



Finansowane przez
Unię Europejską

2023

LTTA 2: Projektowanie



i-GAME



Spis Treści

Wprowadzenie	1
Główne tematy i opinie uczestniczących organizacji	3
Podtemat 1: Historia projektowania zasad	3
Challedu	3
ShareEducation	3
Archon Studio	4
Podtemat 1 Wnioski	4
Podtemat 2: Mechanika gier planszowych	5
Challedu	5
ShareEducation	5
Archon Studio	6
Podtemat 2 Wnioski	6
Podtemat 3: Struktura zasad i tworzenie zbioru zasad	7
Challedu	7
ShareEducation	8
Archon Studio	8
Podtemat 3 Wnioski	9
Podtemat 4: Integracja analizowanego tematu z działaniami organizacji uczestników	10
Challedu	10
ShareEducation	10
Archon Studio	11
Podtemat 4 Wnioski	11
Podtemat 5: Działalność lokalna	12
Challedu	12
ShareEducation	13
Archon Studio	13
Podtemat 5 Wnioski	13



2 LTTA: Projekt

Wprowadzenie

Nasz projekt "I-GAME: Innovative GAMing Methodologies in Education" ma na celu ulepszenie i aktualizację istniejących przestarzałych metod i poglądów dotyczących wykorzystania profesjonalnych gier w edukacji z korzyścią dla różnych grup defaworyzowanych.

Spotkanie w Karditsa w Grecji było drugim krokiem w kierunku osiągnięcia celów projektu. Jego celem było umożliwienie uczestnikom wizytujących organizacji lepszego zrozumienia procesu projektowania rdzenia gry planszowej, a także adaptacji jej mechaniki do użytku edukacyjnego oraz zapewnienie im możliwości dyskusji z profesjonalnymi projektantami gier na wszystkie tematy związane z ich potrzebami.

Celem niniejszego dokumentu jest zebranie odpowiedzi udzielonych przez uczestników z każdej organizacji oraz sporządzenie raportu podsumowującego ustalenia i opinie uczestników. Ten konkretny dokument kataloguje konkretne doświadczenia związane z działalnością edukacyjną projektu w temacie projektowania gier.

Podczas działalności podjęto 5 głównych punktów zainteresowania:

- Historia projektowania zasad
- Mechanika gier planszowych (kategorie, wybór odpowiednich)
- Struktura zasad i tworzenie zbioru zasad (słowa kluczowe, objaśnienia)
- Integracja analizowanego tematu z działaniami organizacji uczestników
- Działania lokalne

Każdy z tych punktów został przedstawiony na kolejnych stronach w formie podsumowania opinii poszczególnych organizacji, a na końcu ogólnych wniosków dotyczących omawianego tematu.

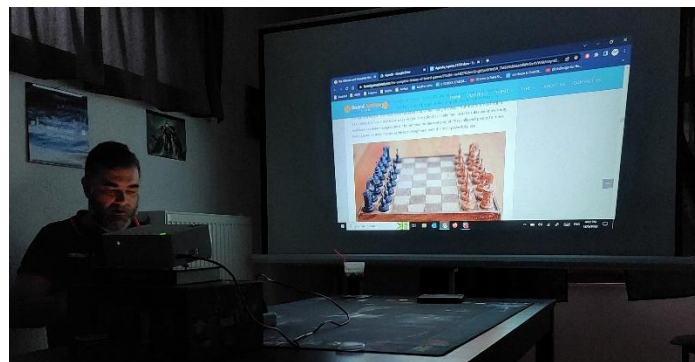




Główne tematy i opinie uczestniczących organizacji

Podtemat 1: Historia tworzenia zasad

Prowadzący obszernie przedstawił historię projektowania gier planszowych, a także jej ewolucję do obecnego wieku, w tym różne wydarzenia, turnieje i stowarzyszenia związane z tym tematem. Ponadto prowadzący przedstawił historię Dracon, zaczynając od pierwszych kroków członków w projektowaniu, zanim jeszcze powstała organizacja. Przedstawiono również projekty i powiązane globalne firmy branżowe, z którymi Dracon dzieli interesy i współpracuje.



