



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

Instruções Passo a Passo do Jogo

Elementos do Jogo

- Tabuleiro com o Plano da Universidade
- Peões Brancos e Pretos
- 16 Avatares
- Dado da Discriminação
- 50 Fichas EQUNI (Corações)
- Kit de Primeiros Socorros EQUNI
- 3 Conjuntos de Cartas

Instruções Passo a Passo do Jogo

1. Desenha o teu avatar e coloca-o num suporte, posicionando-o num local visível.
2. Divide os jogadores em duas equipas, idealmente de tamanho igual, representadas pelo peão preto ou branco. (Os peões servem apenas para indicar a localização de cada equipa no tabuleiro).
3. Cada equipa recolhe o seu pacote inicial — o “Kit de Primeiros Socorros EQUNI” e 10 fichas EQUNI.
4. Coloca as cartas nos locais designados no tabuleiro de jogo, assinalados a cor-de-rosa, vermelho e amarelo, e coloca 30 fichas no monstro.
5. Escolhe um local de início no tabuleiro e posiciona lá os peões.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency (NA). Neither the European Union nor NA can be held responsible for them.

Project Reference: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417
Implementation Period: 31.12.2022 - 30.12.2025
Programme: Erasmus+
Action Type: Cooperation partnerships in higher education
EU Grant: 400.000,00 €

Coordinator



Lodz University
of Technology

Partners



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble



Nykiel



UAlg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

6. Lê a introdução em voz alta.
7. Decidam conjuntamente o tempo disponível para o jogo (45-60 minutos), definam um temporizador e escolham um responsável pelo tempo.
8. A equipa branca começa e move o peão para a frente ou para trás, conforme a sua escolha.
9. Um jogador da equipa preta lança o dado. Se houver membros da equipa adversária com características indicadas pelo dado como sujeitas a discriminação, esses jogadores ficam excluídos do jogo por uma rodada (ex.: se sair “pele clara”, todos os jogadores da equipa que realizam a tarefa e cujo avatar tenha essa característica não podem ajudar a sua equipa a responder ou concluir a tarefa). Jogadores discriminados não podem sugerir respostas ou apoiar a equipa de qualquer forma. Se um jogador discriminado quebrar esta regra, a equipa devolve ao monstro o número de fichas indicado na carta retirada. Se todos os membros da equipa tiverem a característica sorteada, a equipa perde a oportunidade de completar a tarefa e ganhar pontos.
10. A equipa preta retira a carta de pergunta/tarefa associada à localização do peão branco (a carta do topo da pilha deve ser retirada), lê-a em voz alta e pede à equipa branca que responda.
11. Se a resposta estiver correta (de acordo com a carta) ou se a tarefa for concluída, a equipa preta atribui os créditos especificados. As fichas são retiradas do monstro no tabuleiro. Se a resposta estiver incorreta (ou a tarefa não for realizada), a equipa branca devolve ao monstro o número de fichas indicado na carta.
12. As equipas trocam de função, e agora a equipa preta move o peão para a frente ou para trás e realiza a tarefa correspondente à nova localização do peão. Os passos 9 - 11 são repetidos.
13. Repetir os passos 8-12 até que o tempo definido no início do jogo termine.
14. Reflete sobre o jogo com perguntas como: Qual é a tua reflexão geral sobre a discriminação? Que ações podes tomar para enfrentar/combater a discriminação? Qual foi o momento mais desafiador do jogo e porquê? Que emoções experimentaste durante o jogo? Etc.



This work is openly licensed via CC BY-NC 4.0