

‘HEALTHIVITY’ Board game

Objective

The objective of the game is to promote health literacy among members of the Roma community by increasing players' knowledge of health-related terms and concepts while having fun.

Game Components / Material

Game Board: A colorful game board featuring a path with squares for players to move along with the goal of reaching the last square (similar to the goose).

Question cards: A deck of cards with questions. Each card contains a question related to one of the topics the players have already seen in the content of our project. Some of the questions are multiple choice with three or four different options while others have only two options: true or false. Each card will have a different score depending on how difficult the question is (true/false questions are easier than those with more options to choose). The score is the number that appears in the upper right corner of the card, and this number will also indicate the number of cases that the player moves forward along the board if he/she gives the correct answer to the proposed question. There are a total of 40 question cards in the game.

Attack cards: Deck of cards that offer advantages or handicaps to the player who owns it. This type of card can be kept and played in later turns as long as it is the turn of the player who owns it (with the exception of the card that prevents someone from playing one turn, this card can be used at any moment).

Game pieces: Unique player tokens for each participant to move (hopefully forward) along the board. It can be any type of piece (coins, little stones, pieces of paper...), just for the players to know their position on the board.

Answer key: The answer key is a piece of paper that contains all the answers to the questions that appear in each of the question cards.

How to play

1. The board is placed in the center of the group of players with the tokens in the **starting square**. The players will have to take notes on **a piece of paper** of the score they get each turn.
2. The players will take **turns in clockwise direction**, starting with the **youngest player** in the group.
3. The first player must **take a card** from the question deck and **read the question aloud** to the other players in addition to the answer choices. At this point **all players** will **write down their answer on a piece of paper**.
4. The active player OR someone in charge to do this, will **read the correct answer aloud from the Answer Key**, and the other players will mark on their sheet whether that answer was correct or incorrect. If the answer is correct, the active player will earn the **points indicated in the question card and will continue playing**. The other players will earn **one point** if their answer is correct and **zero** if it is incorrect. The purpose of this is to **keep all the players focused** on the game, as they always have the opportunity to score one more point at least.
5. In the case that the player has guessed correctly the answer to the question, he/she will have the right to move **forward and take another card**. The number of cases that the player moves forward is **the same as the number of points he/she gets from the previous correct answer**.

6. The player who reaches the final square first **MUST get the answer to the question card right** so that each player will proceed to calculate the total of points he/she has. If the player does not have the right answer, he/she will have to wait until his/her turn comes again.

7. The player with the **higher number of total points** will be the winner of the game, and **NOT** the one who has reached the final square.

Attack cards:

This type of card should only be taken when indicated in the squares of the board. However, they can be kept to be used at the moment the player considers the most appropriate. There are

6 types of heart attack cards:

- The player who owns this card can play two consecutive turns.
- The holder of this card can take two points from two players of his choice.
- The holder of this card can exchange the question card for a different one.
- The player who possesses this card can skip the turn of another player at any time he wishes so that this player cannot advance.
- The player holding this card can exchange his number of points with the player of his choice.
- The player who owns this card can advance by answering two question cards in a row in his next turn.
- Team-based physical challenge: the player who owns the card can decide what challenge it would be.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

'HEALTHIVITY' NAMIZNA IGRA

Cilj

Cilj igre je spodbujati zdravstveno pismenost med pripadniki romske skupnosti s povečanjem igralčevega znanja o zdravstvenih izrazih in konceptih, hkrati pa se zabavati.

Igralne komponente / materiali

Igralna plošča: Barvita igralna plošča s potjo in kvadratki, po katerih se igralci premikajo s ciljem, da dosežejo zadnji kvadrat.

Vprašanja: Kupček kart z vprašanji. Vsaka karta vsebuje vprašanje, povezano z eno od tem, ki so jih igralci že videli v vsebini našega projekta. Nekatera vprašanja so izbirnega tipa s tremi ali štirimi različnimi možnostmi, druga pa imajo le dve možnosti: pravilno ali napačno. Vsaka karta prinaša različno število točk, odvisno od tega, kako težko je vprašanje (vprašanja resnično/napačno so lažja od tistih z več možnostmi). Število točk predstavlja številka, ki je vidna v zgornjem desnem kotu kartice, ta številka pa bo označevala tudi število kvadratkov, po katerih se igralec premika naprej po igralni plošči, če pravilno odgovori na zastavljeno vprašanje. V igri je skupno 40 kart z vprašanji.

Napadalne karte: Kup kart, ki ponujajo prednosti ali otežujejo igro igralcu. To vrsto kart je mogoče obdržati in igrati v poznejših krogih, vse dokler je na vrsti igralec, ki jo ima (z izjemo karte, ki nekemu preprečuje, da bi odigral en krog, to karto lahko uporabite kadarkoli).

Igralne figure: Katerikoli manjši predmet ali kos, s katerim se lahko premikamo po plošči. Lahko je katerakoli vrsta kovanca (kovanci, kamenček, košček papirja...), pomembno je, da ima vsak igralec svojo figuro ter lahko prepozna svoj položaj na plošči.

Odgovori: Nabor odgovorov je list papirja, ki vsebuje vse odgovore na vprašanja, ki so navedena na vsaki izmed kart.

