



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

Jogo EQUINI

Introdução

Joga o nosso jogo de tabuleiro, que tem como objetivo **desenvolver a inteligência emocional e a consciência contra a discriminação** no contexto académico. O jogo foi concebido para ser facilmente **impresso e preparado de forma independente** – para uso individual, bem como em workshops, sessões educativas ou eventos académicos.

Em baixo, encontras as **orientações detalhadas de impressão** para cada componente do jogo.

Nota: Os parâmetros de impressão seguintes são apenas recomendações, com base na forma como preparámos a nossa versão do jogo. Deve sempre ajustar os formatos, materiais e técnica de impressão ao tipo e às capacidades da sua própria impressora ou de um serviço de impressão profissional.

Desejamos-te muita diversão com o jogo, conversas inspiradoras e reflexões significativas!

Orientações de Impressão

1. Tabuleiro do jogo

- **Formato:** 65.5 cm x 50 cm
- **Material:** película de polímero ou papel

Financiado pela União Europeia. As opiniões expressas são apenas da responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Nacional (AN). Nem a União Europeia nem a Agência Nacional podem ser responsabilizadas por elas.

Referência do Projeto: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Período de Implementação: 31.12.2022 – 30.12.2025

Programa: Erasmus+

Tipo de Ação: Parcerias de cooperação no ensino superior

Subvenção da UE: 400.000,00 €

Coordenador



Lodz University
of Technology

Parceiros



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble



Nykiel



UALg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

2. Cartas do jogo

- **Número de conjuntos:** 3
- **Cada conjunto:** 20 cartas
- **Tamanho das cartas:** 5.5 cm x 8 cm
- **Papel:** 200–300 g/m²

3. Materiais Educativos

• Conteúdo:

- “Instruções Passo a Passo do Jogo”
- “Manual do Jogo”
- “Kit de Primeiros Socorros”

• Formato:

A4

• Impressão:

frente e verso

• Papel:

90 g/m²

4. Avatars

• Formato:

A4 (para o conjunto de avatares)

• Tamanho do avatar:

aprox. 5 cm x 5 cm

• Papel:

90 g/m²

• Em vez de colocar os avatares nos seus suportes originais, os jogadores podem prendê-los à roupa com um alfinete de dama.

5. Peões

• Em vez dos peões originais do EQUINI, podes usar quaisquer objetos que permitam distinguir entre dois grupos de jogadores, como botões, blocos ou peões de outros jogos de tabuleiro.

6. Tokens EQUINI (Corações)

• Em vez dos tokens EQUINI originais, pode utilizar quaisquer objetos que possam ser atribuídos a uma equipa por uma resposta correta ou retirados por uma incorreta, por exemplo, pequenos botões, missangas ou rebuçados duros.

7. Dados

• Em vez dos dados originais do EQUINI, podes usar um dado comum de seis faces de outro jogo de tabuleiro. O número de pontos lançados corresponde a um dos critérios de discriminação, por exemplo:

Number of dots	Discrimination criteria
1	Pele clara
2	Pele escura
3	Óculos
4	Barba
5	Bigode
6	Cobertura de cabeça



Este trabalho é licenciado abertamente via **CC BY-NC 4.0**