



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

SCIBORG:

The science literacy board game

**un nou instrument pentru îmbunătățirea
alfabetizării științifice prin educație
informală pentru tineri**

Regulament de joc

Referință proiect: 2023-3-AT01-KA210-YOU-000179226



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Disclaimer:

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorilor și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Jocul de societate SCIBORG

Regulament, 2024

Autori:

WasserCluster Lunz - Biologische Station GmbH, Austria

- Laura Coulson
- Eva Feldbacher

Dracon Rules Design Studio, Grecia

- Konstantinos Lekkas

Asociația Share Education, România

- Lucia Matei

**Coordonator de proiect
& partener științific**



Parteneri de proiect:



Partener Game Design



Partener Educațional

Imaginile produse pentru materialele din acest Regulament de joc și pentru jocul de masă sunt imagini și artă generate cu ajutorul AI, folosind aplicația de generare de fotografii AI de la Canva.



Acest material are licență CC BY-SA. Pentru a afla mai multe accesați următorul link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Cuprins

Introducere	5
Jocul pe scurt	6
Componentele jocului	8
Faza 1: Observare (Configurare)	11
Faza 2: Întrebare (Alegere Bonus Card)	12
Faza 3: Ipoteză	12
Faza 4: Experiment	16
Faza 5: Concluzie	16
Punctare	17



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Introducere

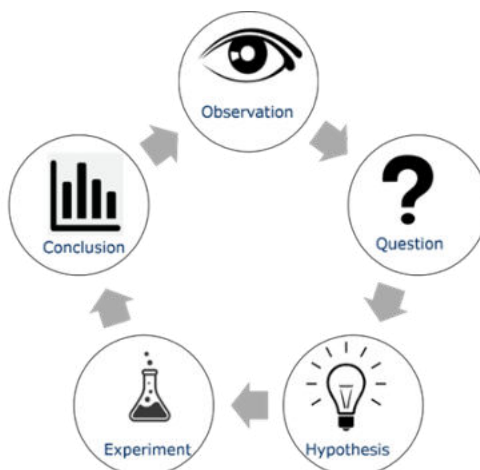


Proiectul SCIBORG,
cofinanțat prin
Programul Erasmus+,
are ca obiectiv principal
să îmbunătățească
**cunoașterea științelor
civice a tinerilor și a
lucrătorilor de tineret**
prin dezvoltarea și
implementarea unui joc
de societate inovator.

SCIBORG este un joc conceput pentru 3-5 jucători, care preiau roluri de cercetători și care trec prin metoda cercetării pentru a produce descoperiri științifice și a câștiga renume.

Jocul este împărțit într-o serie de faze. În fiecare fază, jucătorii se pregătesc pentru provocările jocului sau desfășoară activități și încearcă să-și bazeze cercetările pe cele mai bune date disponibile.

Cele 5 faze ale procesului de cercetare





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Jocul pe scurt

Jocul **se joacă în cinci Faze**, primele două fiind **Faze pregătitoare**, în timp ce **ultimele trei fiind Faze de cercetare**, jucate prin tragere de cărți.

Faza 1:

Observare - pregătește jocul

Faza 2:

Întrebare - selectează carduri bonus pentru a determina întrebarea ta de cercetare

Faza 3:

Ipoteză - colectează componentele unei ipoteze bune

Faza 4:

Experiment - colectează componentele unui experiment bun

Faza 5:

Concluzie - colectează componentele unei concluzii bune

În timpul fiecărei Faze de cercetare, jucătorii vor începe cu un set de cărți. Ei vor continua să aleagă dintre ele, selectând o carte și trecând setul următorului jucător și așa mai departe, până când toate cărțile au fost extrase.

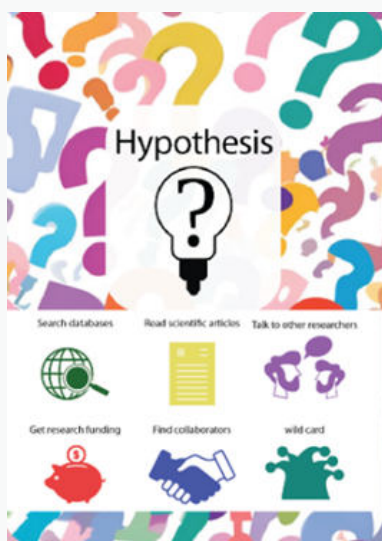


Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Odată ce **Selecția cărților** s-a încheiat, jucătorii își vor dezvălui selecția de cărți și vor dezvălui un număr de **Cărți Șansă**, cu care vor câștiga sau vor pierde puncte. Ulterior, ei trec la următoarea rundă, unde li se va da din nou un set de cărți.

