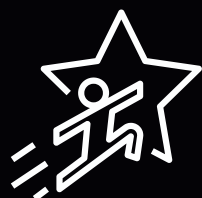




DESCRIERE
A IMAGINII



Provocare



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Erasmus+
Schimbă vieți. Deschide minti.

**Cum se numește copacul
din spatele acestei hărți ?**

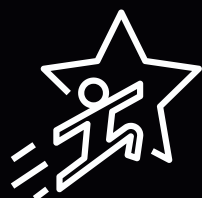


RĂSPUNS

Un salcâm plângător



DESCRIERE
A IMAGINII



Provocare



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Erasmus+
Schimbă vieți. Deschide minti.

**Cum se numește copacul
din spatele acestei hărți ?**



RĂSPUNS



DESCRIERE
A IMAGINII



Provocare



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Erasmus+
Schimbă vieți. Deschide minti.

**Cum se numește copacul
din spatele acestei hărți ?**



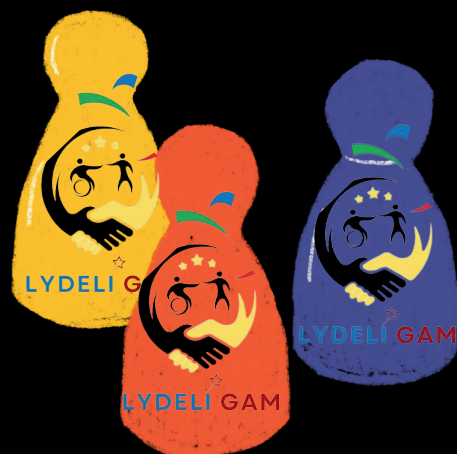
RĂSPUNS

Un ploș.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

OLIMPIADA DE INCLUZIUNE



Provocare



Erasmus+
Schimbă vieți. Deschide minti.

Închideți ochii.

Ascultați cu atenție ceea ce auziți.

Găsiți trei sunete diferite și numiți-le.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 pătrate.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



**Un alt jucător bate ritmul cu mâinile
(exemplu: 1 bătătură lentă, 2 bătăături rapide,
frecarea mâinilor).**

Ascultați cu atenție.

Repetăți aceleași sunete, în ordinea corectă.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 pătrățele.

✗ Dacă greșiți, rămâneți pe loc.



Un alt jucător face mișcări lente cu corpul. Își mișcă brațele, mâinile, picioarele...

Trebuie să îi imitați gesturile ca într-o oglindă.

Faceți aceleași mișcări în același timp.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 pătrățele.

✗ Dacă greșiți, rămâneți pe loc.



**Puneți mâna într-o pungă. Există un obiect ascuns.
Atingeți obiectul cu degetele.
Ghiciți ce este fără să vă uitați.**

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 pătrățele.

✗ Dacă greșiți, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a face un avion din hârtie.

Nu aveți voie să vă uitați.

Apoi deschideți ochii, aruncați avionul și încercați să-l faceți să treacă printr-un cerc sau să atingă o țintă.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 pătrate.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Pe podea este trasată o linie dreaptă (cu bandă sau sfoară).

Pune un obiect mic pe cap (de exemplu, o pernă, o minge...).

Nu trebuie să ții obiectul cu mâinile.

Mergi încet pe linie.

✓ Dacă ajungi la capăt fără să scapi obiectul, avansează cu 2 pătrate.

✗ Dacă obiectul cade sau dacă îl ții, rămâneți pe loc.



Folosiți obiectele din jurul vostru.

Aveți un minut pentru a construi ceva.

Iată câteva idei: un animal, o casă, o floare, o mașină... Folosiți-vă imaginația !

✓ Dacă construcția voastră stă în picioare și se înțelege ce este, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Folosiți obiectele din jurul vostru.

Aveți un minut pentru a le stivui unele peste altele pentru a construi un turn cât mai înalt posibil.

Nu aveți voie să lipiți sau să țineți turnul cu mâinile.

✓ Dacă turnul rămâne în picioare fără să cadă la sfârșitul timpului, avansează cu 2 casete.

✗ Dacă cade, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a desena o floare cu petale și tulpină.

