

Katalog pomysłów na pracę z młodzieżą NEET w kontekście innowacyjnych środków dydaktycznych do wykorzystywania w edukacji poza-formalnej.

ANGAŻOWANIE MŁODZIEŻY NEET POPRAZ GRY



ZABAWA



PRACA

NEET



UMIEJĘTNOŚCI



AKCJA



MEDIA



PIENIĄDZE



SŁUCHANIE



NAUKA



BIZNES



GRY



DANE



LEKCJE

Dokument powstał w czasie projektu Laboratorium Gier (The Game Laboratory Project, stąd często jest nazywany GameLab) który został współfinansowany z europejskiego programu Erasmus+. Zawiera przykłady edukacji poza-formalnej skierowanej do młodzieży NEET¹ w wieku od 15 do 17 lat. Czytelnik znajdzie w nim informacje o najczęściej występujących problemach przejawiających się w pracy z grupą docelową oraz proponowane metody rozwiązywania tychże problemów w tym głównie konkretne przykłady efektywnych metod metod bazujących na grach, proponowane przez partnerów projektu. Dokument może być wykorzystywany przez edukatorów pracujących z młodzieżą NEET w wieku od 15 do 17 lat w ramach zajęć poza-formalnych, zawierających gry edukacyjne.

Ta publikacja powstała w wyniku współpracy czterech organizacji partnerskich uczestniczących w projekcie GameLab:

- Citizens in Power (z Cyprus)
- Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (z Polski)
- Asociación Cazalla- Intercultural (z Hiszpanii)
- Praxis Europe CIC (ze Zjednoczonego Królestwa Wielkiej Brytanii i Irlandii Płn. - UK)

Dokument zawiera następującą treść:

1. Katalog gier rekomendowanych młodzieży NEET (w wieku 15-17)
 - Profit! (szybka, przyjazna gra przedsiębiorcza)
 - Value of Values
 - I am the Boss! (gra karciana)
 - Know opportunity
 - GoVenture Entrepreneur
 - Playing Lean
 - StartUp
 - Ghost Blitz (Duuuszki)
 - Herbaceous
 - Jaipur
 - Bankrupt (Bankrut)
 - The Battle of Polytopia
 - Settlers of Catan (Osadnicy z Catanu, 5. edycja)

¹ NEET- ‘Not in Education, Employment or Training’

2. Listę gier, które nie są rekomendowane młodzieży NEET (w wieku 15-17)
 - Logo (gra planszowa)
 - Bananagrams
 - Taboo
 - Dixit
 - Warhammer 40K
 - Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598
 - Risk
 - Dig It! Cat Mine
3. Listę wydarzeń, akcji dedykowanych młodzieży objętej projektem w każdym kraju partnerskim.
4. Rolę oraz korzyści płynące z używania gier w grupie docelowej; pozytywny wpływ grania na rozwój kompetencji oraz wiedzy.
5. Budowanie postawy przedsiębiorczej wśród młodzieży NEET jako podstawy do wkraczania na rynek pracy.
6. Odkrywanie umiejętności oraz mocnych stron młodzieży jako jeden z elementów budowania samooceny.
- 6.1 Metody pracy z młodzieżą NEET, rola twórcy gry/ trenera/ edukatora/ osoby wspomagającej proces edukacyjny.
7. Warunki niezbędne do prawidłowego rozwoju socjalnego oraz zawodowego młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji; wskazówki jak do tej młodzieży „dotrzeć”.
8. Partnerzy projektu i ich relacje z młodzieżą (szczególnie zmarginalizowaną społecznie, niezamożną, będącą w trudnej sytuacji). Jak partnerzy projektu pracują z tą grupą młodzieży.
9. Youth Guarantee – krótki opis sytuacji w krajach partnerskich: przeprowadzone działania; spełnione oczekiwania; wyniki; przeciwdziałanie przeszkodom
10. Rozwój współpracy międzynarodowej w zakresie projektów dla młodzieży (np. Erasmus).
11. Wnioski parterów płynące z testowania rekomendowanych gier w czasie mobilności projektowej – praca w młodzieżą NEET w wieku od 15 do 17 lat.

1. Katalog gier rekomendowanych młodzieży NEET (w wieku 15-17)

NAZWA GRY	Profit! The Fast and Fun Entrepreneurship Game
WIEK	8+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2-5
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki) <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: Wysokie <ul style="list-style-type: none"> stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu
OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i>	<i>Profit!</i> Zaprojektowana jako szybka i zabawna gra. Każda rozgrywka trwa 10-15 minut. Gracz z najbardziej dochodowymi sklepami/magazynami wygrywa. Więcej informacji i zdjęć: www.profitkaartspel.nl
ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY	31 unikalne ilustracje na 55 kartach
KATEGORIA	<ul style="list-style-type: none"> Ekonomiczna Strategiczna Na współpracę Edukacyjna Logiczna Rodzinna Na imprezę/towarzyska Wojenna Karciana Słowna i/lub numeryczna

	<ul style="list-style-type: none"> • Przygodowa • Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>By rozpocząć grę każdy z graczy bierze trzy karty. Gracz, który powie PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ pierwszy zaczyna.</p> <p>Gracze „ciągną” kartę przed każdym ruchem. W czasie ruchu możesz zagrać jedną kartą. Możesz nią:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Otworzyć sklep ▪ Zmodernizować sklep ▪ Zablokować graczy/gracza ▪ Wygrać sklep na otwartym rynku <p>Ponadto, możesz w swoim ruchu handlować kartami (albo publicznie, albo prywatnie).</p> <p>Gra się kończy kiedy rozdane są wszystkie karty lub kiedy jeden gracz otworzy cztery sklepy. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.</p> <p><u>Więcej informacji:</u> https://drive.google.com/file/d/0B6b5NgTDxUfBdVp_fQnhOOHJKYUk/view</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* <i>(niski, średni, wysoki)</i> *Złożoność gry</p>	<p>Niski do średniego</p>
<p>MECHANIKA* <i>(tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie),</i> * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i></p>	<p>Marketing, Handel wymiany, Negocjacje</p>
<p>INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty)</p>	<p>A) Wysoka do średniej B) Wysoka C) Niska do średniej</p>

C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i>	Średnia
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* (niska, średnia, wysoka) <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i>	Średnia do wysokiej
RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)	Średnia
CZAS GRY	10-20 minut
TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA	Karciana
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	Nie
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p><i>Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	www.profitkaartspel.nl
DOSTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki: holenderski

CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	Okolo 20 euro (wysyłana tylko do niektórych krajów, należy zadzwonić do twórców i zapytać, czy mogą wysłać do twojego kraju)
--	--



NAZWA GRY	Value of Values
WIEK	8+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	3-5 do każdego zestawu kart
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ <i>(niski, średni, wysoki)</i> <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: średnie <ul style="list-style-type: none"> ▪ Znaczenie wyznawanych wartości osobistych oraz wartości grupowych ▪ Scalenie wartości we frapującą wizję kierowania przedsiębiorstwem ▪ Właściciele lub założyciele rozumieją, że wyznawane wartości są podstawą funkcjonowania ich przedsiębiorstw
OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i>	The Value of Values ® to prosta gra, która pomaga dzieciom i dorosłym rozumieć, ewaluować oraz profetyzować ich wewnętrzne oraz społeczne wartości. Nadaje znaczenie ich działaniom oraz kontaktom oraz pozwala wyznaczać ważne cele życiowe oraz je realizować. Zdjęcie: www.learningaboutvalues.com
ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY	60 kart Wartości w 4 językach. 1 zbiór instrukcji.
KATEGORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna

	<ul style="list-style-type: none"> • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Grę można rozgrywać w różnych wariantach, my sugerujemy następujący (potrzebny instruktor):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Krok 1: Stwórz 5 grup (różne kraje w obrębie grupy). Każda grupa otrzymuje karty (około 60) (2min). ▪ Krok 2: Każdy uczestnik wybiera 5 kart/wartości, które go/ją cechują (3 min). ▪ Krok 3: Otwarcie opisz reszcie grupy (poprzez pokazanie kart) jak te wartości są z tobą związane. Pamiętaj, że wszystkie są pozytywne. 2-3 minuty dla każdego gracza na opisanie (razem 10-15 min). Złota zasada: Szczere i nie-oceniające wysłuchanie wszystkich graczy. ▪ Krok 4: Pokaż karty w swojej grupie i postaraj się nimi powymieniać w ramach negocjacji – negocjując karty, które opisują ciebie lepiej od tych, które masz obecnie (5min). ▪ Krok 5: Zhierarchizuj swoje wartości – od najważniejszej do najmniej ważnej (3-5 min). ▪ Krok 6: Wybierz 10 cech, które opisują twoją grupę (10 min). ▪ Krok 7: Spośród 10 wybierz 5 kart, które opisują twoją grupę (5 min). ▪ Krok 8: Uszereguj wartości grupy od najważniejszych do najmniej ważnych (3-5 min). ▪ Krok 9: Każda grupa dzieli się swoimi wartościami na forum (3 min na każdą prezentację, razem 15 min). Po każdej rundzie/prezentacji powinna się odbyć krótka sesja podsumowująca w formie pytanie-odpowiedź (2x5, 10 min)

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Krok 10: (opcjonalny) “Zaprojektuj” własnej działania w oparciu o zaprezentowane wartości.
POZIOM TRUDNOŚCI* <i>(niski, średni, wysoki)</i> *Złożoność gry	Niski
MECHANIKA* <i>(tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie),</i> * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i>	Introspekcja, Wybór kart, prezentacja kart, współpraca przy znajdowaniu wspólnych wartości.
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy <i>(niska, średnia, wysoka)</i>	A) Wysoka B) Niska C) Wysoka
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* <i>(niska, średnia, wysoka)</i> * <i>Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i>	Niska
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* <i>(niska, średnia, wysoka)</i> * <i>Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i>	Niska
RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych <i>(niska, średnia, wysoka)</i>	Średnia do Wysokiej

CZAS GRY	45 do 120 minut
TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA	karciana
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	Niedostępna
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p><i>Jeśli wybrałeś “TAK” wybierz jedną z poniższych odpowiedzi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	www.learningaboutvalues.com
DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Pozostałe języki: hiszpański, francuski, portugalski
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	Okolo 160 euro za 4 komplety gry. Skontaktuj się z twórcą i poproś o jeden komplet za 40 euro (wliczone koszty transportu).

NAZWA GRY	Know opportunity
WIEK	16+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2-5 graczy
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki) <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: Wysokie
OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i>	Prawdziwa przedsiębiorczość: To jest lepszy sposób pokazania dzieciom jak myśleć perspektywicznie. 80% światowej siły nabywczej znajduje się poza USA. Jeśli mamy uczyć przedsiębiorczości to czy nie powinniśmy zastanowić się nad globalnymi rozwiązaniami? Bezpieczeństwo finansowe: Czy myślałeś/Aś o rozpoczęciu dodatkowego biznesu by przestać żyć od wypłaty do wypłaty? Czy praca we własnej firmie nie jest przyjemniejsza od pracy dla kogoś? Sieć globalna: Będąc ekstrawertykiem czy introwertykiem, zdobyłeś już wystarczająco kontaktów by stworzyć dochodową organizację. Nie lekceważ tego co już osiągnąłeś. Pokażemy Tobie jak to wykorzystać!

	 
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<p>(1) Plansza do gry (1) 15-sekundowy czasomierz (2) kostka (20) Karty Know Opportunity (możliwości zawodowych) (20) Karty ‘co może pójść źle’ (20) Karty ‘zbyt dobre by przegapić’ (20) Kart ‘kontaktów międzynarodowych’ (20) Karty ‘rozwijającego się utrapienia/problemu biznesowego’ (20) Karty ‘dobijmy targu’ (27) Karty profilowe (2) Bloczki do wypełniania dochodów (50 kartek każdy) Instrukcja</p>
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ekonomiczna

	<ul style="list-style-type: none"> • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA	<p>Głównym celem Know Opportunity jest rozwijanie myślenia o biznesie w sposób globalny, uczenie studentów jak żyć lokalnie, ale myśleć i pracować globalnie. Edukatorzy uważają, że 36-tygodniowy globalny program przedsiębiorczy można łatwo zaadaptować do potrzeb istniejących kursów oraz planów zajęć.</p> <p>Cztery kluczowe obszary Głębokie Uczenie: wzrokowe, słuchowy, Kinetyczne oraz Czytanie i Pisanie – Know Opportunity angażuje uczniów w zakresie każdego. Więcej informacji: https://www.youtube.com/watch?v=r3iAsMgdXD8</p>
POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry	Średni
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.	Symulacja
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą	A) Średnia B) Średnia C) Średnia

dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i>	Średnia
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* (niska, średnia, wysoka) <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i>	Średnia
RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)	Średnia Sposób myślenia: Wiele zagadnień dotyczących otwierania firmy, która odniesie sukces. Dużej, jako głównego źródła dochodu lub małej, dodatkowej aktywności biznesowej – pomożemy Tobie odnieść sukces. Priorytety Biznesowe: Czy to czas by inwestować? Czy zaryzykować zanim dostaniesz dofinansowanie/środki? Ta gra biznesowa pomoże Tobie podejmować takie decyzje. Większa sprzedaż: Naucz się jak identyfikować problemy na zagranicznych rynkach i skoryguj je tak by zwiększać swoją sprzedaż.
CZAS GRY	90 - 120 minut
TYP GRY - KARCIANA/PLANSZOWA	Gra planszowa
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	https://www.knowopportunity.org/about/

ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • YES • NO <p>Jeśli wybrałeś “TAK” wybierz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) <p>niezależna</p>
WYDAWCA	Self-published: https://www.knowopportunity.org/
DOŚTĘPNE JĘZYKI* *Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki (jakie?)
CENA SUGEROWANA * *Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe	43 €

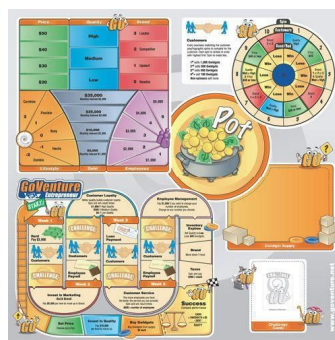
NAZWA GRY	GoVenture Entrepreneur
WIEK	12+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2-12 players
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki) Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.	Relevance: High
OPIS	The GoVenture Entrepreneur Board Game to połączenie najlepszych gier biznesowych jakie znasz –

O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)

rywalizacja, współpraca, negocjacje z pozostałymi graczami. Rozgrywka ma odzwierciedlać prawdziwe emocje biznesowe oraz wyzwania, ale w miłej atmosferze w formie gry. Zadania są skonstruowane tak byś doświadczał/a prawdziwych wyzwań z jakimi zmierzają się przedsiębiorcy, ale także miał okazję bawić się i uczyć w grupie. W przeciwieństwie do książek, kursów, seminariów, czy popularnych gier typu "opoly", wiedza z GoVenture może być wykorzystana w praktyce. Ta gra planszowa umożliwia uczenie w grupie, które może być trudne do osiągnięcia w czasie odgrywania scenek czy korzystania z symulacji software.

Zadania to min. kupowanie, wycenianie, sprzedawanie produktów zwane "gwidgets", zarządzanie kadra, dokonywanie opłat, zarządzanie przepływem gotówki, inwestowanie, jakość i marketing (marka), negocjacje z pozostałymi graczami, interakcje biznesowe – pytania i odpowiedzi kierowane do pozostałych graczy, rysowanie, kalambury, ciekawostki itp. Rozgraniczanie życia zawodowego i prywatnego, ewaluacja sukcesu – kalkulowanie majątku netto, przygotowywanie salda zysków i strat (opcjonalne), księgi rachunkowe (opcjonalnie) i wiele innych!

