρήματα συνεχώς. Ειδικά οι νέοι χρειάζεται να είναι ενημερωμένοι για θέματα επιχειρηματικότητας, αφού αυτό θα τους βοηθήσει να γίνουν οικονομικά δραστήρια άτομα σε μεταγενέστερο στάδιο. Η ενημέρωση για την επιχειρηματικότητα που γίνεται από νεαρή ηλικία, επιτρέπει στα άτομα να κατανοήσουν περισσότερο τις οικονομικές οδούς προς την επιτυχία. Αναγνωρίζοντας την σημασία της επιχειρηματικότητας, η ΕΕ προωθεί αυτή τη περίοδο τη στρατηγική Europe 2020 η οποία εστιάζει κυρίως στην επιχειρηματικότητα.

Προκειμένου να παράγονται καινοτόμες επιχειρηματικές λύσεις σε κοινωνικά προβλήματα, οι άνθρωποι χρειάζεται να διακατέχονται από στάσεις, αντιλήψεις και γνώση σχετικές με τη δημιουργία εσόδων. Αυτό θα βοηθήσει τα άτομα να γίνουν οικονομικά ενεργά και θετικοί παραγωγοί. Είναι ανάγκη να επικεντρωθούμε στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων, ικανοτήτων και ταλέντων με σκοπό την στήριξη της νεολαίας NEET και την καλύτερη σταδιοδρομία τους στην αγορά. Για παράδειγμα θα μπορούσε, σε μη-τυπικά ή και τυπικά περιβάλλοντα μάθησης, οι νέοι να εκπαιδευτούν και να χρηματοδοτηθούν προκειμένου να δημιουργήσουν μια εφαρμογή (app) η οποία θα τους ενδιαφέρει. Μέσα από τέτοιες πρωτοβουλίες, οι νέοι NEET θα έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν σχετική εμπειρία, να κερδίσουν κάποια έσοδα, να αυξήσουν την αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμησή τους καθώς και να δουλέψουν ένα σύνολο δεξιοτήτων. Η απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ο εμπλουτισμός των γνώσεων των νέων NEET, μπορεί να οδηγήσει στην αύξηση νεοφυών επιχειρήσεων και στη δημιουργία επιχειρήσεων. Επιπρόσθετα, με αυτό το τρόπο οι νέοι είναι πολύ πιο πιθανόν μεταγενέστερα να εργοδοτηθούν.

Επομένως, είναι ύψιστης σημασίας τα μέλη της κοινότητας να διδάσκονται, από νεαρές ηλικίες, επιχειρηματικές δεξιότητες και γνώσεις και να παρέχονται ευκαιρίες και τρόποι απόκτησης άμεσης εμπειρίας. Αυτές οι πολιτικές θα έχουν ως επακόλουθο την ενίσχυση της οικονομικής δραστηριότητας της εκάστοτε περιοχής/κοινότητας.

## **6. Αυτό-αναγνώριση ικανοτήτων και δυνατών σημείων του εαυτού από τους νέους ως ένας τρόπος ανάπτυξης δεξιοτήτων αυτό-αξιολόγησης.**

Τα δυνατά σημεία και οι δεξιότητες των NEET καθορίζονται από εξωτερικούς και εσωτερικούς παράγοντες, πχ. το περιβάλλον τους (οικογένεια, γείτονες, συνομήλικοι, υποστηρικτικοί θεσμοί) αλλά και το τι πιστεύουν οι ίδιοι για τον εαυτό τους. Τα άτομα NEET αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ανθρώπων οι οποίοι, ανάμεσα σε άλλα, χαρακτηρίζονται από χαμηλή αυτοεκτίμηση και βρίσκονται συχνά σε δύσκολες οικονομικές, οικογενειακές και εκπαιδευτικές καταστάσεις. Η χαμηλή αυτοεκτίμηση δεν επιτρέπει σε ενεργές, φιλοκοινωνικές και επιχειρηματικές στάσεις να ευδοκιμήσουν ενώ έχει αντίκτυπο στην θέση του ατόμου μέσα στην ομάδα του ή την τοπική του κοινότητα. Επιπρόσθετα, τα άτομα με χαμηλή αυτοεκτίμηση τείνουν να διακατέχονται από ένα αριθμό αρνητικών σκέψεων για τον εαυτό τους. Το αντίκτυπο της χαμηλής αυτό-εκτίμησης επεκτείνεται και στο επιχειρηματικό πνεύμα του ατόμου και στο βαθμό στον οποίο το άτομο εμπιστεύεται τον εαυτό του ως πιθανός μελλοντικός επιχειρηματίας.

Από μια γνωστική και συμπεριφοριστική σκοπιά, η χαμηλή αυτό-εκτίμηση είναι αποτέλεσμα των αρνητικών εμπειριών του ατόμου. Η κατανόηση που έχουμε για τον εαυτό μας επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τις επιλογές που κάνουμε και το τρόπο που δρούμε σε διάφορες καταστάσεις στη ζωή μας. Στη συνέχεια, οι επιλογές και οι αντιδράσεις μας αυτές συνδέονται περαιτέρω με την αντίληψη που έχουμε για τον εαυτό μας δημιουργώντας ένα κύκλο από γεγονότα ζωής τα οποία μπορεί να γίνουν φαύλος κύκλος.<sup>3</sup>

Παραδείγματα αρνητικών εμπειριών τα οποία μπορούν να οδηγήσουν στη διαμόρφωση χαμηλής αυτοεκτίμησης είναι τα εξής:

- Συστηματική τιμωρία, κριτική, αμέλεια και/ή κακομεταχείριση
- Μη ικανοποίηση των γονεϊκών προσδοκιών
- Μη ικανοποίηση των προσδοκιών της ομάδας των συνομηλίκων

---

<sup>3</sup> Βασισμένο στο βιβλίο "Overcoming Low Self-esteem" (Ξεπερνώντας τη χαμηλή αυτοεκτίμηση) από την M. Fennell.



- Έκθεση σε άγχος και ψυχική δυσφορία και ψυχικές διαταραχές άλλων ανθρώπων
- Έλλειψη θετικών και καλών εμπειριών

Όποιος και αν είναι ο λόγος που μπορεί να οδήγησε το άτομο σε χαμηλή αυτοεκτίμηση, το πρώτο βήμα για την αλλαγή αυτοεκτίμησης από αρνητική σε ικανοποιητικά θετική είναι κανείς να παρατηρήσει τις σκέψεις και τα συναισθήματά του και να αναλύσει τις περιστάσεις κατά τις οποίες οι αρνητικές σκέψεις και συναισθήματα γύρω από τον εαυτό γίνονται εντονότερα.

Ανάμεσα στους διάφορους καθοριστικούς παράγοντες της αυτό-αντίληψης, της εκπαίδευσης και της επαγγελματικής αδράνειας είναι η ομάδα των προσωπικών παραγόντων, πχ. ικανότητες του ατόμου, στάσεις και κίνητρα. Η ομάδα των NEET διακατέχεται από χαμηλούς μορφωτικούς στόχους και συνήθως δεν έχει καλά ανεπτυγμένες διαπροσωπικές και κοινωνικές δεξιότητες. Παρόλο που αυτές οι δεξιότητες θεωρούνται πολύ σημαντικές από πιθανούς εργοδότες, δεν εκτιμώνται ιδιαίτερα από τους νέους. Παράλληλα, αυτές οι δεξιότητες αποτελούν τη βάση για απόκτηση επαγγελματικών δεξιοτήτων, και κυρίως για την διαμόρφωση επιχειρηματικών στάσεων.

Ένα από τα εργαλεία της μη-τυπικής μάθησης, το οποίο έχει θετικό αντίκτυπο στη βελτίωση των προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, στην βελτίωση της ευημερίας και στην ενδυνάμωση της αυτοεκτίμησης, είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Σε αυτά συμπεριλαμβάνονται και τα επιτραπέζια παιχνίδια, ως μια μέθοδος για να δουλέψει κανείς με τους νέους και ως μια μέθοδος στήριξης τη διαδικασίας ένταξης στην ομάδα και την τοπική κοινότητα. Η σωστή επιλογή παιχνιδιών μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα στην ανάπτυξη κοινωνικών, διαπροσωπικών και επιχειρηματικών δεξιοτήτων των νέων NEET καθώς επίσης και να δημιουργήσει φιλοκοινωνικούς τρόπους συμπεριφοράς. Επιπρόσθετα, τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν τους ανθρώπους να ανακαλύψουν τα δυνατά τους σημεία και να αναπτύξουν τους πνευματικούς τους πόρους. Πιο κάτω παραθέτουμε ένα αριθμό δεξιοτήτων οι οποίες επωφελούνται από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών:

- Λήψη αποφάσεων
- Επιχειρηματικότητα και πρωτοβουλία
- Δημιουργικότητα

- Αντίσταση στο άγχος
- Εκτέλεση σειράς βημάτων σύμφωνα με τις οδηγίες
- Ικανότητα να εκφράζεται και να εργάζεται κανείς μέσα σε μια ομάδα
- Ικανότητα προσαρμογής σε καινούργιες, απρόσμενες συνθήκες
- Ικανότητα λογικής σκέψης
- Ικανότητα αφαιρετικής σκέψης
- Επίγνωση της διαφορετικότητας