✓ Dacă desenul este recunoscut, chiar și puțin, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a desena un soare și munți cu zăpadă pe vârfuri.

✓ Dacă desenul este recunoscut, chiar și puțin, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a desena un brad cu ghirlande, globuri și o stea în vârf.

✓ Dacă desenul este recunoscut, chiar și puțin, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a desena o casă cu acoperiș, o ușă și două ferestre.

✓ Dacă desenul este recunoscut, chiar și puțin, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Aveți un minut pentru a mima o persoană care joacă fotbal pentru nevăzători și hipovedizanți.

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 casete.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

Aveți un minut pentru a mima o persoană care joacă baschet în scaun cu rotile.

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 casete.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



**Nu trebuie să vorbiți. Faceți proba împreună
cu un alt jucător din echipa voastră.
Aveți un minut pentru a mima cuvântul „Egalitate”.**

**✓ Dacă cuvântul este ghicit,
avansează cu 2 pătrate.**

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți. Faceți proba împreună cu un alt jucător din echipa voastră.

Aveți un minut pentru a mima cuvântul „Respect”.

**✓ Dacă cuvântul este ghicit,
avansează cu 2 pătrate.**

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți. Faceți proba împreună cu un alt jucător din echipa voastră.
Aveți un minut pentru a mima cuvântul „Handisport”.

- ✓ Dacă cuvântul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.**
- ✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.**



Nu trebuie să vorbiți. Vă testați împreună cu un alt jucător din echipa voastră.

Aveți un minut pentru a mima cuvântul „Diversitate”.

✓ Dacă cuvântul este ghicit, avansează cu 2 pătrate.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

Faceți proba împreună cu un alt jucător din echipa voastră.

Aveți un minut pentru a mima cuvântul „Libertate”.

✓ Dacă cuvântul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

**Aveți un minut pentru a mima o persoană care joacă
boccia (petanque în poziție șezând).**

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

Aveți un minut pentru a mima o persoană care joacă tenis în scaun cu roțile.

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

**Aveți un minut pentru a mima o persoană care face
Handbike (bicicletă acționată numai cu brațele).**

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Nu trebuie să vorbiți.

**Aveți un minut pentru a mima o persoană care
schiază așezată.**

✓ Dacă sportul este ghicit, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Legăți-vă ochii. Nu trebuie să vedeți nimic.

Trebuie să mergeți pe un traseu scurt fără să ieșiți din el. Fără să vă atingeți, un jucător vă va ghida spunând de exemplu „întoarce-te la stânga”, „mergi înainte”, „oprește-te”.

✓ Dacă ajungeți la capătul traseului fără să cădeți sau să ieșiți din el, avansează cu 2 căsuțe.



✗ Dacă nu reușiți, rămâneți pe loc.



În spațiul în care te joci, observă în jurul tău și găsește :

- un obiect care se rostogolește**
- un obiect care este moale**
- un obiect de formă pătrată sau dreptunghiulară.**

**✓ Dacă găsești toate aceste obiecte,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ Dacă nu reușești, rămâneți pe loc.



În spațiul în care te joci, observă în jurul tău și găsește :

-un obiect de culoare verde

-un obiect rotund

-un obiect ascuțit

**✓ Dacă găsești toate aceste obiecte,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ Dacă nu reușești, rămâneți pe loc.



În spațiul în care te joci, privește în jur și găsește :

-un creion

-o pereche de ochelari

-un elastic

**✓ Dacă găsești toate aceste obiecte,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ Dacă nu reușești, rămâneți pe loc.



Formați un șir, unul în spatele celuilalt.
Primul jucător ține o minge. El o pasează jucătorului din spatele lui, peste capul acestuia.
Fiecare jucător face la fel, până la ultimul din șir.
Apoi, ultimul jucător pasează mingea în fața lui, între picioarele jucătorului din fața lui.
Mingea continuă în acest fel până ajunge la primul jucător.
Mingea nu trebuie să cadă.

- ✓ Dacă reușiți fără să scăpați mingea, avansează cu 2 căsuțe**
- ✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.**



Pe podea este desenat un cerc (poate fi desenat sau realizat cu o eșarfă, o frânghie sau un cerc).

