VIBE STORIES



Finanțat de
Uniunea Europeană

JOCUL DE MASĂ „VIBE STORIES” MANUAL ȘI REGULI

OCTOBER 2026

Produced by: FECE, VisMed, YIC, MilleniuM



TINERI CARE INSPIRĂ CETĂȚENIA ACTIVĂ

ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

JOCUL DE MASĂ „VIBE STORIES”

MANUAL ŞI REGULI

Declinarea responsabilității: Finanţat de Uniunea Europeană. Opiniile şi punctele de vedere exprimate aparţin exclusiv autorului (autorilor) şi nu reflectă neapărat opiniile şi poziţiile Uniunii Europene sau ale Agenţiei Executive Europene pentru Educaţie şi Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

CUPRINS

REZUMAT 3

CE TREBUIE SĂ ŞTIM ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEM SĂ JUCĂM VIBE STORIES? 4

1. CUM SUNT CREATE POVEŞTILE? 4

2. CE CONȚINE JOCUL 7

3. LOGICA TABLEI DE JOC 11

4. REGULI ŞI METODE DE DESFĂŞURARE A JOCULUI 13

5. REGULI AVANSATE 14

6. PAŞII JOCULUI 16

7. EXEMPLU 20

LOGICA PEDAGOGICĂ ŞI VALORILE 24

CONCEPTUL DE BAZĂ AL JOCULUI 26

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII ŞI IMPACTUL EDUCAȚIONAL 27

CONSIDERAȚII ETICE ŞI SIGURANȚA PARTICIPANȚILOR 28

GHID METODOLOGIC PENTRU TRAINERI 30

CONCLUZIE 32

REZUMAT

Jocul de masă **VIBE STORIES** este un instrument educațional interactiv conceput pentru a transforma tinerii din consumatori pasivi de conținut media în creatori activi de povești, capabili să gândească critic.

Jocul pornește de la ideea că cea mai bună modalitate de a atrage atenția asupra unei probleme sociale de exemplu, asupra **Obiectivelor Europene pentru Tineret** este prezentarea acesteia sub forma unei povești captivante și emoționante.

Acest joc creează o legătură între teoria storytellingului, utilizarea limbajului audiovizual și gândirea critică. El îi învață pe participanți cum să analizeze sursele de informație, cum să recunoască dezinformarea și cum să construiască o narațiune structurată, pregătită pentru a fi transpusă într-un material video digital, într-un podcast sau într-un text pentru un blog ori pentru propria platformă de informare.

Jocul funcționează prin transpunerea unui posibil scenariu din viața reală într-un joc simplu de cărți. Jucătorii aleg un **Erou** și un **Antagonist**, fiecare având caracteristici sau trăsături inspirate din realitate, reprezentate pe o scară numerică ușor de înțeles, care indică intensitatea acestora. Pe parcursul jocului, intervin diferiți modificatori prin utilizarea altor cărți (vezi instrucțiunile de mai jos), iar efectul acestora depinde în totalitate de punctele forte și slabe ale Eroului și Antagonistului aleși. Jocul se desfășoară în **8 etape**, fiecare dintre ele putând schimba complet direcția poveștii în orice moment. Jucătorii decid cum interpretează aceste schimbări, pornind de la cărți și pictogramele lor, iar la final povestea le aparține în totalitate. Dacă vreunul dintre jucători întâmpină dificultăți sau are nelămuriri, poate apela oricând la moderator. **VIBE Stories** se concentrează pe scenarii posibile din viața reală, ceea ce înseamnă că acestea pot avea un impact asupra jucătorilor. Ideea este de a le arăta tinerilor că

schimbarea este posibilă și că ceea ce au de spus contează. Moderatorul are rolul de a asigura, înainte de toate, siguranța participanților. Dacă vreun jucător este afectat negativ de activitate, moderatorul trebuie să îi ofere sprijin. Acest joc le oferă tinerilor posibilitatea de a greși și de a învăța într-un mediu sigur, înainte de a se confrunta cu situații reale și cu posibilități asemănătoare celor explorate în joc. **Siguranța este pe primul loc.**

CE TREBUIE SĂ ȘTIM ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEM SĂ JUCĂM VIBE STORIES?

1. CUM SUNT CREATE POVEȘTILE?

Înainte de a începe jocul, este necesar să înțelegem principalele mecanisme ale oricărei povești bune. Această secțiune explică de ce spunem povești și cum interacționează principalele lor elemente.

Fiecare poveste se bazează pe **trei piloni**: **Personaje, Scopuri și Conflict**.

Conflictul apare din confruntarea dintre scopul protagonistului și obstacolul pe care acesta îl întâmpină. Conflictul este cel care conduce povestea înainte. Fără conflict nu există acțiune, iar fără acțiune nu există poveste.

Ce este conflictul și cum conduce el povestea?

În contextul jocului, conflictul nu înseamnă doar o confruntare fizică. Conflictul apare atunci când există o ciocnire de valori sau interese.

Pentru ca un conflict să existe, trebuie să fie implicate cel puțin două personaje: **Eroul (Protagonistul)** și adversarul său — **Antagonistul**. Cum îi deosebim?

Eroul urmărește schimbarea, dreptatea și atingerea unui anumit scop.

Antagonistul reprezintă situaţia existentă, stagnarea instituţională sau interesul personal care se opune acestei schimbări.

Povestea se desfăşoară atunci când raportul de putere se schimbă: eroul face o mişcare, antagonistul răspunde, iar comunitatea reacţionează. Rolul conflictului este de a pune la încercare valorile personajelor şi de a le determina să evolueze.

