

Руководство для Учителя

# LABYRINTH



Ты —  
ГЕРОЙ

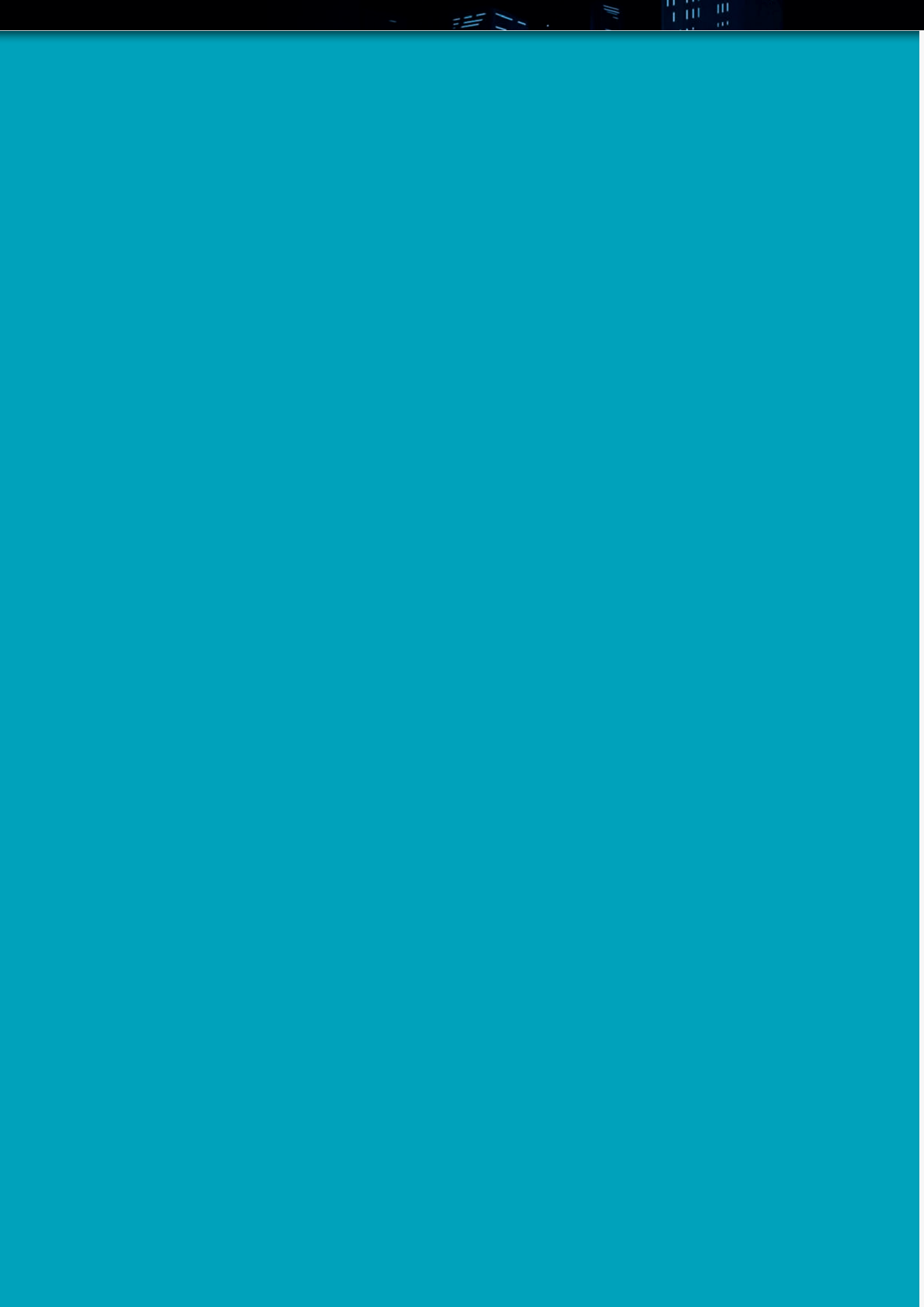


Дохинская декларация:  
ПОощРЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
СОБЛЮДЕНИЯ ЗАКОННОСТИ



образование  
для правосудия





# СОДЕРЖАНИЕ

Выражение признательности	4
Терминология	5
I. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ НАСТОЯЩИМ РУКОВОДСТВОМ	6
1.1 Аудитория	6
1.2 Цель	6
1.3 Структура	6
II. КОНТЕКСТ И ЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ	6
2.1 Насильственный экстремизм	6
2.2 Обоснование для проведения обучения посредством игры	7
III. ПЛАН УРОКА ДЛЯ ИГРЫ	8
3.1 Материалы	8
3.2 Адаптация для инклюзивности	8
3.3 Результаты урока	8
3.4 Важнейшие вопросы	9
3.5 Самооценка ранее полученных знаний	9
3.6 Структура урока	10-14
3.7 Оценка	15
3.8 Упражнения по совершенствованию знаний	15
3.9 Как вовлечь родителей	15
3.10 Краткое описание сценариев по картам	16-20
IV. КАК АДАПТИРОВАТЬ ИГРУ ЛАБИРИНТ	23
4.1 Адаптация поля для настольной игры	23
4.2 Адаптация карт в колоде “Карты на руке” (HYAD)	24
4.3 Адаптация карт “Выбор или Испытание”	24
4.4 Адаптация игры путем изменения правил	25
Рисунок I.	26-27