Aveți mai multe obiecte ușoare pe care să le aruncați (de exemplu: șosete rulate, mingi din spumă, dopuri...).

Așezați-vă în spatele unei linii.

Aruncați obiectele unul câte unul, încercând să nimeriți cercul.

✓ Dacă toate obiectele au ajuns în cerc (chiar dacă ies din cercul din cauza ricoșeului), avansează cu 2 căsuțe.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Un alt jucător merge încet.

Priviți cu atenție umbra lui pe pământ.

Încercați să călcați pe umbra lui pentru a o atinge cu piciorul.

Nu este nevoie să alergați, rămâneți calm.

**✓ Dacă atingeți umbra lui cu piciorul,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Ascultați cu atenție ceea ce auziți.

Găsiți trei sunete naturale diferite și numiți-le.

 **Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.**

 **Dacă nu, rămâneți pe loc.**



**Aveți o minge pe care trebuie să o rostogoliți
pe un traseu fără să folosiți mâinile.**

**✓ Dacă reușiți fără mâini și fără să ieșiți din traseu,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Un jucător dă instrucțiuni și spune:

„Pas mic!": avansați cu pași foarte mici

„Pas uriaș!": avansați cu pași foarte mari

„Stop!": vă opriți fără să vă mișcați

Faceți ce spune jucătorul timp de 30 de secunde.

**✓ Dacă urmați instrucțiunile,
avansează cu 2 căsuțe**

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Închideți ochii.

Deschideți borcanul sau recipientul.

Ghiciți ce miroase.

 **Dacă ghiciți, avansează cu 2 căsuțe.**

 **Dacă greșiți, rămâneți pe loc.**



Găsiți trei lucruri :

- un lucru cald,**
- un lucru rece**
- un lucru neted.**

**✓ Dacă reușiți să găsiți aceste trei lucruri,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Un alt jucător joacă cu tine. El întinde mâinile cu palmele în jos.

Tu întinzi și tu mâinile sub ale lui, dar cu palmele în sus. Trebuie să atingi partea de sus a celor două mâini ale jucătorului înainte ca acesta să le retragă.



✓ Dacă reușești, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă greșești, rămâneți pe loc.

Jucați în echipă.

Luați o minge. O aruncați unui jucător din echipa voastră cu mâna slabă (cea pe care nu o folosiți de obicei). Atenție, el trebuie să o prindă tot cu mâna slabă.

✓ Dacă aruncarea și prinderea sunt reușite, avansează cu 2 căsuțe.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Luați o minge.

Cu piciorul slab, trebuie să slalomați între conuri și apoi să trageți la poartă.

**✓ Dacă reușiți să marcați golul,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Jucați cu un alt jucător.

Vă legați picioarele între ele: piciorul drept cu piciorul stâng al partenerului.

Pe traseu sunt obstacole (mici piedici).

Aveți 2 minute pentru a ajunge la linia de sosire.

⚠ La fiecare obstacol, trebuie să ocoliți complet înainte de a continua.

✓ Dacă ajungeți la timp, avansează cu 2 căsuțe.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



**Legați-vă ochii. Nu trebuie să vedeți nimic.
Trebuie să mergeți pe o cărare îngustă, fără să ieșiți din ea.**

Un jucător vă ghidează, dar fără să vorbească.

Pentru a vira la stânga: vă bate pe umărul stâng.

Pentru a vira la dreapta: vă bate pe umărul drept.

Pentru a merge drept: vă bate pe cap.

**✓ Dacă ajungeți la capăt fără
să ieșiți de pe potecă și fără ca ghidul
să vorbească, avansează cu 2 căsuțe.**

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



**Trebuie să sari pe un singur picior (cloche-pied).
Ai 1 minut pentru a urma traseul până la capăt.
Nu trebuie să pui celălalt picior pe sol.**

**✓ Dacă ajungi la capăt fără să pui piciorul pe sol,
avansează cu 2 căsuțe.**

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Jucați în echipă. Fiecare spune un număr pe rând :

- **Primul spune „unu”,**
- **Următorul spune „doi”,**
- **Apoi „trei” și așa mai departe.**

Când ajungeți la numerele 7, 17, 27, 37...

Jucătorul nu spune nimic și bate din palme în loc.