Kako igrati

1. Plošča je postavljena na sredino skupine igralcev z igralnimi figurami v **začetnem kvadratu**. Igralci si bodo morali na **list papirja** zapisati rezultat, ki ga dosežejo v vsakem krogu.
2. Igralci se vrstijo v smeri urinega kazalca, začenši z najmlajšim igralcem v skupini.
3. Prvi igralec mora **vzeti karto** iz kupa vprašanj in **glasno prebrati vprašanje** drugim igralcem, prav tako prebere možne odgovore. Na tej točki bodo **vs igralci zapisali svoj odgovor na list papirja**.
4. Aktivni igralec ALI nekdo, ki ga za to posebej zadolžimo, **bo glasno prebral pravilen odgovor iz lista z odgovori** in drugi igralci bodo na svojem listu označili, ali je bil ta odgovor pravilen ali napačen. Če je odgovor pravilen, bo aktivni igralec zaslužil točke, navedene na kartici z vprašanjem, in bo nadaljeval z igranjem. Drugi igralci bodo zaslužili **eno točko**, če je njihov odgovor pravilen, in **nič točk**, če njihov odgovor bil napačen. Namen tega je, da so **vs igralci osredotočeni na igro**, saj imajo vedno možnost doseči vsaj še eno točko.
5. V primeru, da je igralec podal pravilen odgovor na vprašanje, se bo imel pravico premakniti **naprej in vzeti drugo karto**. Igralec se premakne za **enako število mest, kot je označeno na kartici z vprašanjem**.
6. Igralec, ki prvi doseže zadnji kvadrat, **MORA pravilno odgovoriti na svoje vprašanje, šele nato bo lahko nadaljeval** z izračunom skupnega števila točk, ki jih ima. Če igralec ne poda pravilnega odgovora, bo moral počakati, da spet pride na vrsto.
7. **Zmagovalec** igre bo igralec **z največjim številom skupnih točk** in **NE** tisti, ki je prvi dosegel zadnji kvadrat.

Napadalne karte:

To vrsto kart vzamete le, če je to označeno na kvadratnih plošče. Uporabite jih lahko taktar, kadar se vam zdi najbolj primerno. **Na voljo je 6 vrst napadalnih kart:**

- Igralec, ki ima to karto, lahko igra dve zaporedni potezi.
- Imetnik te karte si lahko prilasti dve točki od dveh igralcev po lastni izbiri.
- Ta kartica omogoča menjavo vprašanja.
- Igralec, ki ima to karto, lahko kadar koli onemogoči napredovanje drugega igralca v enem krogu.
- Igralec, ki ima to karto, lahko zamenja svoje število točk z igralcem po svoji izbiri.
- Igralec, ki ima to karto, lahko napreduje tako, da v naslednjem krogu odgovori na dve zaporedni vprašanji.
- Ekipni fizični izziv: igralec, ki ima to kartico, se lahko odloči, kakšen izziv bo to.

Jogo de tabuleiro "SAÚDE"

Objetivo

O objetivo do jogo é promover a literacia em saúde entre os membros da comunidade cigana, aumentando os conhecimentos dos jogadores sobre termos e conceitos relacionados com a saúde, enquanto se divertem.

Componentes do jogo / Material

Tabuleiro de jogo: Um tabuleiro de jogo colorido com um caminho com casas para os jogadores se deslocarem com o objetivo de chegarem à última casa (semelhante ao ganso).

Cartas de perguntas: Um baralho de cartas com perguntas. Cada carta contém uma pergunta relacionada com um dos tópicos que os jogadores já viram no conteúdo do nosso projeto. Algumas das perguntas são de escolha múltipla com três ou quatro opções diferentes, enquanto outras têm apenas duas opções: verdadeiro ou falso. Cada cartão terá uma pontuação diferente, consoante o grau de dificuldade da pergunta (as perguntas de verdadeiro/falso são mais fáceis do que as que têm mais opções de escolha). A pontuação é o número que aparece no canto superior direito da carta, e este número indica também o número de casas que o jogador avança no tabuleiro se der a resposta correcta à pergunta proposta. O jogo contém um total de 40 cartas de perguntas.

Cartas de Ataque: Baralho de cartas que oferecem vantagens ou desvantagens ao jogador que as possui. Este tipo de carta pode ser guardado e jogado em turnos posteriores, desde que seja o turno do jogador que o possui (com exceção da carta que impede alguém de jogar um turno, esta carta pode ser utilizada em qualquer momento).

Peças de jogo: Fichas de jogador únicas para cada participante se deslocar (esperemos que para a frente) ao longo do tabuleiro. Pode ser qualquer tipo de peça (moedas, pedrinhas, pedaços de papel...), apenas para os jogadores saberem a sua posição no tabuleiro.

Chave de respostas: A chave de respostas é uma folha de papel que contém todas as respostas às perguntas que aparecem em cada um dos cartões de perguntas.

Como jogar

1. O tabuleiro é colocado no centro do grupo de jogadores com as fichas na **casa de partida**. Os jogadores têm de anotar numa **folha de papel** a pontuação que obtêm em cada jogada..
2. Os jogadores jogam à vez no **sentido dos ponteiros do relógio**, começando pelo **jogador mais novo** do grupo.
3. O primeiro jogador deve **tirar uma carta** do baralho de perguntas **e ler a pergunta em voz alta** para os outros jogadores, para além das opções de resposta. Nesta altura, **todos os jogadores escrevem a sua resposta numa folha de papel**.
4. O jogador ativo OU alguém encarregado de o fazer, **lê a resposta correta em voz alta a partir da Chave de Respostas**, e os outros jogadores assinalam na sua folha se essa resposta está correta ou incorreta. Se a resposta estiver correta, o jogador ativo ganha os **pontos indicados no cartão de perguntas e continua a jogar**. Os outros jogadores ganham um ponto se a sua resposta estiver correta e zero se estiver incorreta. O objetivo é **manter todos os jogadores concentrados** no jogo, uma vez que têm sempre a oportunidade de marcar, pelo menos, mais um ponto.
5. No caso de o jogador ter adivinhado corretamente a resposta à pergunta, terá o **direito de avançar e tirar outra carta**. O número de casos em que o jogador avança é **igual ao número de pontos que obteve com a resposta correcta anterior**.