# LABYRINTH



## ВЫРАЖЕНИЕ ПРИЗНАТЕЛЬНОСТИ

Команда проекта искренне благодарит за сотрудничество учителей, школ и учащихся, которые приняли участие в этом проекте. Без педагогов, открывающих нам свои двери, мы не смогли бы осуществить этот проект. Особая благодарность учащимся средних школ и учителям, студентам педагогического факультета и педагогам Говардского университета. Мы очень ценим наших партнеров, включая Омара Мохаммеда в Тринидаде и школ в районе Вашингтона, Округ Колумбия, включая Среднюю школу математики и науки Говардского Университета. Мы также благодарим Мансфилдскую программу работы с населением по вопросам алкоголизма и злоупотребления наркотиков среди городского меньшинства (UMADAOP) в Огайо за предоставленную безопасную среду для испытания в реальных условиях достоинств игры с молодежью из группы риска. Мы благодарим других наших партнеров из международных школ за сотрудничество с нами, в том числе, и в проведении испытаний в реальных условиях.

Разработка игры финансировалась Управлением ООН по наркотикам и преступности (УНПООН), инициатива «Образование для правосудия» (E4J). В поддержку Дохинской декларации E4J способствует созданию мирного, свободного от коррупции и открытого для всех общества, уделяя особое внимание предупреждению преступности и развитию культуры честности и уважения посредством образования. Упражнения разрабатываются для учащихся начальных, средних и высших учебных заведений.

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

Термины, которые учащиеся должны знать и понимать:

- I. Под **насильственным экстремизмом** понимаются убеждения и действия людей, которые поддерживают или используют насилие для достижения идеологических, религиозных или политических целей. Другими словами, готовность человека использовать насилие или его угрозу для усиления определенных радикальных или экстремистских взглядов. Насильственный экстремизм – явление разнообразное, без четкого определения. Тем не менее, в последние годы такие террористические группы, как Исламское государство в Ираке и Левант (ИГИЛ), «Аль-Каида» и «Боко Харам» сформировали наше представление о насильственном экстремизме.
- II. **Радикализация** – один из многих способов вовлечения молодежи в насильственный экстремизм. Не существует единого пути или набора причин, но есть выталкивающие и втягивающие факторы.
- III. **Выталкивающие факторы**, которые могут подтолкнуть людей к насильственному экстремизму, включают: выпадение из общества/маргинализацию, неравенство, дискриминацию и преследование, ограниченный доступ к качественному образованию; отрицание прав и гражданских свобод; и другие экологические, исторические и социально-экономические недовольства.
- IV. **Втягивающие факторы** способствуют привлекательности насильственного экстремизма. Например, хорошо организованные насильственные экстремистские группы могут «втягивать» участников, предоставляя услуги, доходы и / или работу в обмен на членство. Группы также могут заманивать новых участников, предоставляя выходы из трудностей и обещания приключений, свободы и друзей.
- V. **Цели устойчивого развития**. В 2015 году страны приняли Повестку дня в области устойчивого развития на период до 2030 года и её 17 Целей устойчивого развития (ЦУР). ЦУР являются основой, используемой для создания лучшего и более справедливого мира для всех. Эти цели направлены на решение глобальных проблем, стоящих перед человечеством в целом, и сосредоточены на вопросах бедности, неравенства, климата, экологических проблем, процветания, мира и справедливости.

Дополнительные ресурсы: ЮНЕСКО. Руководство для учителя по предотвращению насильственного экстремизма (Teacher's guide on the prevention of violent extremism). Париж, 2016 год.

# I. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ НАСТОЯЩИМ РУКОВОДСТВОМ

## 1.1 АУДИТОРИЯ

Руководство в первую очередь предназначено для учителей средних классов, управляющих образовательным процессом и других вспомогательных сотрудников, таких как консультанты-методисты и социальные работники, которые хотят использовать настольную игру «Лабиринт». Несмотря на то, что игра предназначена для использования в классе, родители и другие лица в неформальной обстановке также могут найти руководство полезным, так как оно содержит рекомендации о том, как играть в игру в домашних условиях и других учреждениях.

## 1.2 ЦЕЛЬ

Цель Руководства состоит в том, чтобы помочь преподавателям использовать его в своих классах. Цели состоят из четырех частей:

- ◆ Предоставить педагогам практические подсказки и рекомендации о том, почему, как и когда использовать эту образовательную настольную игру в классе для решения проблем насильственного экстремизма и радикализации посредством образования;
- ◆ Помочь педагогам анализировать и отрабатывать понятия и вопросы, возникающие во время игры; это имеет решающее значение для достижения результатов обучения;
- ◆ Подробно рассказать о понятиях и идеях, чтобы помочь разобраться в мифах и неточностях вокруг вопросов насильственного экстремизма и радикализации; а также
- ◆ Адаптировать игру таким образом, чтобы она была более полезной и соответствовала различным контекстам и аудиториям.

## 1.3 СТРУКТУРА

Руководство содержит некоторые концептуальные основы по теме насильственного экстремизма. План урока включен с инструкциями о том, как просмотреть и сыграть в игру в условиях аудитории, и как обсудить её итоги с учащимися после игры.

