

IO3 – Έκθεση Προγράμματος Game Laboratory (συμπεριλαμβανομένου και του παιχνιδιού)

Υπόβαθρο του Game Laboratory Project -Πρότζεκτ Εργαστήρι Παιχνιδιού-¹ και του επιτραπέζιου παιχνιδιού:

- Στόχος του πρότζεκτ είναι η ανάπτυξη του ανθρώπινου κεφαλαίου όσων αφορά την νεολαία NEET μέσα από παιχνίδια τα οποία αποσκοπούν στην κοινωνική και επαγγελματική ενεργοποίηση του πληθυσμού αυτού (συμπεριλαμβανομένων και των τομέων των οικονομικών και της επιχειρηματικότητας). Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε στους νέους ηλικίας 15-17 ετών οι οποίοι είναι αποκλεισμένοι από εκπαιδευτικά συστήματα και ως εκ τούτου η μελλοντική τους ανάπτυξη είναι έντονα περιορισμένη.
- Το πρότζεκτ υπογραμμίζει την ανάγκη ένταξης των παιχνιδιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Δρώντας συμπληρωματικά στην επίσημη εκπαίδευση, τα παιχνίδια μπορούν να ενισχύσουν βασικές δεξιότητες των μαθητών. Παράλληλα, τα παιχνίδια προωθούν την δια βίου μάθηση και έχουν άμεσα, ορατά και θετικά αποτελέσματα, πράγμα το οποίο είναι εξαιρετικής σημασίας για τη νεολαία NEET.
- Το πρότζεκτ αποσκοπεί στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιού το οποίο θα αποτελεί ένα νέο εργαλείο μη-τυπικής μάθησης και θα απευθύνεται σε παιδαγωγούς, εκπαιδευτές, άτομα που εργάζονται με τη νεολαία και άτομα που δρουν ως διαμεσολαβητές και εργάζονται με κοινωνικά αποκλεισμένους, περιθωριοποιημένους νέους NEET και νέους NEET ηλικίας 15-17 οι οποίοι έχουν λιγότερες πιθανότητες επιτυχίας.
- Οι συνεργασίες του πρότζεκτ επέτρεψαν στους εταίρους του να συζητήσουν το θέμα της εκπαίδευσης μέσα από το πολύπλευρο πλαίσιο της επιχειρηματικότητας (συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας του παιχνιδιού) με τη ενεργή βοήθεια και εμπλοκή ειδικών επαγγελματιών και πολυπολιτισμικής νεολαίας.

1

Μέσω των παιχνιδιών μπορεί να αντιμετωπιστεί ποικιλία προβλημάτων και προκλήσεων όπως:

- Μάθηση μέσα από εξερεύνηση/ ενεργή μάθηση – σε ένα πλαίσιο κοντά στη νεολαία NEET. Τα παιχνίδια, μέσα από ένα ευέλικτο και διαδραστικό περιβάλλον, δημιουργούν συνθήκες που ευνοούν την εξερεύνηση και την σκέψη και τονώνουν την μάθηση. Μπορούν να διευκολύνουν και να ενθαρρύνουν την μάθηση για άτομα τα όπου έχουν αρνητικές εμπειρίες και αναμνήσεις (Stewart et al, 2013).
- Διαισθητική κατανόηση – τα παιχνίδια βασίζονται στην έμπνευση ως ένα εργαλείο διεύρυνσης γνώσεων και δεξιοτήτων (Ruben, 1999).
- Η χρήση των παιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο, σύμφωνα με τους στόχους του προγράμματος:
 - Ενισχύει τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και βασικές δεξιότητες, βοηθά στην κατανόηση σχέσης αίτιου-αιτιατού, στην επίλυση προβλημάτων, στην

¹ Εφεξής θα αναφέρεται ως GameLab.

γρήγορη ανταπόκριση και αντίδραση, ενισχύει το αίσθημα αυτονομίας, δημιουργικότητας και αναπτύσσει τις γλωσσικές δεξιότητες των ατόμων (Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας, CLIL).