6. O jogador que chegar primeiro à última casa DEVE **acertar na resposta ao cartão de perguntas**, para que cada jogador possa calcular o total de pontos que tem. Se o jogador não tiver a resposta correcta, terá de esperar até chegar a sua vez.

7. O jogador com o **maior número de pontos totais** será o vencedor do jogo, e **NÃO** aquele que tiver chegado ao último quadrado.

Cartas de ataque:

Este tipo de cartas só deve ser utilizado quando indicado nas casas do tabuleiro. No entanto, podem ser guardadas para serem utilizadas no momento que o jogador considerar mais adequado. Existem **6 tipos de cartas de ataque cardíaco**:

- O jogador que possui esta carta pode jogar dois turnos consecutivos.
- O detentor desta carta pode tirar dois pontos a dois jogadores à sua escolha.
- O detentor desta carta pode trocar a carta de pergunta por uma carta diferente.
- O jogador que possui esta carta pode saltar o turno de outro jogador em qualquer altura que deseje, de modo a que este não possa avançar.
- O jogador que possui esta carta pode trocar o seu número de pontos com o jogador da sua escolha.
- O jogador que possui esta carta pode avançar se responder a duas cartas de perguntas seguidas no seu próximo turno.
- Desafio físico em equipa: o jogador que possui a carta pode decidir qual o desafio a realizar.

Društvena igra 'HEALTHIVITY'

Cilj igre

Cilj igre je promovisanje zdravstvene pismenosti među članovima romske zajednice putem povećanja znanja igrača o pojmovima i konceptima vezanim za zdravlje, uz uživanje u igri.

Komponente igre / Materijal

Tabla igre: Šareno dizajnirana tabla igre sa stazom koja sadrži kvadrate koje igrači prelaze kako bi stigli do poslednjeg kvadrata (slično kao ne ljuti se čoveče).

Kartice sa pitanjima: Špil kartica sa pitanjima. Svaka kartica sadrži pitanje vezano za jedno od 9 područja koja će biti predložena od strane saradnika na projektu (IO5 - Zadatak 1). Neke od kartica sadrže pitanja sa više izbora, sa četiri opcije, dok druga imaju otvoreni odgovor. Svaka kartica ima različit broj bodova u zavisnosti od težine pitanja (pitanja sa više izbora su lakša od otvorenih odgovora). Takođe, na ovim karticama će biti prikazan broj kvadrata koje igrač može preći u zavisnosti od težine pitanja.

Kartice napada: Špil kartica koje pružaju prednosti ili otežavaju igru igraču koji ih poseduje. Ovaj tip kartica može se zadržati i koristiti u kasnijim potezima sve dok je na potezu igrač koji je vlasnik (osim kartice koja sprečava nekoga da igra jedan potez, ova kartica može biti korišćena u bilo kojem trenutku).

Figure: Jedinstvene figurice za svakog učesnika kako bi se kretali (nadamo se unapred) duž table. To može biti bilo koji tip objekta (novčići, kamenčići, papirići...), samo kako bi igrači znali svoj položaj na tabli.

Kako igrati:

1. Tabla se postavlja u centar grupe igrača, sa figuricama na početnom kvadratu. Igrači će morati zapisuju na komad papira svoj rezultat.
2. Igrači će igrati redom u smeru kazaljke na satu, počevši od najmlađeg igrača u grupi.
3. Osoba koja se nalazi s desne strane prvog igrača uzima kartu iz špila pitanja i čita pitanje naglas drugim igračima, zajedno s četiri opcije odgovora (ako postoje opcije). U ovom trenutku, svi igrači osim onog koji čita kartu, zapisuju svoj odgovor na komadu papira.
4. Igrač koji drži karticu će pročitati tačan odgovor naglas, a ostali igrači će označiti na svojim listovima da li je taj odgovor tačan ili netačan. Nakon toga, aktivni igrač će naglas odgovoriti; ako je odgovor tačan, aktivni igrač će zaraditi bodove naznačene na karti pitanja. Ostali igrači će zaraditi jedan bod ako je njihov odgovor tačan, i nijedan bod ako je netačan (svrha je zadržati sve igrače fokusirane na igru, jer uvek imaju priliku da postignu barem još jedan bod).
5. U slučaju da igrač tačno pogodi odgovor na pitanje, ima pravo uzeti još jednu karticu.
6. Igrač koji prvi stigne do poslednjeg kvadrata MORA tačno odgovoriti na pitanje sa karte, tako da svaki igrač nastavi s računanjem ukupnog broja bodova koje ima. Ako igrač nema tačan odgovor, moraće da čeka dok mu ponovno ne dođe red na njega.
7. Igrač s najviše ukupnih bodova će biti pobednik igre, a NE onaj koji je stigao do poslednjeg kvadrata.
8. Zapamtite da, osim u prvom krugu, kada aktivni igrač završi potez, postaje čitač karte za sledećeg aktivnog igrača..