Challedu



Podczas pierwszego dnia mieliśmy szczegółowy opis historii gier planszowych od starożytności, co było cenne dla naszej wiedzy, szczególnie dla osób, które po raz pierwszy wzięły udział w zajęciach I-Game. Mieliśmy również okazję dowiedzieć się więcej o Dracon RDS i dogłębnie poznać historię i osiągnięcia organizacji. Dracon zaprezentował nam niektóre z gier, których zasady zaprojektowali. Imponujące było to, że Dracon Rules Design Studio brało udział w tworzeniu zasad do słynnych gier planszowych z serii "Alien vs Predator" i "He-Man". Wraz z kilkoma partnerami/fanami gier planszowych, Dracon zademonstrował nam sposób, w jaki gra planszowa jest projektowana od pierwszych etapów, aż do jej ukończenia.

Zawsze warto dowiedzieć się, jakie kroki podjęła dana organizacja, ponieważ może to służyć jako wzór do naśladowania. Fakt, że najpierw była to grupa ludzi zainteresowanych grami planszowymi, która doprowadziła do powstania organizacji zajmującej się grami planszowymi na poziomie europejskim, a nawet globalnym, jest bardzo inspirujący.

Mieliśmy również okazję dowiedzieć się o Stowarzyszeniu Przyjaciół Gier Planszowych Karditsa, grupie ludzi związanych z Dracon RDS, którzy grają, testują, uczą się i odkrywają świat gier planszowych. Istnienie tej grupy w małym mieście, takim jak Karditsa, ma pozytywny wpływ na lokalną społeczność i młodzież, ponieważ oferuje kreatywne i doświadczalne możliwości.

ShareEducation



Uczestnicy z Share Education mieli bardzo konkretne opinie na temat seminarium poświęconego historii projektowania zasad, tym bardziej, że mają mniejsze doświadczenie w projektowaniu gier niż większość uczestników projektu. Dla nich "interesujące było dowiedzieć się, że gry planszowe pojawiły się przed językiem pisany" oraz fakt, że powody tworzenia wczesnych gier planszowych są tak związane z



praktycznymi umiejętnościami. Wejście w przestrzeń organizacji goszczącej i dyskusja na temat historii projektowania zasad było otwierającym oczy doświadczeniem, osadzonym w idealnie dopasowanym środowisku. Cytując jednego z naszych uczestników: "Dracon RDS jest znaczącym głosem w promowaniu, tworzeniu i przenoszeniu gier planszowych do innych dziedzin (np. edukacji)".

Archon Studio



Oboje uczestnicy byli mile zaskoczeni odkryciem, że gry były wykorzystywane do celów edukacyjnych od czasów starożytnych. Weźmy na przykład Monopoly, pierwotnie znaną jako "The Landlord Game", która pojawiła się jako próba zaszczepienia wartości społecznych. Elizabeth Magie, feministka i reformatorka społeczna z początku XX wieku, wymyśliła tę grę z zamiarem zilustrowania negatywnych aspektów kapitalizmu. Jej celem było edukowanie ludzi na temat jego wewnętrznego funkcjonowania, jednocześnie oferując krytyczne spojrzenie na jego wady. Cofając się jeszcze dalej w historii, znajdujemy inne przykłady gier wykorzystywanych do celów edukacyjnych, takich jak Backgammon, wykorzystywany w Imperium Rzymskim i Persji do nauczania strategii oficerów, lub gra o nazwie Mokshpat, która później ewoluowała w to, co obecnie znamy jako Węże i drabiny, używane do nauczania moralności. W tej ostatniej grze drabiny reprezentują wysoko cenione cechy, takie jak pokora, życzliwość i wiara, które, gdy są stosowane wspólnie, umożliwiają graczom wspinanie się w kierunku zbawienia. Wiedza na ten temat zmieniła nasz pogląd na postrzeganie edukacyjnych aspektów gier i rzuciła więcej światła na ich rolę w historii.

Podtemat 1 Wnioski



Projektowanie gier planszowych technicznie istnieje tak długo, jak gry planszowe. Ewoluowało podobnie jak produkcja gier planszowych, ponieważ potrzeby, a także wiedza i doświadczenie projektantów zmieniały się przez tysiąclecia od pierwszego prostego pojawienia się gier jako rozrywki, aż do ich obecnych złożonych i różnorodnych form.