### **6.1 Μέθοδοι εργασίας με νεολαία ΝΕΕΤ, ο ρόλος του οργανωτή του παιχνιδιού/ εκπαιδευτή/ διοργανωτή.**

Ο ρόλος του οργανωτή είναι να δημιουργήσει ένα περιβάλλον για τους νέους όπου θα νιώθουν άνετα και θα μπορούν να συμμετέχουν. Ενόσω οι νέοι παίζουν το παιχνίδι, ο οργανωτής μπορεί να θέτει ερωτήσεις και να ενθαρρύνει την επικοινωνία μεταξύ των παιχτών χωρίς όμως να καθοδηγεί τη συζήτηση. Με αυτό τον τρόπο, οι νέοι ενδυναμώνονται για να δρουν ανεξάρτητα και ενθαρρύνονται να επικοινωνούν μεταξύ τους. Με το τέλος των παιχνιδιών, ο οργανωτής μπορεί να ξεκινήσει με την διαδικασία αξιολόγησης, ζητώντας από τους συμμετέχοντες/παίχτες να γράψουν τι συναισθήματα τους προκλήθηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

#### Συμβουλές για τον οργανωτή:

- Κάντε πρόβες όσων αφορά το πότε και το πώς θα εφαρμόσετε το παιχνίδι.
- Παραμείνετε αντικειμενικοί.
- Επικεντρωθείτε στα επιθυμητά αποτελέσματα και γενικά διατηρείστε μια θετική στάση και ροή.
- Προετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε και να εμπλακείτε σε καταστάσεις οι οποίες περιέχουν συγκρούσεις, θυμό και διαφωνίες.
- Λάβετε υπόψη τα συναισθήματα και τη θέση και των δύο πλευρών οι οποίες εμπλέκονται σε μια σύγκρουση την ώρα του παιχνιδιού.
- Επικεντρωθείτε στις ανάγκες της ομάδας.

- Ενθαρρύνεται την εποικοδομητική συμμετοχή.
- Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αμοιβαία κατανόηση.
- Βεβαιωθείτε ότι οι η συνεισφορά του κάθε συμμετέχοντα λαμβάνεται υπόψη και συμπεριλαμβάνεται στις ιδέες, λύσεις και αποφάσεις οι οποίες αναδύονται μέσα από το παιχνίδι.
- Οι συμμετέχοντες χρειάζεται να αναλαμβάνουν από κοινού ευθύνη για το αποτέλεσμα του παιχνιδιού.
- Βεβαιωθείτε ότι τα αποτελέσματα, οι δράσεις και τα ζητήματα που προκύπτουν από το παιχνίδι, καταγράφονται κατάλληλα, τα διαχειρίζεστε και αντιμετωπίζονται μετά το πέρας του παιχνιδιού.
- Προσπαθήστε το παιχνίδι να είναι διασκεδαστικό και ευχάριστο.
- Παρέχετε ερωτήσεις που να προωθούν τη συζήτηση.
- Πριν την επίσημη έναρξη του παιχνιδιού, δοκιμάστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες και απαντήστε τυχόν ερωτήσεις τους.

Οι οργανωτές συνιστάται να αξιολογούν την επίδοση τους. Κάποιες ερωτήσεις που μπορούν να θέσουν στον εαυτό τους είναι:

- Οι συμμετέχοντες ένιωθαν άνετα κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου;
- Όταν επρόκειτο για συλλογικές διαδικασίες, ήταν όλοι τους σύμφωνοι; Πώς ένιωσαν σε τέτοιες περιπτώσεις;
- Έδιναν σημασία και χρησιμοποίησαν διαφορετικές ιδέες; Υπήρχε κάποιος που να ένιωσε να του επιβάλλονται ή να περιθωριοποιήθηκε;
- Είχαν θετικά συναισθήματα για το παιχνίδι όταν αυτό τελείωσε;

Περισσότερες πληροφορίες:

IO1: Πως μπορούν αυτοί που εργάζονται με τους νέους και άλλοι σχετικοί επαγγελματίες να υποστηρίξουν την νεολαία NEET πιο αποτελεσματικά;

IO1: Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Κύπρο (τελευταία παράγραφος)

## **7. Συνθήκες κατάλληλης κοινωνικό-επαγγελματικής ανάπτυξης νέων προερχόμενων από μειονεκτικές θέσεις: Συμβουλές για τους τρόπους προσέγγισης της νεολαίας**

Η εμπειρική έρευνα του GameLab αναδεικνύει ότι ένα σημαντικό ζήτημα το οποίο εμποδίζει την ένταξη ατόμων από μειονεκτικές θέσεις -συμπεριλαμβανομένων των NEET 15-17 ετών- στην κοινωνία, είναι η έλλειψη αυτονομίας και η χαμηλή αυτοεκτίμηση. Αυτό είναι συνήθως αποτέλεσμα διάφορων δύσκολων συνθηκών τις οποίες βιώνουν τα άτομα αυτά (κοινωνικός αποκλεισμός, ρατσισμός, μετανάστευση, κοινωνικό-οικονομικά προβλήματα, προβλήματα στο σπίτι, φτώχεια κτλ). Συνεπώς, εκπαιδευτικό υλικό το οποίο δίνει έμφαση στις έννοιες της αυτονομίας και της αυτοεκτίμησης μπορεί να αντιμετωπίσει καλύτερα τις ανάγκες της NEET νεολαίας 15-17 ετών.

Ανάμεσα στη νεολαία υπάρχουν πιθανοί φιλόσοφοι, καλλιτέχνες, συγγραφείς, επιχειρηματίες και τεχνίτες – άνθρωποι οι οποίοι θα δημιουργήσουν, θα αποτελέσουν και θα συνεχίσουν τις πλούσιες πολιτισμικά και μοναδικές παραδόσεις της Ευρώπης. Η στήριξη που χρειάζεται αυτή η ομάδα ανθρώπων είναι επίσης μια επένδυση στο ανθρώπινο και πολιτισμικό κεφάλαιο της Ευρώπης. Η έμφαση θα πρέπει να δίνεται στη πιθανή συνεισφορά που μπορούν να έχουν αυτοί οι άνθρωποι στην βελτίωση των κοινωνικών και οικονομικών συνθηκών της Ευρώπης. Χρειάζεται λοιπόν ένα ευέλικτο εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο μπορεί να αλληλοεπιδράσει αποτελεσματικά με τους νέους, ειδικά αυτούς που προέρχονται από μειονεκτικές θέσεις και τυγχάνουν έλλειψης πρόσβασης στην αγορά εργασίας και στην εκπαίδευση.

Προκειμένου να προσεγγιστούν περιθωριοποιημένοι νέοι ή μειονεκτούντες νέοι, η γενική προσέγγιση που ακολουθείται είναι να προσεγγίζονται ως χρήσιμοι άνθρωποι με προσόντα παρά ως προβλήματα. Επίσης χρειάζεται να εργάζεται κανείς μαζί τους απευθυνόμενος στα ενδιαφέροντα τους αλλά και τις ανάγκες τους ενώ ταυτόχρονα να επενδύει στις δυνατότητες τους για δημιουργία και καινοτομία. Αυτή η θετική στάση είναι σημαντική για την βελτίωση των προοπτικών καινοτομίας και δημιουργικότητας των νέων με τρόπους που σχετίζονται με την εργοδότηση και την επιχειρηματικότητα.

Ο Οργανισμός Πολίτες σε Ισχύ (Citizens in Power – CIP) εφαρμόζει τις ακόλουθες πρακτικές προκειμένου να προσεγγίσει και να εμπλέξει μειονεκτούντες νέους σε δραστηριότητες που συνεισφέρουν στην κοινωνικό-επαγγελματική τους ανάπτυξη:

- Ενημερωτικά φυλλάδια για διαδικτυακές εκπαιδευτικές πλατφόρμες.
- Παροχή ενημερωτικών εντύπων σε διάφορες εκδηλώσεις.
- Διεξαγωγή εργαστηρίων σε περιοχές όπου ζει αυξημένος αριθμός μειονεκτούντων νέων.
- Διάδοση των δραστηριοτήτων μας μέσω ΜΜΕ (ράδιο, εφημερίδες, τηλεόραση, περιοδικά, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κτλ).
- Νέοι προερχόμενοι από μειονεκτικές θέσεις οι οποίοι συμμετείχαν σε προηγούμενα μας πρότζεκτ ή εργαστήρια ενθαρρύνονται να προσκαλέσουν φίλους τους ή άτομα από το κοινωνικό τους δίκτυο οι οποίοι αντιμετώπισαν ή αντιμετωπίζουν δυσκολίες, να συμμετέχουν στις δραστηριότητές μας.
- Νέοι προερχόμενοι από μειονεκτικές θέσεις οι οποίοι συμμετείχαν σε προηγούμενα μας πρότζεκτ ή εργαστήρια καλούνται να πάρουν ένα υποστηρικτικό ρόλο στην παράδοση εργαστηρίων τα οποία έχουν παρακολουθήσει στο παρελθόν.