Caracteristicile personajelor din poveste

În poveştile clasice, personajele sunt rareori unidimensionale — ele au, de obicei, mai multe calităţi şi nu sunt definite de o singură caracteristică. Cu atât mai puţin sunt perfecte: nimeni nu este în totalitate bun şi, la fel, nimeni nu este în totalitate rău. O poveste bună porneşte de la ideea că fiecare personaj are puncte forte şi puncte slabe şi că, asemenea oamenilor reali, personajele au atât laturi pozitive, cât şi negative, manifestate în grade diferite.

Această idee este folosită şi în joc, însă prin intermediul valorilor numerice. Nu vă faceţi griji — poate suna complicat, dar este uşor de înţeles. Fiecare personaj are **cinci caracteristici** (trăsături personale, abilităţi, valori), evaluate pe o scară de la **0 la 12**:

- **Influenţă:** În poveste, aceasta reprezintă capitalul social al personajului — are conexiuni, putere, acces la mass-media sau sprijin instituţional? În joc, o valoare ridicată îi permite personajului să îşi impună rapid opinia asupra celorlalţi, în timp ce o valoare scăzută înseamnă că porneşte de la zero, ca o voce pe care nimeni nu o aude.
- **Apărare:** În poveste, aceasta reprezintă tăria de caracter, imunitatea juridică sau siguranţa economică a personajului. Un personaj cu o valoare scăzută a apărării este vulnerabil la PR negativ, ameninţări sau concediere — elemente care pot amplifica dramatismul poveştii.

- **Etică:** Aceasta reprezintă busola morală. Într-o poveste bună, dilemele morale sunt adesea cele mai interesante. Personajele cu o valoare maximă la etică acționează corect, dar uneori pot fi naive. Personajele cu o valoare scăzută la etică sunt dispuse să facă orice pentru a-și atinge scopurile: manipulare, minciuni și sabotaj, printre alte acțiuni.

- **Viteză:** Reprezintă timpul de reacție în lumea digitală. Cât de repede poate un personaj să publice un videoclip, să organizeze un protest, să reacționeze la o criză sau să răspândească o știre? O valoare ridicată înseamnă reacții rapide, iar una scăzută înseamnă acțiuni mai lente și mai dificil de realizat.

- **Competență:** Reprezintă resursele intelectuale și practice ale personajului. Știe personajul să găsească și să lucreze cu documente, să editeze un videoclip sau să investigheze fapte? Un aliat competent poate soluționa un caz juridic complex, în timp ce un antagonist incompetent poate face o greșeală gravă din cauza lipsei de cunoștințe sau abilități.

Diferitele profiluri numerice din joc combină aceste cinci caracteristici pentru a crea personaje autentice. De exemplu, un **Erou** cu standarde morale foarte ridicate (**Etică: 12**), dar complet lipsit de protecție (**Apărare: 1**), se poate confrunta cu un **Antagonist** — un birocrat cu protecție maximă (**Apărare: 12**), dar cu standarde morale foarte scăzute (**Etică: 2**).

2. CE CONȚINE JOCUL

Toate elementele fizice incluse în cutie sunt descrise mai jos:

1 Tablă de joc: dimensiuni **85.5 × 37.5 cm**. Tabla conține o linie de timp liniară, împărțită în **6 sectoare principale** (corespunzătoare structurii în trei acte), cu zone separate pentru plasarea cărților active.



120 de cărți de joc: împărțite în **12 pachete tematice**, cu verso-uri colorate pentru a putea fi recunoscute ușor:

- **Cărți „Personaje: Eroi” (5 buc.)**
- **Cărți „Personaje: Antagoniști” (5 buc.)**

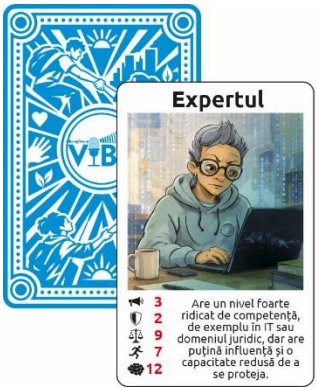








- **Cărți „Personaje: Aliați” (5 buc. pentru fiecare parte).**
- **Cărți „Spectatori / Comunitate” (5 buc.)** – definesc publicul-țintă.







- **Cărți „Context” (11 buc.)** – conțin situații bazate pe **Obiectivele Europene pentru Tineret**.
- **Cărți „Cercetare” (24 buc.)** – conțin patru caracteristici-cheie și valorile acestora, care determină tipul și impactul informației primite.





- **Cărți „Acțiune” (12 buc.)**
- **Cărți „Răsturnare de situație” (21 buc.)** – introduc evenimente de criză.





- **Cărţi „Punct culminant” (8 buc.)**
- **Cărţi „Rezolvare” (18 buc.)** – descriu modul în care se încheie povestea.





- **Carte „STOP”**



2 zaruri D6: unul alb (pentru modificatori pozitivi) şi unul negru (pentru modificatori negativi).

60 de jetoane de evaluare din carton: împărţite în trei culori — 20 verzi, 20 galbene şi 20 roşii — utilizate în etapa de jurizare/evaluare.

Jurnal de poveste (cadru de scenariu): o coală A4 pentru construirea pas cu pas a poveştii, individual sau în echipă.

3. LOGICA TABLEI DE JOC

Tabla de joc **VIBE STORIES** este concepută sub forma unei linii temporale liniare, care urmează structura clasică în trei acte: **Început, Mijloc şi Final** adaptată pentru crearea poveştilor audiovizuale.

