



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

Wprowadzenie do gry EQUNI

Witajcie w świecie **EQUNI**, wyjątkowej gry planszowej, której akcja rozgrywa się na uczelni zagrożonej przez niewidzialną siłę - **Potwora Dyskryminacji**. Potwór czai się w mroku na terenie kampusu i zatruwa mury uczelni, wyrządzając krzywdę zarówno studentom, jak i pracownikom.

Waszą misją jest pokonanie Potwora. Jako drużyna będziecie poruszać się po nawiedzonych salach i korytarzach, mierząc się z wyzwaniami, które zweryfikują Waszą wiedzę, odwagę i empatię. Każde poprawnie wykonane zadanie odbiera Potworowi siły. Jednak nie traćcie czujności – Wasze zwątpienie i bezczynność tylko go wzmacniają. Każdy Wasz wybór ma znaczenie. Współpracujcie ze sobą, aby chronić społeczność akademicką przed dyskryminacją. Im więcej żetonów EQUNI zdobędziecie, tym słabszy będzie Potwór, a kampus stanie się miejscem przyjaznym i bezpiecznym dla wszystkich.

Walka z dyskryminacją zaczyna się tutaj. Pospieście się, bo czas ucieka. Połączcie siły swoich drużyn i ruszajcie, by wspólnie stawić czoła niewidzialnej sile – Potworowi Dyskryminacji!
Powodzenia!



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji (NA). Unia Europejska ani NA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Numer projektu: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Okres realizacji: 31.12.2022 – 30.12.2025

Program: Erasmus+

Typ działania: Partnerstwa na rzecz współpracy w szkolnictwie wyższym

Budżet projektu: 400 000 EUR

Koordynator:



Lodz University
of Technology

Partnerzy:



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble

Ry

Nykiel



UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE





Zasady gry EQUNI

Cel: Gra pomaga zrozumieć, czym jest dyskryminacja i jakie są jej skutki.

Jej głównym celem jest uwrażliwienie graczy na to zjawisko, a także pokazanie skutecznych sposobów reagowania na sytuacje dyskryminacyjne.

Wszystko odbywa się w bezpiecznych, „laboratoryjnych” warunkach gry, co pozwala na doświadczanie i analizowanie tego typu sytuacji w mikroskali. Gra wspiera również rozwój inteligencji emocjonalnej, w szczególności empatii oraz świadomości własnych emocji i potrzeb. Zastosowanie grywalizacji sprawia, że proces uczenia się jest bardziej angażujący i efektywny. Wprowadzenie metafory niewidzialnej siły – Potwora Dyskryminacji, z którym gracze muszą się zmierzyć, by uczynić kampus miejscem bezpiecznym dla wszystkich – pomaga lepiej zrozumieć zarówno zasady, jak i główny cel gry.

Liczba graczy: 2-10 osób (zalecane 4-8) podzielonych na dwie drużyny, najlepiej równe liczebnie.

Czas gry: 45-60 minut (gracze ustalają czas rozgrywki przed jej rozpoczęciem).

Motyw gry: Dwie drużyny wyruszają tą samą ścieżką przez kampus uczelni, odwiedzając kolejne miejsca i podejmując różnorodne wyzwania – odpowiadają na pytania lub wykonują zadania i zdobywają żetony EQUNI. Drużyny współpracują ze sobą, aby pokonać Potwora Dyskryminacji - wężopodobne stworzenie widoczne na planszy, którego ciało jest pokryte żetonami. Symbolizuje on siłę dyskryminacji na uczelni i pełni funkcję banku żetonów. Za każdą poprawną odpowiedź lub wykonane zadanie drużyny pobierają żetony z banku (Potwora). W przypadku błędu lub niewykonania zadania - żetony do niego wracają. Im więcej żetonów zdobędą obie drużyny, tym słabszy staje się Potwór – symbolicznie zmniejsza się tym samym siła dyskryminacji na uczelni. I odwrotnie, im więcej żetonów pozostaje w posiadaniu Potwora, tym mniej skuteczna jest wspólna walka z siłą, jaką symbolizuje. Słabszy Potwór odzwierciedla również zwiększoną świadomość i lepsze umiejętności graczy w radzeniu sobie z dyskryminacją w prawdziwym świecie. Gra ma charakter edukacyjny, a zdobyte podczas niej doświadczenia można zastosować w życiu codziennym.