Предлагается совершенствование знаний для того, чтобы педагоги могли подробнее рассказать о понятиях, с которыми они столкнулись во время игры, такие как роль Целей Устойчивого Развития (ЦУР) в предотвращении насильственного экстремизма. Способы адаптации игры включены в последний раздел Руководства.

## II. КОНТЕКСТ И ЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ

### 2.1 НАСИЛЬСТВЕННЫЙ ЭКСТРЕМИЗМ

Насильственный экстремизм и лежащие в его основе силы радикализации являются одними из самых распространенных вызовов нашего времени. Это разнообразное явление, без четкого определения. Однако насильственный экстремизм может быть описан как убеждения и действия людей, которые поддерживают или используют насилие для достижения идеологических, религиозных или политических целей. Другими словами, это готовность человека использовать насилие или угрожать им для навязывания определенных радикальных или экстремистских взглядов.

Хотя насильственный экстремизм не ограничен каким-либо возрастом, полом, группой или сообществом, молодые люди особенно уязвимы для подобных посылов. Для предотвращения насильственного экстремизма и борьбы с ним требуются совместные усилия всех слоев общества.

## 2.2 ОБОСНОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОБУЧЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ

Образование занимает центральное место в усилиях по решению этой проблемы, поскольку для борьбы с насильственным экстремизмом требуются скоординированные усилия людей, программ и политических мер. Учителя и другие специалисты в области образования играют жизненно важную роль благодаря их обучению и влиянию на молодежь. Тем не менее, учителям необходимо руководство о том, как решать спорные вопросы, используя разумные педагогические стратегии.

Использование игр для обучения дает педагогам уникальную возможность пробудить интерес и любопытство молодых людей, которые увлекаются спортом, к педагогике, основанной на игре. Проще говоря, игры делают обучение веселым. За играми могут последовать оживленные и содержательные дискуссии о понятиях, с которыми учащиеся познакомились во время игры.



## III. ПЛАН УРОКА

# ДЛЯ ИГРЫ

НАЗВАНИЕ ПЛАНА УРОКА:  
ТАИНСТВЕННЫЙ ЛАБИРИНТ

**Тема:** Лабиринт: обучение посредством игры

**Уровень образования:** Средний

**Возрастная категория:** 13-18 лет

**Игра включает в себя процесс, который предусматривает изучение:**

- ◇ Культуры и культурного разнообразия
- ◇ Индивидуального развития и своеобразия
- ◇ Как люди создают, взаимодействуют и изменяют структуры власти, влияния и управления
- ◇ Идеалов, принципов и практик глобального гражданства в демократическом обществе

### 3.1 МАТЕРИАЛЫ

**Компоненты игры, бумага, карандаши и / или маркеры**

**1 игровое поле:** Формат А3 (11,7 x 16,5 дюймов), сложенный пополам для хранения. Поле может быть напечатано на бумаге или обычном картоне. Предлагается ламинировать его, если это возможно.

**4-8 Игровые фигуры:** : Каждый из 4-8 игроков нуждается в своей собственной игровой фигуре для перемещения по доске. Игроки могут сами решить, какие игровые фигуры они будут использовать (пуговицы, камни, монеты или все, что доступно в местном окружении).

**19 Карт на руке**

**19 Карт Выбор или Испытание**

**1 Игральный кубик**

### 3.2 АДАПТАЦИЯ ДЛЯ ИНКЛЮЗИВНОСТИ

Адаптируйте игрудля учащихся с особыми потребностями. Игры – отличный способ вовлечь детей с особыми потребностями в аудитории.

Для детей, испытывающих трудности с использованием руки вы можете предложить множество игровых фигур различной формы и размера. Бросание кубиков может быть сложным для детей, испытывающих трудности с использованием руки или имеющих затруднения в когнитивной деятельности. Вы можете использовать вертушку (спиннер), или вместе с классом сделать большой пуховый кубик с цифрами и точками на нём.

Для учащихся с Синдромом дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ) проведите тренировку до начала игры. Объясните правила и цель игры. Не бойтесь изменить или улучшить правила в соответствии с потребностями ваших учащихся и аудитории.

### 3.3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате игры, молодежь сможет:

- ◇ Бросить вызов стереотипам.
- ◇ Выбирать действия, которые способствуют терпимости и благополучию.
- ◇ Способствовать независимому суждению и критическому мышлению.
- ◇ Распознавать пропаганду и оценивать сообщения, встречающиеся в Интернете.
- ◇ Анализировать сценарии, связанные с насильственным экстремизмом, включая связанный с этим риск.

В результате игры, молодежь узнает:

- ◇ Что такое насильственный экстремизм и как он влияет на общество.
- ◇ Что у них есть выбор и что их выбор имеет последствия.
- ◇ Каковы факторы риска и защитные факторы и как они влияют на их устойчивость.



## 3.4 ВАЖНЕЙШИЕ ВОПРОСЫ

Важнейшие вопросы лежат на основе урока и обучения. Целью важнейших вопросов является стимулирование диалога, исследования и размышлений. Следующие три вопроса будут составлять основу игры «Лабиринт».

