



RING THE
CHANGES



CORPUL
EUROPEAN
DE SOLIDARITATE

SATUL DOARME



Conține 48 de carduri cu
personaje din operele
programei de bacalaureat

CARE ESTE POVESTEA?



Criminalii vor încerca să ucidă o persoană în fiecare seară. Rolul sătenilor este să identifice criminalii și să îi ucidă prin vot.

Jocul alternează între Noapte și Zi, începând cu Noaptea. La începutul nopții, Povestitorul va ruga jucătorii să închidă ochii. Toată lumea va bate cu palmele în genunchi sau în masă pentru a acoperi orice zgomote din noapte. Povestitorul va invita fiecare jucător să se trezească pentru a-și îndeplini rolul.

Vei realiza cât de important este să dezvălui informația importantă în momentul potrivit și cât de important poate fi să minți, indiferent de echipa cu care ai început.

Jocul este scurt, deci probabil vei juca de mai multe ori. Este posibil să dureze câteva runde până când vei prinde mecanismul jocului. Vei realiza că evenimentele din jocurile anterioare au un impact puternic asupra modului în care jucătorii se comportă, a suspiciunilor și motivațiilor lor reale.



CARE SUNT ROLURILE?



Criminali

Rol evident. Se trezesc seara și arată spre persoana pe care vor să o omoare.

Ajutoare

Sunt de partea satului. Au puteri care pot favoriza sătenii.

Clarvăzători

Pot afla unele roluri. Nu au voie să spună în mod direct ce au aflat pe timpul nopții.

Complici

Ajută criminalii. Pentru a câștiga, criminalii trebuie să omoare și complici. Cu toate astea, sătenii nu trebuie să îi omoare pentru a câștiga.

Unici

Fiecare pentru el. O mare parte din ei pot câștiga de unii singuri. Pot fi de partea satului, chiar dacă au obiective separate de aceștia.

Oameni de rând

Nu au puteri speciale. Colaborează pentru a elimina criminalii.

CINE CÂȘTIGĂ?



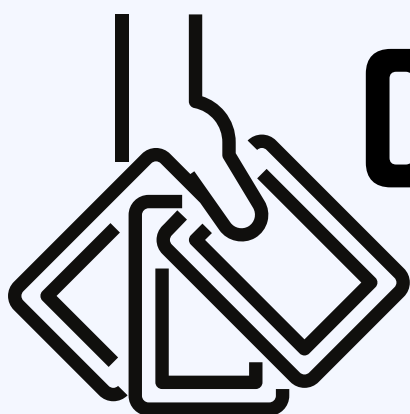
SATUL

Satul câștigă atunci când toți criminalii au murit.

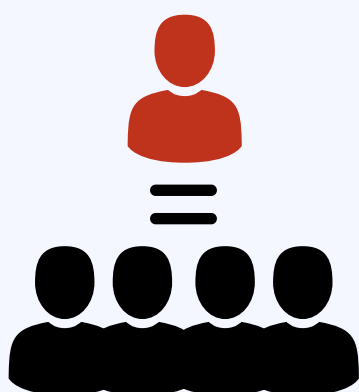


CRIMINALII

Criminalii câștigă atunci când numărul de săteni este egal cu numărul criminalilor.



CUM ÎMPARTI ROLURILE?



**Pentru fiecare
aproximativ 4
jucători, vei
introduce un
criminal.**

Vei avea în vedere împărțirea unui număr cât se poate de egal din celelalte tipuri de jucători. Poți omite Oamenii de rând, dacă vrei. (Exemplu: 2 Criminali, 2 Clarvăzători, 2 Complici, 2 Unici, 2 Ajutoare).

Ține cont de faptul că unele roluri nu vor avea puteri în lipsa altor roluri.

(Exemplu: Ștefan Gheorghidiu nu își poate îndeplini rolul fără Ela.)



Aceste perechi sunt:

**Pământul - depinde de Ion
Lupu - depinde de Bogza și/sau Cuțui
Ștefan Gheorghidiu - depinde de Ela
Ana și Manole - depind unul de altul
Luceafărul - depinde de Cătălina**

Poți alege orice combinație de roluri și poți modifica regulile de comun acord cu ceilalți jucători.

