



NextFood has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 771738.



**Funding:** Horizon 2020, European Union

**Call:** Rural Renaissance – Fostering Innovation and Business Opportunities

**Topic:** RUR-13-2017 Building a future science and education system fit to deliver to practice

**Grant agreement:** No 771738

**Duration:** May 2018 to April 2022

**Coordinator:**

Dr Martin Melin, Swedish University of Agricultural Sciences, Alnarp, Sweden

**WEBSITE:**

<https://www.nextfood-project.eu/>



## Nextfood - Educating the next generation of professionals in the agrifood system

### Practice Abstract #42: Playing games on serious stuff

Author: Anamaria Supuran (University of Oradea, Romania)

Within the practice-oriented course in food innovation at the University of Oradea in Romania, students are designing six innovative food products. One activity undertaken when finding packaging solutions needed for the six food products is playing the serious game Simplycycle. The game helps students asking the right questions, think critically and analyse certain types of packaging and find solutions for dangerous materials. The game does not promote competition among students but encourages collaboration and communication within the team. It also stimulates creativity and visionary thinking. The game consists of a table board, two sets of cards and a pawn placed at the start position in the red area. One set of cards includes examples of packaging and information of the materials (their level of danger being marked with: red=very dangerous, green=safe). The groups are asked to replace the dangerous ingredients/materials of the respective packaging with others that are safe for the environment. Students need to collaborate to find the best solution. Finally, the facilitator decides if the team can move its pawn forward on the board in case the solution is acceptable. In the case there is no solution, the group is asked to read the suggestion given by the game but the pawn cannot be moved. The final objective of the game is for the group to succeed in moving the pawn from the red to the green area on the table board with each good solution delivered.

Because the game is not designed to consider only packaging solutions, teachers designed their own cards serving better the purpose of the course. By playing Simplycycle, students succeeded in finding innovative solutions for the raised problems and the level of involvement and participation was very high.



NextFood has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 771738.



**Funding:** Horizon 2020, European Union

**Call:** Rural Renaissance – Fostering Innovation and Business Opportunities

**Topic:** RUR-13-2017 Building a future science and education system fit to deliver to practice

**Grant agreement:** No 771738

**Duration:** May 2018 to April 2022

**Coordinator:**

Dr Martin Melin, Swedish University of Agricultural Sciences, Alnarp, Sweden

**WEBSITE:**

<https://www.nextfood-project.eu/>



## Nextfood - Educating the next generation of professionals in the agrifood system

### Practice Abstract #42: Joaca cu lucruri serioase

Author: Anamaria Supuran (University of Oradea, Romania)

Cursul organizat de Universitatea din Oradea are în vedere dezvoltarea a șase produse alimentare inovatoare. Una din activitățile realizate în cadrul discuțiilor despre ambalajele aferente celor 6 produse a fost utilizarea jocului serios Simplycycle.

Jocul constă într-o tabla de joc, două seturi de cărți și un pion plasat pe poziția de start în zona roșie. Un set de cărți include exemple de ambalaje și informații despre materialele pe care le conțin (nivelul de pericol fiind marcat cu: roșu = foarte periculos, verde = sigur).

Studentii au fost rugați să înlocuiască materialele periculoase ale ambalajului respectiv cu altele sigure pentru mediu. Studenții au trebuit să colaboreze pentru a găsi cea mai bună soluție. În cele din urmă, facilitatorul a decis dacă pionul poate înainta pe tablă, în cazul în care soluția a fost fezabilă. În caz contrar, grupul a fost rugat să citească sugestia dată de joc, dar în acest caz pionul nu a putut fi mutat. Obiectivul final al jocului a fost ca grupul să reușească să mute pionul din zona roșie în cea verde, fiecare mutare însemnând o soluție bună furnizată de grup.

Deoarece jocul nu a fost conceput să ia în considerare doar ambalajele, profesorii și-au conceput propriile cărți de joc care au servit mai bine scopului cursului.

Jucând Simplycycle, studenții au reușit să găsească soluții inovatoare pentru problemele ridicate, iar nivelul de implicare și participare a fost foarte ridicat.

Jocul îi ajută pe jucători să pună întrebările corecte, să analizeze critic anumite ambalaje și să găsească soluții pentru materialele periculoase pe care acestea le conțin. Jocul nu promovează competiția dintre jucători, ci încurajează colaborarea și dialogul în cadrul echipei. De asemenea, stimulează creativitatea și gândirea vizionară.