Uczestnicy uznali prezentację za pouczającą i przydatną, a także wyrazili różne kluczowe punkty, które zainteresowały ich bardziej niż inne; obejmowały one fakt, że mała organizacja z małego miasta jest głęboko zaangażowana w światową branżę, wizję i ścieżkę podjętą w celu wspierania społeczności związanej z grami oraz realizowania jej korzyści w zakresie testowania gier i badań grup docelowych, a także oczywiście sposób, w jaki gry planszowe są wykorzystywane jako narzędzia i skutecznie przenoszone na pola edukacyjne.



Podtemat 2: Mechanika gier planszowych

Grupie zaprezentowano rozszerzoną listę mechanik, kategorii i gatunków gier planszowych. Prowadzący przedstawił uczestnikom bazy wiedzy i zagłębił się w najważniejsze typy gier, a także dogłębnie wyjaśnił popularne mechaniki występujące w długiej liście znanych gier. Uczestnicy dodatkowo przeprowadzili burzę mózgów, a następnie wypisali mechaniki, które ich zdaniem występują w wybranych przez nich popularnych grach i zweryfikowali swoje przypuszczenia z internetowymi bazami danych.

Challedu



Jedną z najbardziej przydatnych informacji, które uzyskaliśmy podczas seminarium, były narzędzia, które mogą nam pomóc w projektowaniu gier. Nasi gospodarze byli bardzo chętni do przekazania nam informacji na temat projektowania gier, które jest ich głównym punktem pracy. Najpierw przedstawili uczestnikom, czym jest mechanika gry: części projektu gry lub zasady, których gracz przestrzega w środowisku gry i które określają, jak gracz zachowuje się w grze. Następnie zaprezentowano stronę internetową boardgamegeek, na której każdy może znaleźć większość (jeśli nie wszystkie) mechaniki gier wraz z ich opisami.

Dowiedzieliśmy się o różnych rodzajach mechanik, na których może opierać się gra planszowa. Oto kilka przykładów mechanik, które nauczyliśmy się rozpoznawać podczas seminarium: Gry karciane, gry z pionkiem, gry oparte na kostkach i wiele innych.

Następnie dowiedzieliśmy się o różnych kategoriach i gatunkach gier (takich jak gry planszowe w stylu amerykańskim i eurogry) i ich różnicach, przy czym eurogry koncentrują się bardziej na usprawnionej rozgrywce, z minimalnym tematem i bardziej abstrakcyjną mechaniką gry, a amerykańskie koncentrują się bardziej na temacie i dramatycznej rozgrywce. Skupiliśmy się na zidentyfikowaniu różnych gier planszowych, które znamy, do której kategorii należą i jaką mają mechanikę, dzięki czemu będziemy mogli wybrać odpowiednią kategorię w zależności od grupy docelowej.

ShareEducation



Podczas tych seminariów uczestnicy ShareEdu mieli okazję rozpoznać niektóre ze swoich ulubionych gier planszowych i poznać ich klasyfikację. Jeśli chodzi o ich dziedzinę pracy, zarządzanie zasobami zostało zidentyfikowane jako mechanika, którą można z powodzeniem zastosować w procesie podejmowania decyzji. Pożądane wyniki kontra ograniczone zasoby. Podsumowując efekty uczenia się, jeden z uczestników przyznał, że "każdy mechanizm gry planszowej może stać się użytecznym narzędziem, o ile jest dostosowany do cech każdego beneficjenta".



Archon Studio



Przed przystąpieniem do tego projektu niektórzy uczestnicy zgłaszali, że nie znali platform internetowych do testowania gier. Wprowadzenie do nich było bardzo pomocne, a uczestnicy wyrazili nadzieję, że będą częściej korzystać z nich w swojej codziennej pracy.