1. **Что такое насильственный экстремизм и как он может повлиять на общество?**
2. **Каковы потенциальные последствия пропаганды и как ее можно отличить от фактических утверждений?**
3. **Как молодежь может продвигать права человека через свои ценности, действия и выбор?**

## 3.5 САМООЦЕНКА РАНЕЕ ПОЛУЧЕННЫХ ЗНАНИЙ

Определение того, что учащиеся знают или думают, что они знают (заблуждения), является критическим, прежде чем вводить новую тему. Оценка предыдущих знаний поможет вам спланировать соответствующие методологии по этой игре и любым последующим учебно-методическим мероприятиям.

Одна из стратегий оценки предыдущих знаний учащихся – дать им возможность сделать это самостоятельно. Другими словами, предоставьте им возможность показать то, что они знают. Чтобы эта самооценка была надежной, она не должна требовать больших усилий и должна быть анонимной, чтобы стимулировать откровенные ответы. Цель состоит в том, чтобы узнать уровень знаний и навыков ваших учащихся по этой теме, а не оценивать их успеваемость.

С учетом вышесказанного, вопросы могут быть сосредоточены на необходимых навыках, знаниях и опыте, ожидаемых от ваших учащихся, а также на навыках и знаниях, с которыми учащиеся должны будут покинуть игру.

В предварительном тесте попросите учащихся оценить себя по шкале, состоящей из таких пунктов, как:

- 1 = Я слышал об этом термине (насильственный экстремизм или радикализация).
- 2 = Я могу дать определение термину (насильственный экстремизм).
- 3 = Я могу объяснить термин (насильственный экстремизм) другу.
- 4 = Я могу использовать термин (насильственный экстремизм) для решения проблемы.

Вы также можете использовать стратегию KWLQ для оценки предыдущих знаний. Эту самооценку можно проводить с детьми в группах или индивидуально. Цель состоит в том, чтобы определить, что они знают (K) о насильственном экстремизме, что они хотели бы выучить (W), и определить, что они действительно изучили (L). Наконец, они определяют, какие у них есть последующие вопросы. Приведенный ниже рабочий лист можно использовать с этим упражнением по самооценке.

Last, they identify what future questions they have. The accompanying worksheet ([KWL Instrument to Assess Prior Knowledge](#)) can be used with this self-assessment activity.

## 3.6 СТРУКТУРА УРОКА

СОДЕРЖАНИЕ		
Время	Самооценка предыдущего знания	Учебные методы / материалы
20-30 минут	<p>Используйте стратегию KWLQ, чтобы учащиеся самостоятельно оценивали свои предыдущие знания. Самооценку можно проводить в группах или индивидуально на ватманах, доске, на бумаге или на компьютере. Оценка предыдущих знаний поможет вам спланировать соответствующую методологию по игре и любые последующие учебные мероприятия.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Попросите учащихся записать все, что они знают (К) о насильственном экстремизме.</b> (Пожалуйста, не дайте им определение пока).</li> <li><b>2. Затем попросите их определить, что (W) они хотели бы узнать о насильственном экстремизме?</b></li> <li><b>3. Подведение итогов. Просмотрите термины, относящиеся к идеям учащихся в словаре, которые возникли во время самооценки.</b></li> <li><b>4. Учащиеся представляют свои работы.</b></li> </ol>	<p>Совместное обучение или другие групповые методы</p> <p>Материалы: <b>рабочий лист KWL</b> может использоваться с этой самооценкой.</p>

## СОДЕРЖАНИЕ

Время	Основное содержание	Учебные методы
30 minutes	<p><b>Часть I: Знакомство с концепциями игры через тайну лабиринта</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="379 622 1117 741">1. <b>Представьте игру и ее концепции, погружая учащихся в тайну лабиринтов</b> (конструкция поля представляет намеренное сочетание лабиринтов и путаницы).</li> <li data-bbox="379 775 1117 965">2. <b>Вовлеките учащихся в загадку</b> если у него нет загадки, учащиеся не найдут его стоящим к изучению. Не то, чтобы насильственный экстремизм не озадачивал и не интересовал молодежь, это так. Но эта форма искусства была выбрана для игрового поля из-за его таинственности и древней истории - такой же древней и современной, какой является экстремизм войны и насилия.</li> <li data-bbox="379 999 1117 1223">3. <b>Помогите учащимся понять, что лабиринты как художественная и образовательная форма имеют невероятно длительную популярность и присутствие не только в разные эпохи, но и в разных культурах.</b> Тем не менее, так мало известно о значении или использовании этих художественных и скульптурных объектов.</li> <li data-bbox="379 1256 1117 1435">4. <b>Тайна, которая привлекает молодых людей, заключается в том, что использование лабиринтов было забыто, но художественные доказательства остаются.</b> Они являются мощным субъектом воображения и поднимают вопрос, почему они продолжают существовать.</li> <li data-bbox="379 1469 1117 1659">5. <b>Настольная игра была создана с видением лабиринта.</b> Лабиринт – это форма искусства с древними корнями во многих обществах, включая греческую, римскую, европейскую, азиатскую, египетскую, мезоамериканскую и ближневосточную литературу и мифологию, а также с таинственными, давно забытыми целями (см. сопутствующий материал в PowerPoint).</li> <li data-bbox="379 1693 1117 1861">6. <b>Функция древнего лабиринта была и считается образовательной, то есть, чтобы преподавать урок.</b> Напротив, путаницы представляют собой множество нерегулярных сетей ветвящихся проходов или путей, по которым игрок идет, изо всех сил пытаясь войти, а затем изо всех сил пытаясь вернуться снова.</li> <li data-bbox="379 1895 1117 2107">7. <b>Их форма была и должна развлекать и бросать вызов человеку, пытающемуся решить, как ориентироваться в лабиринте.</b> Эта игра использует функцию одного и формы другого: древняя традиция лабиринта в качестве учебного пособия и современное использование путаницы в качестве загадочного набора путей, которые игроки находят сложными для перемещения.</li> </ol>	<p>Совместное обучение или другие групповые методы</p> <p>Обучение посредством игры</p> <p>Материалы: Accompanying PowerPoint <b>Labyrinth</b></p>