ACT	ETAPA JOCULUI	FUNCŢIA DRAMATURGICĂ ŞI METODOLOGICĂ
ACTUL I: ÎNCEPUTUL (Introducere))	**1. Context**	Se stabileşte situaţia iniţială. Aici este definită problema, folosind unul dintre **Obiectivele pentru Tineret**; la niveluri avansate, jucătorii îşi pot defini propriile obiective. Sunt prezentate personajele, împreună cu punctele lor forte şi slabe. Povestea începe cu un eveniment iniţial care perturbă echilibrul.
	2. Cercetare	Etapa de investigare şi cercetare. Eroul colectează dovezi. Aici învăţăm despre alfabetizarea media — cum să separăm faptele de ştirile false pe baza valorilor cărţilor.
ACTUL II: MIJLOCUL (Confruntare)	**3. Acţiune**	Prima încercare activă a Eroului de a soluţiona problema pe baza informaţiilor colectate. Acţiunea este stimulată de pictograme şi asocieri pentru campanii active.
	4. Răsturnare de situaţie	Punct critic. Planul Eroului se confruntă cu un obstacol neaşteptat sau cu opoziţia Antagonistului. Tensiunea creşte puternic.
	5. Punct culminant	Momentul decisiv. Este punctul de maximă tensiune, în care **Eroul** şi **Antagonistul** se confruntă direct într-o dezbatere publică, o confruntare mediatică sau un protest. Se decide soarta cauzei.
	6. Răsturnare repetată de	Această etapă aduce mai mult realism în joc. În viaţa reală, confruntările sociale nu se încheie după un singur conflict. Chiar şi după punctul

	situaţie	culminant, sistemul poate reacţiona sau poate apărea un nou efect neaşteptat, pozitiv ori negativ, care pune la încercare rezilienţa personajelor.
ACTUL III: FINALUL (Rezolvare)	**7. Rezolvare**	Conflictul este soluţionat. Cărţile determină proporţia dintre succes, eşec şi compromis. Tot aici se stabileşte rezultatul pe termen lung pentru personaje şi pentru problema abordată.
	8. Distribuire	Jucătorii decid forma finală a naraţiunii. Aleg cum va arăta produsul lor media — video, vlog, film şi ce efect (**VIBE**) doresc să aibă asupra **Spectatorilor** sau **Comunităţii**. Această etapă îi ajută să structureze povestea într-o formă pe care o pot folosi pentru a-şi exprima poziţia asupra unor probleme importante.

4. REGULI ŞI METODE DE DESFĂŞURARE A JOCULUI

Jocul poate fi desfăşurat în **trei formate**, ceea ce permite utilizarea lui pentru studiu individual sau în grup, divertisment ori activităţi educaţionale formale.

Formatul 1: Jucător individual

- **Scop:** Crearea propriilor scenarii şi poveşti.
- **Proces:** Jucătorul se aşază în faţa tablei de joc, selectează un **Conflict** şi extrage cărţi pentru **Erou, Antagonist şi Spectator**. Apoi parcurge pas cu pas, în ordine liniară, etapele de pe tablă. La fiecare etapă, extrage o carte şi notează în caietul de lucru scena corespunzătoare din poveste (**cadru de scenariu**).
- **Evaluare:** La final, jucătorul îşi evaluează propria naraţiune în modulul de **Evaluare**, verificând dacă a reuşit să integreze cu succes toate elementele jocului.

Formatul 2: Joc în echipă

- **Scop:** Dezvoltarea abilităţilor de lucru în echipă şi încurajarea creativităţii comune.
- **Proces:** Un grup de **3–5 jucători** foloseşte aceeaşi tablă de joc. Fiecare participant extrage o carte de rol şi îşi construieşte personajul. Povestea devine colaborativă şi poate fi dezbătută; atunci când trebuie făcută o mutare, jucătorii discută în prealabil. De exemplu, jucătorul care are rolul de **Antagonist** introduce în mod deliberat argumente împotriva cauzei, adaptate cărţii sale, în timp ce **Aliatul** caută o cale de progres pe baza competenţei sale. Împreună, jucătorii construiesc povestea pas cu pas.

Formatul 3: Mai multe echipe (cu moderator)

- **Scop:** Simularea unui mediu competitiv real.

- **Proces:** Participanţii sunt împărţiţi în echipe. La prima rundă, **Moderatorul**, cu ajutorul reprezentanţilor fiecărei echipe, extrage cărţile în ordine, parcurgând liniar tabla de joc. După extragerea tuturor cărţilor, echipele încep să îşi creeze propriile poveşti în mod independent, pe baza punctelor obţinute, valorilor cărţilor şi rezultatelor zarurilor. Toate echipele au la dispoziţie acelaşi timp pentru a-şi dezvolta poveştile.
- **Evaluare şi clasament:** La finalul timpului de joc, este organizată o sesiune de prezentare. Fiecare echipă îşi prezintă povestea celorlalţi. Echipele care ascultă preiau rolul de public critic şi juriu. Acestea evaluează poveştile celorlalte echipe în cele **cinci domenii ale modulului de Evaluare**, plasând jetoane.
    - **Jeton verde =** 3 puncte (prezentare excelentă şi bine documentată)
    - **Jeton galben** = 2 puncte (prezentare bine realizată, dar oarecum neconvingătoare)
    - **Jeton roşu =** 0 puncte (criteriile nu au fost îndeplinite / naraţiune slabă)

Punctele acordate de toate echipele-juriu sunt însumate într-un tabel. Echipa care obţine cel mai mare număr de puncte câştigă premiul principal pentru cea mai captivantă şi convingătoare poveste.

