

GHID DE FACILITARE **SMASH THE BARRIER!**

1. Introducere

Consortiul proiectului EVY-PACT – Amapola Progetti (IT), En.A.I.P Piemonte ETS (IT), LVIA (IT), Pistes Solidaires (FR), CRPE (RO), The Good Lobby (IT, BE) – a colaborat la conceperea și dezvoltarea jocului de cărți **SMASH THE BARRIER!**, unul dintre rezultatele-cheie ale proiectului.

Acest ghid are scopul de a facilita utilizarea jocului de cărți în cadrul activităților educaționale cu tinerii.

2. Grupul țintă

La nivel general, proiectul se adresează tinerilor din grupuri subreprezentate, instituțiilor locale și factorilor de decizie, organizațiilor din sectorul terțiar și instituțiilor de învățământ.

În ceea ce privește activitățile educaționale desfășurate cu ajutorul jocului de cărți **SMASH THE BARRIER!**, grupul țintă este reprezentat de tineri cu vârste cuprinse **între 17 și 35 de ani**, elevi de liceu sau studenți, tineri angajați sau șomeri, tineri voluntari, migranți și studenți Erasmus.

3. Prezentare generală și descărcare gratuită

SMASH THE BARRIER! este un joc de cărți cu acces liber și care poate fi tipărit.

Îl puteți găsi și descărca gratuit de la următorul [LINK](#).

Este alcătuit din următoarele documente:

1. Regulile jocului
2. Cărți – conținând 3 pachete (Barieră, Propunere, Instrument)
3. Lista propunerilor
4. Lista instrumentelor
5. Pictograme de comunicare
6. Jetoane de înțelegere

Jocul este conceput pentru a fi jucat de două echipe: *Tineret* și *Instituții*.

Echipele trebuie să colaboreze pentru a rezolva *Bariera* cu care se confruntă. Pentru a face acest lucru, ele trebuie să găsească combinația potrivită între *Propunere* (oferită de echipa *Tineret*) și *Instrument* (oferit de echipa *Instituții*).

Combinațiile posibile sunt tipărite pe verso-ul fiecărei cărți de *Barieră*, care va fi întoarsă la sfârșitul unei singure runde.

A fost introdusă o barieră de comunicare, iar fișierul cu *Pictograme de comunicare* indică diferitele modalități pe care echipele le pot folosi pentru a comunica între ele.

Listele de propuneri și *instrumente* prezintă toate cărțile de *Propunere* și *Instrument* prezente în pachetele de cărți și sunt menite să servească drept ghid.

Jetoanele de înțelegere vor fi utilizate în final pentru a indica cartea corespunzătoare „înțeleasă” din comunicarea primită de cealaltă echipă.

4. Cum se imprimă

- **Regulile jocului:** se tipăresc pe hârtie standard A4
- **Cărți:** se tipăresc față-verso pe carton A4 de 300 g/m² – se întoarce pe latura lungă
- **Jetoane de înțelegere, Pictograme de comunicare:** se tipăresc pe carton A4 de 300 g/m²
- **Lista propunerilor și a instrumentelor:** se tipărește pe carton A3 de 300 g/m²

Empowering Voices of Youth for Participation, Action and Civic Transformation

EVY-PACT



Citizenship, Diversity, Empowerment, Youth

Funded by
the European Union

5. Versiune

Jocul de cărți este disponibil în **4 versiuni tipăribile** – în engleză, italiană, franceză și română – reprezentând țările din consorțiul proiectului.

Puteți tipări și utiliza versiunea pe care o preferați sau cea mai potrivită pentru grupul cu care lucrați!

6. Unde și cum să joci cu succes

Jocul de cărți se poate juca cu ușurință oriunde. S-ar putea să ai nevoie doar de o masă!

Am inclus un **tutorial video** pentru a-ți ușura lucrurile: [LINK](#)

SMASH THE BARRIER! se poate juca cu un grup **de 8 până la 12 persoane**.

1. În calitate de facilitator, citiți cu atenție și din timp regulile furnizate
2. Prezentați scopul general al jocului, oferind o scurtă explicație a mecanismelor de joc și a obiectivului specific pentru fiecare echipă. Este important să subliniați faptul că este necesară și recomandată cooperarea între echipe pentru a duce jocul la bun sfârșit!
3. Formați două echipe echilibrate (Tineret și Instituții)
4. Stabiliți dinainte câte cărți barieră doriți să folosiți (10 cărți sunt suficiente pentru o sesiune de 1 oră)
5. Așezați Lista de propuneri și Lista de instrumente pe masă, permițând celor două grupuri să se familiarizeze cu cărțile și descrierile (3 minute sunt suficiente)
6. Jocul poate începe!
7. Se recomandă o rundă de antrenament fără cronometru, pentru ca toată lumea să se familiarizeze cu pașii diferiți
8. Folosiți apoi un cronometru de 3 minute pentru rândul fiecărei echipe, pentru a evita ca participanții să petreacă prea mult timp pe o singură carte
9. Sfârșitul jocului: echipa câștigătoare nu este doar cea care ghicește mai multe combinații, ci și cea care comunică eficient, atât în cadrul grupului, cât și cu cealaltă echipă. Cooperarea este o parte esențială a experienței de joc!

7. Înainte de a pleca...

După ce ați terminat activitatea împreună cu grupul vostru, vă rugăm să nu plecați! Nu uitați să completați următoarele chestionare. Acestea sunt foarte importante pentru noi, nu doar pentru a colecta date, ci mai ales pentru a afla părerea voastră și perspectivele tinerilor, ceea ce ne permite să ne perfecționăm în fiecare zi. Vă mulțumim!

- [Chestionar pentru participanți](#) – Acest formular Google are ca scop colectarea impresiilor și sugestiilor fiecărui tânăr participant
 - [Eu Survey](#) - Acest chestionar a fost solicitat de către instituția financiară, în scopul de a culege opiniile beneficiarilor și de a colecta date privind proiectele și activitățile finanțate. Vă rugăm să nu uitați să îl distribuiți tuturor grupurilor cu care ați colaborat.
- Iată informațiile care trebuie introduse pe prima pagină:

Project Reference: 101253343

Type of Activity: Mutual Learning

Event Title: Youth Civic Participation in Europe

Format: Physical event

Funded by
the European Union



THE good LOBBY



pistes solidaires