NOAPTEA



Fiecare jucător își va citi rolul și va așeza cartea cu fața în jos, în fața sa.

Povestitorul spune: „Toată lumea închide ochii” și cheamă fiecare rol în parte pentru a-și îndeplini sarcinile. Dacă sunt mai mulți criminali, se vor trezi toți odată și vor decide împreună persoana pe care o vor ucide.

După ce un personaj își îndeplinește rolul, se culcă din nou. Povestitorul se va asigura că nimeni nu trage cu ochiul (fac excepție cei care au această putere).

În cazul în care sunt mai mulți jucători și există riscul ca mișcările să dea de gol rolurile, Demiurgul va face schimburi de cărți pentru Săteni. Demiurgul se va asigura că nu va fi evident.

Fiecare sătean va păstra liniștea. Numirea celorlalți săteni se va face cu degetul.



ZIUA

În prima zi, povestitorul va prezenta rolurile.

Puteti pune limită de timp pentru zi. Spre exemplu, dacă Satul nu alege un suspect în 5 minute, își pierde ocazia și va merge la somn.

Povestitorul spune: „Toată lumea deschide ochii; acum este zi” și anunță cine a fost ucis (sau salvat) noaptea trecută. Dacă cineva a fost ucis, persoana respectivă iese din joc și nu își dezvăluie rolul.

Jucătorii discută cine cred că sunt criminalii, oferind argumente. Cine spune adevărul sau minte pentru a supraviețui? Cine minte pentru a ajuta criminalii? Cine vrea dinadins să moară? Ai grijă cu acuzațiile, poți deveni o țintă.

Cei acuzați au 30 de secunde neîntrerupte pentru a se apăra. După ce un jucător a avut șansa să se apere, se votează pentru a decide dacă este ucis sau nu. Este necesar un vot majoritar. Dacă nu, discuția Satului continuă.

Odată ce un jucător este votat pentru a fi ucis sau a trecut timpul destinat zilei, Satul merge la somn. Dacă anumite personaje au fost ucise, povestitorul va striga în continuare rolul lor, pentru a ascunde ce personaje sunt vii și care sunt moarte.

Sperăm că jocul acesta îți va umple pauzele dintre sesiunile de învățare pentru examenul de Bacalaureat.

Acest material a fost dezvoltat pentru a fi distribuit în mod gratuit. Poți descărca și printa propriul tău pachet de cărți.

Material realizat de către tinerii din grupul de inițiativă implicat în cadrul proiectului „Ring The Changes”, implementat de către Asociația pentru Dezvoltare Activă ADA din Bacău între 01 martie 2020 și 28 februarie 2021. Proiectul este finanțat de Uniunea Europeană prin Programul Corpul European de Solidaritate.

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene. Comisia Europeană nu este responsabilă cu privire la utilizarea în orice mod a informațiilor conținute.

MAI MULTE DESPRE NOI:



**Asociația pentru
Dezvoltare Activă**



FocuSAT pe Transport



dezvoltare.activa



Alte canale și proiecte ADA

MULTUMIM VOLUNTARILOR CARE AU CONTRIBUIT LA ACEST JOC:

**George Leonard Ficuță
Alexandra-Diana Gheorghică
Elena-Roxana Sociu
George Vlad Cîrlan
Ioana Gheorghică
Tudor Mancaș
Ioana Olaru
Georgiana Hanga
Cosmin Prisecaru
Larisa Bulai
Andreea Radu
Flaviu Cojan**





Demiurgul

DEMIURGUL ESTE RESPONSABIL DE DECIDAREA DESTINURILOR FIINTELOR DIN UNIVERS. ÎN CAZUL UNUI GRUP MARE DE JUCĂTORI, DEMIURGUL ESTE RESPONSABIL DE SCHIMBURILE DE CĂRȚI SAU ALTE SARCINI PE CARE SĂTENII NU LE POT FACE DE PE LOC.



Creangă

CREANGĂ POVEȘTESTE MISTERELE SATULUI, FIIND CEL CARE INVITĂ PE RÂND JUCĂTORII SĂ DESCHIDĂ OCHII ȘI SĂ ÎȘI DESFĂȘOARE ACTIVITĂȚILE DIN TIMPUL NOPTII. CUNOAȘTE CĂRȚILE TUTUROR JUCĂTORILOR ȘI MODEREAZĂ DISCUȚIA DIN TIMPUL ZILEI.