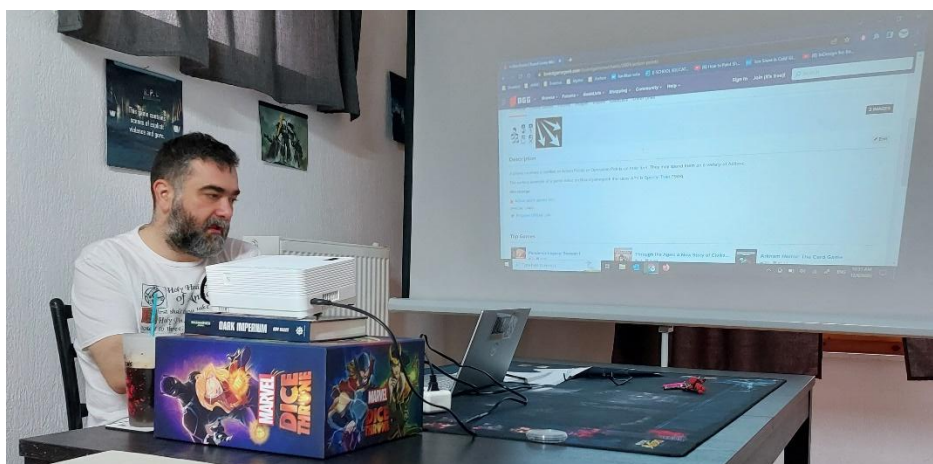
Podobnie, chociaż jesteśmy bardziej zaznajomieni z tymi tematami, bardzo korzystne okazało się dla nas zbadanie tezausa mechaniki, uzyskanie świeżego spojrzenia na kategorie gier z różnych punktów widzenia, a nawet uzyskanie wglądu w te rzadziej spotykane w naszej codziennej pracy. To doświadczenie bardzo pomogło nam w uporządkowaniu naszych własnych odkryć i refleksji na temat gier. Oboje jesteśmy zatrudnieni w branży gier, ale często jesteśmy pochłonięci konkretnymi kategoriami, w których specjalizuje się nasza firma, co powoduje, że przeoczamy szersze perspektywy. Na przykład, możemy przeoczyć wspólną mechanikę obecną w wielu kategoriach gier lub uzasadnienie wyboru określonej mechaniki zamiast innych.

Podtemat 2 Wnioski



Wszystkie gry planszowe wymagają dobrej struktury, a dobrą strukturę osiąga się poprzez zrozumienie i wykorzystanie publicznie dostępnych narzędzi i informacji, aby zarówno uzyskać wgląd i inspirację, jak i przewidzieć, co grupa docelowa uzna za interesujące w zależności od tematu dyskusji i indywidualnych potrzeb.

Wszystkie uczestniczące organizacje projektują i wykorzystują gry planszowe w swojej pracy (a w przypadku Archon gry są celem środowiska pracy), jednak wszyscy uznali temat za interesujący i pouczający, ponieważ oferował wiedzę i wgląd w aspekt głębokiego projektowania, a także badania odbywające się przed zaprojektowaniem pierwszego szkicu pomysłu na grę. Uczestnicy bardzo docenili internetowe źródła wiedzy, takie jak strona "Board Game Geek".





4 Szczegółowa mechanika

Podtemat 3: Struktura zasad i tworzenie zbioru zasad

W tej części prowadzący przedstawił proces stosowany przez Dracon Rules Design Studio, począwszy od ich pierwszych kroków a skończywszy na obecnych procedurach, błędach i technikach wykorzystywanych przez organizację do myślenia, formułowania, materializowania, testowania i finalizowania swoich gier. Temat koncentrował się głównie na projektowaniu i strukturze podręcznika, ponieważ gospodarz przedstawiał instrukcję jako najważniejszą część procesu projektowania. Wyjaśniono takie elementy jak przejrzystość, spójność, porządek i logika.

Challedu



Członkowie Dracon zapewnili nam bardzo szczegółową prezentację wszystkich cech gry (np. liczba graczy, potrzebny czas, złożoność, sens gry, komponenty gry itp.) oraz znaczenie ich jasnego przedstawienia podczas procesu projektowania. Jednym z narzędzi, które nam zaprezentowano, była platforma Steam, która zawiera dodatkowe funkcje/usługi (Tabletop Simulator), które mogą pomóc użytkownikom w projektowaniu własnej gry. Ponadto zapoznaliśmy się z niezbędnymi krokami potrzebnymi do zaprojektowania gry.

Następnie przystąpiliśmy do symulacji procesu projektowania gry poprzez wspólną sesję burzy mózgów. W tej procedurze mieliśmy okazję współtworzyć projekt gry planszowej, decydując o: a) wizji gry, b) grupie docelowej, c) głównej idei, d) celach itp. Następnie wyjaśniono nam, jak ważny jest podręcznik i jego zawartość, a zwłaszcza, że konieczne jest stworzenie tabeli terminów gry, aby zachować tę samą terminologię w całym tekście. Dla naszej organizacji te spostrzeżenia były naprawdę przydatne, ponieważ zajmujemy się tworzeniem edukacyjnych gier planszowych/cyfrowych.