Karte za napad:

Ovaj tip kartica treba uzimati samo kada je naznačeno na kvadratima table. Međutim, mogu se zadržati i koristiti u trenutku kada igrač smatra da je najprikladnije. Postoje 6 vrsta napadačkih karata:

- Igrač koji poseduje ovu kartu može igrati dva uzastopna poteza.
- Vlasnik ove karte može oduzeti dva boda od dva igrača po svom izboru.
- Vlasnik ove karte može zameniti kartu sa pitanjem drugom.
- Igrač koji poseduje ovu kartu može preskočiti potez drugog igrača u bilo kom trenutku, kako bi taj igrač bio sprečen da napreduje.
- Igrač koji drži ovu kartu može zameniti svoj broj bodova sa igračem po svom izboru.
- Igrač koji poseduje ovu kartu može napredovati odgovarajući na dva pitanja u nizu u svom sledećem potezu.
- Fizički izazov tima: igrač koji poseduje kartu može odlučiti koji izazov će biti.

Koraci za izradu fizičke igre na tabli:

1. Dizajniranje table: može se početi razmišljanjem o nekim idejama, zatim crtanje/izrada skica dok ne dobijemo početni prototip. Trebalo bi imati stazu od kvadrata i takođe mesto za postavljanje špila karata.

2. Dizajniranje dva različita špila karata, sa prednje i zadnje strane.

- Kartice sa pitanjima trebaju imati pitanje sa četiri opcije sa jedne strane, a rešenje mora biti u uglu na poleđini karte i sa vrlo malim fontom kako se ne bi lako videlo! Ovaj špil se stavlja unutar male kutije (kao igra Trivial Pursuit), a ne na tabli.
- Napadačke karte trebaju imati poleđinu u lepim bojama, ali sa šokantnim detaljima kako bi igrači bili svesni da ove karte uključuju određeni rizik. Ovaj špil ima svoje mesto na tabli.

3. Žetoni: Nije obavezno da se koriste u igri. Igrači mogu koristiti bilo šta što je dovoljno malo kao žeton, jer se žeton koristi samo kako bi se znao položaj na tabli.



Važno: Kreirajte privlačne ilustracije za tablu i karte, i pobrinite se da čitav dizajn bude dosledan i vizuelno privlačan za igrače!

‘Egészségügyi társasjáték

Célja

A játék célja az egészséggel kapcsolatos ismeretek terjesztése a roma közösség tagjai körében azáltal, hogy a játékosok ismeretei bővülnek az egészséggel kapcsolatos kifejezésekkel és fogalmakkal kapcsolatban, miközben szórakoznak.

A játék elemei / Részei

Játéktábla: Színes játéktábla, amelyen egy négyzeteket tartalmazó útvonal található, a játékosok végigmennek rajta, és a céljuk az utolsó négyzet elérése (a liba mintájára).

Kérdéskártyák: Egy pakli kérdéseket tartalmazó kártya. Minden kártya egy-egy kérdést tartalmaz a projekt munkatársai által javasolt 9 terület egyikéhez kapcsolódóan (IO5 - Task1). A kérdések némelyike feleletválasztós, négy különböző lehetőséggel, míg mások nyitott választ adnak. Minden egyes kártya különböző pontszámot kap, attól függően, hogy mennyire nehéz a kérdés (a több választási lehetőség könnyebb, mint a nyitott válasz).

Ezekon a kártyákon az is szerepel, hogy a játékos hány mezőt mozoghat, attól függően, hogy mennyire volt nehéz a kérdés.

Támadókártyák: Olyan kártyapakli, amely előnyöket vagy hátrányokat kínál a kártyát birtokló játékosnak. Az ilyen típusú kártyákat meg lehet tartani és a későbbi fordulóban is ki lehet játszani, amíg az a játékos van soron, akinek a birtokában van (kivéve azt a kártyát, amely megakadályozza, hogy valaki egy fordulót játsszon, ez a kártya bármikor felhasználható).

Játékfigurák: Egyedi játékoskártyák minden résztvevő számára, amelyekkel (remélhetőleg előre) mozoghatnak a játéktáblán. Ez lehet bármilyen típusú bábu

(érmék, kis kövek, papírdarabok...), csak a játékosok tudják, hogy hol helyezkednek el a táblán.

Hogyan kell játszani:

1.A játéktáblát a játékosok közepére helyezzük, a kezdőmezőn lévő zsetonokkal. A játékosoknak egy papírlapra fel kell jegyzetelniük, hogy mennyi pontjuk van.

2.A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban váltják egymást, a csoport legfiatalabb játékosával kezdve.

3.Az első játékostól jobbra elhelyezkedő személynek fel kell vennie egy kártyát a kérdéspakliból, és a négy válaszlehetőség mellett (amennyiben van választási lehetőség) a kérdést is fel kell olvasnia a többi játékosnak. Ekkor a felolvasó kivételével minden játékos felírja a válaszát egy papírlapra.

4.Az a játékos, akinél a kártya van, hangosan felolvassa a helyes választ, a többi játékos pedig bejelöli a lapján, hogy az adott válasz helyes vagy helytelen volt. Ezután az aktív játékos hangosan válaszol; ha a válasz helyes, az aktív játékos a kérdéskártyán feltüntetett pontokat kapja. A többi játékos egy pontot kap, ha a válasza helyes, és nullát, ha helytelen (ennek az a célja, hogy minden játékos a játékra koncentráljon, hiszen mindig van lehetőségük legalább egy ponttal többet szerezni).