Odată ce toate rundele s-au încheiat, jucătorii **vor calcula punctele pe care le-au obținut**, pe baza cărților deținute. Fiecare fază de cercetare are propriul său **set de simboluri** care exprimă componentele esențiale ale cercetării - în acea fază.



IPOTEZĂ



EXPERIMENT



CONCLUZIE

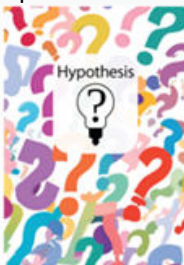
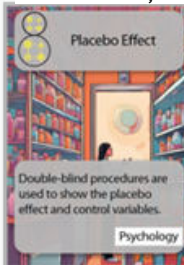
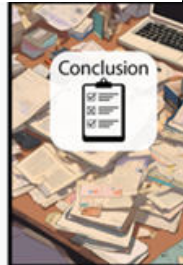


Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Componentele jocului

90 de Cărți de joc - Cercetare, și anume:

30 Cărți - Ipoteză		30 Cărți - Experiment		30 Cărți - Concluzie	
					
Față	Spate	Față	Spate	Față	Spate

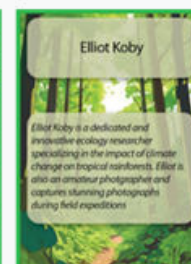
21 de Cărți - Șansă, și anume:

7 Cărți - Ipoteză		7 Cărți - Experiment		7 Cărți - Concluzie	
					
Față	Spate	Față	Spate	Față	Spate

21 de Cărți - Bonus:

	
Față	Spate

6 Cărți - Personaje:

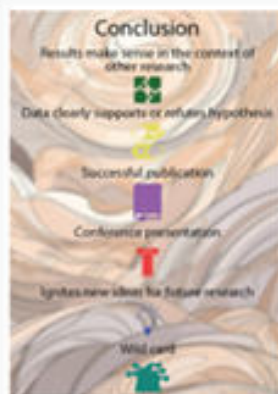
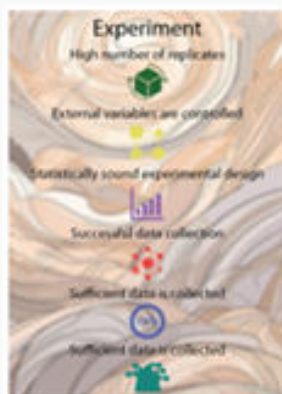
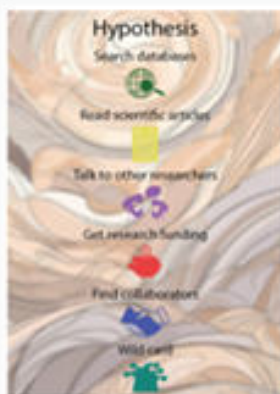
	
