

## Călătoria descoperirilor și a înțelegerii – Regulament joc

Bine ai venit într-o călătorie a descoperirii și a explorării. Vei pleca la un drum foarte palpitant, pentru a cunoaște și înțelege diferite situații de viață.

Fiecare dintre voi va alege o figurina de pe masa. După ce ai ales figurina, găsește-ți colegii de echipă. Aceștia sunt cei care au aceeași figurină ca și tine.

Fiecare echipă va arunca cu zarul o dată. Echipa cu cel mai mare scor începe jocul. Așezați figurinele în colțul tablei de joc, marcat cu „Start”, aruncați zarul și mutați figurina atâtea căsuțe cât sunt indicare pe zar (veți începe la căsuța 1 și veți termina la căsuța 32). În funcție de căsuța în care va fi figurina dvs., veți citi cartea care are același număr cu căsuța pe care vă aflați pe tabla de joc. În acest moment, veți extrage cartea de joc, fără să o citiți sau să vă uitați la ea.

După ce ați extras cartea, rândul trece la stânga, la următoarea echipă. Figurinele rămân în căsuța ocupată și după terminarea sarcinii, jocul continuă din punctul ultimei runde jucate. Două sau mai multe figurine pot sta pe aceeași căsuță în același timp.

După ce toate echipele au extras cărțile, fiecare dintre acestea, pe rând, vor citi cu voce tare ce este scris pe cărți. Apoi va trebui să realizați sarcinile care sunt scrise pe acestea. Aveți 3 minute pentru a o rezolva ce este scris pe fiecare carte (toate echipele în același timp) și 2 minute pentru a prezenta rezolvarea în plen (fiecare echipă pe rând), asta dacă pe cartea de joc nu este menționat altfel. În cazul în care o echipă nu reușește să finalizeze sarcinile, aceasta va trebui să mute figurina înapoi în căsuța unde se afla înainte să arunce cu zarul. După ce ați finalizat toate sarcinile, continuați cu următoarea tură.

**Primul dvs. obiectiv este să ajungeți la căsuța numărul 8.** Veți putea intra în căsuța numărul 8 numai aruncând cu zarul un număr corespunzător cu căsuțele libere. Dacă aruncați un număr mai mare decât căsuțele libere, veți fi nevoit să nu mutați figurina, rândul va trece și veți aștepta până când aruncați un număr adecvat.

O dată ce ajungeți la căsuța numărul 8 de pe tabla de joc veți alege drumul pe care doriți să-l urmați, A, B sau C. Primele 2 echipe care ajung la căsuța numărul 8 vor avea privilegiul de a alege un drum, ultima echipă va merge pe drumul rămas disponibil. Fiecare echipă va merge pe un drum diferit, două echipe nu au voie pe același drum.

Jocul se termină atunci când o echipă ajunge în căsuța 32 de pe tabla de joc, numită „Finish”. Această echipă este câștigătoarea jocului.

Facilitatorul va conduce jocul și vă va ghida în timpul jocului (și poate vă va oferi sarcini suplimentare 😊) Nu veți ști niciodată!

**Cele mai importante reguli sunt să fii bun și să te distrezi! Enjoy!**



Copyright:  
Sprijin și Dezvoltare  
Association



Sprijin  
și  
Dezvoltare  
Association



Erasmus+