5. REGULI AVANSATE

Utilizarea celor două zaruri (alb şi negru)

În realitate, indiferent cât de bine este documentat un material sau cât de bine este planificată o acţiune, există întotdeauna factori externi — întâmplarea, norocul sau un sabotaj neaşteptat.

Atunci când trec prin etapele **Cercetare, Răsturnare de situație și Rezolvare,** după ce echipa extrage cartea corespunzătoare, trebuie să arunce simultan un zar alb și un zar negru.

Valorile celor două zaruri se aplică tuturor caracteristicilor cărții extrase, modificând profilul de bază după cum urmează:

Noua valoare a caracteristicii = Valoarea de bază a cărții + Valoarea zarului alb − Valoarea zarului negru

Exemplu: Dacă valoarea caracteristicii **Impact** de pe cartea extrasă **„Arhiva uitată”** este 3, iar la zarul alb obțineți 5 și la zarul negru 2, noua valoare a caracteristicii Impact devine 6 (**3 + 5 − 2 = 6**).Aceasta înseamnă că impactul informației găsite în arhivă va fi mult mai puternic decât indica inițial cartea. Astfel, puteți atribui informației descoperite un rol mai important și mai amplu, care poate schimba complet direcția poveștii.

- **Regula plafonului:** Noua valoare a caracteristicii nu poate depăși **11**.
- **Regula valorii negative:** Dacă, după scăderea valorii zarului negru, rezultatul este mai mic decât 0, caracteristica produce **efectul opus**. Jucătorii trebuie să includă această complicație neașteptată în logica poveștii.

Cum interpretăm efectul opus (< 0)

Atunci când valoarea unui indicator devine negativă, acesta își schimbă natura.
Iată cum trebuie să explice jucătorii acest lucru în cadrul poveștii:

1. **Impact mai mic decât zero: Efectul de boomerang**

Exemplu: Acțiunea sau informația folosită de Erou se întoarce împotriva lui. În loc să obțină sprijin, echipa devine ținta ridiculizării publice, a criticilor sau a unei imagini publice negative. Explicați cum intențiile bune au dus la un rezultat dăunător.

2. **Importanţă mai mică decât zero: Zgomot informaţional**

Exemplu: Un eveniment, un indiciu sau un document care părea esenţial se dovedeşte a fi o pierdere de timp. Jucătorii trebuie să descrie cum echipa şi-a consumat resursele şi energia urmărind o pistă falsă, în timp ce Antagonistul şi-a atins obiectivele fără a fi deranjat.

3. **Rata de distribuire mai mică decât zero: Eclipsă informaţională / Cenzură**

Exemplu: A fost impusă o cenzură totală. Algoritmii blochează conturile de social media ale activiştilor, linkurile către investigaţia lor sunt eliminate în mod activ sau Antagonistul îşi foloseşte conexiunile pentru a impune o tăcere mediatică totală. Nimeni din afara echipei nu află adevărul.

4. **Relevanţă mai mică decât zero: Dezinformare / Capcană**

Exemplu: Cartea extrasă se dovedeşte a fi o provocare. Informaţia sau evenimentul a fost fabricat şi introdus în mod deliberat de Antagonist pentru a-l prinde în capcană pe Erou. „Faptul" descoperit este, de fapt, o minciună menită să-i determine pe activişti să îl prezinte public, pentru ca apoi să fie uşor demascaţi şi să suporte consecinţe juridice.

6. PAŞII JOCULUI

Jocul se desfăşoară într-o succesiune de **12 paşi simpli**:

1. **Selectarea personajelor:** La început, extrageţi câte o carte de personaj din zonele Erou şi Antagonist, fără a le privi.

2. **Context:** Extrageţi o carte din zona Context şi aşezaţi-o pe tablă. Pe baza acesteia, discutaţi conflictul şi contextul său. Apoi întoarceţi cărţile Eroului şi Antagonistului. Pe baza valorilor caracteristicilor lor, conturaţi profilul acestora şi descrieţi rolurile lor în conflict.

3. **Cercetare:** Din zona Cercetare, extrageţi două cărţi. Acestea reprezintă informaţiile pe care Eroul le va folosi în confruntarea cu Antagonistul.

4. **Public-ţintă:** În timp ce vă aflaţi în etapa Cercetare, extrageţi o carte din zona Spectatori/Comunitate. Pe baza celor cinci caracteristici ale acesteia, descrieţi grupul afectat de conflict.

5. **Acţiune:** Din zona Acţiune, extrageţi câte o carte pentru Erou şi Antagonist. Folosindu-vă asocierile cu imaginile de pe cărţi, descrieţi acţiunea pe care o va întreprinde fiecare, încercând să îi puneţi în opoziţie.

6. **Aliaţi:** În etapa Acţiune, extrageţi câte o carte din zona Aliatul Eroului şi din zona Aliatul Antagonistului. În funcţie de valorile caracteristicilor acestora, descrieţi profilurile şi rolurile lor în poveste.

7. **Răsturnare de situaţie:** Extrageţi o carte din zona Răsturnare de situaţie şi plasaţi-o pe linia poveştii. În funcţie de tipul şi valorile acesteia, descrieţi ce schimbări produce în poveste.