Față	Spate



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



3 Cărți - ghid pentru fiecare jucător:

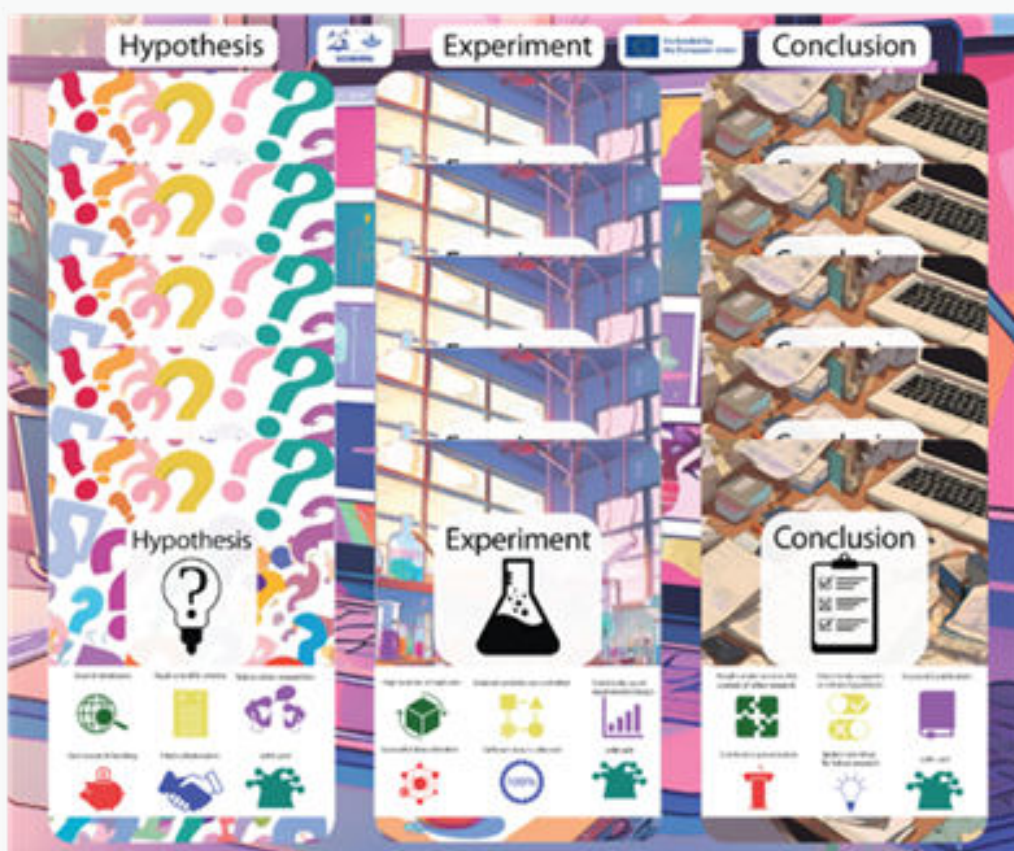


Față



Spate

1 Tablă de joc per jucător:





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Cartonaș de punctare

Player Name	Phase	Link-up	Maxi-Link	Doing the Hard Work	Bonus	Story	Field Focus	Step Focus
	Hypothesis							
	Experiment							
	Conclusion							
	Hypothesis							
	Experiment							
	Conclusion							
	Hypothesis							
	Experiment							
	Conclusion							
	Hypothesis							
	Experiment							
	Conclusion							

Materiale suplimentare: zar cu 6 fețe (îl puteți lua din alt joc pe care îl aveți)

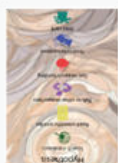


Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Faza 1: Observare (Configurare)

În această Fază, împărțiți fiecare set de cărți de cercetare în cinci teancuri de câte 6 cărți și puneți-le cu fața în jos în centrul mesei. În acest moment, ar trebui să aveți 15 teancuri de câte 6 cărți. Alegeți aleatoriu un jucător care să fie primul jucător.



Player 3 Board



Player 4 Board

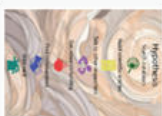
Hypothesis Research cards
(separated into 5 piles)



Hypothesis Chance
Cards



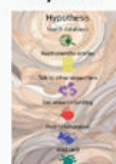
Player 2 Board



Player 1 Board



Player Aid





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Faza 2: Întrebare (Alegere Carte Bonus)

Începând cu primul jucător și continuând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător extrage două cărți Bonus din teanc și alege una pe care să o păstreze, așezând-o cu fața în jos lângă Tabla sa de jucător; returnându-o pe a doua în partea de jos a teancului de Cărți Bonus. Jucătorilor li se permite să se uite oricând la propria carte Bonus.

Notă: Dacă jocul se joacă incluzând Cărțile - Personaj opționale, jucătorii pot extrage mai multe Cărți Bonus, pentru a se potrivi cu domeniul conturat pe Cartea personajului.

Faza 3: Ipoteză

Începând cu primul jucător și continuând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător selectează un teanc de cărți de **Cercetare - Ipoteză**. Dacă sunt teancuri de cărți neutilizate, acestea vor fi scoase din joc.

Fiecare jucător se uită la teancul său și selectează, simultan cu ceilalți, o carte din pachetul său. O plasează cu fața în sus pe Tabla sa de jucător la slotul de Fază corespunzător și dă restul teancului de cărți următorului jucător, în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorii continuă apoi să aleagă câte o carte și, în mod similar, să le paseze următorul jucător până când toate cărțile sunt selectate.