Lică

DACĂ CEILALȚI CRIMINALI ACȚIONEAZĂ NOAPTEA, LICĂ UCIDE ÎN PLINĂ ZI, AVÂND LA DISPOZIȚIE 2 GLOANȚE. DEȘI UCIDE ZIUA ȘI SĂTENII ÎI CUNOSC CRIMELE, ACEȘTIA SE TEM SĂ ÎL VOTEZE. LICĂ NU POATE MURI DECÂT PRIN VOT UNANIM SAU DACĂ JUCĂTORUL CU ROLUL COPACULUI ALEGE SĂ ÎL UCIDĂ ÎN TIMPUL NOPTII.



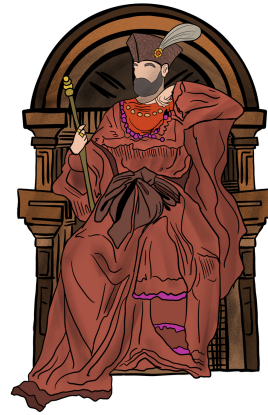
George

ÎN CĂUTAREA LUI ION, GEORGE ȘI-A LUAT SAPA ÎN MÂNĂ ȘI ESTE GATA SĂ OMOARE PE ORICINE STĂ ÎNTRE EL ȘI RĂZBUNARE.



Copacul

COPACUL ESTE UNUL DIN CRIMINALI, ÎNSĂ ESTE SINGURUL CARE ÎL POATE UCIDE PE LICĂ FĂRĂ UN VOT UNANIM, CU RISCUL DE A-ȘI DEZVĂLUI ROLUL. ÎNSĂ, PÂNĂ SĂ AJUNGĂ ÎN CALEA LUI LICĂ, ACESTA POATE PROVOCA ȘI ALTE ACCIDENTE MORTALE.



Alexandru Lăpușneanu

ÎN OCHII SĂI, ORICINE POATE FI UN TRĂDĂTOR ȘI O AMENINȚARE PENTRU TRONUL SĂU. ÎN FIECARE SEARĂ ALEGE PE CINEVA PE CARE SĂ DECAPITEZE.



Cuțui

DÂND DE GUȘTUL SÂNGELUI, DECIDE SĂ CONTINUE CRIMELE PENTRU A ADUCE ȘI MAI MULTE OI ÎN TURMA LOR.



Bogza

DÂND DE GUȘTUL SÂNGELUI, DECIDE SĂ CONTINUE CRIMELE PENTRU A ADUCE ȘI MAI MULTE OI ÎN TURMA LOR.



Ilie Moromete

MAI PERCEPTIV DECÂT RESTUL SĂTENILOR, MOROMETE DOARME CU UN OCHI DESCHIS. ATÂT TIMP CÂT NU ESTE OBSERVAT DE NIMENI, POATE SĂ SPIONEZE PE PARCURSUL NOPTII. DACĂ CINEVA ÎL VEDE PE MOROMETE TRĂGÂND CU OCHIUL, MOROMETE MOARE.



Lupu

CĂUTÂNDU-L PE NECHIFOR LIPAN, ADULMECĂ URMELE SPRE BOGZA ȘI CUȚUI. POVESTITORUL ÎI VA CONFIRMA SAU INFIRMA DACĂ PERSOANA INDICATĂ DE LUPU PE TIMPUL NOPTII ESTE BOGZA SAU CUȚUI.



Sfânta Duminică

ARE PUTEREA DE A DEZVĂLUI DESTINELE ÎN TIMPUL NOPTII PRIN ALEGEREA UNUI JUCĂTOR CĂRUIA SĂ-I VADĂ CARȚEA. NU POATE DEZVĂLUI NIMĂNUI CE ROLURI A VĂZUT.



Mama Anei

CU ACEEAȘI INTUIȚIE CARE I-A PERMIS SĂ PREVESTEASCĂ VIITORUL ANEI ȘI AL LUI GHIȚĂ, MAMA ANEI POATE SĂ VADĂ PE TIMPUL NOPTII O CARTE A UNUI JUCĂTOR PENTRU A ÎNCERCA PE TIMPUL ZILEI SĂ AVERTIZEZE SATUL PRIN ARGUMENTELE SALE.



