

# Set de instrumente pedagogice

## Instrumente pentru jocuri

### Mecanica jocului: Statistici de joc de rol

#### Explicația mecanismului de joc

Această mecanică de joc implică, în general, ca fiecare jucător să aibă un rol specific, un personaj în joc, fie el însuși, fie o identitate fictivă, care are anumite aptitudini, abilități sau atribute care pot evolua și se pot îmbunătăți pe parcursul aventurii pe baza acțiunilor sale de succes sau a eșecurilor.

Astfel de sisteme sunt adesea folosite în jocurile de rol, fiecare jucător definindu-și rolul și statisticile la începutul jocului. Unele sisteme sunt complexe și implică sesiuni de lungă durată cu fișe de personaj, campanii și alte mecanisme, dar statistici simplificate pot fi folosite pentru aventuri mai scurte, axate pe conținut educațional, fie cu cărți, fie cu zaruri care determină sarcinile sau întrebările.

De exemplu, abilitățile de bază ale jucătorilor ar putea fi Forța, Inteligența și Carisma, începând cu o statistică de 5 puncte pentru fiecare. Primele acțiuni, întrebări sau sarcini pe care trebuie să le îndeplinească ar necesita 5 puncte pentru una dintre aceste abilități. O sarcină îndeplinită, un răspuns corect sau o ghicitoare rezolvată ar face ca jucătorul să câștige un anumit număr de puncte pentru abilitatea respectivă, permițându-i să treacă la următoarele etape, una dintre acestea necesitând mai mult de 5 puncte în acea abilitate pentru ca acțiunea să fie efectuată.

Dacă jucătorul nu răspunde corect, pierde puncte în abilitatea respectivă, iar dacă îndeplinește parțial sarcina sau răspunde la jumătate din întrebare, este posibil să câștige mai puține puncte. Dacă ajung la o etapă fără suficiente puncte în abilitatea

necesară, trebuie să sară peste rândul lor sau să îndeplinească o altă sarcină mai complexă pentru a câștiga punctele necesare și a continua să progreseze.

Jocul se încheie atunci când un jucător atinge un număr definit de puncte în fiecare atribut sau a îndeplinit cu succes un anumit număr de sarcini datorită punctelor și abilităților dobândite.

## Exemplu

Statistici de pornire

Putere: 5

Inteligență: 5

Carismă: 5

**Pasul 1:** Necesită 5 puncte de Forță

Succes: +2 în Forță

Reușită parțial: +1 în Forță

Eșec: -1 în Forță

**Pasul 2:** Necesită 5 puncte în Inteligență

Reușită: +3 în Inteligență

Reușită parțial: +1 în Inteligență

Eșec: -1 în inteligență

**Pasul 3:** Necesită 7 puncte în Forță

Dacă nu sunt destule puncte: jucătorul sare peste rândul următor sau îndeplinește o sarcină mai complexă.

Dacă sunt suficiente:

Reușită: +2 în Forță

Reușită parțial: +1 la Forță

Eșec: -1 la Forță

**Pasul 4:** Necesită 5 puncte în Charisma

Reușită: +2 în Charisma

Reușită parțial: +1 în Charisma

Eșec: -1 în Charisma

Etc....

Fiecare etapă ar trebui, de preferință, să fie legată de competența necesară și de implicațiile acesteia. Iată câteva exemple legate de posibilele atribute pe care le puteți utiliza:

- **Forța:** sarcini fizice, manipularea sau mutarea obiectelor în viața reală sau în cadrul jocului, înfruntarea unui inamic în luptă, întrebări legate de subiectul corpului uman, fizică sau sporturi
- **Stare de spirit:** sarcini mai lungi care necesită rezistență în mai multe etape sau ture, întrebări legate de sănătatea fizică, recuperarea după un atac inamic sau un eșec anterior
- **Dexteritate:** sarcini care implică agilitate, echilibru, coordonare, rapiditate și reflexe, fie în viața reală, fie în cadrul jocului
- **Inteligență:** ghicitori sau puzzle-uri de rezolvat, întrebări teoretice, informații de găsit, memorat sau analizat, indicii și repere de perceput și descifrat, abilități logice, gândire critică, sarcini creative.
- **Charisma:** convingerea sau descurajarea unui aliat sau a unui inamic, argumentarea sau apărarea unei poziții într-o dezbatere sau într-un proces, câștigarea încrederii unui personaj, manifestarea forței emoționale, colaborarea și solidaritatea între jucători

Există și alte atribute în funcție de tipul de joc, cum ar fi Personalitatea, Aspectul, Sănătatea, Rezistența, Voința, Comunicarea, Percepția, Priceperea, Intuiția, Instinctul, Manipularea, Magia și multe altele.

Finalizarea cu succes a unei etape poate, de asemenea, să aducă jucătorului puncte pentru o altă abilitate implicată în sarcina în sine. De exemplu, o etapă care necesită puncte de Forță, dar care implică și gândire logică sau abilități de analiză, cum ar fi obiecte pierdute sau luptă strategică, ar putea face ca aceștia să câștige puncte de Forță și puncte de Inteligență, permițând astfel un progres mai rapid în mai puține etape pentru a dobândi cantitatea necesară de puncte de abilitate pentru a câștiga jocul.