Περισσότερες πληροφορίες:

- Εγχειρίδιο από τον οργανισμό CIP για εμπλοκή και ενσωμάτωση νέων προερχόμενων από μειονεκτικές θέσεις σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες.
- Αναπτύσσοντας προοπτικές δημιουργικότητας και καινοτομίας των νέων μέσα από μη-τυπική μάθηση και τρόπους σχετικούς με την εργοδότηση (Developing the creative and innovative potential of young people through non-formal learning in ways that are relevant to employability) [http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/news/2014/documents/report-creative-potential\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/news/2014/documents/report-creative-potential_en.pdf)

**8. Η σχέση των οργανισμών-εταίρων του προγράμματος με την νεολαία (και ειδικά μειονεκτούντες νέους). Πώς εργάζονται οι οργανισμοί-εταίροι με αυτή την ευάλωτη ομάδα;**

Πολίτες σε Ισχύ (CIP) (Κύπρος):

Τα τελευταία πέντε χρόνια της συνεχής προσφοράς του, ο οργανισμός CIP έχει δημιουργήσει, διοργανώσει και προωθήσει διάφορες διαδικτυακές εκπαιδευτικές δέσμες, διαδικτυακά μαθήματα και e-platforms σχετικές με την επιχειρηματικότητα, το θέμα του παγκόσμιου ενεργού πολίτη, νέες τεχνολογίες και πολιτισμικά γεγονότα. Χρησιμοποιώντας την ιστοσελίδα [www.moodle.org](http://www.moodle.org), ο οργανισμός μπορεί να προσελκύσει συμμετέχοντες από απομακρυσμένες περιοχές και συμμετέχοντες που προέρχονται από μειονεκτικές θέσεις ή περιθωριοποιημένες πληθυσμιακές ομάδες. Αυτοί οι πληθυσμοί αντιμετωπίζουν διάφορα κοινωνικό-οικονομικά προβλήματα και γεωγραφικά εμπόδια, και συχνά συμπεριλαμβάνουν μετανάστες και πρόσφυγες ή άτομα με λιγότερες ευκαιρίες μάθησης, όπως οι NEET.

Τα μέλη του οργανισμού CIP παίρνουν διάφορες πρωτοβουλίες οι οποίες διευκολύνουν την εργοδότηση ατόμων από διάφορες ομάδες-στόχους. Ο οργανισμός, χρησιμοποιεί επίσης την εμπειρία των μελών του όσων αφορά την επιχειρηματικότητα και την επαγγελματική καθοδήγηση έτσι ώστε να παρέχει δωρεάν σεμινάρια σε ανθρώπους που επιθυμούν να ξεκινήσουν μια επιχείρηση ή να βρουν εργασία. Κύριος στόχος της πρωτοβουλίας αυτής είναι η ενδυνάμωση των δεξιοτήτων της ομάδας NEET. Παραδείγματα τέτοιων σεμιναρίων είναι το "Non-conventional thinking", "In-Innovation" και "The power to surprise". Τα σεμινάρια γίνονται στα γραφεία του οργανισμού στην Ανθούπολη (Λευκωσία) και επικεντρώνονται στην επιχειρηματικότητα και τον επαγγελματικό προσανατολισμό. Επιπρόσθετα διοργανώνονται μέρες ανοιχτής ενημέρωσης με σκοπό να ενημερώσουν νέους για τις δυνατότητες που υπάρχουν μέσα από το Πρόγραμμα Νεανικής Επιχειρηματικότητας, ένα πρόγραμμα που συγχρηματοδοτείται από την ΕΕ και την Κυπριακή Κυβέρνηση. 15 από τους συμμετέχοντες στις δραστηριότητες αυτές του οργανισμού έχουν καταφέρει με τη βοήθεια των συμβουλών που πήραν από τα μέλη του CIP να επιτύχουν και να βρουν χρηματοδότηση για το επιχειρηματικό τους πλάνο.

Ο οργανισμός αναπτύσσει συνεχώς την ικανότητά του να στηρίζει και να καλύπτει τις ανάγκες των NEET αξιοποιώντας σχετικές ευκαιρίες που παρέχονται από την ΕΕ. Πιο κάτω, δίνονται κάποια παραδείγματα τα οποία σχετίζονται με την εκπαίδευση ατόμων NEET:

- *‘Society Profits’ Δράση KA2:* Πρωταρχικός στόχος του πρότζεκτ είναι η εκπαίδευση της νέας γενεάς νέων επιχειρηματιών με τη βοήθεια σημαντικών οργανώσεων νεολαίας, οι οποίες είναι εξοπλισμένες και καταρτισμένες μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας του προγράμματος και ενός διαδικτυακού προγράμματος κατάρτισης. Περισσότερες πληροφορίες: [www.societyprofits.eu/](http://www.societyprofits.eu/)
- *‘Grow Green’ Δράση KA2:* Στόχος της δράσης είναι να αντιμετωπίσει το ζήτημα της νεανικής ανεργίας ενισχύοντας την αγροτική και τοπική οικονομία μέσα από τη δημιουργία καινούργιων αγροτικών επιχειρήσεων. Περισσότερες πληροφορίες: [www.grow-green.org](http://www.grow-green.org)
- *‘DROP IN!’ Δράση KA2:* Κύριος σκοπός του πρότζεκτ είναι η δημιουργία μιας πλατφόρμας Συμβουλευτικής για άτομα που εγκαταλείπουν νωρίς το σχολείο. Ο οργανισμός CIP έχει αναπτύξει εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο είναι διαθέσιμο τόσο διαδικτυακά όσο και σε έντυπη μορφή, και απευθύνεται σε άτομα τα οποία εργάζονται με νέους. Το υλικό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη δεξιοτήτων απασχολησιμότητας αυτής της ευάλωτης κοινωνικής ομάδας. Περισσότερες πληροφορίες: [www.dropin.si/](http://www.dropin.si/)

#### Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Πολωνία)

Εδώ και σχεδόν 10 χρόνια, ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej στηρίζει τους νέους, προσφέροντας τους ευκαιρίες συμμετοχής σε διεθνή και τοπικά προγράμματα τα οποία χρηματοδοτούνται κυρίως από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Ο στόχος αυτών των δραστηριοτήτων είναι η στήριξη της ολοκληρωμένης ανάπτυξης των νέων, η απόκτηση γνώσεων για άλλες κουλτούρες, η απόκτηση νέων και η βελτίωση υπαρχουσών δεξιοτήτων, η κατανόηση της έννοιας της δημοκρατίας, η στήριξη της πολιτισμικής διαφορετικότητας, η προώθηση της συνεργασίας και η ανάπτυξη ενδιαφερόντων.

Οι συμμετέχοντες σε παρόμοιας φύσης προγράμματα αποκτούν επίσης τεχνικές δεξιότητες (soft skills), οι οποίες είναι πολύ σημαντικές για την αγορά εργασίας. Ένα παράδειγμα τέτοιου προγράμματος είναι το «Σήμερα Ειδικευόμενος, Αύριο Ειδήμονας» ("Today an intern, Tomorrow a Specialist"). Άλλο παράδειγμα είναι το Πρόγραμμα Ανάπτυξης και Ανάπτυξη Βασικών Δεξιοτήτων Μαθητών Μετά-γυμνασιακών Σχολών στην πόλη Leszno, στα πλαίσια του οποίου 28 μαθητές ολοκλήρωσαν διεθνή προγράμματα πρακτικής άσκησης στην Γερμανία, Βουλγαρία και ΗΒ. Σε αυτό το πρόγραμμα, είχε δοθεί σειρά προτεραιότητας στη νεολαία NEET έτσι ώστε να ενισχυθεί το ενδιαφέρον τους για διάφορα επαγγέλματα, να αυξηθούν τα κίνητρα μάθησης τους και να συμπληρώσουν περαιτέρω την εκπαίδευσή τους στο επαγγελματικό μονοπάτι που επέλεξαν. Επιπρόσθετα, οι νέοι ολοκλήρωσαν τη πρακτική τους άσκηση σε εταιρείες οι οποίες είχαν διαφορετικά προφίλ δραστηριοτήτων.

Τα άτομα που εμπίπτουν στη νεολαία NEET αντιμετωπίζουν πολλές δυσκολίες στη ζωή τους και συχνά έχουν να αντιμετωπίσουν διάφορες «αποτυχίες» οι οποίες μπορούν να μειώσουν το κίνητρο τους για επιδίωξη των στόχων τους ή για ενεργή συμμετοχή στη κοινωνία. Αυτές οι καταστάσεις συσσωρεύονται και οδηγούν στην απομόνωση των NEET από την κοινωνία. Ανεξάρτητα από τις αιτίες των δύσκολων καταστάσεων στις οποίες μπορεί να βρίσκονται οι NEET, η ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών των νέων ανθρώπων (κοινωνικές, διαπροσωπικές, επαγγελματικές) και η ομαλή μεταφορά τους από το εκπαιδευτικό σύστημα στην αγορά εργασίας θα πρέπει να στηρίζεται. Πέραν από την εκπαίδευση στην επαγγελματική αποτελεσματικότητα και την καλλιέργεια κινήτρων, οι παιδαγωγοί οφείλουν να αφοσιωθούν επίσης στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης και καλλιέργεια προθυμίας να αναλάβουν τα άτομα την ευθύνη για τη ζωή τους. Καθώς εργάζεται κανείς με άτομα από τη νεολαία NEET, είναι σημαντικό να κερδίσει το ενδιαφέρον τους, την εμπιστοσύνη τους και να τους εμπνεύσει έτσι ώστε να θέλουν να συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες.

Τα εκπαιδευτικά εργαλεία για τη νεολαία NEET θα πρέπει να είναι απλά, με ξεκάθαρους κανόνες. Θα πρέπει να έχουν ένα ξεκάθαρο στόχο ο οποίος να μπορεί να εξηγηθεί εύκολα στους συμμετέχοντες και έτσι να τους κινεί το ενδιαφέρον. Παρόλο που το στοιχείο του ανταγωνισμού συνήθως παρέχει επιπλέον κίνητρο στους ανθρώπους, θα πρέπει να θυμάται κανείς ότι μπορεί



να οδηγήσει επίσης και στην απογοήτευση. Επομένως, ένας παιδαγωγός ο οποίος εργάζεται με νεολαία NEET θα πρέπει να μπορεί να παρακολουθεί τη κατάσταση και να προσαρμόζεται αναλόγως των αναγκών των συμμετεχόντων συνέχεια. Ειδική προσοχή θα πρέπει επίσης να δοθεί στην άνεση των νέων οι οποίοι δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να νιώσουν ότι αξιολογούνται ή ότι γελοιοποιούνται.