Vitoria Lipan

ÎN CĂUTAREA CRIMINALILOR, VITORIA POATE SUSPECTA ÎN FIECARE SEARĂ O PERSOANĂ. VA ARĂTA CĂTRE UN SUSPECT, IAR POVESTITORUL ÎI VA CONFIRMA SAU INFIRMA SUSPICIUNILE.



**Domnița
Alexandra**

POATE ALEGE SĂ OTRĂVEASCĂ O ȘINGURĂ PERSOANĂ. PLĂTEȘTE CU PREȚUL VIEȚII ȘI MOARE ÎMPREUNĂ CU PERSOANA OTRĂVITĂ.



Ela

UNDE-S DOI PUTEREA CREȘTE. ELA INDICĂ PE TIMPUL NOPTII CU CINE ÎȘI PETRECE SEARĂ. ACEA PERSOANĂ VA DEVENI DOMNUL G. ȘI NU POATE SĂ MOARĂ ÎN ACEA SEARĂ.



Felix

FELIX A REUȘIT ÎN SFÂRȘIT SĂ DEVINĂ DOCTOR, AȘA CĂ ÎN FIECARE NOAPTE ÎȘI ALEGE UN PACIENT CĂRUIA SĂ-I FACĂ ANALIZELE. FIIND ÎN SPITAL, PACIENȚII LUI FELIX SUNT ÎN SIGURANȚĂ ÎN NOAPTEA RESPECTIVĂ.



Pintea

ÎȘI PETRECE NOPTILE ÎN CĂUTAREA CRIMINALILOR. ÎN FIECARE SEARĂ POATE INDICA POVEȘTITORULUI PE CINE SUSPECTEAZĂ CĂ AR FI CRIMINAL. CREANGĂ ÎI VA CONFIRMA SAU NU DACĂ SUSPECTUL SĂU ESTE UNUL DINTRE CRIMINALI.



Harap-Alb

FATA DE ÎMPĂRAT L-A PREGĂTIT PE HARAP-ALB CU SMICELE DE MĂR, APĂ VIE ȘI APĂ MOARTĂ PENTRU A SUPRAVIEȚUI ORICĂRUI ATAC. NUMĂRUL DE VIEȚI PE CARE LE ARE ESTE EGAL CU NUMĂRUL DE CRIMINALI DIN JOC.

***DACĂ AJUNGE CARTEA LA UN ALT JUCĂTOR, NUMĂRUL DE VIEȚI RĂMASE NU SE RESETEAZĂ. POVEȘTITORUL VA ȚINE CONT DE NUMĂRUL DE VIEȚI.**

***DACĂ ESTE UCIS DE MAI MULTE ORI DECÂT NUMĂRUL CRIMINALILOR, ACESTA MOARE CA ORICE ALT CETĂȚEAN.**



Fata de Împărat

PREGĂTITĂ CU SMICELE DE MĂR, APĂ VIE ȘI APĂ MOARTĂ, FATA DE ÎMPĂRAT POATE SĂ ALEAGĂ O SINGURĂ DATĂ ÎN JOC PE CINEVA PE CARE SĂ ÎNVIE.



Manole

DACĂ ESTE ALES DE CRIMINALI PE TIMPUL NOPTII, MANOLE DĂ VIAȚA ANEI LA SCHIMB. DUPĂ MOARTEA ANEI, DEVINE UN CETĂȚEAN OBIȘNUIT.



Ancuța

DUPĂ CE MOARE, ANCUȚA ESTE ÎNLOCUIȚĂ DE FIICA EI CĂRE ÎI SEAMĂNĂ ATÂT DE MULT, ÎNCÂT PARE NEMURITOARE. DE ACEEA. ARE 2 VIEȚI.



Ana lu' Manole

ANA ESTE UN ZID ÎNTRE MANOLE ȘI MOARTE. ÎN CAZUL ÎN CARE MANOLE ESTE ALES DE UCIGAȘI, ANA VA MURI ÎN LOCUL LUI.



Riga Crypto

NEREUȘIND SĂ FIE CU LAPONĂ ENIGEL, RIGA CRYPTO ÎȘI ÎNDREAPTĂ PRIVIREA SPRE SOARE. CÂȘTIGĂ JOUL DACĂ MOARE.