8. **Opţiune avansată / Reluare (aruncarea zarurilor):** În etapa **Răsturnare de situaţie**, aruncaţi simultan zarul alb şi zarul negru. Aveţi patru opţiuni:

   Dacă suma celor două zaruri este mai mare decât 6:

   - *Zarul alb > zarul negru: Extrageţi o altă carte de Erou.*
   - Zarul negru > zarul alb: Extrageţi o altă carte de Aliat al Eroului.

   Dacă suma celor două zaruri este mai mică decât 6:

   - *Zarul alb > zarul negru: Extrageţi o altă carte de Antagonist.*
   - *Zarul negru > zarul alb: Extrageţi o altă carte de Aliat al Antagonistului.*

Pe baza caracteristicilor noii cărți, introduceți acest nou personaj în poveste și definiți-i rolul.

9. **Punct culminant:** Extrageți o carte din zona Punct culminant și plasați-o pe linia poveștii. Pe baza asocierii cu imaginea de pe carte, descrieți ce s-a întâmplat atunci când tensiunea dintre Erou, Antagonist, Aliații lor și public a ajuns la nivelul maxim — momentul de criză.

10. **Răsturnare repetată de situație:** Din zona Răsturnare repetată de situație, extrageți o carte și plasați-o pe linia poveștii. În funcție de tipul și valorile acesteia, descrieți ce se schimbă în mod neașteptat în poveste.

11. **Opțiune avansată / Reluare (a doua aruncare a zarurilor):** Aruncați din nou cele două zaruri. Pe baza rezultatului, introduceți un personaj nou, urmând regulile de la Pasul 8. Descrieți rolul acestuia extrăgând o carte nouă din zona Cercetare — aceasta reprezintă informația pe care noul personaj o aduce în poveste.

12. **Rezolvare:** Din zona Rezolvare, extrageți o carte și plasați-o pe tablă. În funcție de situație și de valorile acesteia, descrieți modul în care se încheie povestea..

La finalul jocului, decideți cum doriți să spuneți această poveste — sub formă de conținut video pentru un vlog, text pentru o postare pe blog sau narațiune audio pentru un podcast. Prezentați povestea. Dacă jucați individual sau într-o singură echipă, evaluați-vă povestea folosind jetoanele. Dacă jucați în echipe paralele, evaluați poveștile celorlalte echipe.

IMPORTANT: Indiferent de formatul jocului, trebuie să notați încă de la început cărțile extrase, valorile acestora, rezultatele zarurilor și asocierile voastre. Acest lucru vă permite să completați **caietul cu cadre de scenariu**, care vă ajută să vă structurați povestea.


VIBE STORIES
Jurnal de poveste
OBIECTIV
Alegere funcție
Caracter
Note
Influență
Apărare
Etică
Viteză
Competență
EROI
ANTAGONIȘTI
EROI ALIAȚI
ANTAGONIȘTI ALIAȚI
SPECTATORI / COMUNITATE
CERCETARE
ACȚIUNE
RĂSTURNARE DE SITUAȚIE
PUNCT CULMINANT
RĂSTURNARE DE SITUAȚIE
REZOLVARE
DISTRIBUȚIE
Impact
Importanță
Rata de distribuire
Relevanță

7. EXEMPLU

Pentru moderatorii jocului: Această secțiune descrie o rundă completă de joc și poate fi folosită pentru a le arăta jucătorilor cum evoluează jocul, cum se schimbă și cum se dezvoltă povestea în funcție de cărțile extrase în etapele următoare.

Parametri inițiali:

- **Carte de conflict:** 9: Spațiu și participare pentru toți. Expresia-cheie aleasă de echipă: „Idee pentru un cazinou vs. un centru de tineret".
- **Erou (Idealistul):** Influență: 3, Apărare: 4, Etică: 12, Viteză: 6, Competență: 5.
- **Antagonist (Birocratul):** Influență: 10, Apărare: 12, Etică: 2, Viteză: 3, Competență: 9.
- **Spectator/Comunitate (Cei afectați):** Influență: 4, Apărare: 2, Etică: 10, Viteză: 5, Competență: 5.

Dezvoltarea poveștii pas cu pas

- **Etapa 1: Context**

Povestea echipei: În orașul nostru există o clădire veche și abandonată. Un grup de tineri activi (Cei afectați) dorește să o transforme într-un Centru de Tineret și Artă. Protagonistul nostru este Alex, un tânăr idealist cu intenții bune (Etică: 12), dar fără conexiuni în cadrul municipalității (Influență: 3). Conflictul izbucnește atunci când Arhitectul-șef corupt al orașului (Antagonistul – Birocratul) anunță semnarea unui contract prin care clădirea urmează să fie închiriată unei companii private pentru amenajarea unui cazinou deschis 24 de ore. Arhitectul beneficiază de imunitate juridică (Apărare: 12) și controlează toate procesele administrative relevante (Competență: 9).

- **Etapa 2: Cercetare**

Informație de încredere (Impact: 4, Importanță: 6, Rata de distribuire: 1, Relevanță: 6).

Povestea echipei: Alex începe să investigheze. Deoarece Rata de distribuire este doar 1, subiectul nu a ajuns încă în mass-media. Totuși, Alex găsește un avertizor de integritate curajos, fost funcționar municipal, care îi oferă datele de care are nevoie (Relevanță: 6, Importanță: 6). Documentele demonstrează că acordul privind cazinoul a fost modificat ilegal. Idealistul deține acum adevărul, însă nimeni din oraș nu știe încă despre el.

- **Etapa 3: Acțiune**

Cartea de Acțiune extrasă: Smartphone cu pictograma „Live" (transmisiune în direct).