Więcej informacji:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/42371/go-venture-entrepreneur>




<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<p>Każda gra zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spinner - Pieniądze - Karty do gry - Klepsydrę do odmierzania czasu gry - Pionki
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?): Negocjacyjna
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Plansza główna (kładziona jako pierwsza na stole). Przedstawia miesiąc kalendarzowy z podziałem na cztery tygodnie. wszyscy gracze uczestniczą w każdej turze. Każdego tygodnia prowadzą działania biznesowe, doświadczają wyzwań i rywalizują o klientów. Na koniec każdego miesiąca gracze kalkulują swój sukces. Opcjonalnie mogą wypełnić druki księgowo – saldo, zyski-straty, księgę główną, dziennik główny.</p> <p>Plansza “górna” (nakładana na główną). Chipy (nie pokazane) służą do zaznaczania cen, jakości, marki, liczby pracowników, stylu życia przedsiębiorcy. W każdym biznesie można wybrać własną strategię poprzez dobór produktów, cen, inwestowanie w marketing. Np. biznes może być nisko-budżetowy, z dostawami niskiej jakości, a inny gracz może mieć biznes wysokiej jakości – lub pomiędzy. Strategia biznesowa może się zmieniać w miarę rozwoju gry,</p>

	zapełniając luki na rynku lub by rywalizować bezpośrednio z pozostałymi graczami. Więcej informacji: http://goventure.net/videos/videosenbgtraining.html
POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry	Średni
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.	Symulacja
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	A) Średnia B) Średnia C) Średnia
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) *Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.	Średnia
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* (niska, średnia, wysoka) *Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów	Niska

<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)</p>	<p>Średnia</p> <p><u>Główne rezultaty:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wyceny - Jakość produktów - Zakupy do magazynu - Zarządzanie zasobami na magazynie - Koszt-zysk (zależność) - Plany budżetowe - Zarządzanie finansami - Finansowanie/adresowanie długów - Kapitał własny - Księgowość- księga i dziennik finansowy - Księgowość- balas zysków i strat - Liczenie pamięciowe - Ekonomia- zaopatrzenie i zapotrzebowanie - Ekonomia – rywalizacja - Psychografia - Strategie biznesowe - Marketing - produkt, cena, miejsce, promocja - Marketing – makra - Monitorowanie konkurencji
<p>CZAS GRY</p>	<p>--</p>
<p>TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA</p>	<p>Gra planszowa</p>
<p>TYP GRY – WIDEO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
<p>TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ</p>	<p>Nie</p>
<p>ROZSZERZENIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p><i>Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) <p>niezależna</p>
<p>WYDAWCA</p>	<p>http://goventure.net/</p>

<p>DOSTĘPNE JEZYKI*</p> <p><i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki (jakie?)
<p>CENA SUGEROWANA *</p> <p><i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i></p>	40 €

NAZWA GRY	Playing Lean
WIEK	16+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2-12 players
<p>ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki)</p> <p><i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i></p>	Znaczenie: wysokie
<p>OPIS</p> <p><i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i></p>	<p>Grając w <i>Playing Lean</i>, masz drużynę, która chce stworzyć (od idei/pomysłu) a następnie sprzedać produkt. Przejście od wizji indywidualnej do złapania tysięcy klientów jest trudne. Wybory, których musisz dokonać również nie są łatwe: czy powinieneś zrealizować pomysł bazując na przekonaniu, że jest na niego zapotrzebowanie, czy lepiej najpierw zainwestować w badanie rynku?</p>

	<p><i>Playing Lean</i> stymuluje doświadczanie wprowadzania produktu na rynek – w czasie rozgrywki gracze poznają główne założenia oraz słownictwo związane ze Start-upami (które zapamiętają, bo sami tego doświadczają). Więcej informacji: https://www.boardgamegeek.com/boardgame/172636/playing-lean</p> 
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 plansza - 61 żetonów klientów – w tym 3 czerwone, 12 pomarańczowych, 20 żółtych, 26 zielonych - 55 kart eksperymentów - 4 karty firm - 4 plansze firm - 100 markerów w 4 różnych kolorach - 40 Tokenów pracowników - 1 Innowacyjny bloczek księgowy

	- Instrukcja
KATEGORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA	<p>Playing Lean to gra, która uczy innowacyjności oraz tego jak założyć Start-up w zaledwie 90 minut. To przyjemna, wciągająca gra, doskonała dla rozpoczynania biznesu, doradztwa czy korporacji. Pamiętaj, przedsiębiorcy są wszędzie!</p> <p>W czasie gry, gracze muszą eksperymentować by odkrywać prawdziwe potrzeby swoich potencjalnych klientów. Drużyny manipulują produktami poprzez usuwanie lub dodawanie im różnych cech by sprzedawać je coraz większej liczbie klientów. Gracze odczuwają presję nieodpowiednich zasobów, doświadczają niespodziewanych rezultatów swoich kroków eksperymentalnych oraz tego jak małe różnice w cenie mogą powodować przejęcie lub stracenie klienta.</p> <p>Więcej informacji: https://www.youtube.com/watch?v=BuRrN8S1lqg</p>
POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry	Niski
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie),	- Zbieranie kolekcji

<p>* <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i></p>	<p>- Zróżnicowane siły/możliwości graczy (np. jeden gracz ma jeden silny element, a inni kilka mniej silnych)</p>
<p>INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy <i>(niska, średnia, wysoka)</i></p>	<p>A) Średnia B) Średnia C) Średnia</p>
<p>POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* <i>(niska, średnia, wysoka)</i> <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i></p>	<p>Średnia</p>
<p>LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * <i>(niska, średnia, wysoka)</i> <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i></p>	<p>Średnia</p>
<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych <i>(niska, średnia, wysoka)</i></p>	<p>Średnia</p> <p><u>Kompetencje:</u> - Planowanie - Socjalne - Przedsiębiorcze</p>
<p>CZAS GRY</p>	<p>90 minut</p>
<p>TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA</p>	<p>Gra planszowa</p>
<p>TYP GRY – WIDEO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • on - line

	<ul style="list-style-type: none"> • off – line • nie nadaje się
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	Nie
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p>Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) <p>niezależna</p>
WYDAWCA	https://www.playinglean.com/
DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki: norweski
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	119 €

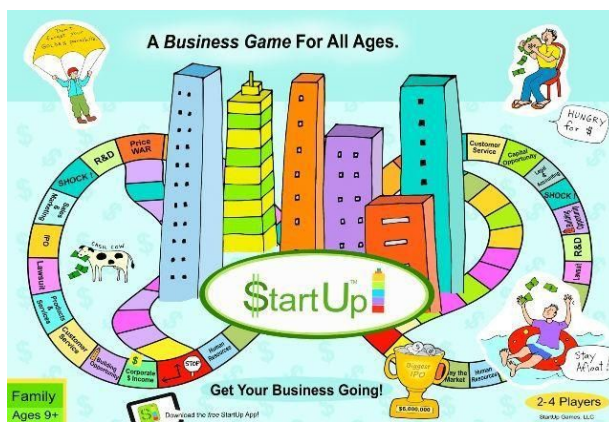
NAZWA GRY	StartUp
WIEK	9+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2-4
ZWIĄZEK PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ <i>(niski, średni, wysoki)</i> <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: Wysokie

OPIS

O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)

StartUp to gra biznesowa, w której gracze rywalizują i prowadzą swoje start-upy tak by docelowo rozwinąć je w duże korporacje. W czasie rozgrywki pojawiają się okazje biznesowe, kapitałowe, akcje inwestycyjne. Czeka cię tworzenie ekspertyzy by zwiększać szanse na sukces oraz na wzrost wartości firmy w pierwszej ofercie publicznej. Przebrnięcie przez procesy sądowe, wojny cenowe, negocjacje biznesowe i karty szokowe (wprowadzające sytuacje problemowe) w czasie rozgrywki.

Więcej informacji:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/163420/startup>



<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plansza do gry - 1 zestaw kostek - 40 kart ‘‘Szansa na biznes’’ - 25 kart ‘‘Szansa na kapitał’’ - 33 karty ‘‘Szok dla systemu’’ - 4 koperty ‘‘szansa na nawiązanie kontaktów’’ - 4 karty prawda/fałsz - 4 pionki - 8 Broszur firmowych - 4 plansze firm dla graczy - 17 kłoców do budowy gł. siedziby korporacji - 245 Znaczników za zdobyte punkty od ekspertów - 45 Znaczników nabycia własności - Pineridge do gry - Weksle - Diagram z szansami na biznes - Diagram z pierwszymi ofertami publicznymi - Trofeum za pierwsze oferty publiczne
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?): Matematyczna
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>W przeciwieństwie do innych gier biznesowych, <i>StartUp</i> to doskonała zabawa, nawet jeśli nie wygrasz. Tracisz poprzez wolniejsze osiągnięcie sukcesów, nie przez bycie zmiądzonym.</p> <p>Jak wygrać StartUp? Celem gry jest zbudowanie głównej siedziby firmy – budowa w 5 poziomach/krokach, za każdy trzeba zapłacić. Gracze</p>

	zarabiają odnosząc sukcesy biznesowe, sprzedając oraz w ramach innych aktywności w firmie. Pierwszy gracz, który zakończy budowę głównej siedziby, wygrywa. Więcej informacji: https://www.youtube.com/watch?v=vBhMp-AVY4M
POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry	Średni
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i>	Myślenie strategiczne
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	A) Średnia B) Średnia C) Średnia
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) * <i>Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i>	Średnia
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * (niska, średnia, wysoka) * <i>Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i>	Średnia

RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych <i>(niska, średnia, wysoka)</i>	Średnia <u>Kompetencje:</u> - Planowanie. - Matematyczne. - Myślenie strategiczne. - Socjalne. - Komunikacja.
CZAS GRY	60 minut
TYP GRY - KARCIANA/PLANSZOWA	Gra planszowa
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p><i>Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) niezależna
WYDAWCA	StartUp Games, LLC - http://www.startupboardgames.com/
DOŚTĘPNE JEZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki (jakie?)
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	32,5 €

NAZWA GRY	Ghost Blitz/Duuuszki
WIEK	8+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2- 8, najlepiej 4-5
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki) <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: Niskie Jednakże, to dobra gra „na rozgrzewkę” – wprowadza w świat gier planszowych rozpoczynając od miłych, łatwych opcji.
OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i>	Średniej wielkości pudełko zawiera dość kolorowe, doskonale wyrzeźbione drewniane figurki (5 szt – duch, fotel, mysz, butelka, książka) oraz 60 kart ilustrujących drewniane elementy w różnych wersjach. To gra w której liczą się refleks oraz spostrzegawczość. Gracze muszą złapać poprawne przedmioty jak najszybciej, więc lepiej pozostawić rzeczy, które mogłyby zostać zniszczone na boku. Mówić krótko, to gra typu, kto pierwszy, ten lepszy. Przygotowanie gry jest trywialne: 1/Złóż karty i połóż je na zakrytym stosie. 2/ Elementy drewniane ustaw pośrodku stołu. Więcej informacji: https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz
ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY	Pięknie ilustrowane karty oraz małe drewniane element: biały duch, szara mysz, czerwony fotel, niebieska książka, zielona butelka. Są też dwa nowe przedmioty, w nowej limitowanej edycji.

<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?): <p>Na reakcję/refleks W czasie rzeczywistym</p>
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Prawidłowe zgadnięcie jest nagradzane kartą. Gracz, który zbierze najwięcej kart, wygrywa.</p> <p>Balduin, duch domu, znalazł stary aparat w zamkowej piwnicy. Sfotografował wszystko, co kocha „ukrywać” (sprawiać by znikąło) kiedy straszy – w tym samego siebie, oczywiście. Niestety zaczarowany aparat robi wiele zdjęć w złych kolorach. Czasami zielona butelka jest biała, a czasem niebieska. Patrząc na zdjęcia Balduin nie pamięta co powinno kolejno znikać. Czy możesz pomóc mu straszyć i szybko nazywać odpowiednie rzeczy, a nawet sprawiać samemu by zniknęły? Jeśli złapiesz odpowiednią rzecz wystarczająca szybko, masz szansę wygrać...</p> <p>Superszybka gra a rozpoznawanie kolorów i kształtów na pewno sprawdzi refleks dzieci, całych rodzin oraz zapalonych graczy. W Ghost Blitz 5 drewnianych elementów jest umieszczonych na stole i czeka na złapanie: biały duch, słodka szara myszka, wygodny czerwony fotel, niebieska książka, zielona butelka. Każda karta w zbiorze ilustruje dwa obiekty, z których albo jeden albo dwa mają zły kolor. Spośród wszystkich graczy jeden odkrywa kartę i wszyscy mają za zadanie jak najszybciej schwycić „poprawny”</p>

	<p>przedmiot – ale który to ten poprawny? Jeśli jeden ma poprawny kolor – np. zielona butelka i czerwona mysz – gracze muszą złapać butelkę. Jeśli obydwa mają zły kolor – np. zielony duch, czerwona mysz – gracze łapią przedmiot, który nie ma żadnego z występujących kolorów ani kształtów (w podanym przykładzie wykluczamy zielony, czerwony, ducha i mysz, czyli złapać należy niebieską książkę).</p> <p>Ten, kto złapie poprawnie jako pierwszy, odkrywa kolejną kartę ze stosu. Jeśli gracz się pomyli, musi oddać jedną ze swoich kart. Gra kończy się wraz z końcem kart na stosie, wygrywa gracz z największą liczbą kart.</p> <p>Więcej informacji: https://boardgamegeek.com/video/10872/ghost-blitz/jolly-thinkers-channel-geistesblitz</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* <i>(niski, średni, wysoki)</i> *Złożoność gry</p>	<p>Niski</p>
<p>MECHANIKA* <i>(tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie),</i> * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i></p>	<p>Rozpoznawanie wzorów</p>
<p>INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy <i>(niska, średnia, wysoka)</i></p>	<p>A) Wysoka B) Wysoka C) Wysoka</p>
<p>POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* <i>(niska, średnia, wysoka)</i></p>	<p>Średnia Jest kilka wariantów (Ghost Blitz, Ghost Blitz 2, Limited edition of Ghost Blitz).</p>

<p><i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i></p>	<p>Można zmieszać Ghost Blitz and Ghost Blitz 2 – mamy wówczas więcej przedmiotów/drewnianych elementów oraz kart do gry; a tym samym większą frajdę</p>
<p>LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * (niska, średnia, wysoka) *Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</p>	<p>Średnia</p>
<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)</p>	<p>Średnia <u>Kompetencje:</u> - skojarzenia - socjalne - bystrość/zręczność - spostrzegawczość - szybkość obserwacji</p>
<p>CZAS GRY</p>	<p>20 minut</p>
<p>TYP GRY - KARCIANA/PLANSZOWA</p>	<p>Gra planszowa</p>
<p>TYP GRY – WIDEO</p>	<p>• on – line • off - line LINK: https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/linkeditems/videogameadaptation</p>
<p>TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ</p>	<p>Aplikacja Ghost Blitz dostępna dla iOS oraz Android.</p>
<p>ROZSZERZENIA</p>	<p>• TAK • NIE Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi: • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) niezależna</p>
<p>WYDAWCA</p>	<p>Ponad 12 wydawców: https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/credits</p>

	In Polsce: Egmont
<p>DOŚTĘPNE JEZYKI*</p> <p><i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki: hiszpański, polski, grecki, włoski, holenderski itp. Istnieje 16 wersji gry. <p>Więcej informacji: https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-bli/tz/versions</p>
<p>CENA SUGEROWANA *</p> <p><i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i></p>	10 - 15 €

NAZWA GRY	Herbaceous
WIEK	8+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	1-4
<p>ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ</p> <p><i>(niski, średni, wysoki)</i></p> <p><i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i></p>	<p>Znaczenie: Niskie/Średnie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ rynek ▪ wartość pieniądza/dóbr
OPIS	Gracze wcielają się w zapałonych ogrodników, którzy próbują wyhodować najlepsze zioła a następnie przesadzić je do jednej z czterech dostępnych doniczek.
<p><i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i></p>	

	<p>W grze Herbaceous, osoby zbierające zioła rywalizują by wyhodować oraz zebrać najcenniejsze mieszanki ziół. Każdy zaczyna od czterech pojemników, przy czym każdy daje inne możliwości grupowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupowanie tych samych ziół ▪ Grupowanie różnych ziół ▪ Groupowanie par ziół ▪ Groupowanie dowolnych trzech typów (takich samych lub różnych) <p>W swoim ruchu, losujesz zioło, decydujesz czy chcesz je zatrzymać w prywatnej kolekcji czy w komunalnej. Jeśli je zatrzymujesz, kolejna karta idzie do kolekcji komunalnej. Jeśli wylosowana karta trafia do kolekcji komunalnej, kolejna trafia do twojej prywatnej kolekcji. Zaczynając swój ruch, możesz zdecydować, czy użyjesz pojemnika. Jeśli tak, składasz karty z kolekcji prywatnej i komunalnej, grupujesz je i odwracasz by były niewidoczne. W ten sposób wypełniłeś pojemnik i nie możesz go użyć ponownie.</p> <p>Na końcu gry, gracze ustalają najlepsze kolekcje – wartości swoich kolekcji, pasujących ziół, mieszanek ziół.</p> <p>Gra kończy się, kiedy talia ziół zostanie wyczerpana, a gracze nie mogą już użyć doniczek. Wygrywa ten, kto zbierze największą liczbę punktów za wszystkie swoje doniczki oraz zioła pozostawione w ogrodzie.</p> <p>Więcej informacji oraz zdjęć: https://boardgamegeek.com/boardgame/195314/herbaceous</p>
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<p>Zawartość pudełka:</p> <p>72 karty ziół 16 kart potraw 1 karta ziołowych ciasteczek 1 karta osiągnięć ogrodniczych 4 karty pomocy wskazówki 10 kart ziół</p>

<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Zasady są bardzo proste, więc można je wyjaśnić w mniej niż 5 minut. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za uprawę i przesadzanie ziół do ogrodu wspólnego lub własnych doniczek. Są dwie opcje w każdym ruchu gracza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przesadzanie ziół (opcjonalne) – wybierz jedną z 4 kart potraw (rozdawane w czasie gry), zbierz potrzebną mieszankę ziół i połóż pod kartę. Od tego momentu, ten zestaw ziół nie może już być zmieniany/wykorzystywany w inny sposób. Zestaw ziół może zawierać karty z każdego ogrodu (współdzielonego lub prywatnego). - Sianie ziół (obowiązkowe) – gracz zaciska kartę ze szczytu stosu ziół i decyduje, gdzie ją dodać: do ogrodu prywatnego czy wspólnego. Następnie, kolejny gracz wybiera kolejną kartę ze stosu ziół i dokłada ją do innego typu ogrodu niż gracz poprzedni. Są 4 typy pojemników, które determinują kolekcjonowanie danych typów ziół: <ul style="list-style-type: none"> - Duża doniczka – możemy uprawiać od 1 do 7 ziół jednego typu. - Drewniana skrzynka – od 2 do 7 różnych rodzajów ziół. - Małe doniczki - 1 do 6 par takich samych ziół. Każda para musi być inna (pary nie mogą się powtarzać).