5.Abban az esetben, ha a játékos helyesen találja ki a kérdésre adott választ, joga van egy újabb kártyát elvenni.

6. Annak a játékosnak, aki elsőként éri el az utolsó mezőt, KELL helyesen válaszolnia a kérdéskártyára, így minden játékos kiszámíthatja a neki járó pontok összegét. Ha a játékos nem tudja a helyes választ, várnia kell, amíg újra sorra kerül.

7. Az a játékos nyer, akinek több összpontszáma van, és NEM az, aki az utolsó négyzetbe jutott.

8. Ne feledjétek, hogy az első fordulót kivéve, amikor egy aktív játékos befejezi a fordulót, ő lesz a következő aktív játékos kártyájának felolvasója.

Támadó kártyák:

Ez a fajta kártya csak akkor vehető fel, ha a tábla mezőin jelezve van. Ezeket azonban meg lehet tartani, hogy a játékos által legmegfelelőbbnek ítélt pillanatban használhassa őket. A szívrohamkártyáknak 6 típusa van:

- Az a játékos, akinél ez a kártya van, két egymást követő körben játszhat.
- Ennek a kártyának a tulajdonosa két pontot vehet el két általa választott játékostól.
- E kártya birtokosa a kérdéskártyát egy másikra cserélheti.
- Az a játékos, aki ezt a kártyát birtokolja, bármikor kihagyhatja egy másik játékos játékát, amikor csak akarja, így ez a játékos nem juthat tovább.
- Az a játékos, akinél ez a kártya van, elcserélheti a pontjainak számát egy általa választott játékosal.
- Az a játékos, aki ezt a kártyát birtokolja, a következő fordulójában két egymás utáni kérdéskártya megválaszolásával léphet előre.
- Csapatalapú fizikai kihívás: a kártyát birtokló játékos döntheti el, hogy milyen kihívás lenne.

A fizikai társasjáték készítésének lépései:

1. A tábla megtervezése: Kezdődhet néhány ötlet ötletelésével, majd néhány vázlat rajzolásával/készítésével, amíg meg nem kapjuk a kezdeti prototípust. Legyen rajta egy pálya a négyzetekből és egy hely, ahová egy pakli kártyát lehet tenni.

2. Tervezzétek meg a két különböző kártyapaklit, hátul és elől egyaránt.

- A kérdéskártyák egyik oldalán kell lennie a kérdésnek a négy lehetőséggel, a megoldásnak pedig a hátoldalon kell lennie egy sarokban, és nagyon kis betűtípussal, hogy ne lehessen nagyon észrevenni! Ez a pakli egy kis dobozban van elhelyezve (mint a Trivial Pursuit játékban), és nem a táblán.

- A Szívroham kártyák hátoldalának szép színesnek kell lennie, de egy sokkoló jelleggel, hogy a játékosok tudatában legyenek annak, hogy ezek a kártyák kockázatvállalással járnak. Ennek a paklinak a táblán lesz a helye.

3. Tokenek: nem feltétlenül kell, hogy szerepeljenek a játékban. A játékosok kereshetnek bármit, ami elég kicsi, hiszen a token csak arra szolgál, hogy tudják a táblán elfoglalt helyüket.

Fontos: készítsetek vonzó illusztrációkat a táblához és a kártyákhoz, és ügyeljetek arra, hogy az egész design egységes és vizuálisan vonzó legyen a játékosok számára!!!

Društvena igra HEALTHIVITY

Cilj

Cilj igre je na zabavan način promovirati zdravstvenu pismenost među pripadnicima romske zajednice, povećavajući znanje igrača o zdravstvenim pojmovima i konceptima..

Komponente igre / Maerijal

Ploča za igru: Šarena igraća ploča koja prikazuje put s poljima na kojima se igrači pomiču s ciljem dosezanja zadnjeg polja (slično kao u igri guske).

Kartice s pitanjima: Špil karata s pitanjima. Svaka karta sadrži pitanje vezano uz jednu od tema koje su igrači već vidjeli u sadržaju našeg projekta. Neka pitanja su višestruki izbor s tri ili četiri različite opcije, dok druga imaju samo dvije opcije: točno ili netočno. Svaka karta ima različit broj bodova ovisno o tome koliko je pitanje teško (pitanja s opcijama točno/netočno su lakša od onih s više opcija za odabir). Broj bodova prikazan je u gornjem desnom kutu karte, a taj broj također označava broj polja koje igrač napreduje po ploči ako točno odgovori na postavljeno pitanje. Ukupno je u igri 40 kartica s pitanjima.

Kartice napada: Špil karata koje igračima nude prednosti ili hendikepe. Ovu vrstu karte moguće je zadržati i koristiti u kasnijim potezima, sve dok je na redu igrač koji ju posjeduje (osim karte koja sprječava nekoga u igranju jednog poteza, ta karta se može koristiti u bilo kojem trenutku).

Figurice za igru: Jedinstveni žetoni za svakog sudionika za kretanje (nadamo se naprijed) po ploči. To može biti bilo koji tip figurice (novčići, kamenčići, komadići papira...), samo da igrači znaju svoju poziciju na ploči.