## СОДЕРЖАНИЕ

Время	Основное содержание	Учебные методы / материалы
30-45 минут	<p><b>Часть II: Подготовка к игре и игра</b></p> <p><b>Предварительно просмотрите всю игру</b>, включая цели, указания, как играть и как победить. Объясните, что учащиеся должны знать и уметь делать в конце игры.</p> <p>Предоставление учащимся обзора игры (вместо того, чтобы дать им разобраться в ней самостоятельно) особенно важно для учащихся с особыми потребностями, включая тех, у кого имеются физические, а также познавательные потребности.</p> <p>Результаты обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Бросить вызов стереотипам.</li> <li>♦ Выбирать действия, которые способствуют терпимости и благополучию.</li> <li>♦ Способствовать независимому суждению и критическому мышлению.</li> <li>♦ Распознавать пропаганду и оценивать послы, встречающиеся в Интернете.</li> <li>♦ Анализ сценариев, связанных с насильственным экстремизмом, включая связанный с этим риск.</li> </ul> <p><b>Соберите материалы для игры и ознакомьтесь с инструкциями по игре.</b></p> <p>Игра разработана так, что вы можете скачать, распечатать, вырезать и играть. Она может быть напечатана на доске или картонной бумаге. Ламинирование бумажного игрового поля сделает ее более прочной. Игровые фигуры включены и также могут быть вырезаны. Две колоды карт лежат по обе стороны от доски.</p> <p>Есть один вход в лабиринт и несколько входов в центральную зону. Каждый игрок получает игровую фигуру, которая размещается в одной из начальных точек на поле. Играть получается лучше, если в ней участвуют от 2 до 4 игроков.</p>	<p>Обратитесь к разделу на странице 8 плана урока, где описано, как игру можно адаптировать к потребностям учащихся с особыми потребностями.</p>

## СОДЕРЖАНИЕ

Время	Основное содержание
30-45 минут	<p><b>Объясните цель игры.</b></p> <p>Цель игры состоит в том, чтобы учащиеся смогли успешно пройти лабиринт к центру, чтобы получить статус героя. Это достигается путем принятия соответствующих решений и нахождения своих путей в лабиринте, где существуют противоречивые дорожки, которые ведут к терпимости и альтруизму, а также к насилию и радикализации.</p> <p><b>Предварительно просмотрите инструкции с классом.</b></p> <p>Игроки пробираются через лабиринт-путаницу к его центру двигаясь против часовой стрелки. Каждое место на поле предполагает действие, испытание или выбор, которое может дать игроку возможность перейти на следующий уровень на игровом поле.</p> <p><b>Прочитайте карты.</b></p> <p>Когда игроки прибывают в соответствующее место, они берут карту, и зачитывают ее вслух другим игрокам. Некоторые карты будут представлять испытание для игроков или могут просить игроков сделать выбор. Напомните игрокам не читать обратную часть карты, перед тем, как дать ответ. Помогите игрокам с ограниченными навыками чтения или попросите других участников игры помочь любым игрокам, которые с трудом справляются с чтением.</p> <p><b>Стать Героем.</b></p> <p>Игроки сталкиваются с выбором, испытанием и возможностями помочь себе и другим игрокам, сделав правильный выбор. Как только игрок достигает центра, он становится героем.</p> <p><b>Как победить.</b></p> <p>Игроки «побеждают», когда они прокладывают себе путь к центру лабиринта. В конечном итоге, все игроки достигают центра. Первый игрок, который завершит лабиринт, может стать победителем, но все игроки в конечном итоге выигрывают. В лабиринте могут быть различные тропинки к центру.</p> <p><b>Сгруппируйте учащихся и начните играть.</b></p> <p>В зависимости от количества игровых полей, разбейте учащихся на группы по 4-8 человек.</p> <p><b>Во время игры.</b></p> <p>Пока учащиеся играют в игру, ходите по комнате, чтобы убедиться, что они выполняют задание, и ответить на любые вопросы.</p>