Următorul jucător continuă spunând cifra următoare (8, 18, 28...).

Aveți 2 minute pentru a juca fără să greșiți.

✓ Dacă nu greșiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă greșiți, rămâneți pe loc.



Jucați în cerc. Fiecare jucător spune un număr pe rând: „Unu”, „Doi”, „Trei”... până la „Zece”.

Atenție:

- **Doi jucători nu trebuie să vorbească în același timp.**
- **Nu puteți vorbi dacă vecinul din dreapta sau din stânga a vorbit imediat înaintea dvs.**

Aveți 2 minute pentru a ajunge la numărul 10 fără greșală.

- ✓ **Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.**
- ✗ **Dacă nu, rămâneți pe loc.**



Sunteți în cerc. Fiecare jucător își încrucișează brațele pentru a ține mâinile vecinilor:

- **Mâna dreaptă ține mâna stângă a persoanei din stânga dvs.**
- **Mâna stângă ține mâna dreaptă a persoanei din dreapta dvs.**

Brațele sunt încrucișate.

Aveți 5 minute pentru a reforma un cerc normal.

Nu aveți voie să vă dați drumul din mâini.



✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Trebuie să creați un slogan sau o frază cu aceste două cuvinte: Erasmus și discriminare.

Exemplu: Stop discriminării cu Erasmus.

✓ Dacă găsiți o frază, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Trebuie să creați un slogan sau o frază cu aceste trei cuvinte: diversitate, egalitate, Europa.

Exemplu: În Europa, apărăm egalitatea și diversitatea.

✓ Dacă găsiți o frază, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Trebuie să creați un slogan sau o propoziție cu aceste trei cuvinte: tânăr, ecologie, Europa.

Exemplu: În Europa, tinerii acționează pentru ecologie.

✓ Dacă găsiți o propoziție, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Trebuie să creați un slogan sau o propoziție cu aceste două cuvinte: diferiți, egali.

Exemplu: Suntem cu toții diferiți, dar egali.

- ✓ Dacă găsiți o propoziție, avansează cu 2 căsuțe.**
- ✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.**



Sunteți în cerc. Fiecare jucător spune o parte dintr-o propoziție. Trebuie să continuați propoziția jucătorului dinaintea dumneavoastră. Trebuie să vorbiți imediat, fără să vă gândiți prea mult. Exemplu :

- Jucătorul 1: A fost odată
- Jucătorul 2: un călător care alerga
- Jucătorul 3: ca să nu piardă trenul
- Jucătorul 4: dar a căzut pe jos
- Jucătorul 5: și s-a rănit la gleznă.
- Jucătorul 1 continuă: O doamnă s-a dus spre el...



Trebuie să vorbiți timp de 2 minute.

✓ Dacă povestea este clară și are sens, avansează cu 2 căsuțe.

✗ În caz contrar, rămâneți pe loc.



Dați trei exemple de lucruri făcute pentru a ajuta persoanele cu dizabilități să se deplaseze cu ușurință în oraș.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Dați trei exemple de lucruri făcute pentru a ajuta persoanele cu dizabilități să utilizeze un computer sau să acceseze internetul.

- ✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.**
- ✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.**



Dați trei exemple de lucruri care ajută persoanele cu dizabilități să vizioneze un film.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Dați trei exemple de lucruri care ajută persoanele cu dizabilități să descopere o carte.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



Dați trei exemple de lucruri care ajută persoanele cu dizabilități atunci când vizitează un muzeu.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



În echipă, cântați refrenul unei melodii cunoscute, integrând motto-ul Uniunii Europene: „Uniți în diversitate”.

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



În echipă, creați un mic dans și pronunțați cuvintele „egalitate” și „diversitate”.

Exemplu:

- **HAKA-ul jucătorilor de rugby din Noua Zeelandă (All Blacks)**
- **„Toți pentru unul, unul pentru toți” din Cei trei muschetari.**

✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.

✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.



**Numiți patru persoane cunoscute cu dizabilități.
Trebuie să numiți două persoane de sex sau gen
diferit.**

- ✓ Dacă reușiți, avansează cu 2 căsuțe.**
- ✗ Dacă nu, rămâneți pe loc.**