Povestea echipei: Alex decide să acționeze pornind de la imaginea de pe carte. Știind că nu poate ajunge în ziarele locale controlate, merge la clădirea abandonată, își pornește smartphone-ul și începe o transmisiune live pe rețelele sociale. Prezintă dovezile în fața camerei și îi îndeamnă pe locuitori să protesteze.

- **Etapa 4: Răsturnare de situație (în modul avansat cu aruncarea zarurilor)**

Cartea Scandal mediatic (Impact: 5, Importanță: 5, Rata de distribuire: 5, Relevanță: 6).

  - *Aruncarea zarurilor: zar alb: 1, zar negru: 6.*
  - *Noua valoare a Ratei de distribuire: 5 (valoarea de bază) + 1 (zarul alb) − 6 (zarul negru) = 0.*
  - *Noua valoare a Relevanței: 6 + 1 − 6 = 1.*
  - *Noua valoare a Impactului: 5 + 1 − 6 = 0.*
  - *Noua valoare a Importanței: 5 + 1 − 6 = 0.*

Povestea echipei (interpretare): Videoclipul lui Alex începe să atragă atenția, însă Antagonistul reacționează printr-un atac digital. Acesta

îi ordonă companiei IT a cazinoului să raporteze în masă profilul lui Alex. Rezultatul este un blocaj informațional complet (Rata de distribuire scade la 0) — transmisiunea este întreruptă, videoclipul este șters, iar algoritmul blochează complet pagina. Impactul imediat asupra orașului scade la zero.

- **Etapa 5: Punct culminant**

Cartea „Punct culminant" extrasă: Două săgeți care se ciocnesc frontal.

Povestea echipei: Sosește ziua votului în Consiliul Municipal. Deoarece canalele digitale sunt blocate, Alex și Cei afectați decid să recurgă la o confruntare directă, în spațiul public. Ei blochează intrarea în primărie formând un lanț uman. Arhitectul vine însoțit de poliție și agenți de securitate. Punctul culminant este o confruntare aprinsă, față în față, în fața clădirii: Alex prezintă faptele printr-un megafon, iar Arhitectul îl amenință cu procese.

- **Etapa 6: Răsturnare repetată de situație**

Cartea extrasă: Cartea 4: Schimbarea comportamentului personajului (Aliat neașteptat – Importanță: 5, Rata de distribuire: 3, Relevanță: 6).

Povestea echipei: Chiar în momentul în care poliția se pregătește să îi împrăștie pe tineri, are loc o a doua răsturnare de situație. Un consilier municipal, care până atunci rămăsese neutru, este impresionat de curajul lui Alex. Acesta se alătură în mod neașteptat taberei lor și îi unește pe cei nemulțumiți de administrație. Gestul său are o importanță ridicată (Importanță: 5), deoarece înaintează o cerere oficială pentru suspendarea contractului, blocând astfel acțiunile Arhitectului din interiorul sistemului.

- **Etapa 7: Rezolvare**

Cartea: Compromis / Negociere (Impact: 3, Importanță: 4, Rata de distribuire: 2, Relevanță: 5).

Povestea echipei: Ziua se încheie cu negocieri în sala consiliului. Sprijiniți de noul lor aliat, tinerii exercită presiune asupra

Antagonistului. Se ajunge la un compromis: contractul pentru cazinou este anulat. Clădirea nu va deveni sală de jocuri de noroc, însă municipalitatea nici nu o cedează încă tinerilor; aceasta rămâne închisă pentru o nouă analiză până anul viitor. Bătălia este câştigată, dar lupta pentru spaţiu continuă.

- **Etapa 8: Distribuire**

Povestea echipei: Povestea se încheie cu Alex editând un scurt vlog documentar intitulat „Ziua în care am oprit cazinoul", folosind imagini din timpul confruntării şi declaraţii ale consilierului. Videoclipul este distribuit ca exemplu inspiraţional despre cum o poziţie etică fermă şi solidaritatea în spaţiul public pot învinge cenzura digitală.

LOGICA PEDAGOGICĂ ŞI VALORILE

Cadrul teoretic al învăţării experienţiale

Designul pedagogic al VIBE STORIES se bazează pe Ciclul de Învăţare Experienţială al lui Kolb. În loc să prezinte teoretic alfabetizarea media şi activismul civic, procesul începe direct cu o experienţă concretă — simularea unui conflict social. Participanţii gestionează singuri resursele şi comunicarea.

Jocul îi ghidează pe tineri prin cele patru etape ale ciclului:

1. **Experienţă concretă:** asumarea unui rol şi confruntarea cu parametrii adversarului.
2. **Observare reflexivă:** analizarea cărţilor de cercetare şi evaluarea credibilităţii acestora.
3. **Conceptualizare abstractă:** conectarea modificărilor numerice rezultate din aruncarea zarurilor cu fenomene din viaţa reală, precum cenzura, presiunea algoritmică sau dezinformarea.
4. **Experimentare activă:** transformarea caietului de scenariu într-un produs media finalizat (video, text sau podcast.)

Exprimarea matematică a inegalităţilor sistemice

Un pilon pedagogic esenţial este refuzul de a idealiza procesele sociale. Utilizarea valorilor numerice de la 0 la 12 pentru trăsăturile personajelor face vizibile inegalităţile structurale din spaţiul public. Atunci când tinerii observă că „Eroul-Idealist" are Influenţă: 3, în timp ce „Antagonistul-Birocrat" are Influenţă: 10, înţeleg că accesul la mass-media şi la instituţii nu este, de multe ori, egal şi nici garantat.