## CONTENT

Время	Основное содержание	Учебные методы
20-25 минут	<p><b>Подведение итогов: После игры</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. После игры попросите учащихся вернуться к упражнению <b>KWLQ</b> и определить, чему они научились (L).</li> <li>2. Поскольку игра состоялась как групповое взаимодействие, каждой команде было бы интересно составить список того, что они узнали.</li> <li>3. Проведите обсуждение итогов игры со всем классом.</li> </ol> <p>Для начала спросите, понравилась ли им игра. Попросите их объяснить, почему им понравилась игра или почему не понравилась. Эта информация может быть использована для постоянного улучшения игры.</p> <p>Затем спросите учащихся о вопросах, поднятых в игре. Это очень важно и должно быть сделано, по возможности, в тот же день, когда игра была сыграна. Постарайтесь вовлечь учащихся в обсуждение того, что они чувствовали, когда им нужно было вытянуть карту из колоды «Карты на руке» (HYAD), где требовалось, чтобы они принимали свойство группы, с которой они не были знакомы. Например, когда мальчик тянет карту как девочка в обществе, где мальчиков ценят больше, чем девочек.</p> <p><b>4. Ключевые послания:</b> (Убедитесь, что учащиеся понимают эти ключевые идеи.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Использование насилия или угрожать им, для достижения политических или других целей, является незаконным.</li> <li>❖ Уважение к различиям и разнообразию имеет решающее значение для здорового, процветающего и устойчивого общества.</li> <li>❖ Насильственным экстремизмом часто движет чувства изоляции, отчуждения и обиды, а также страх, невежество, дискриминация, низкая самооценка и нетерпимость. Для повышения устойчивости, ответные действия на насильственный экстремизм должны осуществляться таким образом, чтобы права человека и верховенство закона уважались, в противном случае можно усилить отчуждение и чувство изоляции.</li> </ul>	Обсуждения в малых группах
10-15 минут	<p><b>Размышления об уроке, который вы только что провели:</b> После проведения урока, как можно скорее, поразмыслите об опыте. Попробуйте обратиться к нижеприведенным подсказкам для ведения процесса.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как прошло ваше преподавание урока?</li> <li>2. На основании оценки (KWLQ), что на самом деле выучили учащиеся? Кто выучил? Чему они научились?</li> <li>3. Если бы вы завтра провели такой же урок, что бы вы сделали по-другому?</li> </ol>	Размышление – это инструмент для непрерывного самоанализа и улучшения

## 3.7 ОЦЕНКА

Формирующая оценка: Ходите по комнате и следите за учащимися, участвующими в игре. Соблюдайте их игровые стратегии и примите к сведению их вопросы.

Итоговая оценка: Ведите учет их самооценок по KWL и сравнивайте их с тем, что учащиеся определили, как новое знание, которое они приобрели после проведения игры.

## 3.8 УПРАЖНЕНИЯ ПО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ ЗНАНИЙ

Существует много видов совершенствования знаний, связанных с Лабиринтами, которые также можно использовать в качестве испытания учащихся во время поиска ими новых способов решения проблем. До или после игры, молодежь может:

- ◆ Нарисовать свои древние лабиринты или более современные лабиринты.
- ◆ Разработать свои собственные игры, которые используют структуру лабиринта / путаницы.
- ◆ Создать большой лабиринт или путаницу из песка, грунта или снега и разработать правила игры.
- ◆ Исследовать возможное применение лабиринтов и путаницы в разные эпохи истории.
- ◆ Подумать творчески, как можно на протяжении веков забыть, для чего использовался тот или иной лабиринт или путаница.
- ◆ Создать и использовать лабиринт (или путаницу) для преподавания какого-либо школьного предмета или для проверки своих собственных знаний по данному предмету.
- ◆ Обсудить способы использования лабиринтов, чтобы помочь молодым людям обрести чувство цели.
- ◆ Расширить идеи в этой игре, представив или создав свою собственную настольную или электронную игру, в которой возможны дополнительные варианты путешествий, обучения, понимания и приключений.

Присылать нам идеи для улучшений, изменений и дополнений в игре. С нами можно связаться по адресу [hbond@howard.edu](mailto:hbond@howard.edu).

## 3.9 КАК ВОВЛЕЧЬ РОДИТЕЛЕЙ

Поговорите с родителями ваших учащихся, как они могут наилучшим образом поддержать своего ребенка в этой игре. Некоторые рекомендуемые подсказки изложены ниже.

Скажите родителям, что в эту игру играют в школе, но в нее можно играть и дома. Тем не менее, участие родителей рекомендуется. Участие родителей может помочь ребенку получить важные знания, навыки и установки, такие как критическое мышление и независимое мнение. Ниже приведены способы того, как помочь ребенку получить максимальную отдачу от игры. Если у них есть какие-либо вопросы по поводу игры, подбадривайте их связаться с вами.












Помогите своему ребенку следующим образом:

- ◆ Играя в игру с вашим ребенком.
- ◆ Поощряя вашего ребенка играть в игру с семьей и друзьями.
- ◆ Прося их прочитать (или помогая им прочитать) сценарии на картах и доске.
- ◆ Разговаривая с ребёнком об игре – что они узнали, что им понравилось или не понравилось.
- ◆ Обсуждая сценарии на карте и риски, связанные с игрой.
- ◆ Спрашивая их, есть ли у них вопросы. Если вы не можете ответить на вопросы, обратитесь к тому, кто, по вашему мнению, сможет ответить на эти вопросы.
- ◆ Стимулируя внесение изменений в игру для лучшего соответствия контексту. Например, могут быть добавлены дополнительные карты и сценарии.
- ◆ Изучая интересные аспекты игры, например, как люди могут решать проблемы, не прибегая к насилию, или почему лабиринты заинтриговывали людей на протяжении многих лет.
- ◆ Вдохновляя их создавать свои собственные лабиринты или путаницы на бумаге, в песке, на грунте или на снегу.