Σήμερα, η έλλειψη ειδικών επαγγελματιών και η κακή φήμη των τεχνικών σχολών αποτελούν επιπρόσθετα εμπόδια στην στήριξη των NEET. Οι νέοι επιλέγουν τα λύκεια τα οποία παρέχουν γενική εκπαίδευση, μετά από τα οποία οι νέοι δεν είναι σίγουροι αν θέλουν να συνεχίσουν με πανεπιστημιακές σπουδές. Αποφοιτώντας από το λύκειο, βρίσκουν τον εαυτό τους χαμένο αφού κατά τη διάρκεια των τριών αυτών χρόνων δεν ειδικεύτηκαν σε κάποιο επάγγελμα και οι γνώσεις τους είναι πολύ γενικές. Επιπρόσθετα, όταν δοκιμάσουν να μπουν στην αγορά εργασίας, συνειδητοποιούν ότι όλες οι γνώσεις τους είναι θεωρητικές και ότι πρέπει να αποκτήσουν πολλές πρακτικές δεξιότητες σε ένα εργασιακό περιβάλλον. Συνεπώς, πολλά άτομα τα παρατούν. Είναι σε αυτό το σημείο που οι οργανισμοί μη-τυπικής εκπαίδευσης θα πρέπει να κτίσουν γέφυρες μεταξύ σχολείων και αγοράς εργασίας. Σχετικά με αυτό, συναντήσεις με επαγγελματικούς συμβούλους θα ήταν βοηθητικές στο να μπορέσουν τα άτομα να βρουν τα πλεονεκτήματά τους και να δημιουργήσουν το προσωπικό τους επαγγελματικό και εκπαιδευτικό μονοπάτι.

#### Asociación Cazalla- Intercultural (Ισπανία):

Η Ισπανία είναι μια από τις περισσότερο αρνητικά επηρεασμένες χώρες στο θέμα της νεανικής ανεργίας και σαν οργανισμός, ο Asociación Cazzalla – Intercultural, εργάζεται όλο και περισσότερο με αυτή την κοινωνική ομάδα. Αυτή τη περίοδο, σε συνεργασία με τοπικά συμβούλια, προσπαθούμε να αναπτύξουμε το πρόγραμμα Youth Guarantee και να βρούμε τρόπους να προσεγγίσουμε νέους NEET και να τους εμπλέξουμε ενεργά στο πρόγραμμα. Για αυτό το σκοπό, οργανώνουμε κυρίως δωρεάν δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου έτσι ώστε σε μακροπρόθεσμο, μεταγενέστερο στάδιο να μπορούμε να τους εμπλέξουμε και σε δραστηριότητες κινητικότητας. Πιο συγκεκριμένα είμαστε στις διαδικασίες έναρξης της

ανάπτυξης του Team Escape ως μια δραστηριότητα ελεύθερου χρόνου η οποία βοηθά στην ανάπτυξη πολλών κοινωνικών δεξιοτήτων, είναι καινοτόμα και ελκυστική για τους νέους. Επίσης, εργαζόμαστε πάνω σε ακόμα δύο πρότζεκτ τα οποία έχουν ως στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων των νέων NEET: Comp-pass και Insignia Project.

- *Comp-pass*: Το πρότζεκτ Comp-pass χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή κάτω από το πρόγραμμα Erasmus+ και έχει ως στόχο την παροχή καινοτόμων συνεισφορών ιδεών στο ζήτημα των NEET, αναπτύσσοντας μια κοινωνική και πολιτική προσέγγιση 3 βημάτων:
  - Κατανόηση της πορείας των NEET και εμπλοκή τους στην κοινωνία μέσω της προσέγγισης της ψηφιακής προσέγγισης αφήγησης ιστοριών
  - Ανάπτυξη μιας εκπαιδευτικής προσέγγισης έτσι ώστε οι NEET να αποκτήσουν καλύτερη αυτό-συνείδηση και αυτοπεποίθηση, μέσα στο περιβάλλον και την κοινωνία στην οποία ζουν. Η μέθοδος REAL-E βασίζεται στα κριτήρια Repère-Equilibre-Adaptation-Limites-Echanges (Ορόσημο-Ισορροπία-Προσαρμογή-Όρια-Ανταλλαγή)
  - Καθορισμός και ανάδειξη των δεξιοτήτων και ικανοτήτων των ανθρώπων οι οποίοι συμμετέχουν στο πρόγραμμα μέσα από τη πλατφόρμα e-portfolio, η οποία βασίζεται στις τεχνικές δεξιότητες των ατόμων – η πλατφόρμα comp-pass.

Τελικός σκοπός αυτής της διαδικασίας είναι η παροχή κινήτρων στους νέους έτσι ώστε να επιστρέψουν στην απασχόληση, κατάρτισή ή σε οποιοδήποτε είδος προγράμματος επανακοινωνικοποίησης (re-socialization project ) (όπως για παράδειγμα ο εθελοντισμός).

- *Insignia Project* (Πρόγραμμα Εμβλημάτων): Το πρόγραμμα αυτό αποτελεί τοπική πρωτοβουλία προκειμένου να δημιουργηθεί ένα σύστημα αναγνώρισης των δεξιοτήτων που αποκτούνται από συμμετοχή σε διάφορες δραστηριότητες σχετικές με τυπική και μη-τυπική εκπαίδευση στα πλαίσια του Trusted Badge System. Το σύστημα αυτό προσαρμόστηκε συγκεκριμένα στις ανάγκες των NEET και τις ανάγκες του δήμου όπου εδράζεται ο οργανισμός ενώ το πρόγραμμα έλαβε στήριξη από δημόσιες και ιδιωτικές μονάδες.

Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος είναι οι εξής:

- Στήριξη των ήδη υπάρχων συστημάτων αναζήτησης εργασίας για νέους, ειδικά για τους NEET
- Δημιουργία ενός εργαλείου/συστήματος που θα μπορεί να προσθέσει αξία στα βιογραφικά των νέων
- Αναγνώριση αυτού του εργαλείου από εταιρείες
- Αναγνώριση και στήριξη από τις τοπικές αρχές.

### Praxis Europe (HB):

Ο οργανισμός Praxis Europe, προσφέρει εμπειρίες ζωής οι οποίες πραγματικά αλλάζουν τις ζωές των νέων καθώς και την τοπική και διεθνή κοινότητα. Μέσα από το πάθος που τον διακατέχει και την καινοτόμα προσέγγισή του, ο οργανισμός έχει γίνει ένας από τους κύριους φορείς διαβίου μάθησης στο HB, ο οποίος είναι γνωστός για το στοιχείο της διαφορετικότητας που υπάρχει στη προσέγγισή του. Μέσα από το έργο του οργανισμού έχει καλλιεργηθεί μια κοινότητα όπου οι νεαροί μαθητευόμενοι και οι νέοι ενήλικες νιώθουν υποστηριγμένοι, και γεμάτοι έμπνευση να δουλεύουν για να γίνουν μελλοντικοί ηγέτες, υψηλής απασχόλησης και επιτυχημένοι.

Ο οργανισμός εργάζεται με εκατοντάδες μαθητευόμενους κάθε χρόνο οι οποίοι συμμετέχουν στα ποιοτικά προγράμματα κατάρτισης που προσφέρονται σε τοπικό και διεθνές επίπεδο, και οι οποίοι μαθητευόμενοι με τη σειρά τους διαμορφώνουν τις υπηρεσίες που προσφέρει ο οργανισμός. Οι μαθητευόμενοι του οργανισμού είναι επίσης εθελοντές οι οποίοι προσφέρουν τον χρόνο και την ενέργεια τους σε θέματα τα οποία έχουν σημασία για αυτούς. Ο οργανισμός δουλεύει με νέους, κάποιοι εκ των οποίων κατηγοριοποιούνται ως NEET ή νέοι που είναι κοινωνικά ή πολιτισμικά μειονεκτούντες, ερχόμενοι από περιοχές με ψηλά επίπεδα φτώχειας. Αυτοί οι νέοι έχουν υποστηριχθεί από τον οργανισμό προκειμένου να συμμετέχουν σε διεθνή προγράμματα και να βρουν θέσεις εργασίας, έτσι ώστε να γίνουν οικονομικά δραστήριοι και να συνεισφέρουν ως πολίτες στην κοινωνία.

## **9. Youth Guarantee – Σύνομη περιγραφή του προγράμματος όπως εφαρμόζεται στις χώρες-εταίρους: Δράσεις, Προσδοκίες, Αποτελέσματα και Εμπόδια.**

Η ευρωπαϊκή πρωτοβουλία Youth Guarantee στοχεύει στην διευκόλυνση της πρόσβασης των νέων στην αγορά εργασίας. Πρόκειται για μια δέσμευση όλων των κρατών-μελών να διασφαλίσουν ότι όλοι οι νέοι κάτω των 25 ετών θα λάβουν μια καλής ποιότητας πρόταση, σε διάστημα 4 μηνών ανεργίας ή σε διάστημα 4 μηνών εκτός επίσημης εκπαίδευσης. Η πρόταση μπορεί να είναι στους ακόλουθους τομείς:

- Εργοδότηση
- Δια βίου μάθηση
- Επαγγελματική κατάρτιση
- Πρακτική άσκηση

Το Youth Guarantee παρουσιάστηκε για πρώτη φορά από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή τον Δεκέμβριο του 2012. Τον Απρίλιο του 2013, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο υιοθέτησε την Πρόταση για εφαρμογή του σχεδίου, η οποία απαιτούσε από κάθε κράτος-μέλος να εφαρμόσει το Youth Guarantee μέχρι τους πρώτους μήνες του 2014. Σε αυτή την ενότητα, περιγράφεται η κατάσταση σχετικά με αυτή τη πρωτοβουλία στις χώρες-εταίρους.

