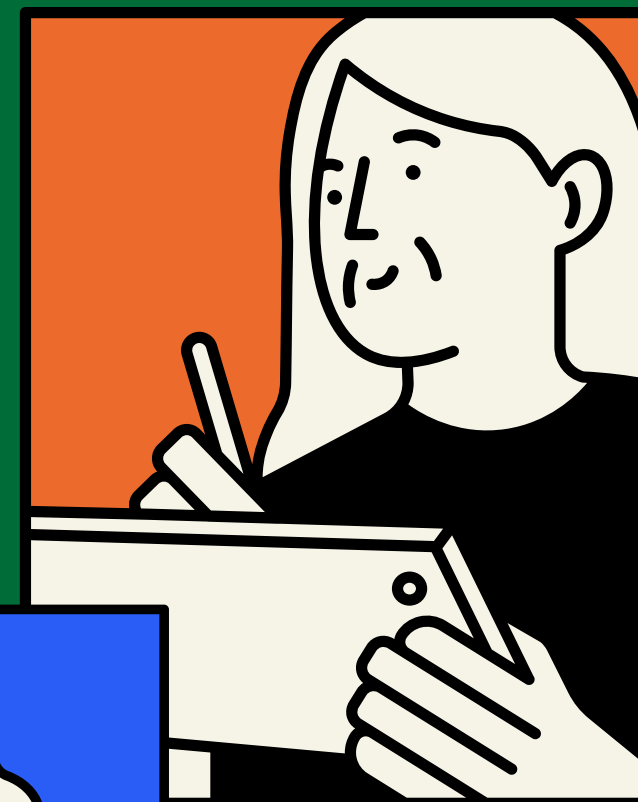
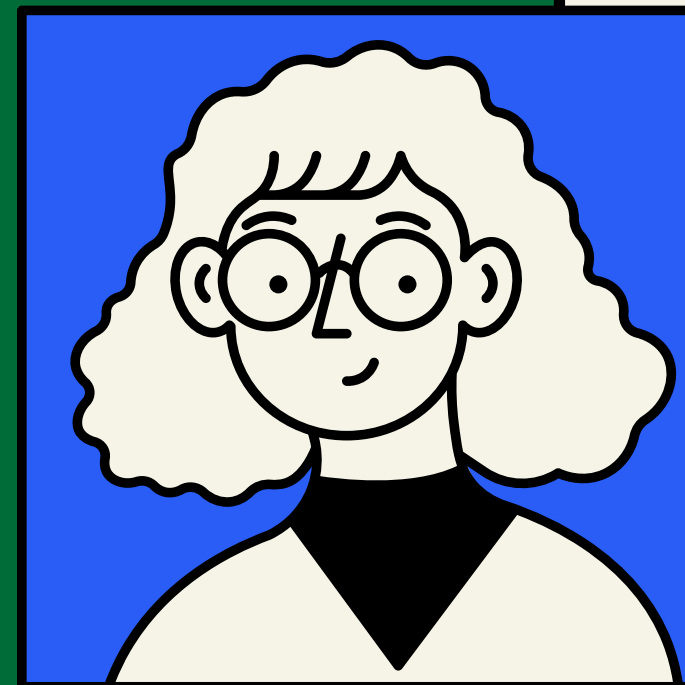


ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ VOYAGER

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΤΗ





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. **VOYAGER - Ε- ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΚΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**
2. **ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ;**
3. **ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;**
4. **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ VOYAGER CHALLENGE GAME**



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

1 VOYAGER - ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΤΌΜΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

Το έργο VOYAGER, μια πρωτοβουλία Erasmus+ για τη νεολαία με εταίρους από τη Γαλλία, την Ελλάδα, τη Βουλγαρία, την Τουρκία και την Αυστρία, έχει ως στόχο την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής με την ενδυνάμωση των νέων ώστε να γίνουν φορείς αλλαγής και εθελοντές στην προστασία του περιβάλλοντος. Το έργο επικεντρώνεται στην κατάρτιση καινοτόμων, εργαζομένων και ηγετών νέων, παρέχοντας ψηφιακά εργαλεία για την κοινωνική ανάπτυξη και την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση. Προωθώντας τον μικρο-εθελοντισμό και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών μέσω της παιχνιδοποίησης και των προκλήσεων της καθημερινής ζωής, το VOYAGER συνδέει τους νέους με την Πράσινη Συμφωνία της ΕΕ, προσφέροντας συγκεκριμένες δράσεις για να συμβάλουν σε ένα πιο βιώσιμο και φιλικό προς το περιβάλλον μέλλον.