Ključ za odgovore: Ključ za odgovore je komad papira koji sadrži sve odgovore na pitanja koja se pojavljuju na svakoj od kartica s pitanjima.

Upute za igru

1. Ploča se postavlja u središte grupe igrača sa žetonima na **početnom polju**. Igrači će trebati bilježiti svoj rezultat na **komadu papira**.
2. Igrači će naizmjenice igrati u smjeru kazaljke na satu, počevši od najmlađeg igrača u grupi.
3. Prvi igrač **mora uzeti kartu** sa špila pitanja i pročitati pitanje naglas ostalim igračima uz ponuđene odgovore. U ovom trenutku **svi igrači će zapisati svoj odgovor na komad papira**.
4. Igrač koji je pročitao pitanje ili netko drugi zadužen za to **čita točan odgovor koji se nalazi na papiru s odgovorima (Ključ za odgovore) naglas**, a svi igrači bilježe na svojim papirima jesu li točno odgovorili. Ako je odgovor točan, igrač koji je pročitao pitanje će **osvojiti broj bodova koji su navedeni na kartici pitanja i nastaviti s igrom**. Ostali igrači će osvojiti **jedan bod** ako je njihov odgovor točan i **nula bodova** ako je netočan. Svrha ovoga je da **svi igrači ostanu usredotočeni na igru**, jer uvijek imaju priliku osvojiti barem još jedan bod.
5. U slučaju da je igrač koji je pročitao pitanje dao točan odgovor na pitanje, **može se pomaknuti naprijed i uzeti drugu kartu**. Igrač se **pomiče za onoliki broj polja koliko je broj bodova osvojio davanjem točnog odgovora na postavljeno pitanje**.
6. Igrač koji prvi dođe do posljednjeg polja **MORA točno odgovoriti na karticu s pitanjem** tako da svaki igrač može nastaviti izračunavati ukupni broj bodova koje je osvojio. Ako igrač nema točan odgovor, morat će pričekati dok ponovno ne dođe na red.
7. Igrač s **većim ukupnim brojem bodova** bit će pobjednik igre, a **NE** onaj koji je došao do posljednjeg polja..

Nadačke karte:

Ova vrsta karte se uzima samo kada je naznačeno na poljima ploče. Međutim, mogu se zadržati i odigrati u trenutku kada igrač smatra najprikladnijim. Postoji **7 vrsta napadačkih karata**:

- Igrač može odigrati dva uzastopna poteza.

- Igrač može uzeti po dva boda dvama igračima po izboru.
- Igrač može zamijeniti karticu s pitanjem drugom karticom s pitanjem.
- Igrač može preskočiti potez drugog igrača tako da taj igrač ne može napredovati.
- Igrač može zamijeniti svoje bodove s drugim igračem.
- Igrač može napredovati odgovarajući na dva pitanja zaredom u sljedećem potezu.
- Timski fizički izazov: igrač odlučuje koji će biti izazov.

Juego de mesa 'HEALTHIVITY'

Objetivo

El objetivo del juego es promover la alfabetización entre los miembros de la comunidad de Roma aumentando el conocimiento de los participantes sobre términos y conceptos relacionados con la salud mientras se divierten.

Componentes / Materiales del juego

Tablero: Un colorido tablero que presenta un camino con casillas para que los jugadores se muevan por él con el objetivo de alcanzar la última casilla. (Similar a la Oca).

Cartas de pregunta: Un mazo de cartas con preguntas. Cada carta contiene una pregunta relacionada con uno de los temas que los jugadores ya han visto en el contenido de nuestro proyecto. Algunas preguntas son de selección múltiple con tres o cuatro opciones diferentes mientras que otras solo tienen dos opciones: Verdadero o falso. Cada carta tendrá una puntuación diferente dependiendo de cuán difícil es la pregunta (las preguntas de verdadero/falso son más fáciles que aquellas con más opciones). La puntuación es el número que aparece en la esquina superior derecha de la carta, el cual también indica el número de casillas que el jugador se mueve hacia delante en el tablero si él/ella da la respuesta correcta a la pregunta. Hay un total de 40 cartas de pregunta en el juego.

Cartas de ataque: Mazo de cartas que ofrece ventajas o desventajas al jugador que las posee. Este tipo de carta puede mantenerse o jugarse en turnos posteriores siempre y cuando sea el turno del jugador que la posea (A excepción de la carta que evita que alguien juegue su turno, la cual puede ser usada en cualquier momento).

Piezas: Fichas únicas de cada participante para que pueda moverse (ojalá hacia delante) por el tablero. Puede ser cualquier tipo de pieza (monedas, piedras pequeñas, trozos de papel...), solo para que los jugadores sepan su posición en el tablero.

Guía de respuestas: La Guía de respuestas es un papel que contiene todas las respuestas a las preguntas que aparecen en las cartas de pregunta.

