

# LABYRINTH

ИНСТРУКЦИЯ



Ты —  
ГЕРОЙ

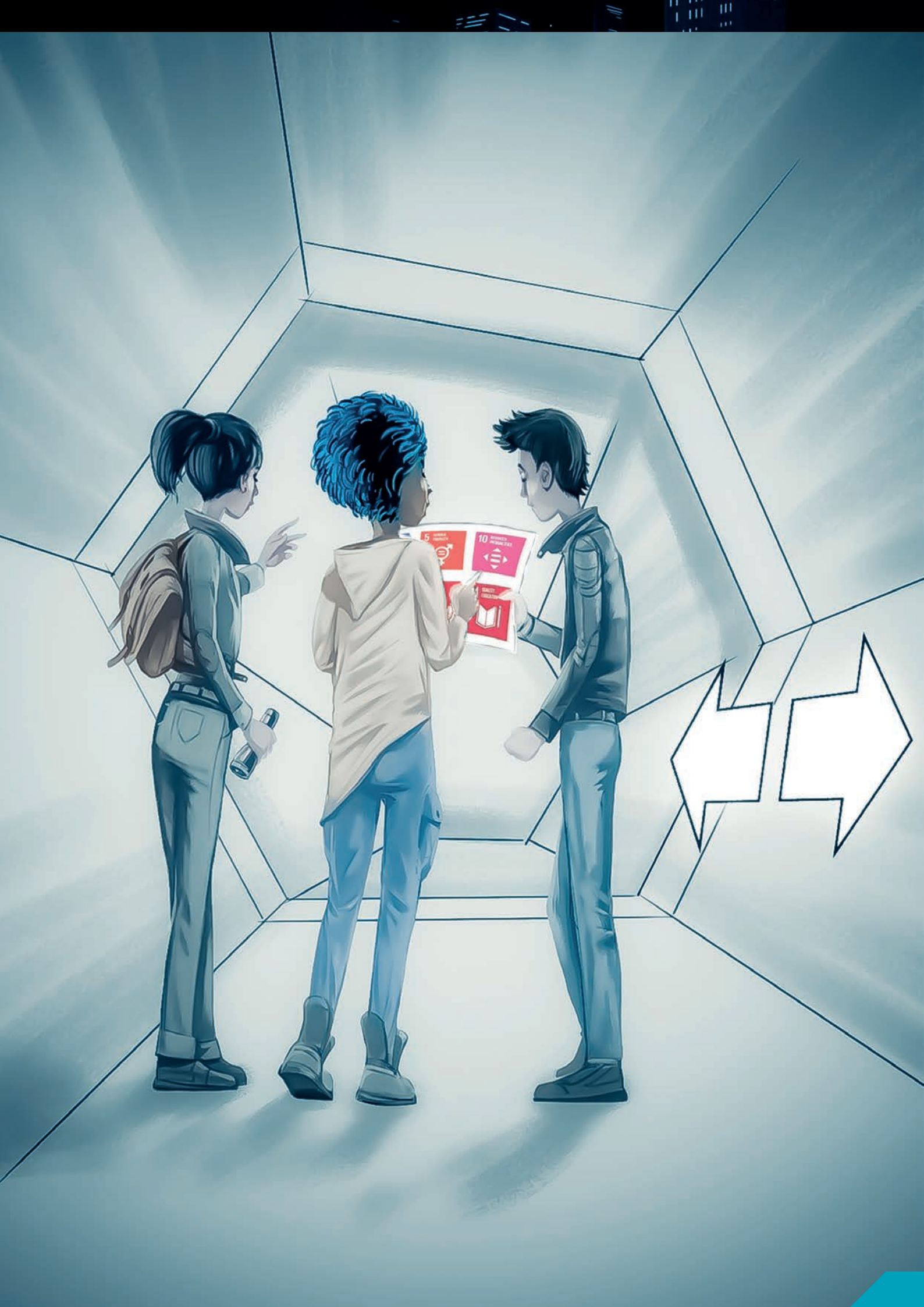


Дохинская декларация:  
ПОощРЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
СОБЛЮДЕНИЯ ЗАКОННОСТИ



образование  
для правосудия





# ВВЕДЕНИЕ

**Рекомендуемая возрастная группа:** 13-18 лет

**Количество игроков:** 2-4 (до 8) игрока

**Продолжительность игры:** 20-30 минут

Под насильственным экстремизмом понимаются убеждения и действия людей, которые поддерживают или используют насилие или его угрозу для достижения идеологических, религиозных или политических целей. Предотвращение насильственного экстремизма с помощью образования включает в себя наделение учащихся знаниями, навыками и нравами, необходимыми для критического мышления при отделении факта от вымысла, пропаганду от убеждения.

Молодежь должна уметь способствовать независимому суждению и иметь хорошие навыки принятия решений, понимая, что ее выбор может иметь широкомасштабные последствия. Ни одна игра или урок не могут научить всех этим навыкам, но к ним можно прибегать с использованием игровой педагогики в качестве отправной точки для продолжения этих важных разговоров и последующих уроков на эту тему.