- ο Δίνει ευκαιρία για άμεση και/ή έμμεση εξάσκηση επιχειρηματικών στοιχείων όπως είναι ο κύκλος εργασιών, οι ανάγκες της αγοράς από την προοπτική της έναρξης μιας ιδιόκτητης επιχείρησης, τα χαρακτηριστικά επαγγελματών, οι σχέσεις εργοδότη-εργαζόμενου, η πραγματική αξία χρημάτων, η έννοια των οικονομικών και η καλλιέργεια ενός επιχειρηματικού πνεύματος.
- Τα παιχνίδια αποτελούν ένα σπουδαίο ενισχυτικό εργαλείο, ωστόσο δεν μπορούν να θεωρηθούν ένα εργαλείο ανεξάρτητο το οποίο δεν χρειάζεται κάποια άλλη υποστηρικτική βοήθεια. Τα παιχνίδια χρειάζεται να αποτελέσουν αναπόσπαστο μέρος της μαθησιακής διαδικασίας στην ολότητά της η οποία αποσκοπεί στη διαμόρφωση συγκεκριμένων επιθυμητών συμπεριφορών. Παράλληλα πρέπει να λαμβάνεται πάντα υπόψη το υπόβαθρο των ατόμων, όπως είναι οι οικογενειακή τους κατάσταση, ο τρόπος ανατροφής τους, οι εμπειρίες ζωής τους, τα κίνητρά τους, χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους κτλ.

Τα παιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν τις δεξιότητες των ατόμων:

- Τα παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κουλτούρας των νέων και μπορούν εύκολα να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο ενίσχυσης της εμπλοκής των νέων σε προγράμματα κατάρτισης και εκπαίδευσης τα οποία αναπτύσσουν γνώσεις, δεξιότητες και ενισχύουν συμπεριφορές (NESTA, 2013). Σε συνδυασμό με το αυξανόμενο ενδιαφέρον και την ανάγκη για χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση, η ανάγκη για δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών και συγκεκριμένης μεθοδολογίας γίνεται όλο και πιο αναγκαία.
- Τα παιχνίδια δεν αποτελούν μόνο μια διασκεδαστική δραστηριότητα ενασχόλησης ελεύθερου χρόνου. Η χρήση τους στη μη-τυπική και τυπική μάθηση μπορεί να αποφέρει πολλά θετικά αποτελέσματα, ειδικά όσων αφορά τα πεδία της συναισθηματικής και πνευματικής ανάπτυξης.
- Βελτίωση της αυτογνωσίας των νέων NEET καθώς και ενθάρρυνση τους προς την εμπλοκή με καινούργιες δραστηριότητες. Βελτιωμένη αυτογνωσία και ανοιχτή στάση προς το καινούργιο μπορούν να οδηγήσουν σε αποτελεσματικότερη μάθηση, χτίσιμο θετικών κοινωνικών στάσεων, και στην περαιτέρω ανάπτυξη επιχειρηματικού πνεύματος. Αυτό θα ωθήσει τους νέους προς την αναζήτηση και κάλυψη των δικών τους στόχων και οραμάτων.

Η διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού του πρότζεκτ:

- Υποτέθηκε ότι προκειμένου το τελικό παιχνίδι να είναι ολοκληρωμένο και επαρκές, έπρεπε να απευθύνεται σε μια συγκεκριμένη ομάδα ατόμων και να έχει επίσης δημιουργηθεί από αυτούς. Για αυτό το λόγο το παιχνίδι αναπτύχθηκε με τη συμβολή διάφορων ανθρώπων – εκπαιδευτές, άτομα που εργάζονται με τη νεολαία, και

διαμεσολαβητές που εργάζονται επί καθημερινής βάσεως με νεολαία NEET ηλικίας 15-17 ετών. Συμπεριλήφθηκαν επίσης στη διαδικασία οι συνεργάτες του πρότζεκτ, γονείς, ηλικιωμένοι, μέλη κύριων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και επιχειρηματίες.

