



Implementation of effective practices for the development of students' emotional intelligence with particular emphasis on anti-discrimination activities at European universities

IMPROVING
EMOTIONAL
INTELLIGENCE



Co-funded by
the European Union

Introductie tot het EQUNI-spel

Welkom in de wereld van **EQUNI**, een uniek bordspel dat zich afspeelt op een universiteit die wordt bedreigd door een onzichtbare kracht – **het Monster van Discriminatie**. Deze kracht sluimert op de campus en opereert in de schaduw, en treft iedereen op de campus, van studenten tot personeel.

Jouw missie is eenvoudig, maar uitdagend: confronteer het monster. Samen met je team navigeer je door de bedreigde lokalen en gangen van de universiteit en ga je uitdagingen aan die je kennis, moed en empathie op de proef stellen. Bij elke opdracht onthul je de greep van het monster en verzwak je zijn kracht. Maar wees op je hoede – hoe langer je aarzelt, hoe sterker het monster wordt. Elke keuze telt. Werk samen om terug te vechten, of zie hoe het monster zijn greep versterkt. Hoe meer EQUNI-harten je verzamelt, hoe zwakker het monster wordt – een symbool van een universiteit die veiliger wordt voor iedereen.

De strijd tegen discriminatie begint hier. Maar de tijd dringt. Veel succes, en moge beide teams zich verenigen om van de universiteit een veiligere en meer inclusieve plek te maken voor iedereen.

Ga eropuit en trotseer het monster!



Gefinancierd door de Europese Unie. De meningen en standpunten in deze publicatie zijn die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of de Nationale Agentschap (NA). Noch de Europese Unie noch de NA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld.

Projectreferentie: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Implementatieperiode: 31-12-2022 tot 30-12-2025

Programma: Erasmus+

Actietype: Samenwerkingspartnerschappen in hoger onderwijs

EU-subsidie: €400.000,00

Coordinator



Lodz University
of Technology

Partners



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble

Ry

Nykiel



UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE





EQUNI Spelregels

Doel: Het spel biedt inzicht in het fenomeen van discriminatie en de impact ervan. Het is bedoeld om deelnemers, met name als toeschouwers, bewuster te maken en hen te leren hoe ze effectief kunnen reageren op discriminerende situaties die zich op microschaal voordoen binnen een veilige “laboratorium”-achtige spelomgeving.

Daarnaast vergroot het spel het bewustzijn van de eigen behoeften en emoties, en bevordert het de zelfregulatie door het ontwikkelen van emotionele intelligentie, met speciale aandacht voor empathie. Deze educatieve doelstellingen worden bereikt door middel van **gamificatie**, waarmee het leerproces wordt geoptimaliseerd om beter aan te sluiten bij de voorkeuren van een hedendaags publiek.

De metafoor van een onzichtbare kracht – het **Monster van Discriminatie**, dat verslaan moet worden om de universiteit voor iedereen veiliger te maken – helpt bij het verduidelijken van de spelactiviteiten en het uiteindelijke doel van het spel.

Aantal deelnemers: 2–10 spelers (aanbevolen: 4–8 spelers), verdeeld over twee groepen, bij voorkeur van gelijke grootte.

Gemiddelde speeltijd: 45–60 minuten (de spelers bepalen de beschikbare tijd vóór aanvang van het spel).

Spelthema: Twee teams volgen exact hetzelfde pad door een universiteit en lossen op elke locatie vergelijkbare uitdagingen op. Ze beantwoorden vragen of voeren opdrachten uit en verdienen daarmee **EQUNI-tokens**.

Beide teams werken samen om het **Monster van Discriminatie** te verslaan. Het monster is een slangachtig wezen bedekt met tokens. Het dient zowel als tokenbank als visuele weergave van de spelvoortgang. Teams nemen tokens van het monster bij een goed antwoord (of correct uitgevoerde opdracht), of geven tokens terug aan het monster bij een fout antwoord (of een niet-uitgevoerde opdracht).

Hoe meer correcte antwoorden en tokens de teams gezamenlijk behalen, hoe minder tokens op het monster achterblijven – wat symbool staat voor minder discriminatie op de universiteit.