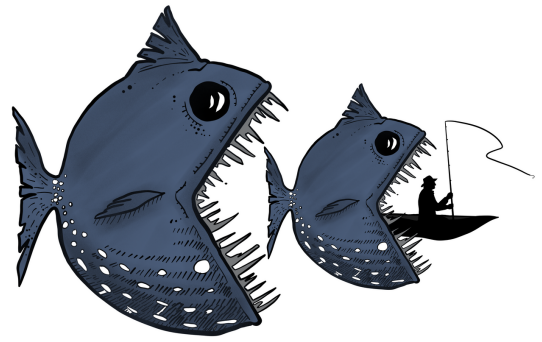
Cetățeanul Turmentat

CETĂȚEANUL TURMENTAT DEȚINE SCRISOAREA CE POATE DA PESTE CAP TOT SATUL. DEOARECE SCRISOAREA TREBUIE SĂ RĂMÂNĂ UN SECRET, ACEASTA ESTE O CARTE DE CARE TREBUIE SĂ SCAPI, SCHIMBÂND-O ÎN TIMPUL NOPTII CU CEA A ALTUI SĂTEAN. DACĂ PE TIMPUL ZILEI EȘTI NOMINALIZAT ȘI AI ACEASTĂ CARTE, NUMĂRUL DE VOTURI ÎMPOTRIVA TA SE DUBLEAZĂ.



Setilă

ÎN ULTIMA VREME, SETILĂ A FRECVENTAT ACELAȘI BAR CA ȘI CETĂȚEANUL TURMENTAT. DUPĂ CE Ș-AU LUAT LA ÎNTRECERE, SETILĂ ȘI-A UITAT ROLUL, MOTIV PENTRU CARE PE TIMPUL NOPTII, FACE SCHIMB DE CĂRȚI CU O PERSOANĂ MOARTĂ.



Iona

IONA A DEVENIT ULTIMA VERIGĂ DIN LANȚUL TROFIC. DE FIECARE DATĂ CÂND CREDE CĂ A SCĂPAT, UN PEȘTE MAI MARE ÎL ÎNGHITE. SATUL NU POATE VOTA MOARTEA LUI. CÂȘTIGĂ DOAR DACĂ ESTE OMORÂT DE CRIMINALI.

*** IMUNITATEA VOTULUI DIN PARTEA SATULUI SE APLICĂ ATÂT TIMP CÂT AI CARTEA**



Ștefan Gheorghidiu

DOREȘTE SĂ ÎL GĂSEASCĂ PE DOMNUL G. DE ACEEA, ÎN FIECARE SEARĂ VA ARĂTA CU DEGETUL SPRE O PERSOANĂ DIN SAT. DACĂ ELA ESTE ALIBI-UL ACELEI PERSOANE PENTRU SEARA ACEEA, ȘTEFAN GHEORGHIDIU MOARE DE GELOZIE.

CĂȘTIGĂ DACĂ AFLĂ PERSOANA CU CARE ELA ȘI-A PETRECUT NOAPTEA.



Preotul Belciug

LA FEL CUM VASILE I-A "ÎNCREDINȚAT PĂMÂNTUL", SATUL ÎI ÎNCREDINȚEAZĂ VOTUL SĂU. PREOTUL BELCIUG POATE ASTFEL SĂ CEARĂ DREPT DE VETO O SINGURĂ DATĂ PE PARCURSUL JOCULUI.



Ion

ÎN FIECĂRE SEARĂ POATE ÎNCERCA SĂ OBTINĂ PĂMÂNT. ÎN FIECĂRE SEARĂ VA PUPA CÂTE UN JUCĂTOR CU SPERANȚA DE A PUPA PĂMÂNTUL. DACĂ IDENTIFICĂ JUCĂTORUL CU CARTEA "PĂMÂNT" ÎNAINTE SĂ MOARĂ, CÂȘTIGĂ.



Pământ

NU ARE NICI O ABILITATE SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA SATULUI ȘI COLABOREAZĂ CU CEILALȚI ÎN TIMPUL ZILEI PENTRU A PRINDE CRIMINALII. DACĂ ESTE IDENTIFICAT DE ION, CÂȘTIGĂ JOUL.



