



Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicatii nu constituie o aprobare a continutului, care reflecta doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi facuta responsabila pentru nicio utilizare a informatiilor continute in aceasta.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# *Specialsites*

## CARTE DE REGULI







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# *Specialites*

## CARTE DE REGULI



# SPECIALITĂȚI

## Povestea din spatele jocului

O familie și câțiva prieteni au decis să deschidă un mic restaurant și au devenit Chefi! Fiecare dintre ei încearcă să-i învețe pe ceilalți cum să-și pregătească „Specialitățile” pentru a crea meniul noului restaurant.

Număr de jucători: 2-6

Vârstă: 4-109

Durată: 20-30 min

## Conținutul jocului

5 carduri de meniu cu rețete de mic dejun

5 carduri de meniu cu rețete cu feluri principale

5 carduri de meniu cu rețete de deserturi

33 carduri cu ingrediente

1 pălărie de bucătar

# SPECIALITĂȚI

## Scopul jocului

Scopul principal al jucătorilor este de a crea împreună 3 rețete (1 mic dejun, 1 fel principal și 1 desert).

## Configurarea jocului

Un jucător devine bucătar și poartă pălăria bucatarului.

Apoi selectează și ia în fața sa o carte de meniu cu o rețetă, deci este singurul care poate vedea rețeta. Chef-ul anunță ceilalți jucători cărei categorii îi aparține rețeta (mic dejun, fel principal sau desert).

Între timp, restul jucătorilor amestecă cărțile cu ingrediente și le așează într-o grămadă cu fața în jos, în mijlocul mesei. Fiecare dintre ei ia în mâinile sale 4 cărți cu ingrediente.



# SPECIALITĂȚI

## Joc de bază (nivel mediu)

### Pasul 1

Bucătarul le spune celorlalți jucători numele meniului pe care urmează să îl gătească (mic dejun, fel principal, desert)

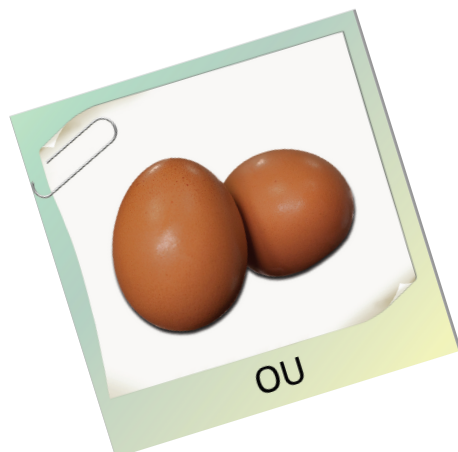


### Pasul 2

Jucătorul din stânga bucătarului selectează dintre cardurile de ingrediente din mâna sa, care crede că se potrivesc cu rețeta și spune numele fiecărui ingredient. Apoi plasează cardurile deschise pe masă, astfel încât toată lumea să le poată vedea și mai ales bucătarul.

### Pasul 3

Apoi jucătorul îl întreabă pe bucătar care dintre ingredientele pe care le-a ales sunt incluse în rețetă.



### Pasul 4

Bucătarul, având în față rețeta și ingredientele sale, se uită la ingredientele pe care jucătorul le crede că sunt în rețetă și le menționează pe cele care se află într-adevăr printre ingredientele rețetei. Apoi, jucătorul ia aceste ingrediente și le plasează în centrul mesei. Acest lucru indică faptul că aceste ingrediente sunt incluse în rețetă. Celelalte ingrediente pe care jucătorul le-a sugerat, dacă nu sunt menționate de bucătar, înseamnă că acestea nu sunt incluse în rețetă și jucătorul le scoate din joc.

# SPECIALITĂȚI

## Pasul 5

Jucătorul pune apoi restul ingredientelor care crede că nu sunt incluse în rețetă spunând numele fiecărui ingredient în momentul în care îl pune jos. Apoi îl întreabă din nou pe bucătar dacă sunt incluse în rețetă.

## Pasul 7

Jucătorul extrage carduri de ingrediente din pachet până când are 4 din nou și își termină runda. Pentru runda următoare, jucătorul trebuie să-și amintească ingredientele pe care le-a menționat că nu s-a gândit să fie incluse în rețetă, dar bucătarul a confirmat că sunt, așa că le poate sugera să fie incluse în rețetă .

## Pasul 9

La final, bucătarul ne dezvăluie numele rețetei. Jucătorul din stânga bucătarului este desemnat noul bucătar, el poartă pălăria și alege o altă rețetă. Apoi, toate cardurile de ingrediente sunt amestecate și distribuite din nou jucătorilor pentru a juca în același mod și pentru a completa noua rețetă.

