



limpiada de incluziune



Regulile jocului



Cofințat de
Uniunea Europeană



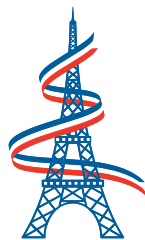
Erasmus+

Schimbă vieți. Deschide minti.



Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Serviciului Civic - Erasmus+ Franța Tineret și Sport. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Serviciului Civic nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Acord nr.: 2023-3-FR02-KA210-YOU-000171060.



„Olimpiada de Incluziune” au scopul de a promova dizabilitățile și diversitatea.

Jocul combină acțiunea și reflecția prin probe de cunoștințe și provocări din sportul adaptat.

Jocul poate fi folosit ca un moment de relaxare în familie sau între prieteni.

De asemenea, poate fi un instrument educativ pentru sensibilizare.



Acest proiect se desfășoară din ianuarie 2024 până în iulie 2025.

Scopul nostru este de a crea un joc de societate pentru a sensibiliza jucătorii cu privire la realităților de zi cu zi a persoanelor cu handicap în întreaga Uniunea Europeană.

Scopul este să învățăm distrându-ne, prin probe care abordează multe teme: educație, muncă, artă, cultură, sport, sănătate, domeniul social, drepturi...



Pregătiți jocul



- Imprimați tabla de joc în format A3
- Imprimați cărțile (60 de cărți pe temă)
- Folosiți un zar cu 6 fețe
- Aveți un pion de culoare pentru fiecare jucător sau echipă
- Citiți regulile jocului

Materiale necesare

- Planșa de joc (format A3)
- Un zar cu 6 fețe
- Pioni (unul pentru fiecare jucător sau echipă)
- Cărțile de joc:
 - cărți cu întrebări
 - cărți cu provocări
- Un cronometru sau clepsidră (pentru provocări)
- Obiecte pentru unele activități:
 - foi și creioane,
 - eșarfe pentru legat ochii,
 - mingi, baloane, obiecte de mirosit sau de pipăit,
 - cutii, saci, conuri, frânghii etc.



Cărțile din joc



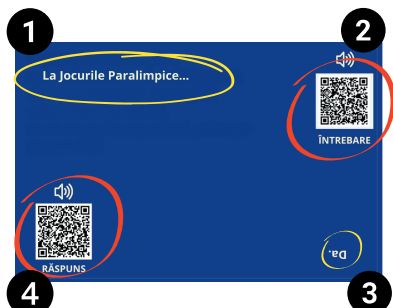
Jucătorul trebuie să răspundă la o întrebare. Dacă găsește răspunsul corect, joacă din nou. Dacă nu, rămâne pe loc și jocul continuă în ordinea de trecere.



Jucătorul are o provocare pe care trebuie să o îndeplinească singur sau în echipă. Dacă provocarea este îndeplinită, jucătorul avansează două căsuțe. În caz contrar, rămâne pe loc. Jocul continuă în ordinea de trecere.



Pe fiecare hartă apare :



- 1 Întrebarea scrisă
- 2 Întrebarea în format audio cu codul QR
- 3 răspunsul scris invers
- 4 răspunsul în format audio cu codul QR



Lansarea jocului

Începutul jocului

Câte un jucător din fiecare echipă aruncă zarul. Cine are cel mai mare număr începe. Celelalte echipe joacă apoi, în ordinea numerelor obținute.

Dacă există egalitate, jucătorii aruncă din nou zarul. Când toată lumea știe ordinea de joc, începe partida. Toți jucătorii pornesc de pe caseta „Începe”.



Cum se joacă?

- Jucătorii (individual sau în echipă) joacă pe rând.
- La fiecare tură, jucătorul aruncă zarul și mută pionul.
- Poate ajunge pe:
casetă cu provocare (pe un anumit subiect),
casetă specială (colorată în violet).

Cine citește cartea

- Jucătorul care trage o carte NU o citește el însuși.
- Cartea este citită de un animator, sau / un membru al echipei.
- Sau se poate asculta cu cod QR, dacă este disponibil.



Desfășurarea unei provocări

- Cartea spune clar dacă jucătorul trebuie să:
 - facă provocarea singur,
 - sau împreună cu cineva din echipă.
- Pentru unele activități (ex. mimă), jucătorul trebuie să facă echipa să ghicească.

✓ Dacă echipa ghicește corect, jucătorul merge cu 2 căsuțe înainte.

✗ Dacă nu, rămâne pe loc.

Dacă joci singur (fără echipă)

- Următorul jucător trebuie să ghicească răspunsul.

✓ Dacă reușește, merge cu 2 căsuțe înainte, iar tu joci din nou.

✗ Dacă nu, tu rămâi pe loc.

Finalul jocului

- Jocul se termină când un jucător sau o echipă ajunge la caseta "Sosire".

Trebuie să ajungi exact pe caseta finală.

Dacă numărul de pe zar este prea mare, pionul trebuie să meargă înapoi cu pașii în plus.