	<p>- Szklany wazon – może pomieścić do 3 ziół. Dodatkowo tylko wybrane zioła mogą być w nim umieszczone.</p> <p>Kiedy wyczerpie się talia ziół na stosie, gramy tak długo jak tylko możemy wykonywać możliwe ruchy na bazowe posiadanych kart. Gra kończy się każdy zużył swoje 4 doniczki lub kiedy nie może wyhodować więcej ziół. W tym momencie przechodzimy do liczenia punktów znajdujących się na kartach potraw. Możemy także dostać 5 dodatkowych punktów za ciasteczka ziołowe (dostajemy je, jeśli jako pierwsi zebraliśmy daną mieszankę/zestaw ziół) oraz po 1 punkcie za każdą kartę w prywatnym ogrodzie, która nie została zużyta do stworzenia zestawu ziół. Ogrodnik z największą liczbą punktów wygrywa!</p> <p>Są 3 opcje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ rozgrywka grupowa ▪ ekspert grupowy ▪ solo <p>Więcej informacji: https://www.youtube.com/watch?v=dFSkCIBcBkI https://boardgamegeek.com/video/133346/herbaceous/gamewire-herbaceous</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* <i>(niski, średni, wysoki)</i> *Złożoność gry</p>	<p>Niski</p>
<p>MECHANIKA* <i>(tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie),</i> * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i></p>	<p>Kombinacja zbierania zestawów oraz ‘szczęścia/farta’ w grze.</p>
<p>INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając</p>	<p>A) Średnia B) Średnia C) Średnia</p>

<p>mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty)</p> <p>C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)</p>	
<p>POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i></p>	<p>Średnia</p> <p>Podstawowy model gry jest przewidywalny, ale już rozgrywka 4-osobowa jest bardzo nieprzewidywalną i rzadko udaje się zyskać punkty za zaplanowane wcześniej ruchy. Dlatego zaleca się granie w 3-4 osoby (najlepiej w trzy).</p>
<p>LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * (niska, średnia, wysoka) <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i></p>	<p>Średnia</p>
<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)</p>	<p>Średnia</p> <p><u>Kompetencje:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Podejmowanie decyzji - Podejmowanie ryzyka - Nauka o roślinach - Umiejętności aukcyjne - Zdolność koncentracji - Myślenie analityczne - Oczekiwanie/przewidywanie
CZAS GRY	15 - 20 minut
TYP GRY - KARCIANA/PLANSZOWA	Gra planszowa
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on – line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	Nie
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE

	<p><i>If</i> Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	<p><u>Pencil</u> <u>First</u> <u>Games</u> <u>Whatz</u> <u>Games</u> (https://www.rebel.pl) W Polsce: GRANNA</p>
DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki (jakie?)
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	20-25 €

NAZWA GRY	Jaipur
WIEK	12+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	2 players
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ <i>(niski, średni, wysoki)</i> <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: duże Gra jest skoncentrowana wokół następujących zagadnień: <ul style="list-style-type: none"> ▪ obieg pieniądza, ▪ znajomość rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, ▪ wartość pieniądza i zagadnienia ekonomiczne, ▪ kreowanie postawy przedsiębiorczej.

<p>OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i></p>	<p>Jaipur to nazwa stolicy Rajasthan’u, gdzie znajduje się rynek. Gracz jest jednym z dwóch handlowców chcących sprzedać swoje dobra, kupić je po najlepszej cenie. Musi to zrobić lepiej niż przeciwnik.</p> <p><i>Jaipur</i> to szybka gra karciana, mieszanka taktyki, ryzyka oraz szczęścia.</p> <p>Więcej informacji:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur</p> <p>https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98045/Jaipur.html</p> <p>http://blognawolnyczas.blogspot.com/2015/08/jaipur-na-straganie-w-dzien-targowy.html</p>
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 55 kart towarów, ▪ 38 chipów dóbr, ▪ 3 znaczki zatwierdzające ▪ 18 tokenów premium ▪ 1 chip wielbłąd <p>GRA PLANSZOWA- Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 instrukcja ▪ 55 kart dóbr (6 Diamentów, 6 Złota , 6 Srebra, 8 Tkanin, 8 Przypraw, 10 Skóry, 11 Wielbłądów) ▪ 60 Tokenów (1 Wielbłąd, 3 Pieczęci doskonałości, 5 Diamentów, 5 Złota, 5 Srebra, 7 Tkanin, 7 Przypraw, 9 Skóry, 7 #3 Bonus, 6 #4 Bonus, 5 #5 Bonus)
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna


	<ul style="list-style-type: none"> • Przygodowa • Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>PRZYGOTOWANIE:</p> <p>Przygotowanie wymaga czasu. Najpierw weź 3 wielbłądy z talii kart i wyłóż na rynek. Reszta kart zostanie rozdana, a 5 kart zostanie rozdanych pomiędzy graczy tworząc zakryty stos. Z góry stosu wybierz 2 karty i dodaj do 3 wielbłądów. W ten sposób zawsze będzie 5 kart do handlowania.</p> <p>Następnie każdy gracz wyciąga wszystkie wielbłądy ze swojej talii i układa je przed sobą w formie stosu. ten stos to jego stado.</p> <p>Przechodzimy do ułożenia chipów. dzielimy tokeny w zależności od typów dóbr – na stosie zaczynając od najmniejszej wartości, a na górze stosu pozostawiając ten o wartości największej. Ten stos musi potem być rozszerzony tak, żeby gracze widzieli wartości pojedynczych chipów. Możemy także podzielić chipy z bonusami na 3 typy, zmieszać je i przygotować zakryty stos. Chipy wielbłądów oraz bonusy powinny być dostępne dla wszystkich graczy. Możemy rozpoczynać grę.</p> <p>GRA:</p> <p>W czasie swojej kolejki gracz może wykonać jeden (i tylko jeden) lub dwa ruchy. Może wziąć karty lub je sprzedać.</p> <p>ŁĄCZENIE KART. Możemy wziąć niektóre dobra na zasadzie wymiany. np. bierzemy 3 karty dóbr (takie same lub różne) a w zamian wykładamy 3 karty na rynek. I mogą być to karty z naszej ręki lub ze stada naszych wielbłądów w dowolnej konfiguracji.</p> <p>Opcja druga to wzięcie jednego dobra z rynku. W takim przypadku gracz bierze kartę z rynku, kładzie ją w swojej talii i uzupełnia brakujące miejsce kartą z zakrytego stosu.</p> <p>Opcja trzecia, to zdecydowanie się na powiększenie stada wielbłądów. W takim przypadku bierzemy</p>

	<p>wszystkie dostępne wielbłądy z rynku i uzupełniamy nasz rynek odpowiednią liczbą zakrytych kart ze stosu. Kończąc swój ruch gracz nie może mieć więcej niż 7 kart w ręce (karty wielbłądów nie są wliczane do limitu)</p> <p>SPRZEDAŻ KART:</p> <p>Gracz odrzuca dowolną ilość kart na sto kart odrzuconych z jego rąk. Następnie bierze tyle chipów dóbr, ile sprzedał kart, zaczynając od najcenniejszych/najbardziej wartościowych chipów. Jeśli gracz sprzedaje trzy lub więcej dóbr w jednym ruchu, dostaje także bonus, tj. bonus z jednego z trzech stosów chipów.</p> <p>Sprzedając najdroższe dobra (diamenty, złoto, srebro) musimy pamiętać, że sprzedaż odniesie sukces tylko jeśli sprzedamy dwa lub więcej stosów kart.</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry</p>	<p>Niski</p>
<p>MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</p>	<p>Ciągnięcie kart, Zarządzanie kartami w rękach, Zbieranie kolekcji</p> <p>Jaipur to gra oparta o Przypadkowość z elementami myślenia strategicznego (osiąganie zysku). Gracz musi obserwować sytuację na rynku (gdzie są wymieniane karty) oraz zachowanie pozostałych graczy (ich wybory, ilość wielbłądów). Występuje także zbieranie zasobów.</p>
<p>INTERAKCJA</p> <p>A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)</p>	<p>A) Wysoka B) Wysoka C) Wysoka</p>

<p>POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i></p>	<p>Wysoka- gra ma elementy przypadkowe, nie ma dwóch takich samych rozgrywek, możliwe różne założenia (w szczególności w wersji mobilnej; szczegółowe zasady dobrze wyjaśnione)</p>
<p>LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * (niska, średnia, wysoka) <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i></p>	<p>Średnia – Przepadkowość dotyczy tylko kart wyłożonych na środku (tzw. rynku).</p>
<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)</p>	<p>Wysoka <u>Kompetencje:</u> - Komunikacja - Logika - Myślenie strategiczne - Podejmowanie decyzji - Uwaga/skupienie (obserwacja przeciwników) - Liczenie pieniędzy</p>
<p>CZAS GRY</p>	<p>30 minut</p>
<p>TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA</p>	<p>Yes</p>
<p>TYP GRY – WIDEO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • on – line <p>https://en.boardgamearena.com/#!/gamepanel?game=jai_pur?</p> <ul style="list-style-type: none"> • off – line
<p>TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ</p>	<p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meepletouch.jaipur</p>
<p>ROZSZERZENIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • YES • NO <p>Jeśli wybrałeś "TAK" zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej)

	<ul style="list-style-type: none"> • niezależna
WYDAWCA	http://asmodee.com/
DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki (jakie?)
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	12-15 € 70 PLN wersja off-line 15 PLN aplikacja mobilna

NAZWA GRY	Bankrupt/Bankrut
WIEK	8+
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	3-6 graczy
ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ <i>(niski, średni, wysoki)</i> <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i>	Znaczenie: Wysokie Gra zawiera takie aspekty jak wymiana – wymiana posiadanych dóbr w różnych walutach oraz negocjacje i komunikacja z innymi graczami.

<p>OPIS <i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i></p>	<p>Gracze odgrywają role kupców, którzy handlują dobrami na rynku. Wymieniają się kartami w czasie dialektów i krzyków, starając się przez to zdobyć jak najwięcej dóbr. Jednakże, muszą handlować uważnie, ponieważ jedno z dóbr może doprowadzić ich do bankructwa. Celem jest połączyć różne umiejętności i wykorzystać je do negocjacji handlowych, tak by zdobyć w czasie gry jak najwięcej punktów.</p>  <p>https://boardgamegeek.com/boardgameversion/337821/polish-edition</p>
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 61 kart (grube karty) Na kartach znajdują się po 3 numery - 5, 7 i 9 z różnymi dobrami: cegły, zboże, drewno (wartość 5); owce, ryby, prosiaki, kawa (wartość 7); zioła, złoto (wartość 9). Ilość kart każdego typu w talii jest równa wartości na karcie (tj. 5, 7 or 9). - Bloczek do odnotowywania zdobytych punktów - Ołówek - Instrukcje
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana


	<ul style="list-style-type: none"> • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Zasady są niezwykle proste. Każdy gra w tym samym czasie (wszyscy gracze wymieniają się kartami w jednym momencie), starając się zdobyć jak najwięcej punktów. Można zdobyć punkt, jeśli ma się najwięcej kart danego typu (towarów danego rodzaju). Łatwo to policzyć, ponieważ na każdej karcie znajduje się cyfra, która o tym informuje.</p> <p>A. Gracz rozpoczynający rundę powinien potasować karty i położyć jedną z wybranych na środku stołu – zakrytą (nikt nie widzi jaki towar się na niej znajduje).</p> <p>B. następnie rozdaje pozostałe karty graczom: Jeśli 3 graczy – 20 kart każdemu, jeśli 4-graczy - 15 kart każdemu, jeśli 5-graczy - 12 kart każdemu, jeśli 6-graczy - 10 kart każdemu.</p> <p>Rozgrywając kartę/karty, należy robić to tak by przeciwnicy nie widzieli co niej/nich jest.</p> <p>C. Gracz, który rozpoczyna odwraca kartę leżącą na środku stołu, tym samym gra się rozpoczyna. Ta karta informuje za które dobro zostaną na końcu rundy naliczone punkty ujemne.</p> <p>Wszyscy rozgrywają równocześnie, dowolna liczba kart i w dowolnej konfiguracji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wymiana kart pomiędzy graczami • Wymiana karty na środku stołu <p>WYMIANA KART POMIĘDZY GRACZAMI Gracze mówią głośno jakie dobra chcą kupić a jakie oferują w zamian. Można wymienić jedną lub więcej kart. Można wziąć karty „za darmo” jeśli drugi gracz się na to zgodzi.</p> <p>WYMIANA KARTY NA ŚRODKU STOŁU W dowolnym momencie gracze mogą wymienić kartę leżącą po środku (tę do naliczania punktów ujemnych).</p>

	<p>Gracz zabiera kartę z środka wkładając w jej miejsce inną.</p> <p>Gracze mogą wykonywać ten ruch w dowolnym momencie i dowolną ilość razy w czasie rundy.</p> <p>KONIEC</p> <p>Kiedy gracz ueziera większość kart danego typu może, ale nie musi krzyknąć STOP! I zakończyć handel w danej rundzie. Nie musi tego robić, bo może poczekać aż ueziera wszystkie, ale ryzykuje wtedy, że ktoś inny go wyprzedzi a on/ona starci punkty.</p> <p>Po zakończonej rundzie gracz, który krzyknął STOP! Otrzymuje punkty plus wszyscy gracze otrzymują punkty za swoje dobra.</p> <p>Punkty zostają zapisane w bloczku (i tak po każdej rundzie, a w końcu zsumowane). Dzięki temu Można kontrolować sumę punktów po każdej rundzie. Jeśli gracz, który krzyknął STOP ma pełny zestaw kart danego dobra jako jedyny, otrzymuje 5 punktów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli gracz krzyżący STOP! Popenił bład otrzymuje 5 ujemnych punktów • Jeśli gracz ma 3 karty danego typu otrzymuje po 2 punkty za każdą • Jeśli gracz ma ponad połowę kart danego typu, otrzymuje po 1 punkcie za każdą taką kartę, • Jeśli gracz ma zbiór odpowiadający karcie z środka stołu, otrzymuje 1 punkt negatywny za każdą taką kartę. • Gracze nie otrzymują żadnych punktów za pozostałe karty. Gra może mieć dowolna ilość rund w zależności od preferencji graczy. <p>Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, wszyscy remisujący z największą liczbą punktów są wygranymi.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6jc6Fyy9jm8</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki)</p>	<p>Niski</p>

*Złożoność gry	
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * <i>Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.</i>	Handel, Zbieranie kart, Wymiana Więcej informacji: https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2004/set-collection
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	A) Wysoka B) Wysoka C) Wysoka
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) * <i>Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i>	Średnia
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ * (niska, średnia, wysoka) * <i>Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i>	Średnia
RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)	Średnia <u>Kompetencje:</u> - Komunikacja - Negocjacje - Myślenie strategiczne - Liczenie dóbr



CZAS GRY	Około 30 minut
TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA	Tak
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on – line • off – line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	NIE
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p>Jeśli wybrałeś “TAK” zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	Nasza Księgarnia
DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski • Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje • Inne języki : polski, niemiecki <p>Więcej informacji: https://boardgamegeek.com/boardgame/5393/wheelde/versions</p>
CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i>	40 PLN wersja offline aplikacja na iPhone/smartfon 10-12 €

NAZWA GRY	The Battle of Polytopia
WIEK	15-17 lat
REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY	Dla jednego gracza za darmo, dla wielu wymaga wykupienia aplikacji

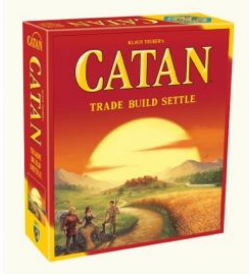
<p>ZWIĄZEK PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ (niski, średni, wysoki) Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</p>	<p>Znaczenie: średnie</p> <p>Kreowanie podejścia przedsiębiorczego – możliwość kupowania dóbr w grze</p>
<p>OPIS O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</p>	<p>The Battle of Polytopia to przygoda strategiczna. To gra o rządzeniu światem, zwalczaniu złych plemion AI, odkrywaniu nowych lądów oraz pojmowaniu nowych technologii.</p> <p>Auto generujące się mapy sprawiają, że każda rozgrywka jest inna, ogromna wartość ze względu na brak powtórzeń. Wybierają sposób różnych plemion. Wędruj po ciemnym, zimnym lesie Barduria, eksploruj parne jungle Kickoo lub rość sobie prawo do bogactw królestwa Imperius.</p> <p>Więcej informacji: https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB</p> 
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<p>To gra-aplikacja, która może być ściągnięta z internetu np. na telefon.</p>
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ekonomiczna

	<ul style="list-style-type: none"> • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa • Inna (jaka?)
PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA	<p>Turowa gra strategiczna, stawanie przeciw innym plemionom, zbieranie zasobów, podwyższaj technologię, 12 plemion w grze.</p> <p>Więcej informacji: https://www.youtube.com/watch?v=-HfwItMagQw</p>
POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry	Niski
MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzą”, dają możliwość rozgrywania.	Kombinacja opowieści, zasad, turowej gry strategicznej
INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty) C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)	A) Średnia B) Średnia C) Niska
POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE*	Średnia

(niska, średnia, wysoka) *Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.	
LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* (niska, średnia, wysoka) *Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów	Niska
RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)	Niska
CZAS GRY	60 minut, ale może trwać tak długo jak chce tego gracz lub jak gracz dokończy ruch.
TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA	Aplikacja
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off – line https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	App Android & iOS https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p>Jeśli wybrałeś “TAK” zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	http://www.midjiwan.com/
DOSTĘPNE JĘZYKI*	<ul style="list-style-type: none"> • angielski

<p><i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> •  Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje •  Inne języki (jakie?)
<p>CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i></p>	<p>Darmowa, dostępna w sklepach z aplikacjami</p>

<p>NAZWA GRY</p>	<p>Settlers of Catan 5th edition/ Osadnicy z Catanu, 5. edycja</p>
<p>WIEK</p>	<p>10+</p>
<p>REKOMENDOWANA LICZBA GRACZY</p>	<p>3-4</p>
<p>ZWIĄZEK Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCIĄ <i>(niski, średni, wysoki)</i> <i>Czy w grze przewijają się następujące aspekty: obieg pieniądza, stan rynku w kontekście prowadzenia własnego biznesu, specyfikacja pracy, związek pracodawca-pracownik, wartość pieniądza oraz pojęcia ekonomiczne, zaszczepianie podejścia przedsiębiorczego.</i></p>	<p>Znaczenie: Średnie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wartość pieniądza oraz tematyka ekonomiczna, ponieważ można uzyskiwać zasoby i handlować tymi, których się nie ma lub nie potrzebuje.