Această abordare stimulează gândirea sistemică. Jucătorii înţeleg că un nivel ridicat de moralitate (Etică: 12) poate lăsa personajul vulnerabil dacă nu este susţinut de abilităţi practice (Competenţă) sau de protecţie juridică (Apărare).

Sistemul îi învaţă să caute parteneriate strategice (Aliaţi) şi să îşi analizeze publicul (Spectatori), în loc să se bazeze pe scenarii simpliste de tipul „binele învinge întotdeauna”.

Predarea valorilor prin joc

Deşi jocul simulează situaţii de criză, scopul său principal este promovarea valorilor democratice şi dezvoltarea abilităţilor de comunicare a acestor valori. Sistemul de punctaj, bazat pe jetoane colorate, pune accent pe dimensiunea etică a poveştii. Poveştile care se bazează pe manipulare, discurs instigator la ură sau fapte neverificate sunt penalizate de ceilalţi participanţi în timpul etapei de prezentare şi evaluare. Astfel, grupul îşi construieşte propriile standarde de calitate, bazate pe **transparenţă** (respectarea şi utilizarea surselor verificate), **incluziune** (luarea în considerare a nevoilor Comunităţii), **responsabilitate** (înţelegerea consecinţelor răspândirii unei naraţiuni media).

CONCEPTUL DE BAZĂ AL JOCULUI

Mecanica motorului narativ dinamic

VIBE STORIES funcţionează ca un generator structurat de scenarii. Acesta asigură faptul că poveştile iau în considerare factori şi interese externe. Motorul narativ este determinat de interacţiunea dintre parametrii numerici, modificatorii aleatorii (zarurile) şi stimulii asociativi (imagini şi cărţi).

Linia temporală liniară a tablei de joc reflectă structura clasică în trei acte, adaptată pentru media modernă:

ACTUL I: INTRODUCERE	ACTUL II: CONFRUNTARE	ACTUL III: REZOLVARE
Context > Cercetare	Acţiune > Răsturnare > Punct culminant	Răsturnare repetată > Rezolvare > Distribuire

Fiecare sector necesită un mod specific de gândire — de la analiza documentelor în Actul I, la gestionarea tactică a crizelor în Actul II, iar în final la procesarea creativă în Actul III.

Rolul aleatoriului şi al gestionării riscurilor

Folosirea zarurilor în varianta avansată face jocul mai imprevizibil şi mai apropiat de realitate. Chiar dacă o acţiune este bine pregătită, pot apărea probleme neaşteptate, cum ar fi schimbări ale algoritmilor, blocarea informaţiei sau alte situaţii de criză. Dacă o valoare scade sub zero, echipa trebuie să includă această problemă în poveste. De exemplu, dacă „Rata de distribuire" devine negativă, echipa poate explica faptul că mesajul a fost blocat, cenzurat sau nu a mai ajuns la public. Astfel, obstacolele apărute în joc devin parte din poveste şi îi obligă pe jucători să găsească noi soluţii.

Legătura dintre numere şi imagini

Principala provocare pentru jucători este să transforme numerele şi imaginile în elemente ale poveştii. Cărţile de Acţiune conţin doar imagini, de exemplu un telefon cu simbolul unei transmisiuni live. Participanţii trebuie să interpreteze imaginea în funcţie de caracteristicile personajului lor. De exemplu: dacă personajul are Viteză scăzută, transmisiunea poate întâmpina probleme tehnice; dacă are Competenţă ridicată, transmisiunea poate deveni o prezentare profesionistă, cu dovezi clare şi convingătoare. Astfel, jocul rămâne structurat şi strategic, dar le oferă jucătorilor suficientă libertate pentru a-și construi propria poveste.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII ŞI IMPACTUL EDUCAȚIONAL

Dezvoltarea competenţelor-cheie în cadrul Youthpass

Impactul educaţional al jocului **VIBE STORIES** contribuie la dezvoltarea unor competenţe importante pentru activităţile de tineret şi formare:

Competenţă Youthpass	Cum este dezvoltată în VIBE STORIES
Multilingual Competence / Communication	Dezvoltarea comunicării prin scrierea unui scenariu scurt, participarea la dezbateri şi prezentarea unei idei..
Competenţă digitală şi alfabetizare media	Analizarea surselor, gestionarea situaţiilor de criză în mediul digital şi adaptarea conţinutului pentru platformele sociale.
Competenţă personală, socială şi civică	Lucrul în echipă sub presiunea timpului şi dezvoltarea empatiei faţă de diferite grupuri sociale.
Conştientizare şi exprimare culturală	Utilizarea limbajului audiovizual, precum planificarea imaginilor de tip B-roll, sunetul şi încadrarea, pentru exprimarea unei poziţii.

Rezultatele învățării

În storytelling și producția media: Participanții învață să structureze informația într-un model în trei acte, evitând poveștile fragmentate. Ei învață să adapteze aceeași poveste pentru trei formate: vizual (vlog), scris (blog) și audio (podcast), respectând cerințele fiecărui format. Principiul **„Arată, nu doar spune”** este exersat prin planificarea imaginilor B-roll și folosirea efectelor sonore (SFX) pentru a transmite emoții.

În gândirea critică și igiena informațională: Jucătorii își dezvoltă reflexul de a verifica informațiile, analizând **„Relevanța”** și **„Importanța”** documentelor-sursă. Ei învață să recunoască zgomotul informațional și capcanele dezinformării, reprezentate în joc prin valorile negative ale cărților. Astfel, înțeleg mai bine cum funcționează economia atenției, fără a neglija principiile etice.