- Η ιδέα και η δοκιμή του μοντέλου και των πρωτότυπων του αναπτύχθηκαν και έλαβαν μέρος κατά κύριο λόγο κατά τη διάρκεια διεθνών προγραμμάτων κινητικότητας που διεξάχθηκαν 11-14/02, 04-07/04, 08-11/05, στο Πανεπιστήμιο Επιχειρήσεων και Οικονομικών Poznan (08/05, 12/05, 10/06) και στο Σύμπλεγμα Σχολών Οικονομικών Jan Amos στην πόλη Leszno (14/06).
- Η μεθοδολογία της Σχεδιαστικής Σκέψης χρησιμοποιήθηκε προκειμένου να αναγνωριστούν οι ανάγκες των εκπαιδευτών στον τομέα υποστήριξης της νεολαίας NEET αλλά και για να εντοπιστούν τα επιθυμητά στοιχεία και χαρακτηριστικά που θα συμπεριλαμβάνονταν στο παιχνίδι.

Το υπόβαθρο, το περιβάλλον και τα προσωπικά χαρακτηριστικά της νεολαίας NEET – όπως φάνηκε μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας και δοκιμής της ιδέας του παιχνιδιού-καθορίζουν την προσέγγιση που θα έχουν οι νέοι προς το παιχνίδι. Το παιχνίδι απαιτεί μια προσέγγιση που να υποστηρίζει την ανάπτυξη κοινωνικών και επιχειρηματικών στάσεων, επομένως τα ακόλουθα πράγματα είναι εξαιρετικής σημασίας:

- Οι εμπειρίες των νέων και ανάμεσα στους νέους και τους εκπαιδευτές καθώς επίσης και η εργασιακή εμπειρία των εκπαιδευτών. Εφόσον οι συμμετέχοντες στη διαδικασία κατασκευής του παιχνιδιού έδειξαν να μην έχουν ιδιαίτερες εμπειρίες με περίπλοκα επιτραπέζια παιχνίδια, υπάρχει η ανάγκη για:
 - Περιορισμό των περίπλοκων παιχνιδιών και έμφαση στο παιχνίδι και στο στοιχείο της διασκέδασης ενόσω εντάσσονται νέα στοιχεία στο παιχνίδι,
 - Χρήση γρήγορων και απλών παιχνιδιών τα οποία δεν απαιτούν πολύ χρόνο για επεξήγηση των κανονισμών.
- Αξίζει τον κόπο επομένως να ληφθούν υπόψη διάφορα παιχνίδια, από μίνι-παιχνίδια (τα οποία έχουν απλή δομή, χρησιμοποιούνται για ενίσχυση κινήτρων και δρουν ως εισαγωγικά παιχνίδια στο θέμα) μέχρι και περίπλοκα παιχνίδια (τα οποία είναι πιο προχωρημένα, χρειάζονται αρκετό χρόνο εκμάθησης και παιξίματος και διεγείρουν την σκέψη) (Prensky, 2005).
- Έμφαση θα πρέπει να δίνεται στο γεγονός ότι οι κανόνες του παιχνιδιού βρίσκονται σε αναλογία με πραγματικές καταστάσεις από τη ζωή. Θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ωστόσο ότι:
 - Η προσομοίωση με καταστάσεις από τη ζωή που γίνεται μέσα από τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να περιπλέξει τους κανόνες και να δημιουργήσει ένα αρνητικό κλίμα το οποίο να εμποδίζει τη κατανόηση και αποδοχή του παιχνιδιού,
 - Από την άλλη πλευρά, η υπέρ-απλούστευση των κανόνων του παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε κανόνες που δεν είναι κοντά στη πραγματικότητα.