<p>OPIS</p> <p><i>O czym jest gra: krótki opis – główna informacja, zdjęcie pudełka oraz jego zawartości)</i></p>	<p>Kobiety i mężczyźni z twojej wyprawy budują pierwsze dwie osady. Szczęśliwie ziemia jest bogata w naturalne zasoby. Budujesz drogi oraz nowe osady, które w końcu przekształcają się w miasta. Czy uda się Tobie osiągnąć zwierzchnictwo nad Catanem? Dominuje handel wymienny. Niektóre towary obfitują, inne są niezwykle rzadki. Ruda za wełnę, cegła za drewno – handlujesz w zależności od potrzeb. Podejdź do tego strategicznie! Jeśli twoje osady znajdują się w odpowiednich miejscach i umiejętnie będziesz handlować dobrami, to przeciwności będą działały na twoją korzyść. Pamiętaj, jednak że twoi przeciwnicy też są bystrzy!</p> <div data-bbox="842 927 1091 1200" data-label="Image">  </div> <p>Więcej informacji: https://www.catan.com/</p>
<p>ZAWARTOŚĆ-KOMPONENTY</p>	<p>Gra planszowa, karty, tokeny, rama, element do gry.</p>
<p>KATEGORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomiczna • Strategiczna • Na współpracę • Edukacyjna • Logiczna • Rodzinna • Na imprezę/towarzyska • Wojenna • Karciana • Słowna i/lub numeryczna • Przygodowa

	<ul style="list-style-type: none"> Inna (jaka?)
<p>PROSTA I PRZEJRZYSTA INSTRUKCJA</p>	<p>Każdy z graczy umieszcza 2 małe domy w miejscach, gdzie spotykają się 3 sześciokąt terenu. To elementy startowe.</p> <p>Rzucam 2 kostkami. "11"! Każdy sześciokąt terenu jest zaznaczony numerem. Każdy gracz, który posiada osadę sąsiadującą z sześciokątem terenu, jest oznaczony numerem. Wzgórza produkują cegły, lasy drewno, góry rudy, pola zboże, a pastwiska wełnę.</p> <p>Używamy tych surowców naturalnych do ekspansji Catanu: możemy budować drogi oraz nowe osady, możemy podnosić rangę naszych nowych siedlisk do miast. Np. droga kosztuje 1 cegłę oraz 1 drewno. Jeśli nie mamy potrzebnych surowców, możemy je zdobyć w drodze handlu wymiennego z pozostałymi graczami.</p> <p>Każda osada jest warta 1 punkt zwycięstwa a każde miasto dwa punkty. Jeśli mądrze się rozbudowujesz, możesz zostać pierwszym graczem z 10 punktami i wygrać!</p>
<p>POZIOM TRUDNOŚCI* (niski, średni, wysoki) *Złożoność gry</p>	Średni
<p>MECHANIKA* (tzn. symulacje, wybory, snucie opowieści, głosowanie), * Mechanika gry to zbiór zasad, metod i teorii, które były wzięte pod uwagę przy tworzeniu gry i nią „rządzi”, dają możliwość rozgrywania.</p>	Turowa, opowieść, negocjacje, wymiana
<p>INTERAKCJA A) Reakcja na ruchy graczy B) Interakcja gry samej w sobie (różne scenariusze/element/zasady oddziałując na</p>	<p>A) Średnia B) Wysoka</p>

<p>siebie/współgrając mogą dawać interesujące, a nawet niespodziewane rezultaty)</p> <p>C) Wzajemna interakcja graczy (niska, średnia, wysoka)</p>	C) Średnia
<p>POWTARZALNOŚĆ/POWTÓRNE ROZEGRANIE* (niska, średnia, wysoka) <i>*Niektóre czynniki umożliwiają ponowne rozegranie w odmienny sposób, np. dodatkowe postaci, sekrety, alternatywne zakończenia.</i></p>	Wysoka
<p>LOSOWOŚĆ/PRZYPADKOWOŚĆ* (niska, średnia, wysoka) <i>*Informacja, która jest w grze nie do przewidzenia, uzyskana np. przez rzuty kostką, tasowanie kart, losowe generowanie numerów</i></p>	Niska
<p>RÓŻNORODNOŚĆ KOMPETENCJI w tym społecznych oraz kluczowych (niska, średnia, wysoka)</p>	Średnia
CZAS GRY	45-90 minut
TYP GRY - KARCIANA/ PLANSZOWA	karciana
TYP GRY – WIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • on - line • off - line
TYP GRY - W APLIKACJI MOBILNEJ	https://www.catan.com/
ROZSZERZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • TAK • NIE <p><i>Jeśli wybrałeś “TAK” zaznacz jedną z poniższych odpowiedzi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zależna (wymaga użycia wersji podstawowej) • niezależna
WYDAWCA	https://www.catan.com/
<p>DOŚTĘPNE JĘZYKI* <i>*Język gry może nie stanowić przeszkody jeśli gra jest wizualna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • angielski <p>♣ Gra nie wymaga znajomości j. ang., zawiera grafikę/animacje/ilustracje</p> <p>♣ Inne języki (jakie?)</p>

<p>CENA SUGEROWANA * <i>*Cena nie zawiera kosztów transportu; może wzrosnąć gdy kończą się stany magazynowe</i></p>	<p>£55.98 - Amazon https://www.amazon.co.uk/Mayfair-MFG3072-Catan-Board-Game/dp/B01MFC6LEQ</p>

Używanie gier planszowych w edukacji oraz do rozwijania komunikacji w danej grupie społecznej wymaga odpowiednich umiejętności oraz podejścia do danej tematyki oraz problemów zarówno ze strony edukatora jak i młodzieży NEET. Zaleca się rozpoczęcie od przyjaznych gier planszowych o łatwych zasadach, które przyciągają uwagę, zachęcają do gry a zarazem niosą i zaszczepiają w młodzieży NEET pozytywne wartości. Wraz z nabywaniem wiedzy i doświadczenia w świecie gier edukacyjnych, edukatorzy mogą zaczynać używać coraz to bardziej złożonych, mniej towarzyskich czy rodzinnych gier, a bardziej tych nacełowanych na rozwój zdolności społecznych, interpersonalnych, przedsiębiorczych.

2. Lista gier ‘niezalecanych’ młodzieży NEET (w wieku: 15-17)

Organizacje partnerskie biorące udział w projekcie przeanalizowały różnego typu gry planszowe dostępne na rynku by przygotować ‘przewodnik’ dla osób pracujących z młodzieżą NEET w wieku 15-17 lat zawierający zarówno gry rekomendowane jak i niezalecane. Poniżej znajduje się lista gier niezalecanych prezentowana przez poszczególne organizacje.

Odkrycia Citizens in Power (Cypr):

Gdyby tak zadać sobie pytanie czego właściwie nauczymy się z danej gry i jak będziemy mogli tę wiedzę i umiejętności wykorzystać w naszym codziennym życiu? Dokładna analiza gier, także edukacyjnych, odkrywa ich piętę achillesową. Wyzwania stawiane w grach, szczególnie wirtualnych, są hipotetyczne i dalekie od zdarzeń z życia codziennego, są rodzajem ‘iluzji’. Np. w grze **Tetris** układanie elementów w odpowiednie miejsca pozwala im na zdobycie wiedzy, która właściwie raczej nie ma znaczenia, a na pewno nie może być użyta wprost w życiu codziennym.

Gra **planszowa Logo** to gra w której uczestnicy odpowiadają na ogólne pytania branżowe, jak np. reklama marki, kolor i znaczenie logo firmy, znaczenie nazwy marki, historia firmy, produkty danej marki, składniki owych produktów itp. Gra zawiera wskazówki w postaci kart obrazkowych do części odpowiedzi. Jest to gra ciekawa, wciągająca i bazująca na faktach. Główną jej wadą jest dostarczanie głównych informacji o marce i produktach, uniemożliwiający graczom zdobywanie znaczących informacji ze świata biznesu. Np. gracze nie uczą się logiki ukrytej za wyborem konkretnych kolorów do logo – dla przykładu niebieski niesie za sobą skojarzenie z bezpieczeństwem. Stąd niebieski jest używany przez wiele linii lotniczych oraz autobusowych, ten biznes bazuje na bezpieczeństwie przewożonych osób. Dodatkowo gracze nie zetkną się z powodami, dla których handlowcy wybierają określone typy reklamy oraz jak odzwierciedlają one potrzeby grupy docelowej – odbiorców marki/ kupujących.

Ponadto, częste granie w Logo może doprowadzić do nadmiernego promowania, a nawet uzależnienia od określonych marek ich produktów. Podczas gdy młodzież NEET często ze względu na swoją sytuację nie może sobie pozwolić na zakup markowych produktów. Wreszcie młodzież NEET mogła, ze względu na swój wiek, nie zetknąć się z markami prezentowanymi w grze, więc nie będzie nimi zbyt zainteresowana.

W kategorii gry planszowej Logo znajdują się także gry online zawierające quizy logo (<https://www.sporcle.com/games/g/corplogos>) czy aplikacje z quizami logo takie jak np.

Quiz: Logo game
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=lemmingsatwork.quiz&hl=en>)

Źródła:

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

EDUCATIONAL GAMES POSSIBILITIES AND LIMITATIONS

(<https://www.goethe.de/en/spr/mag/20395586.html>)

Odkrycia FUNDACJI CENTRUM AKTYWNOŚCI TWÓRCZEJ (Polska):

Gry niezalecane młodzieży NEET w wieku 15-17 lat, to zdaniem Fundacji Centrum Aktywności Twórczej: gry wymagające obszernej, szczegółowej wiedzy z danego tematu. W takich grach szanse na zwycięstwo są podyktowane czynnikami społecznymi, takimi jak np. poziom wykształcenia.

Bananagrams, choć jest to gra wciągająca, dynamiczna, zabawna, może być trudna dla osób mających trudności z pisaniem lub mówieniem. To przykład gry, w której trzeba być bardzo refleksyjnym, a dodatkowo mieć umiejętność zapisywania wyrazów, które przychodzą nam do głowy w formie krzyżówki (zgrywającej się podanymi literami). Bananagrams opiera się na umieszczaniu znaczników (liter) i ma kilka wariantów gry. Używając dostępnych w grze 144 plastikowych liter (w wersji angielskiej), każdy z graczy pracuje samodzielnie by stworzyć swoją własną „krzyżówkę”. Kiedy jeden z graczy zużyje wszystkie swoje litery, wszyscy gracze zabierają kolejną „porcję” z puli. Kiedy wszystkie „porcje” są rozdysponowane, wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zużyje wszystkie swoje litery. Są różne warianty gry, także opcja gry solo.

Następnie, **Dixit**, gra w której gracze wymyślają/budują historie wskazując na skojarzenia czy używając metafor. Wymaga się więc od nich myślenia abstrakcyjnego oraz sięgania po bardzo niekonwencjonalne konstrukty myślowe, skojarzenia. Co za tym idzie nie jest to gra niezależna językowo. Młodzież NEET, ze względu na ograniczone słownictwo czy niechęć do mówienia może poczuć się przytłoczona tak abstrakcyjną i metaforyczną grą.

Podobnie będzie w przypadku gry **Taboo**.

Odkrycia Cazalla-intercultural (Hiszpania):

Warhammer 40K, to gra wojenna z użyciem kosztownych miniatuur i na scenariusza, na które nie wszyscy młodzi ludzie mogą sobie pozwolić. Dodatkowo, to gra oparta na silnej rywalizacji i ograniczona wyłącznie do dwóch graczy.

Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598, to gra strategiczna dla od dwóch do sześciu graczy oparta na historii militarnych, politycznych oraz religijnych konfliktów w Europie podczas rządów Elżbiety I w Anglii oraz Filipa II w Hiszpanii. Każdy gracz kontroluje jedną lub więcej sił, które górują politycznie nad Europą tamtego okresu. Hiszpania jest siłą niszczycielską, wykorzystującą bogactwa swojego obszernego, globalnego imperium. Gra nie jest rekomendowana ze względu na dużą złożoność, przy jednoczesnym omijaniu interesujących aspektów ekonomicznych.

Odkrycia Praxis (UK²):

Risk gra planszowa dla od dwóch do sześciu graczy, która obraca się wokół dyplomacji, konfliktów i podbojów. Gra uwydatnia mapę świata z różnymi terytoriami, a celem graczy jest przejęcie kontroli nad jak największą liczbą tychże terytoriów. By tego dokonać gracze mogą zawierać lub zrywać ze sobą sojusze.

Gra nie jest rekomendowana do pracy z młodzieżą NEET z dwóch przyczyn. Po pierwsze, w Risk gra się długo i wymaga ciągłego ogromnego skupienia, podczas gdy młodzież ma raczej krótkie okresy pełnej koncentracji uwagi, więc może się zniechęcać. Po drugie gra nie zawiera wielu elementów taktycznych ani nie oferuje dużych nagród dla graczy podejmujących liczne akcje, a tym samym nie daje możliwości szybkiego, zachęcającego i widocznego rozwoju zdolności i umiejętności młodzieży NEET.

Dig It! Cat Mine to gra cyfrowa, strategiczna dostępna na dla system Apple oraz Android. Celem gry jest stanie się liderem oraz odkrywanie tajemnic. Gry-aplikacje mają tę zaletę, że mogą być rozgrywane niemalże wszędzie i niemalże przez każdego, kto ma dostęp do smartfonu czy tabletu.

Jednakże istnieje wiele powodów dla których nie powinno się korzystać z gry **Dig It! Cat Mine** w pracy z młodzieżą NEET. Gra rozwija się powoli i wymaga od graczy sprawdzania ich profili regularnie, stąd ryzyko uzależnienia. Gra daje możliwość ściągnięcia kolejnych aplikacji – na coraz wyższych poziomach, by zwiększać dynamikę. Chociaż są w niej elementy ekonomiczne związane z zarządzaniem zasobami gracza, w połączeniu z tendencją

² „UK – ang. United Kingdom, Zjednoczone Królestwo, nazwa odnosi się do czterech krajów: Anglii, Szkocji, Irlandii Północnej i Walii”.

do uzależniania się od gry, gra może stawać się bardzo kosztowna. Mając na uwadze, że młodzież NEET nie ma silnej pozycji finansowej, albo ze względu na brak zatrudnienia czy też brak jakiegokolwiek aktywności ekonomicznej, gra nie jest dla nich rekomendowana.

3. Lista wydarzeń i akcji dla młodzieży w każdym z krajów partnerskich.

W tej sekcji, partnerzy prezentują listę wydarzeń oraz akcji dla młodzieży w organizacjach partnerskich, ze szczególnym naciskiem na wydarzenia cykliczne.