VOYAGER

ΕΡΑΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

2021-2027

1 VOYAGER - ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΤΌΜΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

Το πρόγραμμα VOYAGER χρησιμοποιεί την προσέγγιση KNOW UNDERSTAND ACT, η οποία έχει αποδειχθεί αποτελεσματική στην εμπλοκή των νέων σε περιβαλλοντικά θέματα. Η προσέγγιση αυτή περιλαμβάνει την παροχή πληροφοριών σχετικά με τα περιβαλλοντικά ζητήματα και την κλιματική αλλαγή χρησιμοποιώντας τους κώδικες και τη γλώσσα των νέων (ΓΝΩΡΙΖΩ), την ευαισθητοποίηση μέσω γεγονότων και αριθμών σχετικά με τις επιπτώσεις της καταναλωτικής μας συμπεριφοράς στο περιβάλλον (ΚΑΤΑΛΑΒΩ) και την ενθάρρυνση των νέων να αναλάβουν άμεση εθελοντική δράση για να γίνουν ενεργοί πολίτες και να αποκτήσουν μεγαλύτερη περιβαλλοντική συνείδηση (ΠΡΑΞΗ).



VOYAGER

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

2

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ;

Ο διαγωνισμός VOYAGER Youth Challenge Competition είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με στόχο να εμπνεύσει και να εκπαιδεύσει τους νέους σχετικά με τη φροντίδα για το περιβάλλον και την αξία του εθελοντισμού. Δίνει στους νέους ηλικίας 14-18 ετών μια ξεχωριστή ευκαιρία να μάθουν σημαντικές δεξιότητες ζωής, ενώ παράλληλα συμβάλλει στη δέσμευση για ένα πιο βιώσιμο μέλλον.

Ο διαγωνισμός έχει σχεδιαστεί για να αναλάβουν δράση οι νέοι, βελτιώνοντας παράλληλα τις δεξιότητές τους στον εθελοντισμό και τη συνεργασία μέσω διασκεδαστικών δραστηριοτήτων και προκλήσεων. Με την αντιμετώπιση σημαντικών περιβαλλοντικών ζητημάτων, οι νέοι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν πώς μπορούν να κάνουν θετική διαφορά στις κοινότητές τους. Ανακαλύπτουν πόσο εύκολο μπορεί να είναι να αλλάξουν συμπεριφορές για να μειώσουν τις αρνητικές επιπτώσεις. Θα έχουν επίσης την ευκαιρία να κάνουν νέους φίλους και να δημιουργήσουν μόνιμες αναμνήσεις μέσα από κοινές εμπειρίες. Το να κερδίσουν ένα βραβείο προσθέτει διασκέδαση και κίνητρο στη μαθησιακή εμπειρία.

Ως άτομο που ασχολείται με τη νεολαία, διαδραματίζετε σημαντικό ρόλο στην υποστήριξη των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού. Καθοδηγείτε τις ομάδες σας σε μια εβδομάδα εκπαιδευτικών προκλήσεων, βοηθώντας τους νέους να κατανοήσουν τα περιβαλλοντικά ζητήματα και ενθαρρύνοντάς τους να αναλάβουν δράση.



Διάρκεια

Ο διαγωνισμός διεξάγεται σε σύντομο χρονικό διάστημα μιας εβδομάδας. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε διάφορες προκλήσεις για να κερδίσουν πόντους.

Συμμετέχοντες

Κάθε ομάδα αποτελείται από 6 έως 12 νέους και εποπτεύεται από έναν συντονιστή. Η τελική βαθμολογία των προκλήσεων επιβλέπεται από έναν Game Master.

Σημαντικοί κανόνες

Οι ομάδες δεν μπορούν να επαναλάβουν μια πρόκληση.

Η συμμετοχή προϋποθέτει τη δέσμευση για επικοινωνία στα κοινωνικά δίκτυα.

Υποστήριξη

Ο συντονιστής συνοδεύει κάθε ομάδα.

Ο Game Master είναι διαθέσιμος για τυχόν ερωτήσεις ή προβλήματα.

3 ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Το VOYAGER Challenge είναι ένας διαγωνισμός μεταξύ διαφόρων ομάδων νέων με στόχο την ολοκλήρωση προκλήσεων και την κατάκτηση όσο το δυνατόν περισσότερων βαθμών. Κάθε μία από τις προκλήσεις ασχολείται με ένα επίκαιρο θέμα της σχέσης μας με το φυσικό μας περιβάλλον και αποτελείται από τρία στάδια:

- Ένα σύντομο εισαγωγικό βίντεο εξηγεί τα θέματα.
- Ένα ενημερωτικό δελτίο παρέχει μια επισκόπηση του θέματος με τη μορφή σχημάτων, παραδειγμάτων και παραπομπών (για εκτύπωση).
- Μια πρόκληση για μια ομάδα.