Cómo jugar

1. El tablero se coloca en el centro del grupo de jugadores con las fichas en la casilla de salida. Los jugadores tendrán que tomar notas en un papel de los puntos que consiguen cada turno.
2. Los jugadores pasarán su turno **en sentido horario**, comenzando por el **jugador más joven** del grupo.
3. El primer jugador **debe tomar una carta** del mazo de preguntas y **leer la pregunta en voz alta** junto a las respuestas al resto de jugadores. En ese momento, los jugadores escriben su respuesta en un papel.
4. Este jugador O alguien al cargo de ello, **leerá la respuesta correcta en voz alta de la Guía de respuestas**, y el resto de jugadores marcarán en su hoja si la respuesta era correcta o incorrecta. Si la respuesta es correcta, el jugador ganará **tantos puntos como indique la carta de pregunta y continuará jugando**. El resto de jugadores ganarán **un punto** si su respuesta es correcta o **cero** si es incorrecta. El propósito de esto es **mantener a los jugadores concentrados** en el juego, dado que siempre tienen la oportunidad de ganar, al menos, un punto más.
5. En el caso de que el jugador haya adivinado correctamente la respuesta, él/ella podrá moverse **hacia delante y tomar otra carta**. El número de casillas que el jugador se mueva es **el mismo número de puntos que él/ella obtuvo de la respuesta correcta**.

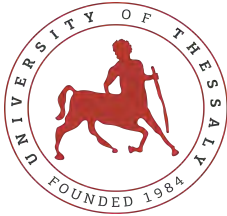
6. El jugador que alcance la casilla final primero **DEBE responder correctamente a la carta de pregunta** para que cada jugador pueda proceder a calcular el total de puntos obtenidos. Si el jugador no responde correctamente, él/ella tendrá que esperar a que su turno llegue de nuevo.

7. El jugador **con el mayor número de puntos totales** será el ganador de juego, y **NO** el que llegue a la casilla final.

Cartas de ataque:

Este tipo de cartas solo se deben tomar cuando se indique en las casillas del tablero. Sin embargo, pueden guardarse para usarse en el momento que el jugador considere más apropiado. Hay **6 tipos de cartas de ataque**:

- El jugador que posea esta carta puede jugar dos turnos consecutivos.
- El jugador que posea esta carta puede tomar dos puntos de dos jugadores a su elección.
- El jugador que posea esta carta puede cambiar la carta de pregunta por una diferente.
- El jugador que posea esta carta puede saltar el turno de otro jugador en cualquier momento que desee para que este no pueda avanzar.
- El jugador que posea esta carta puede intercambiar su número de puntos con el de otro jugador a su elección.
- El jugador que posea esta carta puede avanzar respondiendo dos cartas de pregunta seguidas en su siguiente turno.
- Desafío físico de equipo: El jugador que posea esta carta puede decidir qué desafío será.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Επιτραπέζιο παιχνίδι 'HEALTHIVITY'

Σκοπός

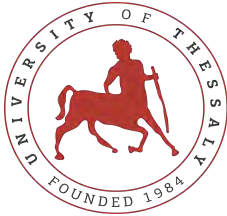
Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να προωθήσει τον αλφαριθμητισμό για την υγεία στην κοινότητα των Ρομά, αυξάνοντας τις γνώσεις των συμμετεχόντων σε ορολογία και έννοιες που σχετίζονται με την υγεία με έναν διασκεδαστικό τρόπο.

Στοιχεία του παιχνιδιού / Υλικό

Πίνακας παιχνιδιού: Ένας πολύχρωμος πίνακας (ταμπλό) που διαθέτει ένα μονοπάτι με τετράγωνα για να κινούνται οι παίκτες έχοντας ως στόχο να φτάσουν στο τελευταίο τετράγωνο (παρόμοιο με το επιτραπέζιο Χήνα).

Κάρτες ερωτήσεων: Μια τράπουλα με κάρτες ερωτήσεων. Κάθε κάρτα περιέχει μια ερώτηση που σχετίζεται με έναν από τα θέματα για τα οποία οι συμμετέχοντες έχουν ενημερωθεί στο πλαίσιο του έργου μας. Μερικές από τις ερωτήσεις είναι πολλαπλής επιλογής με τρεις ή τέσσερις διαφορετικές επιλογές, ενώ άλλες έχουν μόνο δύο επιλογές: σωστό ή λάθος. Κάθε κάρτα θα έχει διαφορετική βαθμολογία ανάλογα με το πόσο δύσκολη είναι η ερώτηση (οι ερωτήσεις σωστού/λάθους είναι πιο εύκολες από τις ερωτήσεις στις οποίες υπάρχουν περισσότερες επιλογές για να διαλέξεις). Η βαθμολογία είναι ο αριθμός που υπάρχει στην άνω δεξιά γωνία της κάρτας και αυτός ο αριθμός είναι επίσης και ο αριθμός των τετραγώνων που ο παίκτης θα πρέπει να μετακινηθεί προς τα εμπρός εάν η απάντησή του θα είναι η σωστή στην αντίστοιχη ερώτηση. Υπάρχουν συνολικά 40 κάρτες ερωτήσεων στο παιχνίδι.

Κάρτες επίθεσης: Αριθμός καρτών που προσφέρουν πλεονεκτήματα ή μειονεκτήματα στον παίκτη που τις κατέχει. Αυτός ο τύπος κάρτας μπορεί να διατηρηθεί και να παιχτεί σε μεταγενέστερη σειρά, όταν έρθει η σειρά του παίκτη που την κατέχει (με εξαίρεση την κάρτα που εμποδίζει κάποιον να παίξει ένα γύρο, αυτή η κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανά πάσα στιγμή).