Cypr:

Wolne wykłady: Następujące uniwersytety zapewniają otwarte wykłady za darmo. Uczestnicząca w nich młodzież NEET zwiększa swoje szanse na zatrudnienia oraz przyszłej kariery zawodowej.

- **University of Nicosia: The University of Nicosia (Uniwersytet Nikozji)** organizuje serię “Drzwi Otwartych” dla perspektywicznych studentów oraz ogółu społeczeństwa za darmo. Więcej informacji: <https://www.unic.ac.cy/events>
- **European University of Cyprus: The European University of Cyprus (Europejski Uniwersytet Cypru)** organizuje różne wydarzenia edukacyjne, wolne od opłat, dla wszystkich zainteresowanych. Więcej informacji: www.euc.ac.cy/easyconsole.cfm/id/83
- **University of Cyprus (Uniwersytet Cypru):** Każdy wydział Uniwersytetu organizuje wykłady publiczne oraz inne wydarzenia skupione wokół edukacji, nauki, oraz szeroko pojętych zainteresowań. Dodatkowo, pojawiają się sponsorowane wykłady, wydarzenia kulturalne, wystawy, koncerty oraz inne aktywności dostępne dla wszystkich zainteresowanych. Więcej informacji: www.ucy.ac.cy/society/en/lectures-events

http://webapps.leventis.ucy.ac.cy:7783/public/events/displayCalendar_allusers.

Szkoły wieczorowe dla porzucających studia: Osoby, które porzuciły studia mogą je kontynuować w następujących szkołach:

- Szkoły Wieczorowe (korzyść: brak ograniczeń wiekowych). Więcej informacji: www.schools.ac.cy/esperina_scholeia.html
- Technika (szkoły zawodowe w których uczniowie mogą wybierać w jakich technicznych umiejętnościach chcą się specjalizować, np. mechanik samochodowy, elektryk itp.) Więcej informacji: www.schools.ac.cy/techniques_scholes.html

Test predyspozycji zawodowych i wskazówki dotyczące kariery dla młodzieży NEET (online, w języku greckim): www.eoppep.gr/teens/index.php/tests

Instrukcje dot. stworzenia Europass CV po grecku:

<https://europass.cedefop.europa.eu/en/documents/curriculum-vitae/templates-instructions>

Wolne warsztaty oraz konferencje edukacyjne The Cyprus Productivity Centre: Przez serwis online zwany "Notify Me", sektor publiczny, lokalne władze, partnerzy społeczni (organizacje, stowarzyszenia), oraz inne władne instytucje informują przedsiębiorców, pracodawców, samo-zatrudnionych oraz bezrobotnych obywateli o możliwościach wzięcia udziału w szkoleniach oraz różnych wydarzeniach na Cyprze.

Więcej informacji: www.kepa.gov.cy/em/

Szkolenia i treningi europejskie współfinansowane z środków unijnych: Bank of Cyprus cultural foundation (Organizacja Kulturalna Banku Cypryjskiego) i Politistiko-Ergastiri Agion Omologiton, obydwie organizacje organizują różnorodne wydarzenia kulturalne w których młodzież może brać udział za darmo. Więcej informacji: www.bocef.org oraz www.politistiko-ergastiri.org/category/events-projectsel/

Erasmus+ i inne program skierowane do młodzieży na Cyprze: Dwa linki do stron internetowych z informacjami dotyczącymi darmowych szkoleń na Cyprze i za granicą: www.facebook.com/groups/349751315223012/ www.erasmusplus.cy/default.aspx?articleID=4987

Organizacje na Cyprze, które w różny sposób, np. poprzez szkolenia, inicjatywy związane z aktywnym obywatelstwem, aktywują młodych ludzi na Cyprze.

- Youth Maker Space: Youth Maker Space (rodzaj Start-up'owego centrum młodzieżowego) to inicjatywa Cyprus Youth Board z siedzibą w Larnaca. Youth Board of Cyprus promuje rozwój oraz dobrobyt młodzieży cypryjskiej, niezależne od pochodzenia, narodowości czy wyznawanej religii. Promuje także efektywne uczestnictwo w życiu społecznym, ekonomicznym oraz kulturalnym Cypru. Więcej informacji: www.facebook.com/erasmuspluseyouthcy?fref=ts http://onek.org.cy/archiki-selida/programmata-ipiressies/dimiourgiki-apascholisimakerspace/_www.onek.org.cy/en/
- Citizens in Power: Citizens in Power to niezależna organizacja poza-rządowa, której działania skupiają się na potrzebach i wymaganiach młodzieży płynących z

zaangażowania w życie obywatelskie. Więcej informacji: www.citizensinpower.org, www.facebook.com/citizensinpower/

- Cyprus Youth Council: The C.Y.C. to jedyna organizacja, która reprezentuje zarówno organizacje rządowe oraz poza-rządowe na Cyprze, od 1996.

Więcej informacji: www.cyc.org.cy/en/ , www.facebook.com/cyprusyouth/

Polska:

Fundacja Centrum Aktywności Twórczej organizuje liczne wydarzenia cykliczne, niektóre z nich zostały przedstawione poniżej:

- Klub wolontariusza: klub został założony w roku 2015 i jest prowadzony w ramach Leszczyńskiego Centrum Wolontariatu i jest uznawany za przestrzeń do integracji lokalnych grup wolontariuszy. W ramach zajęć odbywają się szkolenia dla wolontariuszy, koordynatorów, leaderów wolontariackich oraz warsztaty dla zorganizowanych grup wolontariackich. Prowadzenie Klubu Wolontariusza to niesamowita okazja do integracji mieszkańców z wolontariuszami, do rozmów o potrzebach, oczekiwaniach, oaz do dzielenia się doświadczeniami.
- Eurocamp – wielokulturowe warsztaty wyjazdowe oraz organizowane lokalnie: Od 2016 roku Eurocamp stanowi doskonałą, międzykulturową przygodę edukacyjną, której głównym zadaniem jest wzmacnianie socjo-kulturalnych kompetencji uczestników, rozwój ich zdolności językowych w zakresie posługiwania się jęz. ang., oraz poszerzanie ich wiedzy, szczególnie o krajach europejskich oraz o szansach edukacyjnych w Europie. Warsztaty są prowadzone w ramach wspólnej interakcji z silnym naciskiem na aktywowanie uczestników, których zaangażowanie przekłada się na realne pozytywne skutki. Wiele nietypowych zadań oraz gier stymuluje kreatywność uczestników oraz zachęca ich do bycia kreatywnymi.
- Kafejka językowa: ma promować praktyczną naukę języka, ukontekstowana w sytuacjach z życia codziennego; co powiedzieć, jak powiedzieć, jak się zachować w danej sytuacji. Bazując na metodyce edukacji poza-formalnej, uczestnicy sami podejmują inicjatywy oraz decydują czego chcą się nauczyć. Inicjatywa została zapoczątkowana w roku 2014, a ‘‘lekcje’’ są prowadzone przez osoby pochodzące z różnych krajów.
- Pociąg do Cooltury- półkolonie. Ten projekt został wdrożony przez Fundację Centrum Aktywności Twórczej w 2010 i jest kontynuowany do dziś. Jako partnerzy projektu skupiającego się na dzieciach i młodzieży z Leszna i Lasocic, Fundacja prowadzi innowacyjne zajęcia edukacyjne, pokazując jak ciekawie można spędzać czas wolny. Podczas warsztatów, które są prowadzone w czasie półkolonii dzieci i młodzież spotykają wolontariuszy z różnych krajów, kultur i posługujących się różnymi językami. Półkolonie są bardzo popularne wśród ludności lokalnej, a uczestnicy Pociągu mają szanse

przełamywać stereotypy, poszerzać horyzonty, uczyć się tolerancji oraz odkrywać swoje pasje.

Pyrkon (Fantasy Festival): To poznański festiwal, na którym spotykają się fani, twórcy oraz wystawcy związani ze światem fantasy/fikcji. W czasie festiwalu można pograć w planszówki, odbywają się warsztaty, wykłady, konkursy oraz pokazy kostiumowe. To świetna okazja do poznania znanych osobistości ze świata literatury, filmu, sztuki i nauki, do zobaczenia pięknych kostiumów, wzięcia udziału w wydarzeniach historycznych oraz zrobienia nietypowych zdjęć pamiątkowych. Znajdują się na nim Pokoje Gier dla graczy na wszystkich poziomach a także gad zety tematyczne, które można zakupić.

Organizatorem festiwalu jest the Second Era Fantasy Club Association, który działa już od 19 lat zrzeszając entuzjastów literatury, gier oraz filmów fabularnych (fiction). Dziś Pyrkon jest największym festiwalem fantasy w Polsce i jednym z największych w Europie. Liczba jego uczestników wciąż wzrasta, od 600 w roku 2000 do ponad 44,000 w roku 2017.

More information: <https://pyrkon.pl/>.

Hiszpania:

Dau Barcelona: To festiwal organizowany przez Barcelona Institute of Culture (Instytut Kultury w Barcelonie), raz w roku w grudniu, przez ostatnie pięć lat. W czasie festiwalu gry planszowe są rogrywane na ulicach Barcelony, wzdłuż ulicy/dzielnicy Sant Andreu i Fabra oraz przy fabryce Coats i kulturalnym centrum Born. To okazja dla rodzin ora graczy z różnych poziomów by być kreatywnymi i cieszyć się ze wspólnej gry. Każdego roku autorzy znani na całym świecie przyłączają się do festiwalu prezentując swoje wytwory oraz zostają na nim wręczone nagrody Dau Barcelona.

Więcej informacji: <http://lameva.barcelona.cat/daubarcelona/es>

Festival de juegos de Córdoba: To wydarzenie ma miejsce już od ostatnich 10 lat, każdego października; organizatorem jest Palacio de la Merced, miejsce urzędowania Córdoba Provincial Council (Rady Miejskiej); we współpracy z Cultural Association Jugamos Tod@s (rodzaj stowarzyszenia kulturalnego), the Provincial Council of Córdoba and Bellica 3rd Generation (Rada Cordoby i Bellica, 3. Generacja). Z każdym rokiem festiwal się rozrasta i zajmuje większą część miasta. Jak mówią organizatorzy to "prawdziwie otwarty, publiczny" festiwal do którego każdy może dołączyć. Celem festiwalu jest promocja nowych gier planszowych jako alternatywnej formy rozrywki dostępnej dla każdego. Na festiwalu każdy może znaleźć coś dla siebie – pokazy, gry, wolna gra, zawody. Ponadto, w czasie festiwalu przyznawana jest prestiżowa nagroda "JdA" (Gra Roku) przyznawana najlepszej grze roku w

Hiszpanii jak i w innych krajach.

Więcej informacji: <http://2017.festivaldejuegoscordoba.es/>

Zonalúdica: To spotkanie, które zwykle odbywa się w ostatni weekend kwietnia i ma na celu zrzeszenie firm, fanów, stowarzyszeń, klubów które kochają planszówki i chcą się podzielić swoją pasją. Odbywa się ono w miejscowości Mollina w Maladze, w centrum młodzieżowym Euro-Latin American Youth Centre. W czasie spotkania następuje wymiana doświadczeń związanych z graniem, ale także zacieśniają się więzi interpersonalne. odbywają się także pokazy nowych gier, nowe oraz cykliczne turnieje, zajęcia na świeżym powietrzu, mini zwody/konkursy, a także otwarta jest biblioteka z kolekcją ponad 1,000 gier. na wydarzenie przybywają zarówno dzieci jak i dorośli oraz całe rodziny. Więcej informacji: <http://zonaludica.org/>

Wielka Brytania (UK):

Wifi Wars: to kombinacja pokazu gier i spotkania graczy w Royal Institution, w Londynie. W czasie wydarzenia, uczestnicy grają na własych smartphonach i tabletach oraz uczestniczą w zabawnym pokazie tematycznym prowadzonym przez komentatora gier wideo i komika Steve’a McNeil’a.

King of the North: to największe w GB spotkanie graczy prowadzone przez studentów. To dwudniowe wydarzenie oferuje uczestniczenie w rozgrywkach Overwatch, League of Legends i CS: GO tournaments jak i wiele innych. Bilet wstępu kosztuje zaledwie £3, jest to tym samym jedno z najtańszych wydarzeń tego typu. Odbywa się ono w MediaCity UK, na Uniwersytecie Salford, w Manchesterze.

INSOMNIA 62: Jest uznawana za jeden z najsłynniejszych i najstarszych wydarzeń związanych z graniem na terenie Wysp Brytyjskich. To duży festiwal, któremu towarzyszą duże wystawy, interaktywne ćwiczenia i turniej eSports oraz wiele innych. Odbywa się trzy razy w roku, wiosną, latem i zimą w NEC, Birmingham.

London Games Festival: ten festiwal to 10-dniowe celebrowanie wszystkiego co związane z graniem, mający na celu zamienienie Londynu w światową stolicę gier. Łączy w sobie element konferencji i festiwalu i odbywa się w kilku różnych miejscach Londynu.

EGX Rezzed: To duże wydarzenie związane z grami, w czasie którego odbywają się spotkania ze słynnymi twórcami gier, zapowiedzi nadchodzących gier na komputery oraz konsole, oraz wiele innych atrakcji związanych z grami. Ma miejsce w Tobacco Dock w Londynie.

4. Rola oraz korzyści płynące z używania gier w grupie docelowej; pozytywny wpływ grania na rozwój kompetencji oraz wiedzy.

Niezależnie od rodzaju, każda gra wnosi coś do procesu uczenia. W tej części opracowania zostały przedstawione główne korzyści płynące z używania gier w pracy z młodzieżą NEET (w wieku 15-17 lat). Należą do nich: rozumienie oraz adaptowanie się do zasad, zdolność podejmowania decyzji; poprawa zdolności analitycznych, pamięci i koncentracji, wzrost tolerancji/spokoju w momentach frustrujących, umiejętność pracy w grupie.

Rozumienie oraz adaptowanie się do zasad: Każda gra ma określone zasady. Gracze muszą się im podporządkować by rozpocząć rozgrywkę. W odniesieniu do życia codziennego, jeśli zasady nie są respektowane, życie staje się trudniejsze.

Zdolność podejmowania decyzji: W czasie rozgrywki, gracze muszą podejmować decyzje, które wpłyną na wynik gry. Gry planszowe są uznawane za prosty sposób na uświadamianie dzieciom, że każda decyzja niesie za sobą określone konsekwencje.

Poprawa zdolności analitycznych: W nawiązaniu do poprzedniego akapitu, jeśli każda decyzja niesie za sobą konsekwencje, gracze skupiają się i obmyślają wszystkie za i przeciw przed podjęciem ruchu, stąd poprawiają zdolności analityczne.

Poprawa pamięci i koncentracji: Kiedy zaczyna się gra, uwaga graczy jest na niej całkowicie skupiona, zupełnie jakby nie istniał świat poza nią. Udowodniono, że gry wspomagają pamięć długotrwałą oraz myślenie abstrakcyjne – tak potrzebne w późniejszym okresie studiów oraz pracy zawodowej.

Tolerancja vs. frustracja: Nieważne czy ktoś wygrywa czy przegrywa, najważniejsze jest uczestniczenie w rozrywce. Tylko jeden uczestnik może wygrać w jednej rundzie. W związku tym, poprzez gry planszowe – zarówno dzieci jak i dorośli – uczą się grać do końca i się nie poddawać.

Praca w grupie: W wielu grach planszowych rozgrywki toczą się w parach lub w grupach. Będąc w grupie, gracze uczą się współpracy.

Gry w odgrywanie ról (ang. skrót RPG – role-playing games):

Warto przytoczyć słowa Pérez Reverte w kontekście gier z odgrywaniem ról:

“Gry z odgrywaniem ról, zaawansowane, dzieją się w alternatywnym świecie namalowanym oczami wyobraźni, gdzie inteligencja, inwencja i zdolność improwizacji są niezbędne. Gry z odgrywaniem ról są dobrze przemyślane by stymulować, edukować i umożliwiać ćwiczenie umiejętności, które w codziennej rzeczywistości są ograniczane lub niemożliwe ze względów środowiskowych czy sytuacyjnych. Odgrywanie ról często wiąże się z uczeniem, umiejętnościami oraz legalną ucieczką zupełnie jak szczęście (Pérez Reverte, 1994)”

Bazując na powyższych korzyściach, eksperci podkreślają, że niezależnie od typu gry, gracze zawsze rozwijają się i podnoszą swoje umiejętności już od momentu otwarcia pudełka.

5. Budowanie postawy przedsiębiorczej wśród młodzieży NEET jako podstawy do wkraczania na rynek pracy.

Przedsiębiorczość jest integralną częścią społeczeństwa, która przyczynia się do poprawy sytuacji ekonomicznej oraz bogacenia się narodu. Małe firmy oraz przedsiębiorstwa pełnią bardzo ważną rolę w zakresie rozwoju ekonomicznego narodów. Dlatego tak ważnym jest ciągle powstawanie nowych przedsiębiorstw. W szczególności młodzi ludzie muszą być świadomi potrzeby przedsiębiorczości, bo tylko postawa przedsiębiorcza pozwoli im stać się ekonomicznie niezależnymi w dorosłym życiu. Ponadto bycie przedsiębiorczym od najmłodszych lat życia, pozwala odkrywać możliwości ekonomiczne prowadzące do sukcesu. Obecnie Unia Europejska promuje europejską strategię zwaną Europa 2020, której głównym celem jest przyjęcie do świadomości wagi przedsiębiorczości.