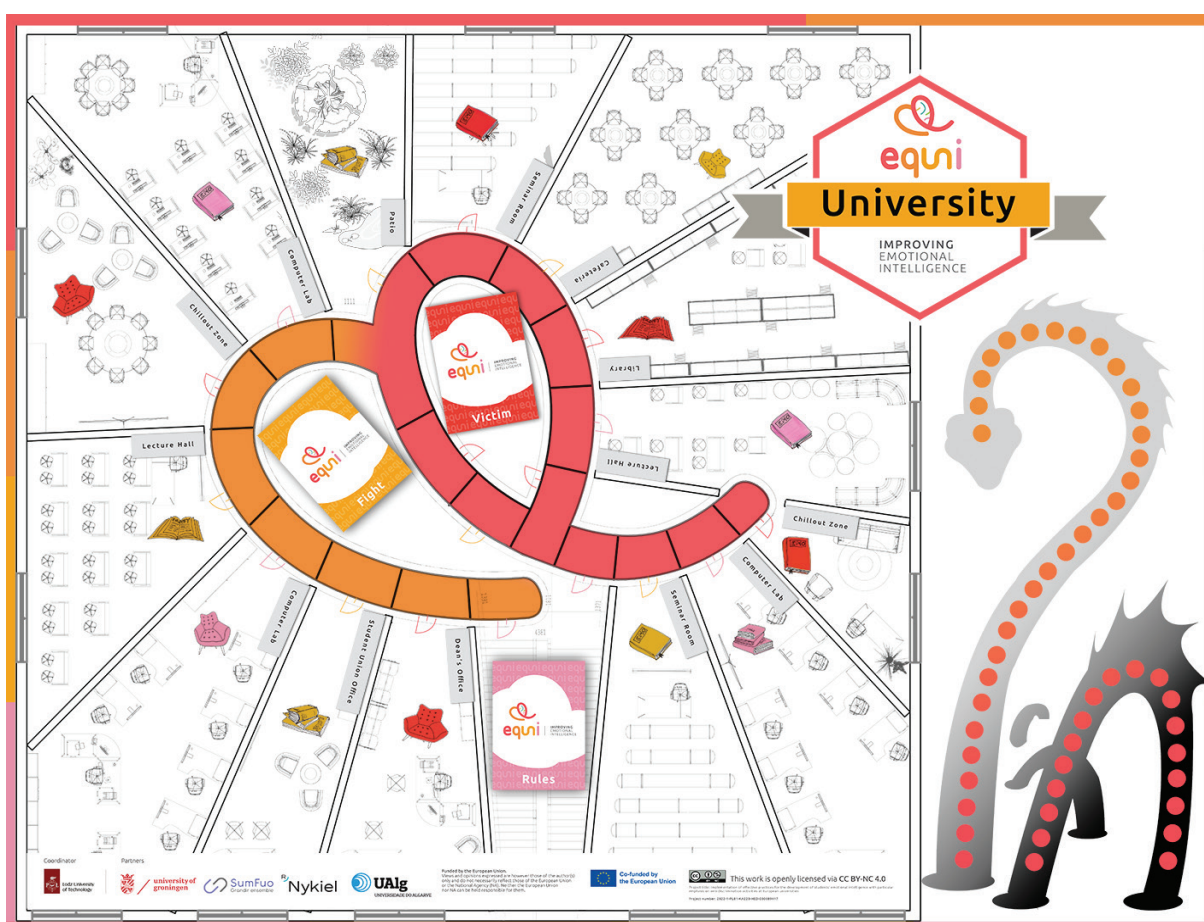


Elementy gry

I. Plansza do gry z planem uczelni

Gracze poruszają się po planszy wzdłuż serca EQUINI, które jest nieskończoną pętlą (w trakcie jednej rozgrywki mogą wielokrotnie stawać na tych samych polach).

Na planszy znajduje się 19 lokalizacji (pól). Gdy pionek przesuwa się na dane pole, drużyna losuje kartę ze stosu odpowiadającego kolorowi przedmiotu znajdującego się w przypisanym do tego pola pomieszczeniu (np. czerwona książka = czerwona karta, żółty fotel = żółta karta, itd.) i wykonuje opisane na niej zadanie.



II. Pionki

W grze wykorzystuje się dwa pionki – biały i czarny – które reprezentują drużyny. Wskazują one aktualne położenie zespołów na planszy.



/03



III. Awatary

Awatary to graficzne przedstawienia postaci, które w trakcie gry podlegają dyskryminacji. Każdy z nich posiada jedną lub dwie cechy (spośród sześciu), odpowiadające symbolom na kostce dyskryminacji (**jasna skóra, ciemna skóra, okulary, broda, wąsy, nakrycie głowy**).