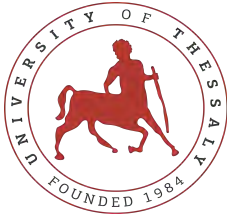
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πιόνια παιχνιδιού: Μοναδικά πιόνια, διαφορετικά για κάθε παίχτη για να κινηθεί (ελπίζουμε προς τα εμπρός) κατά μήκος του ταμπλό. Μπορεί να είναι από οποιοδήποτε υλικό (νομίσματα, πετραδάκια, χαρτάκια...), μόνο για να γνωρίζουν οι παίκτες τη θέση τους στο ταμπλό.

Κλειδί απαντήσεων: Το κλειδί απαντήσεων είναι ένα φύλλο χαρτιού που περιέχει όλες τις σωστές απαντήσεις στις ερωτήσεις που εμφανίζονται σε κάθε κάρτα ερώτησης.

Οδηγίες παιχνιδιού:

1. Ο πίνακας/ταμπλό τοποθετείται στο κέντρο της ομάδας των παικτών και με τα πιόνια τους στο **αρχικό τετράγωνο**. Οι παίκτες θα πρέπει να σημειώνουν σε ένα **φύλλο χαρτιού** τις βαθμολογίες που έχουν κάθε φορά.
2. Οι παίκτες **θα εναλλάσσονται με τη φορά των δεικτών του ρολογιού**, ξεκινώντας από τον **νεότερο παίκτη** της ομάδας.
3. Ο πρώτος παίκτης πρέπει **να πάρει μια κάρτα** από την τράπουλα ερωτήσεων και **να διαβάσει την ερώτηση δυνατά** στους άλλους παίκτες και να διαβάσει επίσης και τις επιλογές των απαντήσεων. Σε αυτό το **σημείο όλοι οι παίκτες θα γράψουν την απάντησή τους σε ένα κομμάτι χαρτί**.
4. Ο ενεργός παίκτης ή όποιος άλλος παίκτης είναι υπεύθυνος γι' αυτό, θα **διαβάσει τη σωστή απάντηση δυνατά από το κλειδί των απαντήσεων** και οι άλλοι παίκτες θα σημειώσουν στο φύλλο χαρτιού που έχουν εάν αυτή η απάντηση ήταν σωστή ή λάθος. Εάν η απάντηση είναι σωστή, ο ενεργός παίκτης θα κερδίσει τους **πόντους που αναγράφονται στην κάρτα** ερωτήσεων και θα συνεχίσει να παίζει. Οι άλλοι παίκτες θα κερδίσουν **έναν πόντο** εάν η απάντησή τους είναι σωστή και **μηδέν** εάν είναι λανθασμένη. Ο σκοπός είναι **όλοι οι παίκτες να είναι επικεντρωμένοι** στο παιχνίδι, γιατί έχουν πάντα την ευκαιρία να κερδίσουν τουλάχιστον έναν ακόμη πόντο.
5. Σε περίπτωση που ο παίκτης μαντέψει σωστά την απάντηση στην ερώτηση, θα έχει το δικαίωμα **να παίξει εκ νέου και να τραβήξει κι άλλο φύλλο**. Ο αριθμός των



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

τετραγώνων που ο παίκτης μετακινείται προς τα εμπρός είναι **ίδιος με τον αριθμό των βαθμών που ο παίκτης έλαβε από την προηγούμενη σωστή απάντηση.**

6. Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τελικό τετράγωνο **ΠΡΕΠΕΙ να απαντήσει σωστά στην ερώτηση**, έτσι ώστε κάθε παίκτης να προχωρήσει στον υπολογισμό του συνόλου των πόντων που έχει. Εάν ο παίκτης δεν απαντήσει σωστά, θα πρέπει να περιμένει μέχρι να έρθει ξανά η σειρά του.
7. Ο παίκτης με τον **μεγαλύτερο αριθμό συνολικών πόντων** είναι ο νικητής του παιχνιδιού και ΟΧΙ αυτός που έχει φτάσει στο τελικό τετράγωνο.

Κάρτες επίθεσης:

Αυτός ο τύπος της κάρτας λαμβάνεται από τον παίκτη μόνο όταν υποδεικνύεται από το αντίστοιχο τετράγωνο του πίνακα του παιχνιδιού. Ωστόσο, ο παίκτης μπορεί να τις κρατήσει για χρήση τη στιγμή που θεωρεί ως την πιο κατάλληλη. Υπάρχουν **6 τύποι καρτών επίθεσης:**

- Ο παίκτης που έχει αυτήν την κάρτα μπορεί να παίξει δύο συνεχόμενες φορές.
- Ο κάτοχος αυτής της κάρτας μπορεί να πάρει δύο πόντους από δύο παίκτες της επιλογής του.
- Ο κάτοχος αυτής της κάρτας μπορεί να ανταλλάξει την κάρτα ερωτήσεων με μία διαφορετική.
- Ο παίκτης που έχει αυτήν την κάρτα μπορεί να παραλείψει τη σειρά ενός άλλου παίκτη όποτε θέλει, έτσι ώστε αυτός ο παίκτης να μην μπορεί να προχωρήσει.
- Ο παίκτης που κρατά αυτήν την κάρτα μπορεί να ανταλλάξει τον αριθμό των πόντων του με τον παίκτη της επιλογής του.
- Ο παίκτης που έχει αυτήν την κάρτα μπορεί να προχωρήσει απαντώντας συνεχόμενα σε δύο κάρτες ερωτήσεων στην επόμενη σειρά του.
- Ομαδική σωματική πρόκληση: ο παίκτης που έχει την κάρτα μπορεί να αποφασίσει ποια θα είναι η πρόκληση.