Spirit Bacovian

SCOPUL LUI ESTE SĂ MOARĂ. PENTRU A FI VOTAT, TREBUIE SĂ CONVINGĂ SATUL CĂ EL ESTE UNUL DIN CRIMINALI. CÂȘTIGĂ DACĂ ESTE VOTAT DE CÂTRE SĂTENI SĂ MOARĂ.



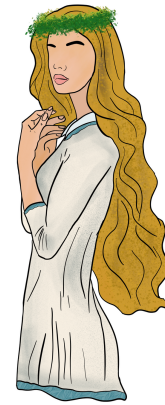
Luceafărul

CHIAR DACĂ NU I-A FOST SCRIS CĂ DRAGOȘTEA SĂ ÎI FIE ÎMPĂRȚĂȘITĂ, LUCEAFĂRUL CONTINUĂ SĂ VEGHEZE ASUPRA CĂȚĂLINEI. DACĂ MOARE CĂȚĂLINA, MOARE ȘI EL. CÂȘTIGĂ DACĂ AJUNGE LA FINALUL JOCULUI ÎN VIAȚĂ.



Cătălin

VICLEAN ȘI ENERGIC, CĂTĂLIN CONTINUĂ SĂ FIE ÎNDRĂZNEȚ ȘI SĂ SCHIMBE CURSUL POVEȘTII, ÎN ACEST JOC AVÂND PUTEREA DE A SCHIMBA O SINGURĂ DATĂ CĂRȚILE A DOI JUCĂTORI, FĂRĂ CA ACEȘTIA SĂ ȘTIE.



Cătălina

DE CÂND L-A CUNOSCUȚ PE CĂTĂLIN, PEA FRUMOASA CĂTĂLINA A REALIZAT CĂ DESTINUL ȘI-L DECIDE SINGURĂ. ÎN FIECARE NOAPTE, POATE ALEGE DOI JUCĂTORI CĂRORA SĂ LE SCHIMBE CĂRȚILE.



Agamiță Dandanache

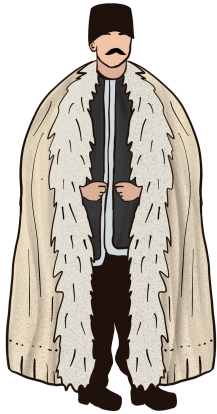
REGULILE SUNT FĂCUTE PENTRU OMUL DE RÂND.

NOUA SA FUNCȚIE “ÎN PROVINȚIE” ÎI ADUCE PRIVILEGIUL DE A VOTA DE DOUĂ ORI.



Pristanda

LA FEL CA CEILALȚI POLIȚIȘTI, POATE INVESTIGĂ PE TIMPUL NOPTII, ÎNTRĂBÂNDU-L PE CREANGĂ DACĂ PERSOANA PE CARE O SUSPECTEAZĂ ESTE CRIMINAL. DEOARECE JOACĂ DUPĂ CUM I SE CÂNTĂ, PRISTANDA PROTEJEAZĂ CRIMINALUL.



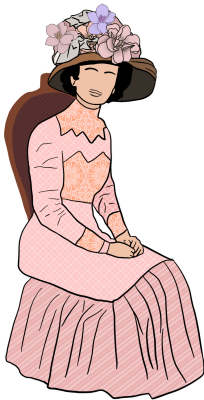
Ghiță

SE TEME DE LICĂ. ÎȘI PROTEJEAZĂ FAMILIA DEVENIND UN AJUTOR AL CRIMINALILOR. PE TIMPUL NOPTII, EL VA AFLA CINE SUNT CRIMINALII (CARE VOR RIDICA O MÂNĂ CÂND GHIȚA SE TREZEȘTE), IAR PE PARCURSUL ZILEI LE VA LUA APĂRAREA.



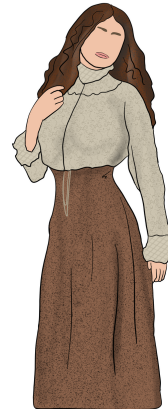
Spânu'

EXPERT ÎN DEGHIZĂRI. SPÂNUL POATE VEDEA CARTEA CUIVĂ ȘI POATE IMITA ACEL ROL, FĂRĂ A SCHIMBA CARTEA. CÂND SATUL SE TREZEȘTE DIMINEAȚĂ, SPÂNUL SE VA COMPORTA PRECUM ROLUL DESCOPERIT. POATE ALEGE SĂ ÎȘI SCHIMBE ROLUL ÎN FIECARE SEARĂ.