## 3.10 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ СЦЕНАРИЕВ ПО КАРТАМ

**18 КОЛОДА «КАРТЫ НА РУКЕ» (НУАД)**

Карты НУАД представляют собой начало чьей-то жизни. Некоторые люди рождаются в выгодном положении, а другие рождаются в неблагоприятных условиях. Игроки могут прибывать на игровое поле с символом руки и должны взять карту из колоды карт НУАД. Логическое обоснование этой игровой стратегии состоит в том, чтобы дать игрокам возможность задуматься над тем, каким образом их индивидуальное или групповое членство может дать им определенные преимущества и / или недостатки в жизни, и понять, что эти групповые идентичности могут пересекаться таким образом, что они могут испытывать как преимущество, так и недостатки одновременно. Данная взаимосвязанная система преимуществ и недостатков может также служить источником обиды и насилия и / или готовности использовать насилие для устранения неравенства.



Сценарии по картам	Влияние на игру		Цели Устойчивого Развития (ЦУР)
Вы девушка в обществе, которое ценит мальчиков больше, чем девочек.	Вернитесь на одну позицию назад.		ЦУР 5
Вы были вынуждены покинуть свою страну, чтобы избежать войны, преследований или стихийных бедствий.	Поменяйтесь руками с игроком справа от вас. Этот игрок возвращает свою карту в колоду и вытаскивает другую карту из колоды карт НУАД.		ЦУР 10 и 16
Ваш интеллект не подвергается сомнению из-за того, как вы выглядите или говорите.	Замените эту карту и вытащите другую из колоды карт НУАД.		ЦУР 16
Ваша семья живет в богатой нации.	Сделайте дополнительный ход.		ЦУР 1, 3, 10
Вы пережили полиомиелит, но вы испытываете затруднения с ходьбой.	Продвиньтесь вперед еще на 2 позиции.		ЦУР 3
Вы рождены в бедной, но трудолюбивой семье.	Двигайтесь назад на 4 позиции, затем двигайтесь вперед на 2.		ЦУР 1 и 10
Вы закончили начальную школу, но у вас не было возможности посещать среднюю школу.	Двигайтесь вперед на 5 позиций, затем назад на 2.		ЦУР 4, 5, 10
Вы сирота.	Поменяйтесь руками с игроком слева. Этот игрок возвращает свою карту и вытаскивает другую карту из колоды карт НУАД.		ЦУР 1 и 3
У вас есть доступ к интернету.	Продвиньтесь еще на 4 позиции.		ЦУР 1 и 10
Вы являетесь членом низшей касты (или стигматизированной группы).	Теряете один ход.		ЦУР 10 и 16
Ваша мама закончила университет.	Вы получаете дополнительный ход.		ЦУР 1 и 10









Сценарии по картам	Влияние на игру		Цели Устойчивого Развития (ЦУР)
Вы можете ошибиться, но это не связано с вашим полом, расой, этнической или религиозной принадлежностью.	Продвиньтесь на 5 позиций вперед.		ЦУР 10 и 16
В вашей школе много книг в библиотеке и компьютеров для учеников.	Вы получаете дополнительный ход.		ЦУР 1 и 16
Вас дразнят из-за вашей фамилии.	Вы теряете ход.		ЦУР 16
Вы принадлежите к этнической или расовой группе большинства в вашей стране.	Вы получаете дополнительный ход.		ЦУР 3, 5, 16
Есть много людей в школе и в вашем районе, которые похожи на вас в положительных ролях.	Продвиньтесь еще на 2 позиции вперед.		ЦУР 16
Над вами никогда не насмеялись, не дразнили, и не избегали вас из-за инвалидности или особых потребностей.	Продвиньтесь на 5 дополнительных позиций вперед.		ЦУР 16
У вас нет стимула преуспевать по всем предметам в школе.	Вернитесь на две позиции назад.		ЦУР 3, 10, 16
<b>СОЗДАЙТЕ СВОЮ КАРТУ НУАД</b>	Укажите, как это может повлиять на игру.		Какие вопросы в рамках ЦУР эта карта решает?