Omgekeerd geldt: hoe meer tokens op het monster blijven liggen, hoe minder effectief de teams zijn in het bestrijden van deze onzichtbare kracht.

Een zwakker monster weerspiegelt een grotere bewustwording en verbeterde vaardigheden om met discriminatie om te gaan in de echte wereld.

Het spel heeft een educatief karakter, en de inzichten die spelers opdoen kunnen worden toegepast in het dagelijks leven.

Spelelementen

I. Speelbord met universiteitsplattegrond

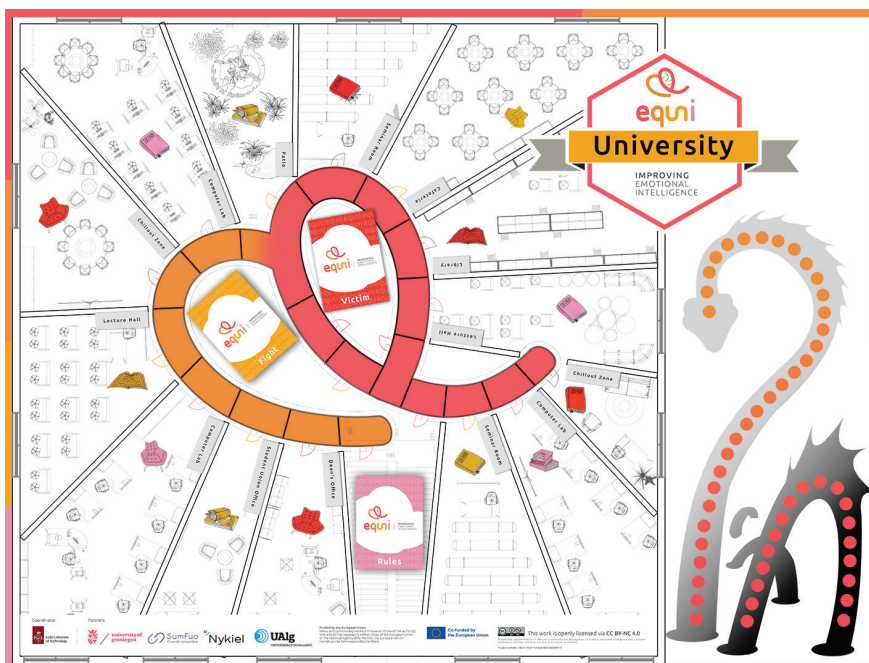
De spelers bewegen zich voort over het EQUNI-hart.

Langs het spelpad bevinden zich 19 vakken.

Elk vak opent een deur naar een lokaal of ruimte in de universiteit. Wanneer een pion op een specifiek vak terechtkomt, moet het team een opdracht uitvoeren van een stapel kaarten met dezelfde kleur als het object in de ruimte op die plek (bijvoorbeeld: rood boek = rode kaart, gele fauteuil = gele stapel, enzovoort).

Het EQUNI-hart is een oneindige lus met herhalende reeksen aan activiteiten.

Ruimtes kunnen opnieuw bezocht worden naarmate de tijd vordert.



II. Pionnen

Witte en zwarte pionnen vertegenwoordigen elk team. Ze worden gebruikt om de locatie van het team op het speelbord aan te geven.



/03



III. Avatars

De grafische elementen van de avatars hebben kenmerken die tijdens het spel onderhevig kunnen zijn aan discriminatie.

Het uiterlijk van elke avatar bevat één of twee van zes specifieke visuele kenmerken die overeenkomen met de discriminatiedobbelsteen (**witte huid, zwarte huid, bril, baard, snor, hoofdbedekking**).

Elke speler trekt aan het begin van het spel een **willekeurige** avatar en plaatst deze in een houder op een zichtbare plek.



IV. Discriminatiedobbelsteen

De discriminatiedobbelsteen is een dobbelsteen met zes elementen die verband houden met het uiterlijk van de avatar. Elk element staat voor een mogelijk aspect van discriminatie in het spel (witte huid, zwarte huid, bril, baard, snor, hoofdbedekking).