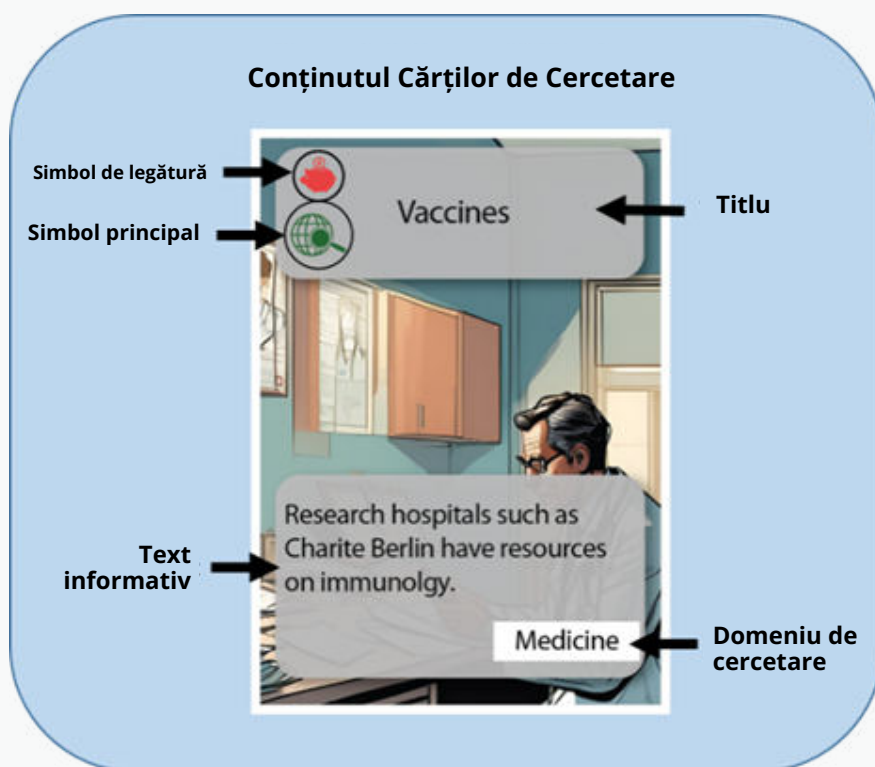


Cofinanțat de
Uniunea Europeană



În final, fiecare jucător își privește cele 6 cărți, alege una pe care să o arunce și rearanjează restul în ordinea dorită, creând cel mai lung Lanț de Cercetare posibil (vezi imaginea de pe pagina următoare), obținând puncte. Jucătorii pot avea mai mult de un lanț.

Odată ce acest lucru este încheiat, fiecare jucător dezvăluie o **Carte Șansă - Ipoteză** și câștigă sau pierde puncte conform acesteia. Ulterior, următorul jucător, în sensul acelor de ceasornic, devine primul jucător și începe următoarea Fază.





Cofinanțat de
Uniunea Europeană

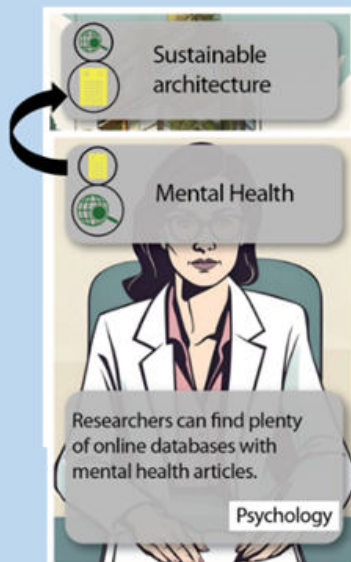


Cum se face un lanț

Simbol de
legătură
Simbol
principal

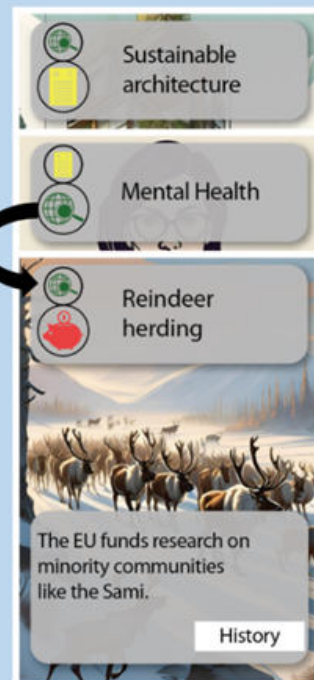


Folosiți simbolul de legătură
pentru a-l conecta de simbolul
principal al altei cărți de joc



SAU

Folosiți simbolul principal
pentru a-l conecta de simbolul
de legătură al altei cărți de joc



*Simbolul JOKER poate fi conectat cu orice alt simbol





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Povestea de cercetare

După fiecare dintre fazele de Ipoteză, Experiment și Concluzie, fiecare jucător își prezintă **Procesul de cercetare** folosind cărțile pe care le-a jucat. Povestea pe care o creează poate folosi elemente preluate din **simbolurile, textul, titlul sau imaginea** cărții de joc.