By mieć zdolność rozwiązywania bieżących problemów społecznych w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy, ludzie muszą zauważyć problem, mieć do niego odpowiednie podejście oraz wiedzę – wiedzę jak tworzyć źródła dochodu. To z kolei pozwoli im być bardziej aktywnymi ekonomicznie. Dlatego istnieje potrzeba skupienia uwagi na rozwijaniu talentów oraz umiejętności młodzieży NEET w celu wzrostu ich wartości na rynku pracy. Przykładem takiego podejścia jest szkolenie oraz dofinansowywanie młodzieży w tworzeniu aplikacji zgodnych z ich zainteresowaniami, w środowisku poza-formalnym, a nawet formalnym. Uczestnicząc w takich szkoleniach, młodzież NEET zdobywa potrzebne doświadczenie, podnosi swoją samoocenę - poczucie wartości oraz pewność siebie, a także staje się bardziej społeczna. Wspieranie NEETów w uczeniu się bycia przedsiębiorczym może doprowadzić do powstawania większej ilości start-upów oraz do efektywnego znajdowania pracy.

Podsumowując, niezbędne jest kształcenie młodzieży w duchu przedsiębiorczości. Zdobywając wiedzę i doświadczenia przedsiębiorcze młodzież wpłynie na poprawę sytuacji ekonomicznej w swoim regionie.

6. Odkrywanie umiejętności oraz mocnych stron młodzieży jako jeden z elementów budowania samooceny.

Mocne strony raz umiejętności młodzieży NEET są wypadkową czynników zewnętrznych oraz wewnętrznych, np. środowiska, w którym się wychowują (rodzina, sąsiedzi, rówieśnicy, instytucje wspierające tę grupę społeczną) oraz ich własnych przekonań o samych sobie. Młodzież NEET to bardzo specyficzna grupa społeczna, która na tle innych charakteryzuje się niską samooceną, trudna sytuacja materialną, rodzinną oraz edukacyjną. Niskie poczucie własnej wartości nie wspiera aktywnych, społecznych oraz przedsiębiorczych postaw, a wpływa na pozycję jednostki w społeczności lokalnej. Dodatkowo osoby o niskiej samoocenie zwykle mają liczne negatywne wyobrażenia na swój temat, co przekłada się także na brak poczucia i wiary, że ma się wystarczającą siłę, wiedzę i możliwości by być przedsiębiorcą.

Z kognitywnego oraz behawioralnego punktu widzenia, niska samoocena jest wynikiem negatywnych doświadczeń związanych z postrzeganiem siebie. Nasze przekonania na swój temat w fundamentalny sposób kształtują nasze wybory życiowe oraz wpływają na sposób działania i reagowania na działania innych, w przeróżnych życiowych sytuacjach. Nasze wybory oraz działania wpływają na sekwencje kolejnych wydarzeń oraz ich postrzeganie, stąd kreując cykl życiowych wydarzeń, które mogą formować tzw. błędne koło³.

Istnieje 5 powszechnych negatywnych doświadczeń, które często prowadzą do niskiej samooceny:

- Systematyczne karanie, krytyka, zaniedbanie i/lub znęcanie się.
- Niemożność sprostania wymaganiom rodziców.
- Niemożność sprostania wymaganiom rówieśników.
- Pewne rodzaje styczności ze stresem oraz cierpieniem psychicznym innych ludzi.
- Brak dobrych doświadczeń.

Niezależnie od powodów niskiej samooceny, możliwość jej poprawy zaczyna się od obserwacji własnych myśli i emocji oraz analizy sytuacji w których negatywne myśli oraz uczucia się intensyfikują.

Pośród różnych czynników wpływających na samoocenę, a także niską aktywność edukacyjną i zawodową, ważną grupę stanowią czynniki osobiste, np. osobiste umiejętności/kwalifikacje, podejście, motywacja.

³ Na podstawie książki "Overcoming Low Self-esteem" (Pokonując niska samoocenę) autorstwa M. Fennell

NEET to grupa osób charakteryzująca się niskimi aspiracjami edukacyjnymi oraz nisko-rozwiniętymi interpersonalnymi, społecznymi kompetencjami. Te kompetencje, choć niezbędne dla potencjalnych pracodawców, nie są doceniane przez młodzież, nie są postrzegane jako czynnik rozwojowy ani prowadzący do sukcesu. Tymczasem są one przecież niezbędne do zdobywania wiedzy zawodowej oraz co najważniejsze, do kształtowania postawy przedsiębiorczej.

Gry edukacyjne, w tym planszowe, są uznawane za doskonały środek dydaktyczny w edukacji poza-formalnej, który poprawia umiejętności inter i intra-personalne, status społeczny, oraz podnosi samoocenę. Może też wpływać na włączanie młodzieży do środowiska lokalnego. Dobrze dobrane gry rozwijają socjalnie i zawodowo; pomagają odkrywać swoje atuty oraz rozwijać się intelektualnie. Podsumowując, gry edukacyjne wpływają na poprawę następujących umiejętności:

- Podejmowanie decyzji
- Przedsiębiorczość i inicjatywa
- Kreatywność
- Odporność na stres
- Przestrzeganie zasad, działanie zgodne z instrukcjami
- Zdolność rozmowy oraz pracy w grupie
- Zdolność adaptowania się do zmiennych warunków oraz odnajdywania się w nieprzewidywalnych sytuacjach
- Umiejętność wyciągania wniosków
- Myślenie abstrakcyjne
- Świadomość różnorodności

6.1 Metody pracy z młodzieżą NEET, rola twórcy gry/ trenera/ edukatora/ osoby wspomagającej proces edukacyjny.

Rolą edukatora jest stworzenie poza-formalnego środowiska, w którym młodzież będzie się czuła dobrze i będzie aktywna. W czasie gry edukator powinien zadawać pytania, nie przejmując jednak roli lidera w konwersacji. W ten sposób młodzież ma poczucie sprawczości i autonomii jest skora do rozmowy z innymi. Po zakończonej grze, edukator może zainicjować ewaluację, prosząc uczestników o wyrażenie opinii dotyczącej ich uczuć podczas gry, np. na karteczkach samoprzylepnych przyklepanych do tablicy typu flip chart.

Wskazówki dla edukatorów:

- Powtórz kiedy i jak wprowadzisz grę.

- Przypomnij sobie cele.
- Skup się na pożądanym skutkach i zachowaj pozytywne „wciągnięcie” w grę.
- Przygotuj się na sytuacje konfliktowe, nacechowane złością i brakiem porozumienia – pomyśl jak interweniować.
- Pomyśl o uczuciach obu stron będących w sytuacji konfliktowej.
- Skup się na potrzebach grupy.
- zachęcaj do aktywnego i efektywnego uczestnictwa.
- Zapewnij atmosferę wzajemnego zrozumienia.
- Upewnij się, że pomysły/wkład/działania wszystkich uczestników są brane pod uwagę i wpływają na kolejne rozwiązania/decyzje.
- Zachęcaj uczestników do brania współodpowiedzialności za rezultaty.
- Upewnij się, że rezultaty, zadania, potencjalne problemy, zagadnienia przewijające się w czasie rozgrywki są właściwie zapisane/przechowywane i poprawnie przeanalizowane/rozwiązane później.
- Spraw by gra była przyjemna i miła.
- Przygotuj pytania „naprowadzające” ale nie przejmuj kontroli nad konwersacjami.
- Przed rozpoczęciem gry, przetestuj ją pokrótce z uczestnikami i pozwól zadać nasuwające się im pytania.

Edukatorom zaleca się ewaluację ich pracy w czasie sesji, powinni oni zadać sobie następujące pytania:

- Czy uczestnicy czuli się komfortowo podczas warsztatów?
- Czy doszli do konsensusu w sprawach wspólnych/zagadnieniach grupowych? Jak się czuli w takich sytuacjach?
- Czy słuchali i przemyśleli różne komentarze/podejścia? they listen and integrate different views? Czy nikt nie poczuł, że z góry narzucono mu zasady/role itp lub czy nie poczuł się zmarginalizowany?
- Czy czuli się dobrze po zakończeniu gry?

Więcej informacji:

IO1: Jak osoby pracujące z młodzieżą mogą lepiej wspierać młodzież NEET?

IO1: Młodzież NEET: Perspektywa cypryjska (ostatni akapit)

7. Warunki niezbędne do prawidłowego rozwoju socjalnego oraz zawodowego młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji; wskazówki jak do tej młodzieży „dotrzeć”.

Eksperymentalne badanie przeprowadzone w ramach projektu GameLab zakłada prewencję w grupach osób o niekorzystnej sytuacji – w tym w grupie NEET w wieku 15-17 lat- od bycia wykluczonymi społecznie, pozbawionymi poczucia sprawczości oraz pewności siebie. Takie negatywne postrzeganie siebie i izolacja społeczna są zwykle wynikami odrzucenia społecznego, rasizmu, imigracji, problemów natury socjo-ekonomicznej, trudności rodzinnych oraz biedy. Z tego powodu, materiał edukacyjny, który celuje w zagadnienia autonomii i sprawczości oraz poprawy samooceny może być narzędziem do rozpoczęcia efektywnej pracy z młodzieżą NEET w wieku od 15 do 17 lat.

Wśród młodych ludzi są potencjalni filozofowie, artyści, pisarze, przedsiębiorcy, rzemieślnicy itd. Ludzie, którzy będą tworzyć, konstituować i zapewniać ciągłość bogactwa kulturowego oraz unikalnych tradycji europejskich. Młodzież NEET potrzebuje obecnie wsparcia, a wsparcie jej jest zarazem inwestycją w przyszłość Europy – w jej kapitał ludzki i kulturalny. Nacisk powinien zostać położony na potencjalny wkład jaki te osoby mogą zaoferować Europie oraz jak ten socjo-ekonomiczny wkład polepszyć. Elastyczny program edukacyjny, który pozwoli na efektywną interakcję, szczególnie z osobami w niekorzystnej sytuacji, mającymi nikle szanse na rynku pracy, jest tak istotny.

Ogólne podejście w przypadku docierania do młodzieży zmarginalizowanej oraz znajdującej się w niekorzystnej sytuacji to bazowanie na ich zaletach raczej niż na problemach, oraz praca bazująca na ich zainteresowaniach oraz potrzebach, z równoczesnym odkrywaniem i poszerzaniem ich kreatywności i innowacyjności. Takie pozytywne podejście jest niezbędne do pełnego wykorzystania ich potencjału, a w efekcie do kształtowania postawy przedsiębiorczej i aktywnej ekonomicznie oraz autonomicznej.

CIP wprowadza następujące techniki by dotrzeć do i zaangażować młodzież znajdującą się w trudnej sytuacji i by przyczynić się do ich rozwoju socjalnego oraz zawodowego:

- Ulotki/broszury informujące o platformach edukacyjnych online.
- Zapas wydruków informacyjnych rozpowszechnianych w czasie różnych wydarzeń.
- Zapewnianie dedykowanych warsztatów w miejscach, gdzie wychowuje się duża liczba młodzieży NEET.
- Propagowanie aktywności organizacji poprzez dominujące media (radio, prasa, telewizja, media społecznościowe).

- Młodzież znajdująca się w niekorzystnej sytuacji, która uczestniczyła w naszych wcześniejszych projektach czy warsztatach zachęca się do zapraszania przyjaciół czy osób ze swojego najbliższego otoczenia, które doświadczają życiowych trudności by uczestniczyły w naszych zajęciach.
- Młodzież NEET która uczestniczyła w naszych wcześniejszych projektach czy warsztatach zachęca się do pomocy czy nawet prowadzenia kolejnych warsztatów podobnych do/takich samych jak te w których uczestniczyli.

Więcej informacji:

- CIP Citizens in Power przewodnik metodyczny o angażowaniu młodzieży znajdującej się w trudnej sytuacji w zajęcia/wydarzenia edukacyjne.
- Rozwijanie potencjału młodzieży – ich kreatywności i innowacyjności – poprzez poza-formalne metody podnoszące szanse zatrudnienia.

(http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/news/2014/documents/report-creative-potential_en.pdf).

8. Partnerzy projektu i ich relacje z młodzieżą (szczególnie zmarginalizowaną społecznie, niezamożną, będącą w trudnej sytuacji). Jak partnerzy projektu pracują z tą grupą młodzieży.

Citizens in Power (Cypr):

W ciągu ostatnich pięciu lat ciągłego wkładu pracy, CIP stworzył, zorganizował oraz wypromował różnorodne moduły edukacyjne i kursy online, e-platformy o przedsiębiorczości, globalnym obywatelstwie, nowych technologiach, wydarzeniach kulturalnych www.moodle.org. Dzięki wykorzystaniu internetu, organizacja może dotrzeć do uczestników z oddalonych obszarów oraz z grup zmarginalizowanych i znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, takich które doświadczają problemów socjo-ekonomicznych i geograficznych, w tym dotyczących imigrantów oraz uchodźców, oraz osoby o mniejszych szansach społecznych, jak np. młodzież NEET.

Członkowie CIP rozwijają różne inicjatywy, które promują zwiększanie szans zatrudnienia. CIP wykorzystuje przy tym doświadczenie swoich pracowników w zakresie przedsiębiorczości oraz rozwoju kariery zawodowej, więc szkolenia są bezpłatne i ogólnodostępne, choć główną grupą docelową jest młodzież NEET. Przykładowe szkolenia, które odbyły się w Anthoupoli w Nikozji to, "Niekonwencjonalne myślenie", "Innowacja" oraz "Siła zaskakiwania". Ponadto CIP organizuje drzwi otwarte, w czasie których informuje o możliwościach dla młodych przedsiębiorców – program współfinansowany z funduszy europejskich oraz przez rząd Cypru. Piętnaścioro spośród osób aktywnie uczestniczących w działaniach CIP zechciało otrzymać wskazówki, od członków organizacji, jak sfinansować ich biznesplan.

Organizacja, z wykorzystaniem wsparcia europejskiego, cały czas pracuje także nad zwiększaniem możliwości niesienia pomocy młodzieży NEET. Poniżej kilka wspianiałych przykładów takich działań (skierowanych na kształcenie młodzieży NEET):

Akcja ‘Society Profits’ KA2: Projekt mający na celu edukowanie nowej generacji młodych przedsiębiorców z pomocą wpływowych organizacji młodzieżowych, korzystających z platform projektowych oraz kursów online. Więcej informacji: www.societyprofits.eu/

- *Akcja ‘Grow Green’ KA2:* Mająca pomóc młodzieży bezrobotnej poprzez stymulowanie wiejskiej i regionalnej ekonomii w ramach tworzenia nowych agro-biznesów. Więcej informacji: www.grow-green.org

- Akcja 'DROP IN!' KA2: Celem projektu jest stworzenie platformy dla młodzieży, która zrezygnowała z edukacji. CIP stworzył już materiał edukacyjny (dostępny online i offline) dla osób pracujących z młodzieżą o niższym statusie. Szansach społecznych mający zwiększać ich szanse zatrudnienia. Więcej informacji: www.dropin.si/

Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Poland):

Już prawie 10 lat Fundacja Centrum Aktywności Twórczej wspiera młodych ludzi dając im szanse uczestniczenia w międzynarodowych o raz lokalnych projektach, finansowanych głównie przez Komisję Europejską. Głównym celem tych działań jest wspieranie wszechstronnego rozwoju młodzieży, umożliwiającego im uczenie się o nowych kulturach, wzbogacanie wachlarza posiadanych umiejętności, rozumienia demokracji, różnorodności kulturowej, pracy w grupie oraz rozwój własnych zainteresowań.

Uczestnicy zdobywają ponadto umiejętności miękkie, które są niezmiernie ważne na rynku pracy. Przykładem takiego projektu jest “Today an intern, Tomorrow a Specialist” (Dzisiaj stażysta, jutro specjalista). Innym przykładem jest Program Rozwoju oraz Rozwój Kluczowych Kompetencji uczniów szkół pogimnazjalnych w Lesznie, w czasie którego 28 uczniów wyjechało na praktykę zawodową do Niemiec, Bułgarii oraz Wielkiej Brytanii. W czasie tego programu młodzież NEET miała pierwszeństwo w procesie rekrutacyjnym by stymulować ich zainteresowania zawodowe, motywację by się uczyć oraz w pełni ukończyć wybraną ścieżkę edukacyjną. Ponadto, młodzież odbywała praktyki w przedsiębiorstwach o różnych profilach, odpowiadających wybranym przez młodzież specjalizacjom zawodowym.