- Επομένως χρειάζεται να βρεθεί η χρυσή τομή ανάμεσα στο επίπεδο περιπλοκότητας και απλοποίησης του παιχνιδιού έτσι ώστε αυτό να αντικατοπτρίζει αληθινές καταστάσεις από τη ζωή χωρίς όμως να χάνει το στοιχείο της διασκέδασης και της απλότητας.
- Το παιχνίδι μπορεί να συμπληρώνει την εκπαιδευτική διαδικασία. Από μόνο του ένα παιχνίδι δεν μπορεί να αντικαταστήσει την ανθρώπινη αλληλεπίδραση. Η ύπαρξη του εκπαιδευτή/ διαμεσολαβητή είναι απαραίτητη προκειμένου να μπορούν τα άτομα να εστιάζουν σε συγκεκριμένα θέματα. Ένα επιτυχημένο παιχνίδι για τους νέους είναι αυτό που:
 - Έχει ξεκάθαρη δομή με απλούς κανονισμούς, αναφέρεται σε πρακτικά θέματα και όχι αφαιρετικές έννοιες.
 - Έχει οπτικές και μεταφορικές αναφορές σε θέματα επιχειρηματικότητας και οικονομικών.
 - Δεν εμπεριέχει βία, προωθεί μια φιλική ατμόσφαιρα και επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ παιχτών.
 - Επιτρέπει τον αναστοχασμό και την διερεύνηση τα συναισθημάτων, οδηγώντας έτσι στην προσωπική ανάπτυξη και τη καλλιέργεια αυτοεκτίμησης.

Οι ποικιλία παιχνιδιών που είναι διαθέσιμα στην αγορά σήμερα αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία αυτού του παιχνιδιού. Πιο κάτω, παρατίθενται παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών τα οποία αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης λόγω των απλών, ξεκάθαρων και ρεαλιστικών κανονισμών τους καθώς και τη λογική τιμή τους.

- Γυναίκες στις Επιστήμες και στη Μηχανική (WWEST) (<http://phylogame.org/decks/wwest-women-in-science-and-engineering-deck>), όπου οι παίχτες προσπαθούν να συλλέξουν συγκεκριμένες κάρτες οι οποίες αναφέρουν χαρακτηριστικά και δεξιότητες γυναικών που βρίσκονται στις επιστήμες και τη μηχανική.
- Jaipur (<https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur>), όπου ο παίχτης συλλέγει κάρτες και κερδίζει χρήματα από τις πωλήσεις του.
- Ticket to ride (<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>), όπου ο παίχτης προσπαθεί να χτίσει σιδηροδρομικές γραμμές με τα υλικά που έχει στην κατοχή του.
- Υπάρχουν και άλλα παιχνίδια τα οποία περιγράφονται λεπτομερώς στο αρχείο IO2.

Οι οδηγίες για τα παιχνίδια έτσι όπως αυτές προέκυψαν μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας και δοκιμής των παιχνιδιών:

MARKET BUSTERS – 1^η ΕΚΔΟΣΗ

(ένα απλό παιχνίδι βασισμένο στις κλασικές κάρτες τράπουλας)

Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι:

Οι παίκτες έχουν στη κατοχή τους κάρτες πόρων τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κερδίσουν παραγγελίες (κάρτες παραγγελιών). Οι κάρτες παραγγελίες είναι τοποθετημένες στο τραπέζι και αντιπροσωπεύουν τις «ανάγκες των πελατών». Στόχος του κάθε παίχτη είναι να καταφέρει να κερδίσει όσες περισσότερες παραγγελίες (κάρτες-παραγγελίες) μπορεί, χρησιμοποιώντας τις κάρτες-πόρων που έχει. Οι παίκτες πρέπει να είναι πολύ γρήγοροι καθώς μόνο 12 παραγγελίες θα μπου στην αγορά.

Ο νικητής:

Νικητής ανακηρύσσεται ο παίχτης ο οποίος καταφέρει να δημιουργήσει τις περισσότερες παραγγελίες. **Στην περίπτωση ισοπαλίας, λαμβάνεται υπόψη το μέγεθος των παραγγελιών που έκαναν οι παίκτες που έφεραν ισοπαλία.**

Προετοιμασία:

- Για το παιχνίδι χρειάζονται δύο τράπουλες. Οι κάρτες με αριθμούς από το 2 μέχρι το 10 και οι κάρτες A δρουν ως κάρτες πόροι. Οι κάρτες J, Q, K, δρουν ως κάρτες παραγγελίες. Διαχωρίστε τις κάρτες πόρων και τις κάρτες παραγγελιών σε δύο στοίβες και ανακατέψτε καλά τη κάθε στοίβα. Η κάθε στοίβα βρίσκεται αναποδογυρισμένη στο τραπέζι.
- Σημειώστε ότι η κάρτα A ισοδυναμεί με 1, το J με 11, το Q με 12 και το K με 13. Για πιο σύντομο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις κάρτες-παραγγελίες μόνο από τη μία τράπουλα και να αφήσετε εκτός παιχνιδιού τις κάρτες-παραγγελίας της δεύτερης τράπουλας. Για ένα πιο παρατεταμένο παιχνίδι, μπορείτε να συμπεριλάβετε τις κάρτες-παραγγελίας και από τη δεύτερη τράπουλα.
- Στην περίπτωση παιχνιδιού με 3-4 παίκτες, θα πρέπει να υπάρχουν 3 κάρτες παραγγελίας στο τραπέζι τις οποίες μπορούν να πάρουν από τη στοίβα καρτών παραγγελιών. Επιπρόσθετα ο κάθε παίχτης παίρνει από 6 κάρτες πόρων (κάποιος από τους παίκτες ή ο διαμεσολαβητής κρατά τις κάρτες αναποδογυρισμένες, και οι παίκτες επιλέγουν από τα χέρια του).
- Πρώτος ξεκινά ο παίχτης που έχει την πιο ψηλή κάρτα πόρων (10 Κούπα, 10 Σπαθί, 10 Καρό, 10 Μπαστούνι κτλ.), και ακολουθούν οι υπόλοιποι σύμφωνα με τη ροή του ρολογιού (δεξιόστροφα).

Κανονισμοί:

- Ο παίχτης που έχει σειρά μπορεί να δημιουργήσει οποιαδήποτε παραγγελία στο τραπέζι. Για να το κάνει αυτό θα πρέπει να τοποθετήσει (εάν είναι δυνατόν) κάρτες συγκεκριμένης φυλής και αριθμού στο τραπέζι. Για παράδειγμα, εάν υπάρχει στο τραπέζι ως παραγγελία η κάρτα Q κούπα, ο παίχτης θα πρέπει να δώσει από τις κάρτες

πόρων του 12 πόντους (π.χ. 3 κούπα + 4 κούπα + 5 κούπα ή 2 κούπα + 10 κούπα). Εάν στο τραπέζι υπάρχει η παραγγελία J μπαστούνι θα πρέπει να χρησιμοποιήσει κάρτες πόρων των οποίων το άθροισμα ισοδυναμεί με 11.

- Εάν ο παίχτης δεν κατέχει τις απαραίτητες κάρτες στην αρχή του γύρου του, μπορεί να ανταλλάξει όσες κάρτες πόρων συγκεκριμένης φυλής επιθυμεί με τον ίδιο αριθμό καρτών από την στοίβα με τις κάρτες πόρων. Για παράδειγμα μπορεί να επιλέξει όσες κάρτες θέλει που ανήκουν στην φυλή καρό και να τις βάλει πίσω στην στοίβα καρτών πόρων, ενώ να πάρει από το πάνω μέρος τις στοίβας των ίδιο αριθμό καινούργιων καρτών. Εάν εξακολουθεί μετά από αυτή τη διαδικασία να μην μπορεί να κερδίσει κάποια παραγγελία, τότε ο επόμενος παίχτης παίρνει σειρά.
- Όταν κάποιος παίχτης καταφέρνει να κάνει μια παραγγελία, οι κάρτες πόρων που χρησιμοποίησε για να γίνει η παραγγελία, μπαίνουν στην στοίβα των καρτών-πόρων ενώ θα πρέπει να προστεθεί μια καινούργια κάρτα-παραγγελίας στο τραπέζι η οποία θα παρθεί από την στοίβα των καρτών παραγγελιών. Ο παίχτης ο οποίος έχει κάνει τη παραγγελία, αντικαθιστά τις χρησιμοποιημένες κάρτες-πόρων από τη στοίβα των καρτών-πόρων. Χρειάζεται να πάρει όσες κάρτες υπολείπονται έτσι ώστε να κρατάει πάντα στα χέρια του 6 κάρτες πόρων. Μετά ο επόμενος παίχτης έχει σειρά.