### Κύπρος:

Προς τα τέλη του 2013, η Κύπρος παρουσίασε το Σχέδιο Εφαρμογής Youth Guarantee («Εγγύηση για την Νεολαία»). Η έκθεση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τη Κύπρο 2017, κατέγραψε υψηλά ποσοστά ανεργίας στους νέους (29.9%). Ως επακόλουθο, λήφθηκαν μέτρα προώθησης της απασχόλησης των νέων και βελτίωσης του συστήματος τεχνικών σχολών. Ωστόσο υπάρχουν ακόμα πολλές προκλήσεις. Το ποσοστό των ατόμων NEET μπορεί να μειώνεται αλλά παραμένει σχετικά ψηλό. Η περιορισμένη εξειδίκευση και λειτουργία της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης καθιστά δυσκολότερη την εκπλήρωση όλων των απαιτήσεων για την εφαρμογή του Youth Guarantee.

*Βασικά επιτεύγματα:* Η υλοποίηση του σχήματος Youth Guarantee έχει υποστηρίξει την πρόοδο της αναμόρφωσης των πολιτικών σχετικών με την ενεργή αγορά εργασίας στη Κύπρο και στην αναμόρφωση του συστήματος Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (Vocational Educational Training, VET). Η νεανική ανεργία μειώθηκε περισσότερο από το αναμενόμενο, δεδομένης της αύξησης του ΑΕΠ.

*Παραμένουσες προκλήσεις:* Χρειάζεται η ενδυνάμωση των δυνατοτήτων των 'Κέντρων Πρακτικής Εκπαίδευσης' προκειμένου να παρέχουν εξειδικευμένη συμβουλευτική και υπηρεσίες επαγγελματικής καθοδήγησης, η ανάπτυξη μιας πιο ολοκληρωμένης στρατηγικής προσέγγισης μη-εγγεγραμμένων ατόμων NEET, η ενίσχυση της εμπλοκής εργοδοτών στο σύστημα VET και η συμπερίληψη μέτρων τα οποία θα φροντίζουν για την επικύρωση άτυπης και μη-τυπικής μάθησης. Επιπρόσθετα, υπάρχει άμεση ανάγκη για την εφαρμογή των υπόλοιπων στόχων των Πρωτοβουλιών Νεανικής Απασχόλησης (Youth Employment Initiatives) με ιδιαίτερη έμφαση στα κίνητρα των εργοδοτών για πρόσληψη νεών.

Οι νέοι μπορούν να βρουν ευκαιρίες εργοδότησης, επιμόρφωσης και εκπαίδευσης στη Κύπρο στην σελίδα <http://www.youthguarantee.org.cy> ή τηλεφωνώντας στο 7772757.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικές με το Youth Guarantee, παρακαλώ επισκεφθείτε:  
<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=13633&langId=en>  
<https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/2017-european-semester-country-report-cyprus-en.pdf>  
<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1161&langId=en&intPageId=3334>

### Πολωνία:

Το σχέδιο εφαρμογής του Youth Guarantee στην Πολωνία αναπτύχθηκε τον Απρίλη του 2014 ενώ το σχέδιο ενημερώνεται συνεχώς με σκοπό να εκμεταλλευτεί όλες τις ευκαιρίες υποστήριξης των νέων στην αγορά εργασίας που υπάρχουν. Η τελευταία ενημέρωση του σχεδίου έγινε τον Οκτώβριο του 2015. Στην Πολωνία το Youth Guarantee παρέχεται από ένα πολύ-επίπεδο σύστημα το οποίο περιλαμβάνει γραφεία εργασίας, ΜΚΟ και οργανισμούς-

διαμεσολαβητές όπως τα Σώματα Εθελοντών Εργασίας (Voluntary Labour Corps -OHP). Οι οργανισμοί αυτοί εστιάζουν στις διαδικασίες ομαλής μεταφοράς από το σχολείο στο περιβάλλον εργασίας.

Τα Σώματα Εθελοντών Εργασίας έχουν πάνω από 700 μονάδες φροντίδας, εκπαίδευσης, επιμόρφωσης και υπηρεσίες της αγοράς εργασίας, οι οποίες βρίσκονται σε όλη τη χώρα (κυρίως σε μικρές πόλεις) και μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να βρουν τη πρώτη τους δουλειά ή να στηρίξουν νέους επιχειρηματίες οι οποίοι αποφασίζουν να ξεκινήσουν τη δική τους επιχείρηση. Αυτός ο θεσμός συνεργάζεται επίσης με τοπικές αρχές και τις εξειδικευμένες τους μονάδες (κέντρα κοινωνικής πρόνοιας, κέντρα οικογενειακής στήριξης κτλ). Τα Σώματα Εθελοντών Εργασίας απευθύνονται κυρίως σε νέους οι οποίοι αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη ζωή τους (εξαιτίας οικογενειακών και περιβαλλοντικών συνθηκών) και συγκεκριμένα σε ανθρώπους οι οποίοι προέρχονται από μονογονεϊκές οικογένειες ή οικογένειες που υποφέρουν από ανεργία και φτώχεια.

Η προσφορά των Σωμάτων αυτών κάτω από το σχέδιο Youth Guarantee συμπεριλαμβάνει:

- Επαγγελματική κατάρτηση (συμπεριλαμβάνει μαθήματα επανεκπαίδευσης και επανάληψης καθώς και υποτροφία για τους εκπαιδευόμενους)
- Πρακτική άσκηση τριών μηνών (συμπεριλαμβάνει υποτροφία για τους εκπαιδευόμενους)
- Επιμόρφωση στις δεξιότητες που επιζητούν οι εργοδότες (πχ. τεχνικές δεξιότητες, γλωσσικές δεξιότητες, δεξιότητες ηλεκτρονικών υπολογιστών, άδεια οδήγησης τρίτης κατηγορίας κτλ.)
- Παιδαγωγική και ψυχολογική υποστήριξη
- Επαγγελματική καθοδήγηση
- Δραστηριότητες πρόληψης νεανικής κατάθληψης
- Εργαστήρια παρουσίασης εαυτού και στίλ
- Εκμάθηση τρόπων αναζήτησης εργασίας
- Εργαστήρια ατομικής ανεξαρτησίας
- Δράση ως γραφείο εξεύρεσης εργασίας και κατάρτισης

Πηγή: <http://gdm.praca.gov.pl/o-programie>

Zaktualizowany plan realizacji *Gwarancji dla młodzieży w Polsce* [październik 2015]

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1161&langId=en>

Χρήσιμες πρακτικές: <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1327&langId=en>

### Ισπανία:

Στην Ισπανία, το Youth Guarantee αποτελεί μέρος της στρατηγικής Youth Entrepreneurship (Νεανική Επιχειρηματικότητα) και έχει εγκριθεί το Φεβρουάριο του 2013 από το Υπουργείο Εργασίας και Κοινωνικών Ασφαλίσεων. Το πρόγραμμα προσφέρει σε νέους οι οποίοι έχουν ολοκληρώσει τις σπουδές τους ή είναι άνεργοι, μια πρόταση απασχόλησης, εκπαίδευσης ή επιμόρφωσης.

*Τα μέτρα και δράσεις του Ετήσιου Σχεδιασμού στοχεύουν στη κάλυψη τεσσάρων στρατηγικών στόχων:*

- Βελτίωση απασχολησιμότητας των νέων και στήριξη της επιχειρηματικότητας.
- Βελτίωση της απασχολησιμότητας άλλων ομάδων οι οποίες επηρεάζονται από την ανεργία.
- Βελτίωση της ποιότητας του συστήματος επαγγελματικής κατάρτισης.
- Βελτίωση της σύνδεσης ενεργητικών και παθητικών πολιτικών εργοδότησης.

*Τα ακόλουθα μέτρα πρόκειται να ληφθούν προκειμένου να βελτιωθεί η απασχολησιμότητα των ατόμων:*

- Πρακτική άσκηση σε εταιρίες με δέσμευση πρόσληψης
- Επιμόρφωση σε Γλώσσες και Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας
- Ευκαιρίες πρακτικής σε εταιρίες
- Διπλή ώθηση του συστήματος VET μέσω Συμβολαίων Κατάρτισης και Μάθησης
- Απόκτηση πιστοποιητικών επαγγελματισμού
- Σχολικά εργαστήρια και προγράμματα χειροτεχνίας
- Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας

*Παραμένουσες Προκλήσεις:* Η Ισπανία αυτή τη στιγμή εφαρμόζει τη δεύτερη φάση του Σχήματος Youth Guarantee με αλλαγές οι οποίες θα διευκολύνουν την πρόσβαση των νέων στις διάφορες χρηματοδοτήσεις. Συγκεκριμένα, η κυβέρνηση έχει καταργήσει την ανάγκη εγγραφής στο Σύστημα Youth Guarantee για νέους οι οποίοι είναι εγγεγραμμένοι στις λίστες με τα άτομα που αναζητούν εργασία στα δημόσια συστήματα απασχόλησης. Επιπρόσθετα, τα άτομα μπορούν να αιτηθούν και να επωφεληθούν του προγράμματος, από τη πρώτη κιάλας μέρα που μένουν άνεργοι, σε αντίθεση με παλαιότερα όταν οι απαιτήσεις ήταν αυστηρότερες και οι νέοι έπρεπε να έχουν μείνει χωρίς κάποιο είδος κατάρτισης για τουλάχιστον τρεις μήνες ή χωρίς εργασία για τουλάχιστον ένα μήνα, πριν να αιτηθούν στο πρόγραμμα.