Młodzież NEET doświadcza wielu problemów w swoim życiu i często musi zmierzać się z „porażkami”, które obniżają ich motywację w dążeniu do celu oraz bycie aktywnymi społecznie. Te „porażki” z czasem zaczynają się kumulować i mogą nawet doprowadzić do całkowitego odizolowania społecznego. Niezależnie od przyczyny jaka kryje się za trudną sytuacją socjalną, materialną czy rodzinną młodzieży NEET, powinniśmy wspierać rozwój ich kompetencji oraz ułatwiać ich proces płynnego przechodzenia z rzeczywistości szkolnej na rynek pracy. Przy czym edukatorzy powinni pracować nie tylko nad umiejętnościami twardymi młodzieży, ale i także nad ich poczuciem własnej wartości oraz chęcią brania odpowiedzialności za własne życie. Pracując z młodzieżą NEET należy znać ich obszary zainteresowań, zdobyć zaufanie by zbudować autorytet a następnie przejść do kształcenia wiedzy i kompetencji zawodowych – młodzież jest zaangażowana w działania, jeśli są prowadzone przez osobę z autorytetem.

Narzędzia edukacyjne dla młodzieży NEET powinny być proste, o nieskomplikowanych i przejrzystych zasadach. Powinny mieć także jasno sprecyzowany cel przekazany uczestnikom przed pojęciem działania by zwiększyć ich motywację. Choć element rywalizacji zwykle motywuje; należy także pamiętać, że może frustrować. Dlatego edukator pracujący z młodzieżą NEET musi na bieżąco monitorować sytuację i natychmiast reagować na potrzeby uczestników. Szczególną uwagę należy przy tym zwrócić na komfort młodych ludzi, nie mogą się oni poczuć oceniani czy wyśmiewani.

W dzisiejszych czasach brak specjalistów oraz słaba reputacja szkół zawodowych są dodatkową przeszkodą. Młodzież wybiera licea ogólnokształcące choć nie wie czy po nich chciałaby studiować czy w inny sposób kontynuować edukację. Tymczasem kończąc wyłącznie liceum ogólnokształcące zostają z „niczym”. Dodatkowo chcąc w takiej sytuacji wejść na rynek pracy dowiadują się, że mają wyłącznie wiedzę teoretyczną i muszą dopiero nauczyć się praktycznych umiejętności w miejscu pracy. W takiej sytuacji część z nich szybko się poddaje i wybiera bezrobocie. Dlatego organizacje oraz instytucje poza-formalne powinny przeciwdziałać tej sytuacji i wspomagać budowanie mostów” pomiędzy szkołami, a potencjalnymi miejscami pracy. W tym przypadku szczególnie pomocni są doradcy zawodowi, którzy nie tylko pomagają odkryć mocne strony jednostki, ale też wyznaczyć jej optymalne propozycje możliwości rozwoju kariery zawodowej.

Asociación Cazalla- Intercultural (Hiszpania):

Jako że Hiszpania jest jednym z najbardziej doświadczonych bezrobociem wśród młodzieży krajem, Asociación Cazzalla – Intercultural powoli coraz bardziej skupia się na działaniach skierowanych do tej grupy społecznej. Obecnie stowarzyszenie współpracuje z władzami miasta, głównie nad Youth Guarantee, by ją dobrze rozwinąć. Dodatkowo uwaga skupiona jest na sposobach dotarcia do młodzieży NEET. By tego dokonać organizowane są bezpłatne zajęcia dla młodzieży, które w przyszłości mogą przyczynić się do ich włączenia w pomoc przy organizowaniu podobnych zdarzeń. Przykładem jest escape room, forma rozrywki, która przyciąga młodzież, a zarazem rozwija interpersonalnie i kreatywnie. Są także dwa inne projekty w naszej organizacji, które mają na celu rozwijanie młodzieży NEET: Comp-pass i Projekt Insignia.

Comp-Pass: Projekt finansowany przez Komisję Europejską w ramach programu Erasmus+ , który celuje jednocześnie w trzy następujące obszary rozwojowe (społeczne i obywatelskie):

- Zrozumienie młodzieży NEET (ich ścieżki rozwojowej, zainteresowań, sposobu bycia) i dotarcie do niej, zaangażowanie jej społecznie przez “gawędziarstwo” cyfrowe.
- Rozwinięcie odpowiedniego podejścia edukacyjnego dla młodzieży NEET tak by młodzi ludzie byli pewni siebie i swoich umiejętności, zarówno w wąskim gronie znajomych jak i w sytuacjach publicznych. Metoda jest oparta o kryteria Repère-Equilibre-Adaptation-Limites-Echanges (Punkt zwrotny-Balans-Adaptacja-Limity-Wymiany);
- Wyznaczanie i podkreślanie umiejętności oraz kompetencji osób zaangażowanych w projekt przez platformę e-portfolio, opartą o umiejętności miękkie– tzw. platforma comp-pass.

Celem nadrzędnym powyższego podejścia 3-stronnego jest zmotywowanie młodzieży do pracy, kształcenia lub innej formy resocjalizacji, np. wolontariatu.

"Insignia Project" (*"Badge Project"* po angielsku): To lokalna inicjatywa mająca na celu odnajdywać, wspierać i wzmacniać rozwój różnorodnych umiejętności w ramach edukacji formalnej oraz poza-formalnej wykorzystującej system odznak/certyfikatów. System został rozwinięty w oparciu o potrzeby młodzieży NEET oraz władz samorządowych i przy wsparciu, i współpracy przedsiębiorstw prywatnych i publicznych.

Główne cele projektu to:

- Wspieranie istniejących sposobów poszukiwania pracy, szczególnie wśród młodzieży NEET,
- Tworzenie mapy nowych tworzących się przedsiębiorstw – poprzez warsztaty, szkolenia
- Stworzenie narzędzia, które będzie wartością dodaną w CV młodzieży.
- Bycie rozpoznawalnym (jako uczestnik projektu/procesu) w różnych firmach.
- Bycie rozpoznawalnym oraz wspieranym przez władze lokalne.

Praxis Europe (GB):

W Praxis Europe, dajemy możliwość doświadczenia czegoś, co realnie zmienia podejście do życia, zarówno w zakresie lokalnym jak i globalnym. Dzięki innowacyjnemu podejściu, pracy z pasją staliśmy się jednym z czołowych propagatorów uczenia się przez całe życie, znanym z różnorodności stosowanych metod. Stworzyliśmy społeczność, w której młodzież czuje się wspierana, doceniana i inspirowana bycia przyszłymi kierownikami/szefami, do łatwości w znajdowaniu pracy oraz do odnoszenia sukcesów.

Każdego roku pracujemy z setkami uczniów, którzy uczestniczą w naszych lokalnych i globalnych programach treningowych, a w zamian kształtują świadczone przez nas „usługi”. Nasi uczniowie (uczestnicy) wspierają nas w odkrywaniu i podejmowaniu ważnych tematów lokalnych oraz globalnych inwestując swoją energię, szans i zaangażowanie w tematy, które ich interesują, dotyczą.

Pracujemy z młodzieżą, której część stanowi młodzież NEET. Pomogliśmy młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji wziąć udział w projektach międzynarodowych. Nasze wysiłki pomogły wielu młodym ludziom zdobyć płatną pracę, co z kolei pomogło im stać się aktywnymi ekonomicznie i dać coś od siebie społeczeństwu.

9. Youth Guarantee – krótki opis sytuacji w krajach partnerskich: przeprowadzone działania; spełnione oczekiwania; wyniki; przeciwdziałanie przeszkodom.

Youth Guarantee to europejska inicjatywa mająca zwiększać szanse wejścia młodych osób na rynek pracy. To zobowiązanie wszystkich Państw Członkowskich do zapewnienia wszystkim młodym ludziom w wieku poniżej 25 lat otrzymania propozycji dobrej pracy lub edukacji w ciągu 4 miesięcy bycia bezrobotnymi czy też po czterech miesiącach od ukończenia edukacji. Oferta może dotyczyć:

- zatrudnienia
- uczenia się przez całe życie
- szkolenia zawodowego
- praktyki/stażu

Youth Guarantee zostało przedstawione po raz pierwszy przez Komisję Europejską w grudniu. Kilka miesięcy później, w kwietniu 2013, Rada Europejska przyjęła rekomendacje z Youth Guarantee, co było tożsame z wdrożeniem Youth Guarantee przez wszystkie Państwa Członkowskie z początkiem 2014. Poniżej prezentujemy działania w ramach Youth Guarantee w poszczególnych Państwach Członkowskich.

Cypr:

Cyprus zaprezentował plan wdrożenia Youth Guarantee 31 grudnia 2013. Raport Komisji Europejskiej dla Cypru z roku 2017 przedstawia, że **bezrobocie wśród młodzieży** pozostaje na wysokim poziomie **29.9%**. Stąd powzięto działania mające przeciwdziałać takiemu stanowi rzeczy, promując **zatrudnianie młodzieży** i poprawiając system **kształcenia zawodowego**. Jednakże, wciąż pozostają aspekty do poprawy. Wskaźnik ilości młodzieży **NEET maleje**, ale wciąż pozostaje wysoki. Ograniczone specjalizacje oraz sposób funkcjonowania **Public Employment Services (PES; rodzaj urzędu pracy)** sprawia, że trudno jest efektywnie wdrażać założenia **Youth Guarantee**.

Kluczowe osiągnięcia: Wdrożenie Youth Guarantee (YG) wsparło i przyspieszyło reformę na rynku pracy na Cyprze (zasady zatrudniania itp.) oraz wpłynęło na proces reformowania systemu edukacji zawodowej (VET)⁴. Bezrobocie wśród młodzieży spadło Bardziej niż Można by się spodziewać biorąc pod uwagę wzrost PKB.

⁴ Vocational Educational Training – Edukacja zawodowa

Pozostające wyzwania: Wzmocnienie ‘Practical Educational Centers’ (centrów edukacji praktycznej/zawodowej) by dostarczały one indywidualne doradztwo zawodowe oraz kierowały na odpowiednie dla jednostki szkolenia/kursy zawodowe, oferowanie Bardziej dostosowanej/efektywnej pomocy potrzebującej, a niezarejestrowanej/niesklasyfikowanej młodzieży NEET , wzmocnienie zaangażowania pracodawców w szkołach zawodowych, znalezienie sposobów na zalegalizowanie niektórych sposobów edukacji formalnej oraz poza-formalnej. Ponadto, jest potrzeba jak najszybszego wdrożenia pozostałych celów z ‘Youth Employment Initiatives’ (Inicjatyw Zatrudniania Młodzieży) ze szczególnym naciskiem na zachęcanie pracodawców do zatrudniania młodych ludzi.

Młodzież może znaleźć propozycje zatrudnienia, szkolenia lub edukacji na Cyprze odwiedzając stronę internetową <http://www.youthguarantee.org.cy> oraz dzwoniąc pod nr 7772757

Więcej informacji o Youth Guarantee na następujących stronach:

<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>

Polska:

Plan wdrożenia Youth Guarantee w Polsce przypadł na kwiecień 2014. Dokument jest na bieżąco aktualizowany by wykorzystać wszystkie nadążające się możliwości w zakresie zatrudniania młodzieży, z ostatnimi poprawkami z października 2015. **W Polsce Youth Guarantee jest wdrażane równocześnie na różnych poziomach w tym firmy rekrutacyjne, NGO i organizacje pośredniczące takie jak np. OHP,** czyli skupiające się na przejściu z edukacji do pracy.

OHP współpracuje z ponad 700 ośrodkami/miejscami opieki, edukacji, szkoleń i pracy na terenie całego kraju (najczęściej ulokowanych w małych miastach) – młodzież może znaleźć swoją pierwszą pracę oraz wsparcie przy otwieraniu pierwszego biznesu. OHP współpracuje także z lokalnymi władzami wraz z ich wyspecjalizowanymi wydziałami (opieka społeczna, ośrodki pomocy rodzinie, itp.). Wsparcie OHP jest kierowane głównie do młodzieży w trudnej sytuacji (rodzinnej i środowiskowej) a w szczególności do osób z rodzin niepełnych, a także z rodzin bezrobotnych i ubogich.

Oferta OHP w zakresie Youth Guarantee zawiera:

- szkolenie zawodowe (w tym ponowne szkolenie oraz kursy ‘odświeżające’ wiedzę i umiejętności, oraz stypendia dla praktykantów/stażystów)
- trzy-miesięczne praktyki/staże (w tym stypendia dla praktykantów/stażystów)
- szkolenia w zakresie umiejętności aktualnie poszukiwanych na rynku pracy (n.p. umiejętności miękkie, znajomość języków, obsługa komputera, prawo jazdy kategorii III itp.)
- wsparcie psychologiczno-pedagogiczne
- doradztwo zawodowe
- działania przeciwdziałające depresji wśród młodzieży
- warsztaty z autoprezentacji
- nauka aktywnego poszukiwania pracy
- warsztaty kształtowania autonomii
- agencje pracy

Źródło: <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>

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

Hiszpania:

W Hiszpanii, Youth Guarantee jest częścią Youth Entrepreneurship (Przedsiębiorczość Młodzieży) strategii zaakceptowanej przez Ministerstwo Pracy i Bezpieczeństwa Społecznego (Ministry of Employment and Social Security) w lutym 2013 roku. The Youth Guarantee zaznacza, że młodzież może otrzymywać oferty pracy, edukacji lub szkoleń w chwili ukończenia studiów lub stania się bezrobotnymi.

Zadania oraz mierniki Rocznego Planu bazują na chęci spełnienia celów strategicznych:

- Wzrost wskaźnika zatrudnienia młodzieży oraz wspieranie ich przedsiębiorczości.
- Wzrost wskaźnika zatrudnienia innych grup społecznych dotkniętych bezrobociem.
- Poprawa jakości szkoleń zawodowych zwiększających szanse zatrudnienia.
- Połączenie i poprawa jakości pasywnych i aktywnych zasad zatrudniania.

Następujące działania zostaną podjęte by zwiększać szanse zatrudnienia:

- Szkolenia w zakresie metod, sposobów i zaangażowania w szukanie pracy.
- Szkolenia językowe i informatyczne.
- Praktyki w firmach.
- Dualne działania szkół zawodowych, poprzez kontrakty szkoleniowe oraz uczenie.
- Otrzymywanie certyfikatów zawodowych.
- Warsztaty w szkołach oraz programy rzemieślnicze.
- Programy Drugiej Szansy (ESO).

Czy to działa? Czego nie udało się efektywnie wdrożyć?

Hiszpania wkracza obecnie w drugą fazę projektu Youth Guarantee, ze zmianami które najprawdopodobniej zwiększą szanse na większy grant. w szczególności rząd wyeliminował konieczność rejestrowania się młodych osób poszukujących pracy w publicznych systemach podlegających Youth Guarantee. Dodatkowo, osoby mogą teraz aplikować do udziału w programie już dzień po utracie pracy/ staniu się bezrobotnymi. To spora, pozytywna zmiana, ponieważ dotychczas zasady były bardziej restrykcyjne, młodzież musiała pozostawać bez edukacji przez minimum 3 miesiące lub bez pracy przez minimum 1 miesiąc by aplikować do programu.

W Hiszpanii, inicjatywy ekonomiczne sprzyjające zatrudnieniu są wciąż promowane Bardziej niż programy mające na celu podwyższanie kwalifikacji młodzieży NEET. Dobrym przykładem jest ostatnia propozycja by użyć funduszy z Youth Guarantee na pokrycie dodatkowej pensji dla osób poniżej 30-go roku życia, które pracują i uczestniczą w doszkalanii. Taki ruch sprawi, że dodamy szanse młodzieży już będącej na rynku pracy, ale zmniejszymy tej, która na ten rynek jeszcze nie wkroczyła. Wreszcie, powinna zostać poprawiona jakość współpracy z wyspecjalizowanym trzecim sektorem. Mamy świetne przykłady projektów dla młodzieży zagrożonej wykluczeniem społecznym. Inwestowanie w tego typu projekty daje znacznie więcej korzyści niż "wyrzucanie" funduszy na słabo przemyślane bonusy i dodatki do pensji.

UK:

W Zjednoczonym Królestwie plan wdrożenia Youth Guarantee pojawił się w marcu 2014. Przeznaczono na niego ponad 200 milionów euro w ramach programu zatytułowanego Youth Employment Initiative (inicjatywa Zatrudniania Młodych Osób) który został wprowadzony w kilku regionach geograficznych Królestwa. UK nie wprowadziło Youth Guarantee dokładnie w miejscach rekomendowanych przez władze lokalne (Council), wierząc, że bieżące

świadczenia na terenie UK, a szczególności Youth Contract oraz wsparcie dla młodzieży NEET w wieku 16-17 lat – były najlepiej rozdystrybuowane biorąc pod uwagę sytuację i warunki w Zjednoczonym Królestwie.

Zgodnie z Youth Guarantee (UK, rok 2017) wskaźnik bezrobocia wśród młodzieży w Zjednoczonym Królestwie jest dość wysoki w porównaniu do innych krajów europejskich. Jednakże, pojawiły się problemy z zatrudnianiem w niepełnym wymiarze godzin oraz wysokie wskaźniki braku aktywności zawodowej. Wykorzystanie posiadanych umiejętności stało się na terenie UK problemem, który wpłynął na produktywność oraz możliwości zatrudnienia. Wielu prywatnych przedsiębiorców oraz firm zaczęło zgłaszać wątpliwości związane z brakiem odpowiednich umiejętności/kwalifikacji do wykonywania powierzonych działań wśród młodych pracowników. W kwietniu 2017 roku rząd UK zreformował programy praktyk i staży i rozpoczął rozwijać nowe sposoby mierzenia umiejętności młodzieży NEET oraz pracy z nią.

