



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

Gra EQUNI

Wprowadzenie

Zagraj w naszą grę planszową, której celem jest rozwijanie

inteligencji emocjonalnej oraz **świadomości**

antydystryminacyjnej w środowisku akademickim.

Grę można łatwo **wydrukować i przygotować samodzielnie** –

zarówno do użytku indywidualnego, jak i w ramach warsztatów, zajęć dydaktycznych czy wydarzeń edukacyjnych.

Poniżej znajdują się szczegółowe **wytyczne dotyczące druku** poszczególnych elementów gry.

Uwaga: Wskazane parametry druku są jedynie naszymi rekomendacjami, odpowiadającymi sposobowi przygotowania naszej wersji gry. Każdorazowo należy dostosować formaty, materiały i technikę druku do typu i możliwości własnej drukarki lub potencjału profesjonalnej drukarni.

**Życzymy udanej zabawy podczas gry,
inspirujących rozmów i wartościowych refleksji!**

Wytyczne do druku

1. Plansza do gry

- **Format:** 65,5 cm x 50 cm
- **Materiał:** folia polimerowa lub papier

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



Nykiel



UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE

2. Karty do gry

- **Liczba zestawów:** 3
- **Każdy zestaw:** 20 kart
- **Format karty:** 5,5 cm x 8 cm
- **Papier:** 200–300 g/m²

3. Materiały edukacyjne

- **Zawartość:**
 - „Wprowadzenie i zasady gry”
 - „Instrukcja gry - krok po kroku”
 - „Zestaw Pierwszej Pomocy”
- **Format:** A4
- **Druk:** dwustronny
- **Papier:** 90 g/m²

4. Awatary

- **Format:** A4 (dla całego zestawu awatarów)
- **Format awatara:** 5 cm x 5 cm
- **Papier:** 90 g/m²
- Zamiast umieszczać awatary w oryginalnych stojakach, gracze mogą przypinać je do ubrania za pomocą agrałki.

5. Pionki

- Zamiast oryginalnych pionków EQUINI, możesz użyć dowolnych przedmiotów umożliwiających rozróżnienie dwóch grup graczy, np. guzików, klocków lub pionków z innych gier.

6. Żetony EQUINI

- Zamiast oryginalnych żetonów EQUINI możesz użyć dowolnych przedmiotów, które można przyznawać drużynom za poprawną odpowiedź lub odbierać za błędną, np. małych guzików, koralików, twardych cukierków.

7. Kostka do gry

- Zamiast oryginalnej kostki EQUINI, możesz użyć zwykłej kostki sześciennej z innej gry. Wyrzucona liczba oczek odpowiada jednemu z kryteriów dyskryminacji, dla przykładu:

Liczba oczek	Kryterium dyskryminacji
1	Jasna skóra
2	Ciemna skóra
3	Okulary
4	Broda
5	Wąsy
6	Nakrycie głowy



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