Oprócz projektowania struktury książki, zostaliśmy również wprowadzeni w proces projektowania kart. Niektórzy uczestnicy przedstawili sugestie dotyczące projektu zasad, a inni dotyczące projektu szablonów kart (gdzie należy umieścić cechy karty) i ich estetycznego wyglądu.





ShareEducation



Temat ten był jednym z najbardziej pouczających i pomocnych dla rumuńskich uczestników. Gra planszowa, która wywarła szczególne wrażenie na uczestnikach, była związana z umiejętnościami finansowymi kobiet.

Znaczenie spójnego podręcznika stało się jasne, gdy uczestnicy odkryli, że znajomość etapów tworzenia



koncepcji i struktury nowej gry wiąże się ze znacznie wyższym stopniem złożoności niż oczekiwano. Jeśli chodzi o elementy testowania gry, uczestnicy stwierdzili, że najbardziej interesujące były dla nich czas trwania i zasady gry. Tworzenie gier dla różnych kategorii uczniów/podmiotów, w oparciu o solidne badania nad metodami edukacyjnymi, które działają dla nich, okazało się znaczącą szansą dla 3 uczestników z Share Education.

Archon Studio



Uzyskanie wglądu w działalność firmy Dracon w branży i jej wpływ na tworzenie gier było bardzo pouczające. Służyło to jako cenne przypomnienie o znaczeniu testowania gry i ustalania właściwej struktury zasad w tworzeniu dopracowanych gier. Coś, co jest powszechnie pomijane lub pośpiesznie wykonywane w branży gier.

Niesamowite było również odkrycie, jak wiele naszych zasad tworzenia gier i planowania pracy jest zgodnych z wieloma przedstawionymi sugestiami. Czasami, ze względu na proces tworzenia gry wymagający delikatnej równowagi między kierunkiem artystycznym, obliczonymi projektami i osobistymi odczuciami, określenie właściwego podejścia do tworzenia reguł gry staje się wyzwaniem. Obserwowanie, jak inny doświadczony profesjonalista w tej dziedzinie, ze znacznie większym doświadczeniem, radzi sobie z tym tematem, okazało się niezwykle cenne.

Jednocześnie uczestnicy mogli nauczyć się kilku dodatkowych metod i sztuczek dotyczących prawidłowego konstruowania zbiorów zasad, które z pewnością uwzględnimy w przyszłości. Na przykład, jak ważne jest odpowiednie słownictwo zbioru zasad i wymienienie słów kluczowych przed zainicjowaniem, a nawet stworzeniem całości zasad. Takie podejście pomaga zachować ogólną spójność zbioru zasad i zmniejsza zamieszanie.



Podtemat 3 Wnioski



Zasady gry reprezentują "sposób, w jaki ten mini-wszechświat jest związany i działa, jego powiązania, połączenia, współzależności i ogólne działanie" i są najważniejszym aspektem gry planszowej. Istnieje wiele zmiennych wpływających na sukces gry i obejmują one ogólne poczucie przyjemności, atrakcyjność grafiki, łatwość zrozumienia i inne, jednak jasne jest, że żaden gracz nie będzie zwracał sobie głowy grą, która nie działa za drugim razem.

Wszyscy uczestnicy skomentowali swoje zrozumienie znaczenia tworzenia podręcznika oraz staranności i mikrozarządzania niezbędnego do wyboru właściwej mechaniki, a także struktury zrozumiałej, a jednocześnie prostej książki, która pozwoli na przekazanie właściwych znaczeń i instrukcji w najbardziej efektywny sposób. Byli w stanie rozróżnić różne "szkoły" projektowania, co oznacza dwa główne podejścia, które są różne, ale wzajemnie się przeplatają; podejście techniczne, w którym projektant zacznie od wyobrażenia sobie zasad, rozpocznie tworzenie struktury gry w prostym dokumencie lub podejście tematyczne, w którym projektant wyobrazi sobie klimat gry, jej elementy i ogólną atmosferę, którą będzie starał się stworzyć, podążając później za dokładnymi zasadami, przy czym Dracon jest oddanym zwolennikiem pierwszego.





Podtemat 4: Integracja analizowanego tematu z działaniami organizacji uczestników

Prowadzący poprowadził dyskusję na temat przedstawionych tematów i ich znaczenia dla każdej organizacji. Uczestnicy byli w stanie rozwinąć każdy temat i określić jego znaczenie dla ich własnych działań i procesów w ich organizacjach. Ponadto omówili swoją wizję zastosowań, jakie widzą w omawianych tematach i jak wpłyną one na ich przyszłe działania.