10. Rozwój współpracy międzynarodowej w zakresie projektów dla młodzieży (np. Erasmus).

Citizens in Power (Cypr):

CIP opracował, wdrażał i koordynował wiele projektów europejskich, które są związane z przedsiębiorczością. Najlepszymi przykładami są: (i) Erasmus + KA2 'Society Profits', które oferuje kursy przedsiębiorczości online, poza-formalne materiały oraz a Directory of Social Enterprises (Katalog Stowarzyszeń/Fundacji Publicznych) na terenie całej Europy które współpracują nad podnoszeniem przedsiębiorczości; (ii) Erasmus + KA2 'Grow Green' który oferuje cyfrowy kurs agrobiznesu (włączając w to dedykowane nagrania video o modernizacji w agrobiznesie we wszystkich krajach partnerskich); (iii) Game Laboratory (KA2) które sprzyja młodym, przyszłym ludziom biznesu poprzez dedykowane gry planszowe; (iv) różne inicjatywy w ramach treningów dla pracowników młodzieżowych mieszczących się w programie Erasmus +, jak np. ' Osoba Roku – Przedsiębiorca' (The Person of the Year-the Entrepreneur),' Social Entrepreneurship Accelerator ' (accelerator Społecznej Przedsiębiorczości),' Digital Mediation (Pośrednictwo Cyfrowe); Re-Defining Digital Culture in Youth Organizations' Przekształcanie Cyfryzacji w Organizacjach Młodzieżowych) , 'A Network for Your Net-worth' (Sieć dla Organizacji Młodzieżowych), 'No-NEET' (NIE NEET); 'Hi-Tech Democrats' (Demokraci stosujący nowoczesne technologie), itp., fundowane przez Cyprriot NA (Narodową Agencję Cypru), w ramach Erasmus +. CIP ma ogromne doświadczenie w pisaniu oraz wdrażaniu projektów europejskich, w szczególności Erasmus + KA1 i KA2, a obecnie stara się i uczestnictwo w Europeid, COSME i ENI MED.

Asociación Cazalla- Intercultural (Hiszpania):

W czasie 10 lat działania, Cazalla Intercultural's wprowadziła kilka międzynarodowych projektów, w których gry planszowe, kształcenie w oparciu o gry, oraz grywalizacja były głównymi tematami. Poniżej prezentujemy przykłady dwóch takich projektów:

“Un ejemplo de ello es” (Zagrajmy w możliwość zatrudnienia): Ten projekt miał na celu wesprzeć pracę młodzieży oraz współpracę sąsiadujących ze sobą krajów europejskich w zakresie użycia gier jako narzędzia do pracy z młodzieżą NEET. Projekt trwał 6 miesięcy, otrzymał grant 16111 euro. Dokładniej był to kurs treningowy w miejscowości Coy, Lorca. Uczestniczyło w nim 21 pracowników młodzieżowych z Hiszpanii, Estonii, Łotwy, Ukrainy, Białorusi i Armenii, 2 trenerów oraz 1 osoba wspierająca. Trening był skupiony wokół: a)

szanse na zdobycie pracy przez młodzież – umiejętności jakie młodzież powinna rozwijać by promować siebie i z sukcesem wkraczać na rynek pracy (w tym inter i intra personalne, przedsiębiorczość, przygotowanie i prezentowanie CV), b) uczenie się o mechanice gier oraz jej aspektach. Część związana z mechaniką gier była kontynuacją treningu celującą w utrzymanie kontaktów z uczestnikami zaangażowanymi w “Un ejemplo de ello es” oraz projekt “Learning Badges” (projekt dotyczący grywalizacji w pracy z młodzieżą, w którym uczestniczyła Cazalla Intercultural).

“Learning Badges”: To projekt oparty na współpracy różnych organizacji koordynowany przez litewską organizację “Lietuvos neformaliojo ugdymo asociacija”. Jego celem jest rozwijanie systemu rozpoznawania ważnych kompetencji w ramach edukacji poza-formalnej, z wykorzystaniem różnorodnych odznak/emblematów za zrobione postępy „naukowe”. Te emblematy są używane w czasie szkoleń, wymian młodzieżowych, wolontariatu europejskiego. Otrzymują je uczestnicy, którzy przeszli jakies wyzwania, zdobyli określone umiejętności.

Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (Polska):

Uczestniczenie w projektach międzynarodowych to doskonała szansa na rozwój fundacji/organizacji. Współpraca międzynarodowa przynosi wiele niematerialnych korzyści takich jak:

- Budowanie spójnego i pozytywnego obrazu organizacji
- Poprawa jakości pracy w grupie
- Poprawa umiejętności językowych
- Rozumienie wielokulturowości
- Poszerzanie wiedzy ogólnej
- Uczenie się jak używać innowacyjnych metod pracy oraz zdobywanie wiedzy z zakresu zarządzania projektami

W ramach współpracy z innymi organizacjami zdobywamy cenne doświadczenie. Np. w Polsce zawód “youth worker” (osoba pracująca z młodzieżą) właściwie nie funkcjonuje jako zawód, dlatego doświadczenie z UK jest dla nas niezwykle cenne. Ponadto, współpracując z partnerami z innych krajów, jednostka może poprawić swoje umiejętności językowe, a także poznać lepiej kulturę i zwyczaje własnego kraju. Podejście wielokulturowe pozwala na lepsze zrozumienie drugiego człowieka. Dodatkowo, instytucje oraz obiekty goszczące wolontariuszy EVS także stają się coraz bardziej aktywne. Na przykład zmienia się podejście personelu takich instytucji do nauki języków obcych, a także pojawia ich chęć uczestniczenia

w warsztatach prowadzonych przez wolontariuszy, często ze swoimi uczniami. Młodzi ludzie uczestniczący w projektach międzynarodowych zdobywają doświadczenie, z którego czerpią do końca życia. Mają okazję uczestniczyć w różnorodnych warsztatach/zadaniach i bardziej świadomie wybierać ścieżkę swojej kariery zawodowej.

Podsumowując, rozwijanie współpracy międzynarodowej prowadzi do rozwoju długotrwałych więzi, trwałej współpracy między organizacjami, poprawiając jakość edukacji oraz tworząc innowacyjne sposoby pracy z młodzieżą. Współpraca międzynarodowa ma też ogromną wartość, ponieważ jej pozytywne skutki przekładają się także na tworzenie i poprawę jakości lokalnych inicjatyw.

Praxis Europe (UK):

Praxis Europe jest zaangażowane w wiele różnych projektów europejskich, współpracując z setkami osób z UK oraz z zagranicy. Praxis Europe jest jedną z sześciu organizacji działających na terenie UK, które posiadają VET Mobility Charter (status mobilności szkół zawodowych) z UK National Agency (narodowej Agencji UK).

- W latach 2015—2017 gościliśmy w Birmingham 271 obywateli Europy, z Włoch, Polski, Węgier, Bułgarii, Rumunii, Turcji, Słowacji, Czech, Holandii, Cypru i Hiszpanii w ramach programów treningowych/szkoleniowych dla młodzieży, w ramach Erasmus+.
- W latach 2015—2017, w Birmingham, 74 uczniów z UK wzięło udział w tygodniowym treningu Erasmus + dla młodzieży i każdy z nich otrzymał certyfikat Youth Pass.
- Praxis Europe umożliwiła uczestniczyć 140 uczniom w dwutygodniowym zagranicznym programie stażowym (Erasmus+ Vocational Education & Training (VET)), w latach 2015-2017. Praktyki odbywały się w zróżnicowanych zawodowych obszarach tematycznych mechaniki samochodowej, turystyki, hospitalizacji, katering, fryzjerstwa i kosmologii, elektryki, informatyki, po fotografię i media.
- 108 uczniów uczestniczyło w różnorodnych treningach oraz wymianach europejskich w latach 2015-2017.
- Praxis Europe zapewniło 260 dorosłym możliwość szkolenia/warsztatów/treningów zagranicznych w latach 2014-2017 w ramach Europejskich Programów Edukacyjnych dla Dorosłych.

11. Wnioski parterów płynące z testowania rekomendowanych gier w czasie mobilności projektowej – praca w młodzieżą NEET w wieku od 15 do 17 lat.

CIP wypróbował wiele spośród rekomendowanych w tym dokumencie gier. W tym paragrafie podzielimy się spostrzeżeniami dotyczącymi gry ‘The value of values’, którą przetestowaliśmy najbardziej. The Value of Values to prosta, fajna gra, która pomogła młodzieży NEET ewaluować i zhierarchizować osobiste oraz współdzielone wartości w bezpiecznej i wspierającej atmosferze. Gracze przemyśleli system wartości i zdali sobie sprawę jak wartości mogą pozwolić im osiągnąć cele biznesowe.

Biorąc pod uwagę komentarze graczy po rozgrywce, zasady gry były zrozumiałe. Dodatkowo gracze podkreślili, że gra daje każdemu równą ilość czasu na argumentowanie wyboru wartości, co pomaga słuchać się nawzajem. Pierwsza grupa graczy świetnie się dogadywała i czuła komfortowo wyrażając opinie. Była to grupa, która poznała się już wcześniej w **CIP**. Natomiast grupa druga, w której spotkały się osoby sobie wcześniej nie znane, miała odmienne odczucia. Uczestnicy byli niechętni dzieleniu się głębokimi przemyśleniami na temat wybranych, reprezentujących ich wartości. Nie wszyscy podeszli do zadania poważnie i czasem robili sobie żarty, co mogło wskazywać, że czuli się nie do końca pewnie i bezpiecznie. Dlatego zalecamy by grupa przystępująca do gry się wcześniej znała.



Uczestnicy wybierają wartości spośród kart (krok 2)



Uczestnicy prezentują wartości pozostałym (krok 3)

Praxis Europe, w ramach pracy z młodzieżą, wypróbował wiele spośród rekomendowanych w projekcie GameLab gier. Były one testowane w przyjaznej, nieformalnej atmosferze, tak by uczestnicy czuli się komfortowo. Jako organizacja, Praxis Europe, skupiła swoją uwagę głównie na ‘The Battle of Polytopia’, rozgrywając ją z młodzieżą w poza-formalnym, outdoorowym (na świeżym powietrzu) otoczeniu.

Młodzież zrozumiała zasady po kilku rozgrywkach ‘testowych’. Wyzwaniem związanym z aplikacją był fakt, że każdy grał na swoim telefonie, stąd w czasie rozgrywek komunikacja była bardzo ograniczona, szczególnie na najwcześniejszych etapach testowych. Jednakże, kiedy gracze kończyli swoje indywidualne rozgrywki odbywały się sesje opiniotwórcze, w czasie których każdy mógł podzielić się swoimi odczuciami. Gra ma pewne elementy odnoszące się do ekonomii i przedsiębiorczości.

Komentarze młodzieży były pozytywne, odnoszące się głównie do element zabawy, dźwięków oraz kolorystyki gry. Wymienili także możliwość eksploracji oraz uczenia się w czasie gry oraz przekonanie, że gry planszowe są ważne, ponieważ pozwalają graczom wchodzić w interakcje z innymi graczami.

Testowanie opisywanej gry w aplikacji, na świeżym powietrzu, w okolicznościach poza-formalnych.



Fundacja Centrum Aktywności Twórczej zorganizowała spotkania z młodzieżą w siedzibie fundacji. Młodzież miała okazję grać w gry o zróżnicowanym poziomie trudności oraz tematyce, w tym te związane bezpośrednio z przedsiębiorczością oraz własną inicjatywą. Uczestnicy zwykle zaczynali od gier o prostych zasadach i przyjaznym motywie przewodnim, idealnych na rozgrzewkę i do wprowadzania przyjaznej atmosfery, np. Ghosts (Duuszki), Jungle Speed (prawo Dżungli). Następnie testowali gry biznesowe, których celem jest stworzenie własnej firmy. Gry te nie sprawiały im problemów, toczyły się bez zakłóceń. Gracze byli podzieleni na grupy trzyosobowe, przy czym niektóre kończyły rozgrywki bardzo szybko. Większość uczestników zasugerowała, że gra powinna dawać możliwość zdobycia większej liczby punktów oraz zawierać więcej zawodów/pracowników, co by ją urozmaiciło.

Gra "Peasant School of Business" (Chłopska Szkoła Biznesu) także została przetestowana. To gra o prostym mechanizmie symulacyjnym wolnego rynku, w której przewijają się zagadnienia takie jak zaopatrzenie, zapotrzebowanie, handel, cena, koszty produkcji, negocjacje handlowe. Odnosi się ona do produkcji oraz handlu rzemieślników z warsztatów tkackich w Andrychów w XVIII wieku. ta gra została opisana przez młodzież jako trudna, wielowariantowa/wielowariantowa, budząca wiele emocji oraz stymulująca myślenie.

Podsumowując, w opinii młodych graczy na atrakcyjność gry mają wpływ jej szata graficzna oraz wiele innych elementów; gry z elementami rywalizacji cieszą się największą popularnością.

Odkrycia Cazalla-intercultural:

Spośród 4 zaproponowanych gier planszowych (do rozwijania przedsiębiorczości wśród młodzieży) zdecydowaliśmy wybrać StartUp. Zdecydowaliśmy się na tę grę, ponieważ:

- Spora część naszych graczy zetknęła się po raz pierwszy z tego typu grą (niektórzy nawet po raz pierwszy z grą planszową), więc nie chcieliśmy by rozgrywka była zbyt długa. Pozostałe gry trwają od 60 do 180 minut (młodzież mogłaby mieć problem ze skupieniem uwagi tak długo), a StartUp maksymalnie 60 minut.
- StartUp nie jest grą bardzo złożoną (co mogłoby stanowić barierę dla niedoświadczonych graczy).
- Po trzecie, ma ciekawą szatę graficzną, podobną do gry „Geś” co może kojarzyć się młodzieży z czymś znanym, bliskim, przyjaznym. Wreszcie, ponieważ jest to jedna z najłatwiej dostępnych gier – zdecydowaliśmy się na opcję „wydrukuj i zagraj”.

Sesja trwała 2 godziny. Pierwsze 30 minut było poświęconych na gry towarzyskie oraz krótkie zabawne „wypełniacze” o prostych zasadach i zabawne by młodzież mogła przyzwyczać się do charakterystycznej mechaniki gier planszowych. Następnie poświęciliśmy 15 minut na wyjaśnienie zasad gry StartUp. Ta część była najtrudniejsza, ponieważ musieliśmy odpowiedzieć na liczne pytania graczy, wielu z nich zasady wydawały się skomplikowane i/lub trudne do zapamiętania.

Następnie zaczęliśmy grać w dwóch grupach, każda po 4 osoby. Początek był trudny i powolny, ponieważ trzeba było przypominać graczom zasady. Jednakże po kilku rundach pod rząd, młodzież przyswoiła już zasady i gra nabrała tempa i znaczenia w obydwu grupach. W czasie rozgrywki zaobserwowaliśmy różne poziomy skupienia uczestników. Możemy opisać część graczy jako młodziutkich, bardzo zmotywowanych i skupionych na grze, a część (szczególnie w grupie drugiej) jako łatwo się rozpraszających i średnio zmotywowanych. Po zakończeniu rozgrywki pojawiły się następujące opinie:

- *Mój biznes się rozrastał i zacząłem/am zarabiać pieniądze dzięki podejmowanym decyzjom/ruchom – to fajne uczucie.*
- *Skomplikowane zasady na początku, ale kiedy chwilę pograsz to zdajesz sobie sprawę, że właściwie to dość proste.*
- *Masz wrażenie, że naprawdę tworzysz swoją firmę.*
- *Zupełnie jak w rzeczywistości.*

- *Nie są tak fajne jak gry, w które graliśmy na początku, ale grając uczysz się dużo o funkcjonowaniu firm.*
- *Może trochę za długa, ale interesująca gra. Skróciłbym/skróciłabym ją.*
- *Nie podobało mi się to, że popełniając błąd na początku było później bardzo trudno wspiąć się na lepszą pozycję.*
- *To super gra. Bardzo podoba mi się plansza.*
- *To gra z ogromną rywalizacją, może wprowadzać złą atmosferę wśród przyjaciół.*
- *Teraz, kiedy znam już zasady i spróbowałem/spróbowałam zagrać, Chciałbym/chciałabym zagrać jeszcze raz.*

Ogólnie, można powiedzieć, że gry spodobały się młodzieży, choć na początku były dla nich trochę trudne ze względu na złożoność zasad (młodzież nie zwykła wcześniej grać w planszówki). W dwóch grupach były osoby, które naprawdę polubiły grę, szczególnie ci, którzy wygrywali. Przegrywający byli zwykle bardziej rozproszeni i mniej zmotywowani.





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