Jucătorii ar trebui să înceapă cu Prima Cartea de Cercetare din lanț și să explice cum au ajuns la următoarea carte și așa mai departe. Jucătorii pot face acest lucru pentru fiecare lanț pe care îl au. Jucătorii pot începe povestea cu: „**Pentru a-mi construi Ipoteza/Experimentul/Concluzia, eu...**”

O persoană care nu joacă ar trebui să judece relevanța poveștii și să acorde puncte suplimentare pentru: Acuratețe, Terminologie, Motiv, Viteză și Divertisment.

Dacă nu este prezentă nicio persoană care nu joacă, se pot găsi variante alternative de joc, cum ar fi: fiecare jucător care încheie cu succes acest pas obține 3 puncte; ceilalți jucători votează pentru a determina dacă efortul a fost suficient sau jucătorii pot vota pentru a alege cea mai bună poveste.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Faza 4: Experiment

Repetati aceeași procedură ca și la Faza de Ipoteză, dar folosind în schimb **Cărțile de Cercetare - Experiment** și **Cărțile Șansă - Experiment**.

Faza 5: Concluzie

Repetati aceeași procedură ca și la Faza de Ipoteză, dar folosind în schimb **Cărțile de Cercetare - Concluzie** și **Cărțile Șansă - Concluzie**.

Notă despre reguli: Acum jucătorii vor verifica și rezolva orice abilități oferite de legături de cărți (dacă există) și vor calcula punctele de victorie. - aceasta este o regulă alternativă care poate fi inclusă dacă dorim să includem abilități universale bazate pe DOMENIUL ȘTIINȚIFIC.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Punctarea

La sfârșitul fiecărei Faze de Cercetare, jucătorii câștigă sau pierd puncte. Calculați punctajul urmând următorul proces:

1. **Rezolvați Cărțile Șansă**
2. **Link-Up:** Un punct pentru fiecare carte, în orice lanț
3. **Maxi-Link:** Fiecare lanț oferă următoarele puncte suplimentare în funcție de lungimea sa:
 - a. 2 cărți: 0 puncte
 - b. 3 cărți: 2 puncte
 - c. 4 cărți: 4 puncte
 - d. 5 cărți: 7 puncte(**Notă:** Punctajul maxim pentru punctele 2 și 3 este de 12 puncte)
4. **Doing the Hard Work:** Fiecare jucător obține 1 punct în plus dacă nu a utilizat simbolul JOKER în faza pentru care calculați punctajul
5. **Field Focus:** Obțineți 1 punct pentru fiecare carte care se leagă direct de o altă carte din același câmp
6. **Step Focus:** Obțineți 1 punct pentru fiecare Simbol Principal diferit de pe cărțile de joc din Faza pentru care calculați. (excluzând <simbolul Joker>)
7. **Povestea de cercetare:** alegeți cea care se aplică:
 - a. **Cu un judecător non-jucător:**
 - i. Povestea: Obțineți puncte suplimentare, așa cum este descris în secțiunea Povestea de cercetare
 - b. **Fără un judecător non-jucător:**
 - i. Povestea: Obțineți puncte suplimentare, așa cum este descris în secțiunea Povestea de cercetare
8. **Bonus** (se punctează pentru toate Fazele, după finalizarea Fazei Concluzie): Fiecare jucător obține puncte suplimentare pe baza instrucțiunilor de pe propria Carte Bonus

Notă: atunci când punctează, jucătorii calculează punctele pentru fiecare Fază în parte și toate cărțile se referă la faza curentă.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Jucător	Faza jocului	Link-up	Maxi- Link	Doing the Hard Work	Chance	Story	Field Focus	Step Focus	Bonus	Total
	Ipoteză									
	Experiment									
	Concluzie									
	Ipoteză									
	Experiment									
	Concluzie									
	Ipoteză									
	Experiment									
	Concluzie									
	Ipoteză									
	Experiment									
	Concluzie									



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



SCIBORG

Vă mulțumim că ați descoperit jocul de societate SCIBORG! Sperăm că este o bucurie pentru voi să pătrundeți în lumea științei, a gândirii critice și a descoperirii prin joc.

Pentru orice informații suplimentare, feedback sau asistență, vă rugăm să nu ezitați să ne contactați.

Contactați-ne:



@sciborgproject



SCIBORG este posibil prin colaborarea partenerilor noștri dedicați:



WasserCluster Lunz (Austria) – Partener științific



Dracon Rules Design Studio (Grecia) – Game Design Partner



Asociația Share Education (România) – Partener educațional

Coordonator de proiect



Parteneri de proiect:



SHARE
EDUCATION

Proiect realizat în
cooperare cu „Rețeaua
interdisciplinară pentru
educația științifică
Austria Inferioară
(INSE)”