Χρονοδιάγραμμα διαγωνισμού

01

Πριν από τον διαγωνισμό

Κινητοποίηση των δομών νεολαίας για τη συμμετοχή στο διαγωνισμό. Θα παρασχεθεί ένα ελκυστικό κείμενο που θα βοηθήσει τις οργανώσεις να προωθήσουν την εκδήλωση. Χρόνος κατάρτισης/προετοιμασίας με τους συντονιστές του παιχνιδιού.

02

Έναρξη του Διαγωνισμού

Ένα βίντεο παρουσίασης εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού, παρουσιάζει την αρχή των προκλήσεων και το βραβείο που μπορεί να κερδηθεί.



Χρονοδιάγραμμα διαγωνισμού

03

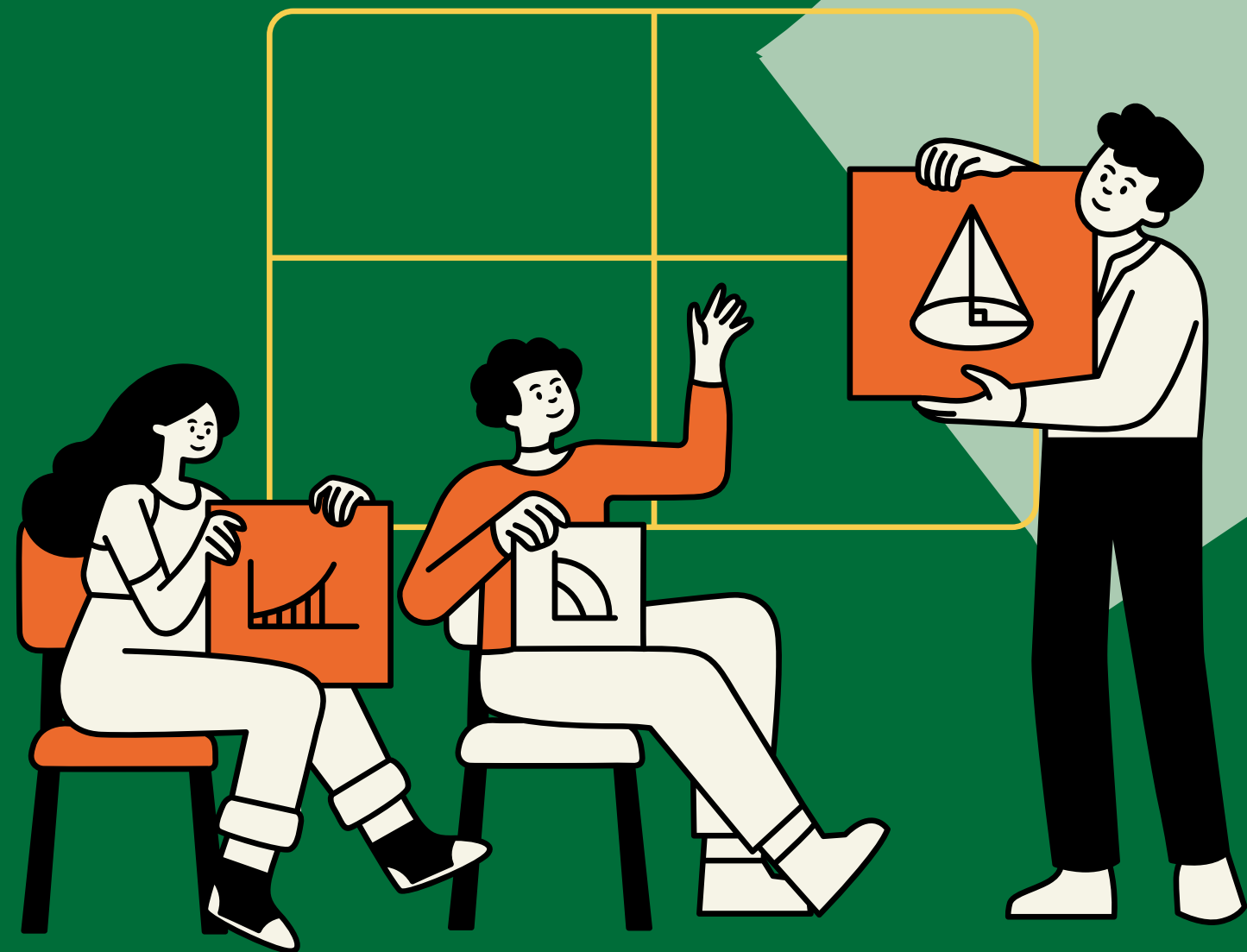
Προκλήσεις

Οι ομάδες πρέπει να ολοκληρώσουν συνολικά 10 προκλήσεις. Από αυτές, οι 5 προκλήσεις είναι υποχρεωτικές για όλες τις ομάδες και οι υπόλοιπες 5 προκλήσεις μπορούν να επιλεγούν από έναν κατάλογο προαιρετικών προκλήσεων ανάλογα με τα ενδιαφέροντα της ομάδας.