MARKET BUSTERS – 2^η ΕΚΔΟΣΗ

(παιχνίδι βασισμένο σε ειδικές κάρτες πόρων και παραγγελίας, μορφοποιημένο έτσι ώστε να εξυπηρετεί τους σκοπούς του παιχνιδιού του πρότζεκτ)

6

Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι:

Οι παίκτες έχουν στη κατοχή τους κάρτες πόρων τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κερδίσουν παραγγελίες (κάρτες παραγγελιών). Οι κάρτες παραγγελίες είναι τοποθετημένες στο τραπέζι και αντιπροσωπεύουν τις «ανάγκες των πελατών». Οι παίκτες πρέπει να δράσουν γρήγορα εφόσον μόνο 19 παραγγελίες μπορούν να δημιουργηθούν στην αγορά.

Ο νικητής:

Νικητής ανακηρύσσεται ο παίχτης ο οποίος θα κάνει τις πιο κερδοφόρες παραγγελίες.

Προετοιμασία:

- Διαχωρίστε τις κάρτες πόρων και τις κάρτες παραγγελιών σε δύο στοίβες και ανακατέψτε καλά τη κάθε στοίβα. Η κάθε στοίβα βρίσκεται αναποδογυρισμένη στο τραπέζι.
- Στην περίπτωση παιχνιδιού με 3-4 παίκτες, θα πρέπει να υπάρχουν 3 κάρτες παραγγελίας στο τραπέζι τις οποίες μπορούν να πάρουν από τη στοίβα καρτών παραγγελιών. Επιπρόσθετα ο κάθε παίχτης παίρνει από 5 κάρτες πόρων (κάποιος από

τους παίχτες ή ο διαμεσολαβητής κρατά τις κάρτες αναποδογυρισμένες, και οι παίχτες επιλέγουν από τα χέρια του).

- Το παιχνίδι ξεκινά από τον παίχτη ο οποίος έχει τον μεγαλύτερο αριθμό **καρτών εργαζομένων** (σε περίπτωση ισοπαλίας, τότε λαμβάνονται υπόψη και οι κάρτες πόροι). Ακολουθούν οι υπόλοιποι παίχτες με δεξιόστροφη φορά.

Κανονισμοί:

- Ο παίχτης που έχει σειρά μπορεί να δημιουργήσει οποιαδήποτε παραγγελία στο τραπέζι. Για να το κάνει αυτό θα πρέπει να τοποθετήσει (εάν είναι δυνατόν) κάρτες συγκεκριμένης φυλής και αριθμού στο τραπέζι. Για παράδειγμα, εάν υπάρχει στο τραπέζι μια παραγγελία η οποία χρειάζεται 3 εργαζομένους και **2 κομμάτια εξοπλισμού**, ο παίχτης θα πρέπει να δώσει κάρτες πόρων οι οποίες να αντιστοιχούν σε 3 εργαζομένους και 2 κομμάτια εξοπλισμού.
- Εάν ο παίχτης δεν κατέχει τις απαραίτητες κάρτες στην αρχή του γύρου του, μπορεί να ανταλλάξει όσες κάρτες πόρων συγκεκριμένου είδους επιθυμεί με τον ίδιο αριθμό καρτών από την στοίβα με τις κάρτες πόρων. Για παράδειγμα μπορεί να επιλέξει όσες κάρτες-εξοπλισμού επιθυμεί και να τις βάλει πίσω στην στοίβα καρτών πόρων, ενώ να πάρει από το πάνω μέρος τις στοίβας των ίδιο αριθμό καινούργιων καρτών. Εάν εξακολουθεί μετά από αυτή τη διαδικασία να μην μπορεί να κερδίσει κάποια παραγγελία, τότε ο επόμενος παίχτης παίρνει σειρά.
- Όταν κάποιος παίχτης καταφέρνει να κάνει μια παραγγελία στο γύρο του, οι κάρτες πόρων που χρησιμοποίησε για να γίνει η παραγγελία, μπαίνουν στην στοίβα των καρτών-πόρων ενώ θα πρέπει να προστεθεί μια καινούργια κάρτα-παραγγελίας στο τραπέζι η οποία θα παρθεί από την στοίβα των καρτών παραγγελιών. Ο παίχτης ο οποίος έχει κάνει τη παραγγελία, αντικαθιστά τις χρησιμοποιημένες κάρτες-πόρων από τη στοίβα των καρτών-πόρων. Χρειάζεται να πάρει όσες κάρτες υπολείπονται έτσι ώστε να κρατάει πάντα στα χέρια του 6 κάρτες πόρων. Μετά ο επόμενος παίχτης έχει σειρά.