Zoe Trahanache

ZOE ESTE ÎN CĂUTAREA SCRISORII INCRIMINATORII, AȘA CĂ ÎN FIECARE NOAPTE, VA INSPECTA CASA UNUI SĂȚEAN. PREZENȚA EI ÎNTR-O CASĂ ÎNSEAMNĂ CĂ PERSONAJUL RESPECTIV NU ÎȘI POATE ÎNDEPLINI ROLUL PE TIMPUL NOPTII.



Otilia

S-A RĂTĂCIT ÎN DRUM SPRE CASA LUI PASCALOPOL, AȘA CĂ BATE ÎN FIECARE NOAPTE LA O UȘĂ. PERSONA LA CARE VINE OTILIA NU-ȘI POATE ÎNDEPLINI SARCINA ÎN NOAPTEA RESPECTIVĂ.



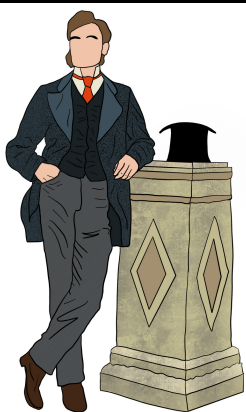
Niculae Moromete

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEIALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



Florica

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEIALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



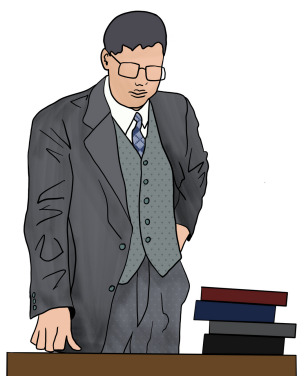
Pascalopol

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEIALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



Stănică Rațiu

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEIALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



**Învățătorul
Herdelea**

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEILALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



Ana Baci

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEILALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



Lapona Enigel

**NU ARE NICI O ABILITATE
SPECIALĂ. ESTE DE PARTEA
SATULUI ȘI COLABOREAZĂ
CU CEILALȚI ÎN TIMPUL ZILEI
PENTRU A PRINDE
CRIMINALII.**



**ADA URMĂREȘTE
CONSOLIDAREA UNEI
SOCIETĂȚI RESPONSABILILE
ȘI ACTIVE PRIN
DEZVOLTAREA ȘI ECHIPAREA
TINERILOR CU COMPETENȚE
ȘI INSTRUMENTE DE
PARTICIPARE.**



RING THE CHANGES

PROIECTUL RING THE CHANGES ESTE O INIȚIATIVĂ A VOLUNTARILOR ASOCIAȚIEI PENTRU DEZVOLTARE ACTIVĂ #ADA CE ÎȘI PROPUNE SĂ DEZVOLTE OPORTUNITĂȚI DE #ÎNVĂȚARE CARE SĂ RĂSPUNDĂ LA NEVOILE REALE ALE TINERILOR.



VOLUNTARIII DEPUN EFORTURI PENTRU A AJUTA ALTE PERSOANE, FIIND ADESEA LIPICIUL CARE ȚINE ÎMPREUNĂ O COMUNITATE. VOLUNTARIATUL ESTE O STRADĂ CU DOUĂ SENSURI: DEZVOLTĂ ÎN ACELAȘI TIMP VOLUNTARUL CÂT ȘI COMUNITATEA.



**CORPUL
EUROPEAN
DE SOLIDARITATE**

CORPUL EUROPEAN DE SOLIDARITATE ESTE UN PROGRAM AL UNIUNII EUROPENE CARE CREEAZĂ OPORTUNITĂȚI DE VOLUNTARIAT PENTRU TINERI, ATÂT ÎN PROPRIA ȚARĂ CÂT ȘI ÎN STRĂINĂTATE.



RING THE CHANGES



ADA
DEZVOLTARE ACTIVĂ



CORPUL
EUROPEAN
DE SOLIDARITATE

SATUL DOARME



Conține 48 de carduri cu personaje din operele programei de bacalaureat