Κάθε επιτυχημένη πρόκληση κερδίζει το πολύ 10 πόντους.

Η συνολική μέγιστη βαθμολογία είναι 100 βαθμοί ανά ομάδα

Λεπτομέρειες για κάθε πρόκληση και τα κριτήρια αξιολόγησης διατίθενται στην ενότητα «Πράξη».



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

Χρονοδιάγραμμα διαγωνισμού

04

Επικύρωση των αποτελεσμάτων

Ο Game Master έχει αποκλειστική πρόσβαση στην εφαρμογή με κωδικό πρόσβασης για την καταγραφή των αποτελεσμάτων.

Επικυρώνει τα αποτελέσματα κάθε πρόκλησης και μπορεί να προσαρμόσει τις βαθμολογίες αν το κρίνει απαραίτητο (π.χ. σε περίπτωση έλλειψης αποδεικτικών στοιχείων). Η απόφαση του Game Master είναι οριστική.

Η τελική βαθμολογία είναι ο μέσος όρος της δηλωθείσας βαθμολογίας και της βαθμολογίας που δίνει ο Game Master.

05

Κατάταξη & βραβεία

Στο τέλος της εβδομάδας καταρτίζεται κατάταξη μεταξύ των συμμετεχουσών ομάδων.

Οι νικητές του διαγωνισμού παίρνουν το βραβείο που ανακοινώθηκε στην αρχή του διαγωνισμού.

06

Δέσμευση

Κάθε ομάδα αναλαμβάνει την υποχρέωση να δημοσιοποιήσει τη συμμετοχή της στο διαγωνισμό στα κοινωνικά δίκτυα.

07

Αξιολόγηση

Η τελική αξιολόγηση της ικανοποίησης των συμμετεχόντων θα πραγματοποιηθεί παρουσία του Game Master.



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ VOYAGER



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει μια συλλογή από 50 μαθησιακά ψήγματα, είναι εμπνευσμένο από το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού προγράμματος VOYAGER. Έχει σχεδιαστεί για να εκπαιδεύσει και να εμπλέξει τους νέους, τους εργαζόμενους στη νεολαία και τους νέους εθελοντές σε κρίσιμα θέματα βιωσιμότητας και κλιματικής αλλαγής.

Η εφαρμογή του παιχνιδιού προσφέρει μια επιλογή από 15 τέτοια μαθησιακά ψήγματα, το καθένα καλά δομημένο ώστε να ενισχύει τη μάθηση και την εμπλοκή. Όλο το υλικό είναι διαθέσιμο σε πολλές γλώσσες, εξασφαλίζοντας την προσβασιμότητα και τη συμμετοχικότητα για ένα ποικιλόμορφο κοινό.

01

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΟ CLOUD

02

ΠΟΔΗΛΑΣΙΑ

03

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΑΠΟΒΛΗΤΑ

04

ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΗ ΕΞΥΠΝΗ
ΔΙΑΤΡΟΦΗ

05

ΟΙΚΟΤΟΥΡΙΣΜΟΣ

06

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ
ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ

07

ΓΡΗΓΟΡΗ ΜΟΔΑ

4

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ VOYAGER CHALLENGE

Τα 15 Μαθησιακά Nuggets
που επιλέχθηκαν για το
παιχνίδι είναι τα εξής



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

08

ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ

09

GREENWASHING

10

ΧΩΡΟΚΑΤΑΚΤΗΤΙΚΑ ΕΙΔΗ

11

ΕΠΙΚΟΝΙΑΣΤΙΚΑ ΕΝΤΟΜΑ

12

ΒΙΩΣΙΜΗ ΓΕΩΡΓΙΑ

13

ΤΑ 5 «R»

14

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΠΟΒΛΗΤΩΝ

15

ΥΓΡΟΤΟΠΟΙ

4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ VOYAGER CHALLENGE

Τα 15 Μαθησιακά Nuggets
που επιλέχθηκαν για το
παιχνίδι είναι τα εξής

**Σας ευχαριστούμε που
συμμετέχετε μαζί μας.
Είμαστε ενθουσιασμένοι
που σας έχουμε εδώ!**



VOYAGER

EMPOWERING YOUTH,
TRANSFORMING
TOMORROW!

voyagerproject.eu



Project No: 2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.