In het EQUINI-spel vindt discriminatie plaats wanneer de persoon wiens avatar het kenmerk toont dat met de dobbelsteen is gegooid, **één beurt wordt uitgesloten van het spel**. Bijvoorbeeld: als 'witte huid' wordt gegooid, mogen alle deelnemers van het team dat aan de beurt is en wiens avatar dit kenmerk heeft, **niet meehelpen** met het beantwoorden van de vraag of het uitvoeren van de opdracht.



V. Tokens (50 stuks in de spelset)

Elk team krijgt 10 tokens (EQUNI-harten) als startpakket.

Aan het begin van het spel worden 30 tokens op het Monster van Discriminatie geplaatst, dat op het bord wordt weergegeven.

Tijdens het spel verzamelen teams EQUNI-tokens. Deze worden toegekend aan een team voor correct beantwoorde vragen of uitgevoerde opdrachten, of afgetrokken bij een fout antwoord of als een opdracht niet wordt uitgevoerd (het aantal toegekende of afgetrokken tokens hangt af van de informatie op de kaart).

Tokens voor correcte antwoorden en uitgevoerde opdrachten worden genomen uit de bank (het monster op het bord). Omgekeerd, bij een fout antwoord, worden tokens aan de bank gegeven.



VI. EQUNI EHBO-kit

De EQUNI EHBO-kit heeft een educatieve functie en maakt het makkelijker om bepaalde vragen te beantwoorden of opdrachten uit te voeren. Het belangrijkste is dat het essentiële kennis biedt die deelnemers ook in het echte leven kunnen toepassen.

Beide teams krijgen hun kit als startpakket. De kits kunnen tijdens het spel gebruikt worden om vragen te beantwoorden of opdrachten uit te voeren die gemarkeerd zijn met een kit-symbool.

De kit bevat:

- Stappen om te volgen bij het ervaren van discriminatie op de universiteit,
- Stappen om te volgen bij het getuige zijn van een discriminerende situatie op de universiteit,
- Stappen om te volgen wanneer je onbedoeld een dader bent van discriminatie, lijst of emoties,
- Lijst met emoties,
- Lijst met behoeften,
- Woordenboek met definities van termen gerelateerd aan discriminatie.



VII. Drie stapels kaarten

Er worden drie soorten kaarten gebruikt in het spel:



Rode kaarten: "Vooroordelen"

Deze kaarten bevatten opdrachten die gericht zijn op het vergroten van kennis en bewustwording van discriminatie binnen universiteiten.

Roze kaarten: "Regels"

Deze kaarten bevatten opdrachten om kennis te ontwikkelen over regels, beleid en afspraken om discriminatie te voorkomen of situaties van discriminatie aan te pakken.

Gele kaarten: "Verweer"

Deze kaarten bevatten opdrachten om competenties te ontwikkelen voor het effectief reageren op discriminatie door gebruik te maken van emotionele intelligentie.



VIII. Eindreflectie op het spel

Na afloop van het spel reflecteren de teams op het spel. Ze kunnen hierbij verwijzen naar de uiteindelijke grootte van het monster:

Hieronder staan enkele vragen die spelers kunnen helpen bij deze nabespreking, bijvoorbeeld:

Wat is jouw algemene indruk van discriminatie?

Welke acties kun je ondernemen om discriminatie aan te pakken of te bestrijden?

Welke van jouw vaardigheden kun je inzetten om discriminatie te bestrijden?

Wat heb je over jezelf geleerd in de context van discriminatie?

Wat was het meest uitdagende moment van het spel en waarom?

Welke emoties heb je tijdens het spel ervaren?

Welke behoeften van jezelf of anderen ben je je bewust geworden?

Welke emoties en behoeften ervaren mensen die discrimineren, mensen die worden gediscrimineerd en mensen die getuige zijn van discriminatie?

Voel je je op je gemak om je persoonlijke ervaringen met discriminatie te delen?

Heb je ooit bewust of onbewust iemand gediscrimineerd?



Dit werk is vrij beschikbaar onder de licentie **CC BY-NC 4.0**

