



- Химикалки/моливи/маркировъчни маркери (по един за всеки член на екипа)
- Празни листове хартия (А4 за всеки член на екипа)
- Ролеви карти - по един комплект за всеки екип
- 1 хронометър (на смартфон или друго устройство)

## РОЛЕВИ КАРТИ - ПРАВИЛА ЗА ИГРА ЗА УЧАСТНИЦИ НА ВЪЗРАСТ ОТ 6 ДО 12 ГОДИНИ

### ПИСАТЕЛЯТ



Документиране на процеса "проблеми/решения/постижения" на хартия

### ПРОБЛЕМЪТ МЕНИДЖЪР



Ако има проблем, обърнете се към учителя

### КОМУНИКАТОРЪТ



Управление на вътрешната и външната комуникация на групата

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ КАРТИ С РОЛИ - ПРАВИЛА ЗА ИГРА ЗА УЧАСТНИЦИ НА ВЪЗРАСТ ОТ 13 ДО 16 ГОДИНИ

### ИЛЮСТРАТОРЪТ



Напишете/нарисувайте идеи върху празните листове

### РАЗРАБОТЧИК НА ИГРИ #2



Определяне на целите на играта, наименование на играта

### ТЕСТЕРЪТ



На етапа на тестване отидете при съседен екип, за да разгледате играта му и да му дадете обратна връзка.

### РАЗРАБОТЧИК НА ИГРИ #1



Разработване на хода на играта и правилата

### СТИВ ДЖОБС



Управление на процеса на проектиране на играта и на вътрешните/външните комуникации на групата, представяне на играта



# ИГРИ БЕЗ БЕДНОСТ



петте стъпки на проектантския спринт:

1. да разберете предизвикателството на дизайна, да получите ясна представа
2. Представете си решения (скицирайте и представете идеите на всеки член на екипа)
3. Вземете решение кои решения искате да изградите и изберете това, което ще удовлетвори потребителите.
4. Създайте прототип - проектирайте първата версия на вашата игра
5. Тествайте

## ХАЙДЕ ДА ИГРАЕМ!