Challedu



Ogólnie rzecz biorąc, było to cenne doświadczenie, ponieważ wymieniliśmy się pomysłami z ekspertami w dziedzinie projektowania gier planszowych. Projektowanie gier planszowych, pomimo faktu, że wyobraźnia jest niezbędna, jest ustrukturyzowaną procedurą z określonymi krokami, których należy przestrzegać, aby uzyskać produkt dobrej jakości. Ponieważ nasza organizacja zajmuje się tworzeniem edukacyjnych gier planszowych, myślę, że to seminarium było kluczowym narzędziem do usprawnienia naszej pracy, projektowania gier planszowych z uwzględnieniem wszystkich ich rodzajów i różnych mechanizmów, które można wykorzystać.

ShareEducation



Jeden z uczestników z rumuńskiej organizacji pozarządowej Share Education powiedział, że



doświadczenie to zaostrzyło ich apetyt na zgłębienie tematu i lepsze zrozumienie elementów gry planszowej, aby zastosować je jako narzędzie w edukacji. Korzystanie z istniejących gier planszowych lub tworzenie nowych to sposoby na podniesienie jakości pozaformalnych działań edukacyjnych.

Nawet gra planszowa stworzona na niskim poziomie złożoności i dostosowana do grupy docelowej ShareEdu dałaby stowarzyszeniu nowe narzędzia do lepszego osiągnięcia celów organizacji. Wszyscy uczestnicy zgodzili się, że doświadczenie to wpłynęło na nich w pozytywny

sposób, nakierowując ich na gry, które mogą być wykorzystywane z młodymi ludźmi w różnych kwestiach.





Archon Studio



Obserwacja preferencji i strategii lokalnych graczy podczas sesji gier planszowych może pomóc w opracowaniu mechaniki rozgrywki. Firma może włączyć do swoich projektów gier elementy przyjaznej rywalizacji, strategicznego podejmowania decyzji i interakcji społecznych, które podobały się mieszkańcom. Zapewnia to, że gry rezonują z docelową publicznością i zapewniają wciągające i niezapomniane wrażenia.

Zebrane przez nas doświadczenia podkreślają znaczenie zaangażowania społeczności. Firma może organizować wydarzenia, turnieje lub spotkania towarzyskie, które gromadzą lokalnych graczy i entuzjastów. Wspierając tętniącą życiem społeczność graczy i zachęcając ich do interakcji, firma może zbierać cenne opinie, budować lojalność wobec marki i tworzyć poczucie przynależności wśród swoich docelowych odbiorców.



Podtemat 4 Wnioski



Uczestnicy mieli możliwość przyłączenia się do otwartej dyskusji oraz wymiany opinii i pomysłów na temat wykorzystania technik i informacji uzyskanych podczas tego działania w pracy swoich organizacji, a Dracon przedstawiał grupie komentarze i sugestie.

Każda organizacja skupiła się na innych aspektach korzystnych informacji zebranych podczas działania, takich jak struktura i organizacja pakietów roboczych projektowania kompletnej gry planszowej specjalnie dostosowanej do grupy docelowej, złożoność zasad, które mogą się różnić w zależności od potrzeb grupy docelowej, od bardzo prostych do wysoce zaawansowanych, nawet przy tej samej grze i komponentach, tworzenie i utrzymywanie lokalnych grup graczy, które byłyby również zachęcane do udziału w większych działaniach (takich jak projekty Erasmus +, obecność na kongresach, imprezach charytatywnych i innych).

Wszystkie organizacje zgodziły się, że będą wspierać i włączać grupy graczy w swoich lokalnych społecznościach, aby zwiększyć aktywność obywatelską w swoich dziedzinach.



Podtemat 5: Działalność lokalna

Oprócz programu edukacyjnego gospodarz zorganizował zajęcia praktyczne, a także wizyty w punktach dziedzictwa kulturowego. Uczestnicy odwiedzili region Meteory, wpisany na listę Światowego dziedzictwa UNESCO, a także sztuczne jezioro i tamę Plastiras oraz wydarzenie kulturalne "Wiatrak Elfów" w pobliskiej Trikali. Na koniec zaangażowali się w gry planszowe z lokalnym Stowarzyszeniem Przyjaciół Gier Planszowych Karditsa, a także w malowanie figurek, które zgodnie z "powszechnym zapotrzebowaniem" będzie "znakiem towarowym" wszystkich przyszłych międzynarodowych spotkań projektu I-GAME.