Na początku gry każdy gracz losuje swojego awatara i umieszcza go w stojaku w widocznym miejscu.



IV. Kostka dyskryminacji

Kostka przedstawia sześć elementów graficznych odpowiadających cechom wyglądu awatarów (jasna skóra, ciemna skóra, okulary, broda, wąsy, nakrycie głowy). Każdy z tych symboli odzwierciedla potencjalny aspekt dyskryminacji występującej w grze.

W grze EQUINI dyskryminacja ma miejsce wtedy, gdy wyrzucona na kostce cecha odpowiada cechom któregoś z awatarów. Osoby, których awatary posiadają wskazaną cechę, są w danej kolejce wykluczone z wykonywania zadania (np. jeśli wypadnie „jasna skóra”, gracze z awatarami o tej cesze nie biorą udziału w realizacji zadania swojej drużyny).



V. Żetony (50 sztuk)

Każda drużyna rozpoczyna grę z pakietem startowym, który zawiera 10 żetonów. Pozostałe 30 żetonów umieszczane jest na Potworze Dyskryminacji narysowanym na planszy, który pełni rolę banku żetonów. W trakcie rozgrywki drużyny zdobywają lub tracą żetony EQUINI w zależności od tego, czy poprawnie wykonali zadanie lub odpowiedzieli na pytanie. Liczba przyznanych lub odebranych żetonów jest wskazana na każdej karcie.

Za poprawne wykonanie zadania drużyna pobiera żetony z banku (Potwora).

W przypadku błędnej odpowiedzi lub niewykonania zadania – żetony są do niego zwracane.



VI. Zestaw Pierwszej Pomocy EQUINI

Zestaw pierwszej pomocy EQUINI pełni rolę edukacyjną, pomaga graczom odpowiadać na pytania lub wykonywać zadania oznaczone symbolem zestawu. Dostarcza także wiedzy, którą uczestnicy rozgrywki mogą wykorzystać poza grą, w codziennym życiu.

Każda drużyna otrzymuje własny zestaw w pakiecie startowym. Może z niego korzystać podczas gry, gdy wylosuje pytanie/zadanie oznaczone symbolem zestawu.

Zestaw zawiera:

- praktyczne wskazówki dotyczące tego, jak reagować w sytuacjach, w których jesteś ofiarą, świadkiem lub nieumyślnym sprawcą dyskryminacji,
- listę potrzeb,
- listę emocji,
- słowniczek z definicjami kluczowych pojęć związanych z dyskryminacją.



VII. Trzy zestawy kart

W grze wykorzystywane są trzy rodzaje kart:

Karty czerwone: "Ofiara"

Uwzględniają zadania mające na celu rozwijanie wiedzy i świadomości na temat dyskryminacji.



Karty różowe: "Zasady"

Zawierają zadania rozwijające wiedzę na temat sposobów przeciwdziałania dyskryminacji oraz skutecznego reagowania na sytuacje, w których do niej dochodzi.



Karty żółte: "Walka"

Uwzględniają pytania i zadania mające na celu rozwijanie umiejętności skutecznego reagowania na dyskryminację, z wykorzystaniem inteligencji emocjonalnej.



VIII. Końcowa refleksja na temat gry

Po zakończeniu rozgrywki drużyny wspólnie poddają refleksji jej przebieg. Mogą odnieść się do ostatecznego poziomu siły Potwora

Dyskryminacji i zastanowić się, co wpłynęło na wynik gry. Pomocne mogą być następujące pytania:

- Jaka jest Twoja ogólna refleksja na temat dyskryminacji?
- Jakie działania możesz podjąć, aby przeciwdziałać dyskryminacji?
- Które ze swoich umiejętności możesz wykorzystać do zwalczania dyskryminacji?
- Czego dowiedziałeś/aś się o sobie w kontekście dyskryminacji?
- Jaki był najtrudniejszy moment gry i dlaczego?
- Jakich emocji doświadczyłeś/aś podczas gry?
- Jakie potrzeby, swoje lub innych, uświadomiłeś/aś sobie podczas gry?
- Jakie emocje i potrzeby mogą towarzyszyć osobom doświadczającym dyskryminacji/świadkom dyskryminujących zachowań/osobom dopuszczającym się dyskryminacji?
- Czy czujesz się komfortowo dzieląc się z innymi swoimi osobistymi doświadczeniami związanymi z dyskryminacją?
- Czy kiedykolwiek świadomie lub nieświadomie kogoś dyskryminowałeś/aś?



Ten utwór udostępniono na licencji **CC BY-NC 4.0**