## Pasul 6

Bucătarul se uită apoi la aceste ingrediente și le menționează pe cele care sunt incluse în funcție de meniul din fața lui. Acum, jucătorul nu pune aceste ingrediente în mijlocul mesei, ci le ia în mână. Apoi scoate din joc ingredientele pe care bucătarul nu le-a menționat.

## Pasul 8

Ceilalți jucători continuă în mod similar până la finalizarea rețetei. Apoi, jucătorii încearcă unul câte unul să ghicească numele rețetei pe baza ingredientelor sale. Dacă au dificultăți, bucătarul îi poate ajuta spunând câteva lucruri despre rețetă sau despre prepararea ei.

## Sfârșitul jocului

Jocul se termină atunci când jucătorii au reușit să creeze 3 rețete și mai precis un mic dejun, un fel principal și un desert.

# SPECIALITĂȚI

## Nivel ușor

Jucătorii joacă similar cu nivelul mediu de dificultate, cu excepția faptului că ingredientele pe care jucătorul le crede că sunt în rețetă și cele care crede că nu sunt, vor intra imediat în centrul mesei dacă bucătarul le alege. Deci, în niciun caz jucătorul nu ia înapoi vreun ingredient și în fiecare rundă are doar cărți noi în mână.

## Nivel dificil

### Configurarea jocului

În acest joc nu există rețete fixe. Bucătarul își poate crea propria specialitate. Există trei moduri de a configura jocul:

#### Primul mod

Bucătarul alege o rețetă și pe lângă ingredientele care sunt deja pe ea, adaugă un ingredient suplimentar pe care îl consideră adecvat sau pe care îl folosește. Pentru a putea adăuga ingrediente suplimentare, el poate arăta și alege unul dintre cardurile cu ingrediente. Apoi scrie numele ingredientului pe o bucată de hârtie și pune cardul ingredientului înapoi în stivă într-un punct aleatoriu.

#### Al doilea mod

Tipărim cardurile de ingrediente de două ori, astfel încât o stivă să reprezinte ingredientele pe care bucătarul să le poată folosi, iar cealaltă stivă ingredientele pe care jucătorii le folosesc. Bucătarul își face propria rețetă cu 4-7 ingrediente pe care le alege.

#### Al treilea mod

Bucătarul se uită la cardurile de ingrediente și notează pe o bucată de hârtie 4-7 ingrediente în funcție de dificultatea jocului.

### Joc

Jucătorii joacă similar cu nivelul mediu de dificultate. La finalul jocului, ceilalți jucători (cu excepția bucătarului) ar trebui să dea un nume felului de mâncare apropiat de numele original al felului de mâncare pe care bucătarul încearcă să-l predea.



# SPECIALITĂȚI

## Alte moduri de joc

### Mod mai ușor

Bucătarul nu ascunde cartea de meniu și rețeta de ceilalți jucători.

### Mod mai ușor

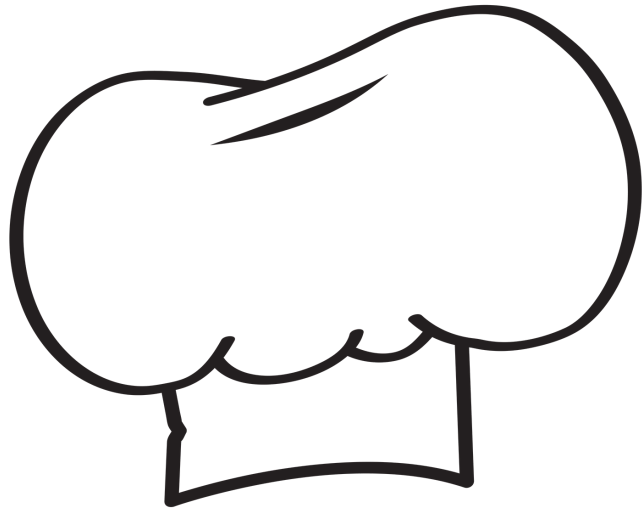
Jucătorii selectează un singur card de fiecare dată pentru a deschide fiecare rundă și o înlocuiesc la final.

### Mod mai greu

Bucătarul povestește o rețetă și cere ingrediente jucătorilor.

Jucătorii încearcă să-l convingă pe bucătar să-și selecteze cardurile de ingrediente care sunt mai aproape de rețetă.