Challedu



Nasi gospodarze byli bardzo pomocni i starali się ułatwić wszystkim dobrą zabawę. Podobnie jak uczestnicy, którzy mieli ducha współpracy i dobrej woli.



Dla jednego z członków naszego zespołu z ograniczeniami ruchowymi bardzo przyjemne było to, że miasto było płaskie, a chodzenie było łatwe i przyjemne, a ogólnie bardzo zachęcające było to, że miejscowi poruszali się głównie na rowerach. Nasze zakwaterowanie znajdowało się blisko miejsca spotkania, a także wszystkich miejsc, w których chodziliśmy jeść.

Dracon Rules Design Studio zaoferowało nam możliwość odwiedzenia niektórych z najbardziej znaczących historycznie i kulturowo miejsc, w ramach dodatku do programu. Jednym z nich był klasztor Meteora, gdzie mieliśmy okazję przebywać w towarzystwie członków zespołu testującego Dracon RDS, którzy bardzo chętnie odpowiadali na wszelkie pytania dotyczące tego miejsca. Ponadto nasza wizyta w Trikali i nad jeziorem Plastira dała nam ogólny obraz tego miejsca i była przyjemnym dodatkiem, ponieważ oba miejsca były naprawdę piękne pod względem naturalnego piękna.





ShareEducation

Uczestnicy ShareEdu wrócili ze spotkania z doskonałymi doświadczeniami i świeżymi pomysłami do wdrożenia w organizacji pozarządowej. Jeśli chodzi o lokalne działania, najmocniejszymi punktami byli ludzie: "Całe doświadczenie było wspaniałe... a tym, co naprawdę mnie przekonało, byli ludzie. Specjalny zespół w DRACON z ich piękną energią i niekończącym się entuzjazmem dla gier planszowych...". Odwiedzone miejsca zostały również docenione za ich piękno, a ogólne wrażenia były tak pozytywne, ponieważ "przepis" opierał się na właściwej równowadze działań edukacyjnych z uprzejmą gościną. Dyskusje z testerami gier były bardzo interesujące i wzbogaciły ich wiedzę na temat gier.



Archon Studio



Zwiedzanie Meteory w Grecji i jeziora Plastiras było absolutnie fantastyczne. Wysokie formacje skalne i klasztory w Meteorach wzbudzały podziw, oferując zapierające dech w piersiach widoki. Jezioro Plastiras, otoczone bujną przyrodą, zapewniło spokojne odosobnienie. Granie w gry planszowe z lokalnymi graczami było świetną zabawą, zanurzając mnie w kulturze i tworząc trwałe wspomnienia. To była naprawdę fantastyczna podróż łącząca cuda natury i przyjemne doświadczenia społeczne.

Podtemat 5 Wnioski



Gry planszowe pozwalają ludziom tworzyć więzi; mogą być specjalnie zaprojektowane, aby pasowały do określonych grup docelowych lub mogą być powiązane z określonymi ważnymi lokalizacjami, wydarzeniami historycznymi i koncentrować się na określonych tematach i programach.

Wszyscy uczestnicy mieli okazję odwiedzić pobliskie miejsca i zrozumieli podczas dyskusji, że gry planszowe mogą wpływać lub bezpośrednio wypływać z określonego tematu (na przykład: gra o przyrodzie i zmianach klimatycznych, wykorzystująca materiały wizualne z jeziora Plastiras, gra o wiedzy historycznej/religijnej dla obiektu UNESCO Meteora), a także mogli porozmawiać z lokalnym stowarzyszeniem gier planszowych i jego członkami, którzy są wolontariuszami i uczestniczą w wielu działaniach charytatywnych lub pro-bono, takich jak ustawianie stołów do gier w salach miejskich organizowanych dla młodzieży i dzieci, a także w wydarzeniach kulturalnych i pokazach.

Ponadto, mieli oni okazję do dyskusji i nawiązania więzi, jednocześnie doświadczając malowania figurek jako relaksującego hobby, co było powtórzeniem pierwszego udanego wydarzenia w Polsce podczas pierwszego spotkania.