Στην Ισπανία, τα οικονομικά κίνητρα τα οποία ευνοούν τις προσλήψεις εξακολουθούν να προωθούνται και να προτιμώνται περισσότερο σε σχέση με τα προγράμματα βελτίωσης δεξιοτήτων ατόμων NEET. Ένα σχετικό παράδειγμα είναι η πρόσφατη πρόταση χρήσης του ταμείου του Youth Guarantee για πληρωμή ενός συμπληρώματος μισθού σε νέους κάτω των 30 ετών οι οποίοι εργάζονται και παράλληλα συμμετέχουν σε κάποιο είδος επιμορφωτικού προγράμματος. Τέτοια μέτρα καθιστούν την εργοδότηση μη καταρτισμένων νέων οι οποίοι δεν έχουν πρόσβαση σε επαγγελματική κατάρτιση, πιο προσιτή. Τέλος, η συνεργασία με εξειδικευμένους οργανισμούς τριτογενούς τομέα θα πρέπει να βελτιωθούν. Υπάρχουν σπουδαία παραδείγματα προγραμμάτων για νέους οι οποίοι αντιμετωπίζουν τον κίνδυνο του κοινωνικού αποκλεισμού. Είναι μακράν πιο επικερδές να επενδύσει κανείς σε αυτά τα προγράμματα παρά να χρησιμοποιεί του πόρους του ταμείου για φτωχά σχεδιασμένα προγράμματα συμπλήρωσης μισθών.

#### Ηνωμένο Βασίλειο:

Το ΗΒ έχει παρουσιάσει το σχέδιο εφαρμογής του Youth Guarantee τον Μάρτιο του 2014 και πήρε χρηματοδότηση περίπου 200 εκατομμύρια ευρώ για την υλοποίηση του προγράμματος Youth Employment Initiative (Πρωτοβουλία Νεανικής Απασχόλησης) το οποίο θα πραγματοποιείται σε συγκεκριμένες γεωγραφικές περιοχές του ΗΒ. Το ΗΒ δεν εφάρμοσε το Σχήμα Youth Guarantee έτσι ακριβώς όπως προνοείτο από τη Πρόταση της Ευρωπαϊκής



Επιτροπής. Αυτό γιατί οι υπάρχουσες παροχές στο ΗΒ και συγκεκριμένα το Youth Contract (Συμβόλαιο Νέων) καθώς και η επιπρόσθετη στήριξη που παρέχεται για τους νέους NEET ηλικίας 16-17 ετών, θεωρήθηκαν ως να ταιριάζουν καλύτερα στη κατάσταση και συνθήκες του ΗΒ.

Σύμφωνα με το Σχήμα Youth Guarantee έτσι όπως αναπτύχθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή για το ΗΒ το 2017, το ποσοστό νεανικής ανεργίας στο ΗΒ είναι σχετικά ψηλό συγκριτικά με άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Υπάρχουν επίσης κάποια ζητήματα γύρω από την μερική απασχόληση και τα ψηλά επίπεδα αδράνειας. Η χρήση δεξιοτήτων έχει υπάρξει ένα θέμα στο ΗΒ το οποίο έχει επηρεάσει τα επίπεδα παραγωγικότητας και τις ευκαιρίες εργοδότησης. Πολλοί ιδιοκτήτες επιχειρήσεων και εταιρίες έχουν εκφράσει ανησυχία όσον αφορά την έλλειψη δεξιοτήτων του τρέχων ανθρώπινου δυναμικού. Η κυβέρνηση του ΗΒ έχει πρόσφατα αναθεωρήσει τα σχήματα πρακτικής άσκησης και μαθητείας και αναπτύσσει νέους τρόπους με τους οποίους μπορεί να προσεγγίσει και να εργαστεί με νέους NEET.

## **10. Ανάπτυξη της διεθνούς συνεργασίας μεταξύ νέων και συμμετοχής σε διεθνή προγράμματα (πχ. Erasmus).**

### Citizens in Power (Κύπρος):

Ο οργανισμός CIP έχει σχεδιάσει, υλοποιήσει και συντονίσει με επιτυχία πληθώρα προγραμμάτων τα οποία χρηματοδοτούνται από την ΕΕ και είναι συνυφασμένα με διάφορες πτυχές της επιχειρηματικότητας. Αντιπροσωπευτικά παραδείγματα είναι: (i) το Erasmus + KA2 'Society Profits', το οποίο περιλαμβάνει μια δέσμη μαθημάτων σχετικών με τη κοινωνική επιχειρηματικότητα η οποία παρέχεται μέσω διαδικτύου, χρήσιμα εργαλεία για μικρομεσαίες επιχειρήσεις, υλικό μη-τυπικής μάθησης και ένα Κατάλογο Κοινωνικών Επιχειρήσεων από όλη την Ευρώπη οι οποίες έχουν δημιουργήσει συνεργασίες, (ii) το Erasmus + KA2 'Grow Green' το οποίο αναπτύσσει μια δέσμη μαθημάτων σχετικών με την αγροτική επιχειρηματικότητα η οποία παρέχεται μέσω διαδικτύου και περιέχει ειδικά σχεδιασμένα βίντεο και ηχογραφήσεις τα οποία επικεντρώνονται στον εκμοντερνισμό της αγροτικής επιχειρηματικότητας σε όλες τις χώρες-εταίρους, (iii) το Game Laboratory (KA2) το οποίο ενθαρρύνει την ανάπτυξη νέων επιχειρηματιών μέσα από ειδικά σχεδιασμένα επιτραπέζια παιχνίδια, (iv) διάφορες

πρωτοβουλίες στα πλαίσια προγραμμάτων κατάρτισης Erasmus+ για άτομα που εργάζονται με νέους, όπως είναι τα: 'The Person of the Year-the Entrepreneur ', 'Social Entrepreneurship Accelerator ', 'Digital Mediation; Re-Defining Digital Culture in Youth Organizations', 'A Network for Your Net-worth', 'No-NEET', 'Hi-Tech Democrats' κ.α. Τα προγράμματα αυτά χρηματοδοτούνται από το Κυπριακό Εθνικό Φορέα και το Erasmus+. Ο οργανισμός CIP έχει μεγάλη εμπειρία στην συγγραφή και υλοποίηση ευρωπαϊκών προγραμμάτων, ειδικά όσων αφορά προγράμματα Erasmus + KA1 και KA2, ενώ αυτή τη στιγμή εισέρχεται στα προγράμματα EuropeAid, COSME και ENI MED.

#### Asociación Cazalla- Intercultural (Ισπανία):

Στην διάρκεια των 10 χρόνων της ζωής του, ο οργανισμός Cazalla Intercultural έχει αναπτύξει διάφορα διεθνή προγράμματα στα οποία τα επιτραπέζια παιχνίδια, η μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και η παιχνιδοποίηση είναι βασικά στοιχεία. Ακολουθώντας, παρουσιάζονται ενδεικτικά δύο τέτοια προγράμματα:

*“Un ejemplo de ello es” (Let’s board to employability):* Σκοπός του προγράμματος ήταν η στήριξη της εργασίας με τη νεολαία και η συνεργασία μεταξύ Ευρώπης και γειτονικών χωρών όσων αφορά το πληθυσμό NEET, χρησιμοποιώντας τα παιχνίδια ως κύριο εργαλείο. Το πρόγραμμα διήρκεσε 6 μήνες και επιχορηγήθηκε με 16111 ευρώ. Επρόκειτο για ένα πρόγραμμα κατάρτισης το οποίο εξελίχθηκε στις πόλεις Coy και Lorca. Μέσω του προγράμματος συναντήθηκαν 21 επαγγελματίες που ασχολούνται με τους νέους από την Ισπανία, Εσθονία, Λετονία, Ουκρανία, Λευκορωσία και Αρμενία, 2 εκπαιδευτές και 1 βοηθός προγράμματος. Το πρόγραμμα εστίασε: α) σε πτυχές της εργασίας με νέους σχετικές με τις δεξιότητες που χρειάζεται να αναπτύξουν οι νέοι προκειμένου να ενταχθούν στην αγορά εργασίας και να μπορούν να προωθήσουν τον εαυτό τους σε αυτή (προσωπικές και διαπροσωπικές δεξιότητες, επιχειρηματικό πνεύμα, κατασκευή και παρουσίαση βιογραφικού) και β) στην εκμάθηση διάφορων μηχανικών παιχνιδιών και πτυχές του σχεδιασμού τους. Το πρόγραμμα αυτό ήταν συμπληρωματική συνέχεια του προγράμματος κατάρτισης “Net.working” και του προγράμματος “Learning

Badges” στη διάρκεια των οποίων κάποιοι από τους εταίρους είχαν ήδη συνεργαστεί ή συμμετέχει.

*“Learning Badges”*: Το πρόγραμμα “Learning Badges” είναι βασισμένο στη συνεργασία μεταξύ διάφορων ευρωπαϊκών οργανισμών και τον συντονισμό του λιθουανικού οργανισμού Lietuvos neformaliojo ugdymo asociacija. Στόχος του είναι η ανάπτυξη ενός συστήματος αναγνώρισης δεξιοτήτων στο τομέα της μη-τυπικής εκπαίδευσης χρησιμοποιώντας μια γκάμα «εμβλημάτων μάθησης». Αυτά τα εμβλήματα και η απόκτησή τους χρησιμοποιούνται για αναγνώριση της μάθησης που επέρχεται μέσα από τη συμμετοχή σε προγράμματα κατάρτισης, σε προγράμματα ανταλλαγής νέων και στο πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Εθελοντικής Εργασίας (EVS).

#### Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Πολωνία):

Η συμμετοχή σε διεθνή προγράμματα αποτελεί μια σπουδαία ευκαιρία εξέλιξης για τους οργανισμούς. Οι διεθνείς συνεργασίες έχουν πολλά οφέλη τα οποία είναι μη-οικονομικά και μη-υλικά:

- Δημιουργία μιας συνεκτικής και θετικής εικόνας για τον οργανισμό
- Βελτίωση της ποιότητας της ομαδικής εργασίας
- Βελτίωση γλωσσικών και διαπολιτισμικών δεξιοτήτων
- Κατάκτηση νέας γνώσης
- Εκμάθηση χρήσης νέων καινοτόμων μεθόδων εργασίας και απόκτηση δεξιοτήτων διαχείρισης προγραμμάτων

Μέσα από συνεργασίες με άλλους οργανισμούς, ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej έχει κερδίσει και συνεχίζει να κερδίζει πολύτιμες εμπειρίες. Για παράδειγμα, στη Πολωνία το επάγγελμα του ατόμου που εργάζεται με την νεολαία δεν είναι επίσημα καταγεγραμμένο ως επάγγελμα επομένως η εμπειρία που απόκτησε σαν οργανισμός από το HB ήταν πολύ χρήσιμη. Επιπρόσθετα, η συνεργασία με εταίρους από άλλες χώρες βελτιώνει τις γλωσσικές δεξιότητες των ατόμων και ανοίγει παράθυρα γνωριμίας με άλλες χώρες, κουλτούρες και έθιμα. Μια διαπολιτισμική προσέγγιση επιτρέπει και την καλύτερη κατανόηση μεταξύ ανθρώπων. Ένα άλλο παράδειγμα είναι οι οργανισμοί οι οποίοι φιλοξενούν εθελοντές EVS και

οι οποίοι γίνονται όλο και πιο δραστήριοι. Οι στάσεις του προσωπικού σε τέτοιους οργανισμούς προς την μάθηση άλλων γλωσσών αλλάζει, επίσης γίνεται πιο πιθανή η συμμετοχή τους σε εργαστήρια που παραδίδουν οι εθελοντές μαζί με τους μαθητές τους. Οι νέοι που συμμετέχουν σε προγράμματα στο εξωτερικό, αποκτούν εμπειρίες ζωής. Έχουν την ευκαιρία να μάθουν και να δοκιμάσουν διάφορες δραστηριότητες, παίρνοντας έτσι πιο συνειδητά επιλογές για τη μελλοντική τους καριέρα.

Συμπερασματικά, η ανάπτυξη διεθνούς συνεργασίας μεταφράζεται σε διαχρονικές εταιρικές σχέσεις προγραμμάτων, βελτιώνοντας την ποιότητα της εκπαίδευσης και δημιουργώντας καινοτόμους τρόπους εργασίας με τους νέους. Για τον οργανισμό Fundacja Centrum Aktywności Twórczej οι διεθνείς συνεργασίες έχουν αποβεί πολύτιμες αφού έχουν επίσης βοηθήσει και στην βελτίωση της ποιότητας των δραστηριοτήτων που παρέχονται από τον οργανισμό σε τοπικό επίπεδο.

#### Praxis Europe (HB):

Ο οργανισμός Praxis Europe έχει εμπλακεί σε διάφορα ευρωπαϊκά προγράμματα δουλεύοντας με εκατοντάδες άτομα από το HB και το εξωτερικό. Αποτελεί έναν από τους έξι οργανισμούς του HB οι οποίοι κατέχουν το VET Mobility Charter από τον Εθνικό Φορέα HB.

- Κατά τη διάρκεια 2015—2017, ο οργανισμός φιλοξένησε 271 πολίτες από την Ιταλία, Πολωνία, Ουγγαρία, Βουλγαρία, Ρουμανία, Τουρκία, Σλοβακία, Τσεχία, Ολλανδία, Κύπρο και Ισπανία σε διάφορα προγράμματα κατάρτισης Erasmus+. Παράλληλα, την ίδια περίοδο, 74 μαθητευόμενοι από το HB συμμετείχαν σε παρόμοια προγράμματα και έλαβαν το πιστοποιητικό Youth Pass.
- Την ίδια περίοδο, ο οργανισμός έχει δώσει ευκαιρίες σε 140 άτομα να συμμετέχουν σε προγράμματα Erasmus+ VET πρακτικής άσκησης διάρκειας δύο εβδομάδων στο εξωτερικό. Οι τομείς της πρακτικής άσκησης των ατόμων ήταν σε διάφορους τομείς: Μηχανική Οχημάτων, Τουρισμός, Φιλοξενία, Τροφοδοσία, Κομμωτική και Αισθητική, Ηλεκτρολογικές εγκαταστάσεις, Τεχνολογία πληροφοριών, Φωτογραφία και Μέσα ενημέρωσης.

- Επίσης κατά τη διάρκεια του 2015-2017, δόθηκαν σε 108 μαθητευόμενους ευκαιρίες συμμετοχής σε προγράμματα ανταλλαγής νέων και κατάρτισης στην Ευρώπη.
- Τέλος, κατά τη διάρκεια 2014-2017, ο οργανισμός Praxis Europe παρείχε την ευκαιρία σε 260 ενήλικες μαθητευόμενους να συμμετέχουν σε προγράμματα κατάρτισης εκπαίδευσης ενηλίκων στο εξωτερικό.

### **11. Αναστοχασμοί των εταίρων όσων αφορά τη δοκιμασία διάφορων από τα προτεινόμενα παιχνίδια στον πληθυσμό NEET 15-17 κατά τη διάρκεια προγραμμάτων διεθνούς κινητικότητας.**

**Ο οργανισμός CIP** δοκίμασε διάφορα από τα προτεινόμενα παιχνίδια τα οποία προτείνονται στο αρχείο αυτό. Πιο κάτω περιγράφεται η εμπειρία του οργανισμού με τη δοκιμή του παιχνιδιού “The value of values” το οποίο είναι και το παιχνίδι το οποίο δοκιμάστηκε περισσότερο από τα άλλα. Το εύκολο και διασκεδαστικό αυτό παιχνίδι βοήθησε τους νέους NEET να αξιολογήσουν και να ιεραρχήσουν τις προσωπικές και ομαδικές τους αξίες σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον. Οι παίχτες αναστοχάστηκαν πάνω στις προσωπικές και ομαδικές τους αξίες και συνειδητοποίησαν πώς οι αξίες τους μπορούν να τους βοηθήσουν να επιδιώξουν τους στόχους τους σε σχέση με την επιχειρηματικότητα.

Λαμβάνοντας υπόψη την ανατροφοδότηση που λήφθηκε από τους συμμετέχοντες, οι κανόνες του παιχνιδιού φαίνεται να είχαν κατανοηθεί πολύ καλά. Επιπρόσθετα, οι συμμετέχοντες ένιωσαν ότι το παιχνίδι άφηνε ίσο χρόνο σε όλους να εκφράσουν τις αξίες τους και να ακούσουν παράλληλα τους συμπαίχτες τους να εκφράζονται. Η πρώτη ομάδα συμμετεχόντων που έπαιξε το παιχνίδι συνεργάστηκε πολύ καλά και οι συμμετέχοντες ένιωθαν άνετοι να εκφραστούν εφόσον γνωρίζονταν μεταξύ τους από προηγούμενες δραστηριότητες του οργανισμού. Αντιθέτως, η δεύτερη ομάδα συμμετεχόντων, η οποία αποτελείτο από άτομα τα οποία δεν είχαν γνωριστεί μεταξύ τους προηγουμένως, είχε μία εντελώς διαφορετική πορεία. Οι συμμετέχοντες ήταν διστακτικοί και δεν μοιράζονταν εις βάθος τις αξίες τους και πώς αυτές τους αντιπροσωπεύουν. Δεν ήταν αρκετά σοβαροί ενώ έπαιζαν ενώ κάποιες φορές έκαναν αστεία

ενόσω παρουσίαζαν τις αξίες τους. Επομένως, συνιστούμε οι συμμετέχοντες να έχουν το χρόνο να γνωριστούν μεταξύ τους πριν την έναρξη του επίσημου παιχνιδιού.

Συμμετέχοντες επιλέγουν τις αξίες που τους αντιπροσωπεύουν (στάδιο 2)



Συμμετέχοντες παρουσιάζουν τις αξίες τους στους συμπαίχτες τους (στάδιο 3)



**Ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej** διοργάνωσε συναντήσεις με νέους στα γραφεία του οργανισμού όπου οι νέοι είχαν την ευκαιρία να παίξουν παιχνίδια διάφορων επιπέδων δυσκολίας και θεμάτων, συμπεριλαμβανομένων και παιχνιδιών των οποίων τα θέματα συσχετίζονται άμεσα με την επιχειρηματικότητα και την πρωτοβουλία. Συνήθως οι συμμετέχοντες ξεκινούσαν τη συνάντηση με παιχνίδια με απλούς κανονισμούς και ευχάριστα θέματα. Αυτά δρούσαν καταπληκτικά ως δραστηριότητες προθέρμανσης, δημιουργώντας μία φιλική ατμόσφαιρα. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Ghosts και το Jungle Speed. Στη συνέχεια, οι νέοι δοκίμασαν ένα παιχνίδι επιχειρηματικότητας που στόχο είχε τη δημιουργία μιας εταιρίας. Γενικά δεν υπήρχαν προβλήματα και το παιχνίδι κύλησε ομαλά. Οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν σε ομάδες των τριών και κάποιες από αυτές τις ομάδες τελείωσαν πολύ γρήγορα το παιχνίδι. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες εξέφρασαν την επιθυμία τους το παιχνίδι να παρείχε δυνατότητα απόκτησης περισσότερων βαθμών και περισσότερες επιλογές εργαζομένων από διαφορετικές ειδικεύσεις έτσι ώστε να υπάρχει περισσότερη ποικιλία στο παιχνίδι.