Настольная игра «Лабиринт» была создана в виде лабиринта и путаницы. Лабиринт – это форма искусства с древними корнями во многих обществах. Перемещаясь по лабиринту-путанице к финишу, игрок останавливается на том или ином квадрате в лабиринте, где его просят либо взять карту, либо следовать ряду указаний. Каждая карта или квадрат в лабиринте предлагает действия, испытание или вызов, которые связаны с Целями в области устойчивого развития.

В игре рассматриваются следующие результаты обучения, наилучшим образом достигаемые в результате последующих действий учителя с предлагаемыми дополнительными мероприятиями в плане урока. Молодежь сможет:

- ◆ Бороться со стереотипами.

---

- ◆ Выбирать действия, способствующие терпимости и благополучию.

---

- ◆ Содействовать независимому суждению и критическому мышлению.

---

- ◆ Распознавать пропаганду и оценивать сообщения, встречающиеся в Интернете.

---

- ◆ Анализировать сценарии и риски, связанные с насильственным экстремизмом.

---

- ◆ Определять факторы риска и защиты и их влияние на устойчивость.

---

# КАК НАЧАТЬ ИГРУ

1

1. Распечатайте игровые материалы и вырежьте игровое поле, карты и фигуры. При необходимости можно увеличить и ламинировать игровое поле. Игроки могут использовать вырезанные игровые фигуры, которые идут в комплекте с игровым полем или использовать любые фигуры по своему выбору.



2

2. В игре используются две колоды карт:

**«Карты на руке» (Hand You Are Dealt – HYAD)** обозначены изображением руки на игровом поле и на обратной стороне карты. Карты HYAD представляют собой начало чьей-то жизни. Некоторые люди рождаются в выгодном положении, а другие рождаются в неблагоприятных условиях. Выбор карты HYAD позволяет учащимся обдумать, каким образом членство в группе может обеспечить определенные преимущества или недостатки в жизни, и понять, что эти групповые идентичности могут пересекаться таким образом, что люди могут одновременно испытывать как преимущества, так и недостатки. Глубоко укоренившееся чувство недовольства может послужить толчком к радикализации и насильственному экстремизму.



**Карты «Выбор или Испытание»** обозначены вопросительным знаком на игровом поле и на обратной стороне карты. Они включают выборы и испытания в виде кратких сценариев, а также призовые карты, помеченные как карты Целей устойчивого развития (ЦУР), которые служат наградой за устойчивые действия. Карты ЦУР и соответствующие квадраты на поле символизируют позитивные действия и защитные факторы, которые усиливают концепцию устойчивости.



3

3. Вам также понадобятся кубики.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы игроки могли успешно перемещаться по лабиринту для достижения статуса героя. Перемещаясь через лабиринт-путаницу, игроки сталкиваются с выбором, испытанием и возможностями. Они должны сделать правильный выбор и найти свой путь в лабиринте, где могут быть противоречивые тропинки, которые ведут к терпимости и сопереживанию, но также и к насилию и радикализации.

## КАК ИГРАТЬ

1. Для начала игроки по очереди бросают кубик. Игрок с наибольшим числом начинает игру.
2. Начинаящий игрок бросает кубик и входит в лабиринт на стартовой клетке. Бросок кубика определяет, на сколько клеток вперед игрок может продвинуть свою игровую фигуру.
3. Перемещаясь по лабиринту-путанице, игроки прибывают на клетку, где их просят либо взять карту, либо следовать ряду указаний. Каждая клетка на доске предлагает действие, испытание или выбор, которые также могут дать игроку возможность перейти на следующий уровень на игровом поле. Игроки могут занимать одно и то же место на доске одновременно, без какого либо проигрыша.
4. Когда игроки прибывают на поле с символом руки, они должны взять «Карту на руке» (HYAD) и прочитать ее вслух. Игроки должны следовать инструкциям на карте HYAD и держать их перед собой. Игроки могут собирать несколько карт HYAD.
5. Игроки, которые прибывают на поле с вопросительным знаком, должны взять карту из колоды «Выбор или Испытание» и прочитать ее вслух. Колода включает в себя выбор и испытание, а также карты Целей устойчивого развития (ЦУР). Когда игрок берет карту ЦУР, он переходит на следующий уровень лабиринта. Некоторые карты требуют от игроков выбора. После того, как игрок ответил, он может повернуть карту и следовать инструкциям на обороте.
6. Прибывая на игровое поле Целей устойчивого развития (ЦУР), игроки могут перемещаться на одну клетку на следующий уровень лабиринта.
7. Игроки выигрывают, когда достигают клетку с надписью «Ты герой» в центре поля и способны найти выход из лабиринта. Первый игрок, который завершит лабиринт, может стать победителем. Однако игра не заканчивается, пока все игроки не выберутся из лабиринта.