7

Επιπρόσθετες πληροφορίες – Οι υποθέσεις του παιχνιδιού και η εφαρμογή τους:

- Κύκλος εργασιών – ο παίχτης επενδύει τους πόρους του και ξεκινά μια παραγωγή – αγοράζει πόρους προκειμένου να κάνει παραγγελίες
- Πραγματικά χαρακτηριστικά αγοράς στο πλαίσιο ανάπτυξης ιδιόκτητης εταιρίας – το παιχνίδι αναδεικνύει το τρόπο που λειτουργεί η αγορά (οι παραγγελίες χρειάζονται συγκεκριμένους πόρους)
- Χαρακτηριστικά επαγγελματών (ο ρόλος του κάθε εργαζόμενου στην επιχείρηση) – μοναδικές κάρτες οι οποίες αντιπροσωπεύουν το ανθρώπινο δυναμικό δίνουν έμφαση στην σημασία του ρόλου του εργαζόμενου στις επιχειρήσεις για την τοποθέτηση παραγγελιών (για παράδειγμα η κάρτα του ανώτερου ειδικού μπορεί να ανταλλαχθεί με 2 κάρτες χαμηλόβαθμων εργαζομένων).



- Σχέσεις εργοδότη-εργαζομένου – οι εργαζόμενοι παράγουν προϊόν και καθοδηγούνται από τους εργοδότες στη διαδικασία δημιουργίας παραγγελιών
- Η αξία των χρημάτων και έννοιες οικονομικών – η βάση του παιχνιδιού βρίσκεται στην αξία των παραγγελιών, οι οποίες μπορούν να γίνουν μόνο εάν υπάρχουν αρκετοί πόροι. Τα κύρια θέματα είναι τα εξής: πωλήσεις, παράγοντες παραγωγής, εμπορικές ανταλλαγές, κύκλος εργασιών, κέρδη κτλ.
- Καλλιέργεια επιχειρηματικού πνεύματος – το παιχνίδι δίνει έμφαση στην αναγκαιότητα διεξαγωγής παραγγελιών, πράγμα το οποίο δεν μπορεί να γίνει χωρίς τους απαραίτητους πόρους κτλ.



Βιβλιογραφικές Αναφορές:

NESTA (2013), Five proposals for improving the use of games for learning in the UK, <http://www.nesta.org.uk/blog/five-proposals-improving-use-games-learning-uk>

Prensky, M. (2005), In digital games for education, complexity matters, „Educational Technology”, 45(4).

Ruben, B. (1999), Simulations, games and experience-based learning: The quest for a new paradigm for teaching and learning, „Simulation and gaming”, 30(4).

Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Marlin, I., All, A., Schurmans, D., Wilaert, K., De Grove, F., Jacobs, A. and Misuraca, G. (2013), The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy, Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Τα παραδείγματα γραφικών, σεβόμενοι τα πνευματικά δικαιώματα των ιδιοκτητών, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της γραφικής επεξεργασίας των καρτών:

- <https://www.flickr.com/photos/30478819@N08/24582091828>
- <https://pixabay.com/pl/fabryka-roslin-maszyny-produkcja-40621/>
<https://pixabay.com/pl/przemysl-przemyslowa-4-0-2692640/>
- <https://pxhere.com/id/photo/334943>
<https://pxhere.com/id/photo/698444>
- <https://svgsilh.com/4caf50/image/559970.html>
<https://pxhere.com/id/photo/955092>