Jucătorii pot să scoată din joc două ingrediente la fiecare rundă și să le înlocuiască cu două noi ingrediente pentru a găsi ingredientele care ar putea fi acceptate de Bucătar.



### Mod mai greu

Obiectivul general pentru rețete care trebuie finalizate de echipă este dublarea sau triplarea rețetelor (de ex. de la 3 rețete la 6 sau 9).

### Mod mai greu

Bucătarul poate adăuga de la unul la trei ingrediente noi, atâta timp cât acestea sunt incluse pe cardurile de ingrediente.

# SPECIALITĂȚI

## Nivelul jocului în funcție de etapa demenței

- Pentru stadiile de demență severă și demență medie, se recomandă moduri mai ușoare.
- Pentru nivelul incipient al demenței se recomandă nivelul dificil
- Pentru tulburări cognitive ușoare, sunt recomandate și moduri dificile
- În timpul atelierelor de jocuri intergeneraționale este recomandat un amestec de niveluri ușoare, medii și dificile, în funcție de abilitățile fiecărui jucător.

## Beneficii pentru persoanele cu demență

Jocul acționează asupra următoarelor abilități cognitive:

- Memorie
- Observare
- Atenție
- Concentrare
- Aptitudini lingvistice
- Creativitate
- Funcțiile executive și percepția stimulată
- Abilități de rezolvare a problemelor

Deoarece este un joc cooperativ, implică și mai multe abilități sociale, cum ar fi:

- Socializare
- Comunicare
- Lucru în echipa
- Colaborare
- Asocierea cu persoanele mai tinere depinde de cine ar putea fi colegii de echipă.

Jucătorii cu demență implicați în jocuri beneficiază și în ceea ce privește starea lor emoțională:

- Îmbunătățirea sentimentului de bună dispoziție
- Plăcerea provocării
- Satisfacție
- Sentiment de realizare
- Reducerea plictiselii
- Încredere în sine
- Stimă de sine
- Sentiment de apartenență

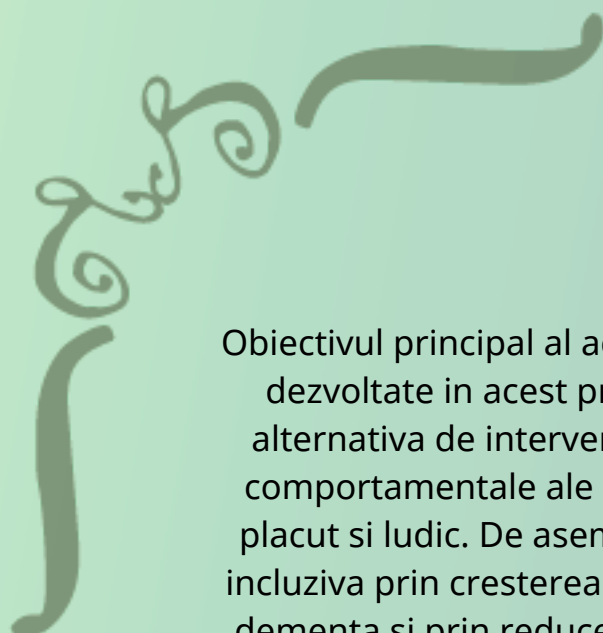


# SPECIALITĂȚI

## Plăcerea provocării

În timpul jocului, și mai ales dacă participa jucatori de varste diferite, este de sugerat ca jucatorii mai tineri, să încurajeze discuțiile cu persoanele cu demență, astfel încât acestea să își poată aminti memorii și povești din viața lor.

În acest fel, jocul devine o activitate intergenerațională care poate fi benefică pe termen lung persoanelor cu demență la nivel de comportament, dar și la nivel de reducere a sentimentului de singurătate pe care îl pot experimenta.



Obiectivul principal al acestui joc, precum si al tuturor jocurilor dezvoltate in acest proiect, este de a actiona ca o metoda alternativa de interventie adresata simptomelor mentale si comportamentale ale persoanelor cu dementa, intr-un mod placut si ludic. De asemenea, jocurile pot servi ca o activitate incluziva prin cresterea gradului de constientizare cu privire la dementa si prin reducerea stigmatizarii si excluderii sociale a persoanelor cu dementa.

Daca doriti sa aflatii mai multe despre acest proiect, vizitati website-ul nostru: <https://projectbridge.eu/>

Proiectul Bridge este cofinantat de Programul Erasmus +  
Numar proiect: Bridge 2018-1-EL01-KA204-047892