Δοκιμάστηκε επίσης το παιχνίδι "Peasant School of Business" το οποίο αποτελεί μια απλή προσομοίωση των μηχανισμών της ελεύθερης αγοράς. Στο παιχνίδι μπορούν να παρατηρηθούν τα φαινόμενα προσφοράς, ζήτησης, εμπορικής εταιρίας, τιμολόγησης, κόστη παραγωγής και εμπορικών διαπραγματεύσεων. Θεματικά, ως παιχνίδι αναφέρεται στην παραγωγή και την εμπορική δραστηριότητα των τεχνιτών από το κέντρο ύφανσης Andrychów του 18<sup>ου</sup> αιώνα. Το παιχνίδι περιεγράφηκε από τους νέους ως δύσκολο και πολύ-επίπεδο παιχνίδι το οποίο προκαλεί πολλά συναισθήματα και διεγείρει τη σκέψη.

Συνοψίζοντας, με βάση την ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες, φαίνεται ότι η ελκυστικότητα ενός παιχνιδιού επηρεάζεται από τα γραφικά του και πολλά άλλα στοιχεία. Επιπρόσθετα τα παιχνίδια τα οποία εισάγουν το στοιχείο του ανταγωνισμού είναι πιο δημοφιλή ανάμεσα στους νέους.

**Ο οργανισμός Cazalla-intercultural** αποφάσισε να δοκιμάσει το παιχνίδι StartUp. Λαμβάνοντας υπόψη ότι για πολλούς νέους οι οποίοι παρουσιάστηκαν για τη δοκιμή του παιχνιδιού, ήταν η πρώτη φορά που αντιμετώπιζαν ένα παιχνίδι με τέτοια χαρακτηριστικά (ή για άλλους η πρώτη

φορά που έπαιζαν οποιοδήποτε επιτραπέζιο) θεωρήθηκε ότι θα ήταν καλή ιδέα να αφιερωθεί αρκετός χρόνος στο παίξιμο του παιχνιδιού αλλά όχι υπερβολικός. Έτσι το παιχνίδι δεν θα κινδύνευε να κουράσει τους νέους και να τους οδηγήσει στην απώλεια της προσοχής τους. Ενώ τα υπόλοιπα παιχνίδια που πρότεινε ο οργανισμός είχαν διάρκεια από 60 μέχρι 180 λεπτά, τα 60 λεπτά είναι η μέγιστη διάρκεια που μπορεί να έχει το παιχνίδι StartUp. Επίσης το StartUp εμφανισιακά μοιάζει πολύ στο επιτραπέζιο «Το Παιχνίδι της Χήνας» το οποίο είναι πολύ πιθανό να γνωρίζουν οι νέοι και να το βρίσκουν ενδιαφέρον. Τέλος, επιλέχθηκε το StartUp λόγω της εύκολης πρόσβασης που υπάρχει στο παιχνίδι. Υπάρχει μία έκδοση του παιχνιδιού «τύπωσε και παίξε» την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο καθένας.

Η συνάντηση δοκιμής του παιχνιδιού διήρκησε συνολικά 2 ώρες. Τα πρώτα 30 λεπτά αφιερώθηκαν σε παιχνίδια τα οποία είχαν στόχο να εισάγουν τους παίκτες στους μηχανισμούς των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Αυτά ήταν πολύ απλά και διασκεδαστικά παιχνίδια. Στη συνέχεια, 15 λεπτά αφιερώθηκαν στην επεξήγηση των κανονισμών του παιχνιδιού StartUp. Σε αυτή τη φάση είχαν προκύψει πολλές ερωτήσεις από τους συμμετέχοντες αφού πολύ κανονισμοί τους φάνηκαν δύσκολοι στη κατανόηση και στην απομνημόνευση.

Προκειμένου να ξεκινήσει το παιχνίδι, φτιάχτηκαν δύο ομάδες των 4 ατόμων. Η αρχή του παιχνιδιού ήταν περίπλοκη και αργή αφού έπρεπε να υπενθυμίζονται πολλές φορές οι βασικοί κανόνες του παιχνιδιού. Ωστόσο, μετά από λίγους γύρους, οι νέοι κατανόησαν πολύ καλά το παιχνίδι και τους κανονισμούς τους και όλα εξελίχθηκαν πολύ ομαλά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρατηρήθηκαν διάφορα επίπεδα συγκέντρωσης. Κάποιοι συμμετέχοντες ήταν πολύ δραστήριοι και συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι ενώ άλλοι αποσπούσαν ευκολότερα και έδειχναν λιγότερο ενδιαφέρον. Πιο κάτω, εναποθέτονται οι γνώμες των ατόμων που συμμετείχαν στη δοκιμή του παιχνιδιού:

- Μου άρεσε πολύ το συναίσθημα που είχα όταν η επιχείρησή μου μεγάλωνε και κέρδιζα λεφτά μέσα από τις πράξεις μου.
- Οι κανονισμοί φάνηκαν περίπλοκοι στην αρχή αλλά σταδιακά συνειδητοποίησα ότι ήταν πολύ απλοί.
- Έχεις ένα συναίσθημα ότι δημιουργείς τη δική σου εταιρία!



- Δεν μοιάζει με τη πραγματικότητα.
- Δεν ήταν τόσο διασκεδαστικό όσο τα παιχνίδια που παίξαμε στην αρχή, ωστόσο παίζοντας το παιχνίδι μπορεί κανείς να μάθει πολλά για τον τρόπο που λειτουργούν οι εταιρείες..
- Θα έλεγα ότι παίρνει αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί αλλά είναι ενδιαφέρον. Προσωπικά, θα προσπαθούσα να το κάνω πιο σύντομο.
- Δεν μου άρεσε το γεγονός ότι εάν κάποιος κάνει κάποια λάθη στην αρχή του παιχνιδιού, στην πορεία είναι πολύ δύσκολο να εξελιχθεί ο παίχτης και να κερδίσει καλύτερη θέση.
- Είναι πολύ καλό παιχνίδι. Μου άρεσε πολύ το ταμπλό του.
- Είναι πολύ ανταγωνιστικό και μπορεί να δημιουργήσει μια αρνητική ατμόσφαιρα ανάμεσα σε μια παρέα φίλων.
- Θα ήθελα να το ξαναπαίξω στο μέλλον τώρα πια που γνωρίζω τους κανονισμούς του.

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι ήταν αρεστό στους νέους, παρόλο που στην αρχή τους φάνηκε δύσκολο εξαιτίας της αντιλαμβανόμενης περιπλοκότητας των κανονισμών του, ειδικά για τους νέους που δεν ήταν συνηθισμένοι με το παίξιμο επιτραπέζιων παιχνιδιών. Στις δύο ομάδες νέων υπήρχαν συμμετέχοντες που πραγματικά απόλαυσαν το παιχνίδι και τα πήγαν πολύ καλά. Τα άτομα των οποίων η προσοχή αποσπάτο συχνά, ήταν και τα άτομα που δεν τα πήγαν πολύ καλά στο παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες θεώρησαν ότι το παιχνίδι αντιπροσωπεύει αρκετά καλά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι εταιρείες.





**Ο οργανισμός Praxis Europe** εργάστηκε με νέους δοκιμάζοντας ένα αριθμό από τα προτεινόμενα παιχνίδια του προγράμματος GameLab, σε ένα φιλικό και μη-τυπικό περιβάλλον το οποίο επέτρεψε στους νέους να νιώσουν άνετα. Συγκεκριμένα, δοκιμάστηκε το παιχνίδι 'The Battle of Polytopia' με νέους σε ένα μη-τυπικό υπαίθριο περιβάλλον.

Οι νέοι μετά από λίγες δοκιμές κατάλαβαν ξεκάθαρα τον στόχο του παιχνιδιού. Όντας ένα παιχνίδι εφαρμογής για έξυπνα τηλέφωνα, το Battle of Polytopia αντιμετωπίζει το περιορισμό της επικοινωνίας μεταξύ των παιχτών. Αυτό ήταν φανερό και στις δοκιμές που κάναμε. Ωστόσο, όταν το παιχνίδι είχε τελειώσει, ακολούθησε μία περίοδος αναστοχασμού η οποία έδωσε την ευκαιρία επικοινωνίας μεταξύ των παιχτών και την ανταλλαγή σκέψεων. Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές έχει κάποια στοιχεία τα οποία σχετίζονται με την οικονομική δραστηριότητα και την επιχειρηματικότητα.

Η ανατροφοδότηση που λήφθηκε από τους νέους επικεντρώθηκε κυρίως στο στοιχείο της διασκέδασης, των γραφικών και των ήχων του παιχνιδιού. Ανέφεραν επίσης τη δυνατότητα εξερεύνησης και μάθησης μέσα από το παιχνίδι. Τέλος εξέφρασαν τη πεποίθηση ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι εξίσου σημαντικά αφού επιτρέπουν στους ανθρώπους να παίζουν μαζί και να αλληλοεπιδρούν σε μεγαλύτερο βαθμό.

Δοκιμάζοντας το παιχνίδι:



Γραμμένο από: Majid Hussain *MSc, PGDip, BA, Pttls*, Marek Urbaniak *PhD*, Angelos Parmatzias, Manuel Semitiel, Sibisse Candida Rodriguez Sanchez & Azeem Iqbal



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