CONSIDERAȚII ETICE ȘI SIGURANȚA PARTICIPANȚILOR

Particularitățile jocurilor de rol și ale simulărilor de conflict

Deoarece VIBE STORIES abordează teme precum corupția, discriminarea sau încălcarea drepturilor, unele situații din joc pot fi sensibile din punct de vedere emoțional. Simularea conflictelor poate provoca disconfort sau tensiuni între participanți. De aceea, metodologia pune pe primul loc siguranța tinerilor și oferă instrumente simple pentru gestionarea situațiilor dificile.

Instrumente practice pentru siguranța emoțională

Mecanismul „Cartea STOP”: Fiecare set de cărți include o carte roșie cu mesajul „STOP”. Orice participant poate atinge sau ridica această carte în orice moment, fără să fie nevoit să explice motivul. Acest gest îi arată moderatorului că o limită a fost depășită. Jocul echipei se oprește imediat, cartea de conflict activă este înlocuită cu una neutră, iar moderatorul discută separat cu participantul pentru a verifica dacă acesta este în regulă.

Separarea rolului de persoană: Pentru a evita ca acțiunile negative ale unui personaj să fie asociate cu participantul care îl interpretează, rolurile sunt definite prin valori numerice. Moderatorul le amintește participanților că ei gestionează un personaj din joc, nu acționează în nume propriu. De exemplu, în loc de: „Tu ești corupt." se va spune: „Personajul tău are Etică: 2 și face această acțiune." Această formulare ajută la păstrarea unei distanțe sănătoase între participant și rolul său.

Autonomia și flexibilitatea moderatorului

Manualul respectă autonomia profesională a trainerului/moderatorului. Rolul acestuia nu este de arbitru rigid, ci de facilitator care adaptează jocul la nevoile grupului. Pentru grupurile mai tinere sau cu mai puțină experiență, moderatorul poate elimina cărțile de Aliați sau mecanica zarurilor, pentru a simplifica jocul și a reduce volumul de informații. Pentru grupurile mai avansate, poate introduce limite stricte de timp (sprinturi) pentru a crește ritmul activității.

Exemplu de program pentru o sesiune de 120 de minute

Trainerii pot adapta timpul în funcție de obiectivele activității, însă structura recomandată este:

Introducere (20 min.) – Joc (60 min.) – Prezentare (25 min.) – Debriefing (15 min.)

- **Introducere și pregătire:** Explicarea regulilor, pregătirea tablei de joc și extragerea profilurilor inițiale ale personajelor.
- **Desfășurarea jocului (cei 12 pași):** Parcurgerea etapelor jocului și completarea treptată a cadrului de scenariu în caietul de lucru.
- **Prezentare și vot:** Echipele își prezintă poveștile, maximum 3 minute pentru fiecare echipă, apoi urmează evaluarea cu ajutorul jetoanelor.
- **Debriefing structurat:** Discuție finală pentru formularea concluziilor educaționale și practice.

Debrifarea reflexivă

Debrifarea este momentul în care experiența din joc se transformă în învățare. Trainerul poate folosi întrebări structurate, precum:

- **Etapa emoțiilor:** „Care moment din dezvoltarea poveștii vi s-a părut cel mai satisfăcător? Cum v-ați simțit atunci când zarurile v-au schimbat planurile?”
- **Etapa de analiză:** „Ce strategii ați folosit pentru a compensa nivelul scăzut de Apărare sau Influență al personajului vostru? Cum v-au ajutat pictogramele să vă imaginați scene concrete?”
- **Etapa de transfer:** „Ce situații din joc, de exemplu blocarea informației sau cenzura, recunoașteți și în media pe care o urmăriți în viața reală?”

Depășirea dificultăților frecvente în timpul jocului

Dacă o echipă se blochează din cauza unei valori negative: Moderatorul poate întreba: „Dacă importanța acestui document a scăzut sub zero, cum a reușit Antagonistul să distragă atenția publicului? Ce zvon a lansat?”

Dacă un singur jucător încearcă să scrie singur scenariul: Moderatorul poate reaminti echipei că fiecare rol are propria contribuție: „Doar jucătorul care deține cartea Aliatului poate decide cum își folosește personajul Competența pentru a rezolva această scenă.”

CONCLUZIE

Valoarea principală a **VIBE STORIES** constă în capacitatea sa de a transforma concepte complexe şi abstracte din lumea media şi a participării civice în procese clare, accesibile şi uşor de înţeles. Prin combinarea profilurilor numerice echilibrate cu structura clasică a poveştii în trei acte, jocul creează un spaţiu sigur de învăţare, inspirat din situaţii reale. În acest mediu, tinerii pot greşi, pot experimenta eşecul unei campanii şi pot observa efectele dezinformării sau ale cenzurii fără a suporta consecinţe sociale sau profesionale reale. Instrumentul îi sprijină pe trainerii din educaţia non-formală printr-un cadru flexibil, compatibil cu principiile activităţii de tineret la nivel european. Scopul final al **VIBE STORIES** nu este ca o echipă să obţină cele mai multe jetoane verzi, ci ca participanţii să încheie activitatea cu gândire critică mai dezvoltată, mai multă încredere în propria creativitate şi o înţelegere mai clară a modului în care îşi pot folosi vocea pentru a produce schimbări pozitive în comunităţile lor.

Legenda pictogramelor cărților



Toate materialele din acest manual sunt protejate prin drepturi de autor de FECE, 2026.


VIBE