



Implementation of effective practices for the development of students' emotional intelligence with particular emphasis on anti-discrimination activities at European universities

IMPROVING
EMOTIONAL
INTELLIGENCE



Co-funded by
the European Union

Instrukcja gry

krok po kroku

Elementy gry

- Plansza do gry z planem uczelni
- Biały i czarny pionek
- 16 awatarów
- Kostka dyskryminacji
- 50 żetonów EQUNI
- Zestaw Pierwszej Pomocy EQUNI
- 3 zestawy kart

Instrukcja

1. Wylosujcie swoje awatary i umieśćcie je w stojakach, ustawiając w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
2. Podzielcie się na dwie drużyny, najlepiej o równej liczbie graczy. Każda drużyna wybiera pionek (biały lub czarny), który będzie wskazywał jej położenie na planszy.
3. Pobierzcie swoje pakiety startowe – każdy drużyna otrzymuje "Zestaw Pierwszej Pomocy EQUNI" i 10 żetonów EQUNI.
4. Ułóżcie karty na planszy, w miejscach oznaczonych kolorem różowym, czerwonym i żółtym. Umieśćcie 30 żetonów na Potworze Dyskryminacji.
5. Wybierzcie dowolne pola startowe na planszy i ustawcie na nich swoje pionki.



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji (NA). Unia Europejska ani NA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Numer projektu: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Okres realizacji: 31.12.2022 – 30.12.2025

Program: Erasmus+

Typ działania: Partnerstwa na rzecz współpracy w szkolnictwie wyższym

Budżet projektu: 400 000 EUR

Koordynator:



Lodz University
of Technology

Partnerzy:



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble

Ry

Nykiel



UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE



- 
- 6.** Wyznaczcie osobę, która przeczyta na głos „Wprowadzenie do gry”.
 - 7.** Ustalcie czas gry (45-60 minut), ustawcie minutnik i wyznaczcie osobę odpowiedzialną za pilnowanie czasu.
 - 8.** Biała drużyna rozpoczyna grę, przesuwając swój pionek o jedno pole do przodu lub do tyłu.
 - 9.** Gracz z czarnej drużyny rzuca kostką dyskryminacji. Jeśli kostka wskaże cechę, którą mają awatary białej drużyny, te osoby zostają wykluczone z udziału w tej kolejce. Wykluczeni gracze nie mogą podpowiadać swojej drużynie, ani jej wspierać w realizacji wylosowanego zadania. Złamanie tej zasady skutkuje koniecznością oddania żetonów do banku (Potwora) w liczbie wskazanej na karcie pytania/zadania. Jeśli awatary wszystkich członków drużyny mają wyrzuconą na kostce cechę, drużyna traci możliwość wykonania zadania i zdobycia żetonów.
 - 10.** Czarna drużyna losuje kartę pytania/zadania (pierwszą z wierzchu) z koloru odpowiadającego lokalizacji białego pionka i odczytuje ją na głos. Biała drużyna udziela odpowiedzi lub wykonuje zadanie.
 - 11.** Jeśli odpowiedź jest poprawna lub zadanie zostało wykonane, biała drużyna otrzymuje żetony z banku. Jeśli odpowiedź jest błędna lub zadanie nie zostało wykonane – biała drużyna oddaje żetony do banku. Liczba żetonów do pobrania lub oddania jest wskazana na każdej karcie.
 - 12.** Czarna drużyna przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu lub do tyłu. Następnie powtarzane są kroki 9–11.
 - 13.** Kontynuujcie rozgrywkę powtarzając kroki 8–12, aż upłynie czas określony na początku gry.
 - 14.** Zakończcie grę wspólną refleksją, odpowiadając na pytania: Jaka jest Twoja ogólna refleksja na temat dyskryminacji? Jakie działania możesz podjąć, aby przeciwdziałać dyskryminacji? Który moment był dla Ciebie najtrudniejszy podczas gry i dlaczego? Jakich emocji doświadczyłeś/aś podczas gry? Itp.



Ten utwór udostępniono na licencji **CC BY-NC 4.0**