## 19 КАРТЫ ВЫБОРА И ИСПЫТАНИЙ

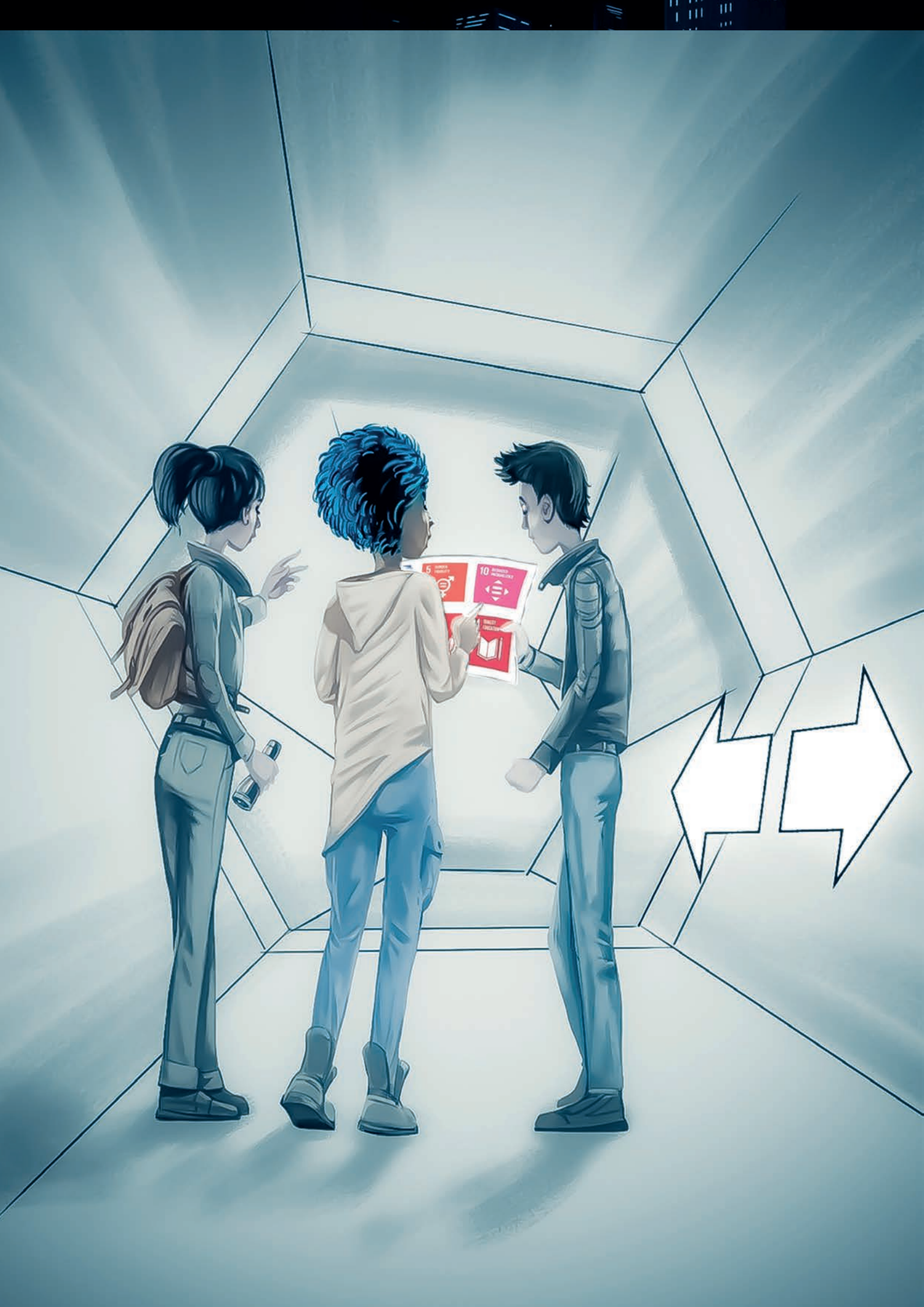
На игровом поле будет семь клеток, где учащиеся должны будут взять карту Выбор или Испытание из колоды карт. Эта колода карт включает в себя выборы и испытания, но также включает и призовые карты с обозначением Целей Устойчивого Развития (ЦУР). Карты ЦУР позволяют игрокам перейти на следующий уровень Лабиринта. Эти карты служат наградами за устойчивые действия. Игроки могут использовать эти карты, чтобы перейти на следующий уровень или даже срезать путь к центру Лабиринта, чтобы стать героем и победителем

Сценарии по картам	Влияние на игру	Графика игры	ЦУР
<p><b>Выигрывают все:</b> Ваши друзья в школе издевались над девочками, говоря им, что им не место в этой школе. Они попросили вас присоединиться к ним. Что делать?</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Вы отказались и сразу сказали взрослому, что происходит. Для поддержки права девушки на образование все игроки продвигаются вперед на 5 позиций, независимо от того, где они расположены на поле. Когда девушки получают качественное образование, все выигрывают!</p>		ЦУР5
<p><b>Пусть вас не выталкивают и не втягивают:</b> Вы были одиноки и искали друзей, когда нашли эту новую онлайн-группу, которая пригласила вас присоединиться к их разговору об охоте и нанесении вреда иммигрантам. Должны ли вы присоединиться?</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Нет, вы не должны присоединяться. Попробуйте встретить новых друзей в вашем районе или в школе или попросите членов вашей семьи о помощи. Предоставление выхода из трудностей и обещание дружбы – это фактор втягивания для групп ненавистников, пытающихся завербовать членов. Если вы ответили правильно, продвиньтесь вперед на 5 позиций. Если вы ответили «да», немедленно идите в ближайший тупик на поле, и вы лишаетесь следующего хода.</p>	Тупик	ЦУР 10 и 16
<p><b>Бандвагэн Блюз (Bandwagon Blues):</b> В рекламе по радио сообщалось, что многие известные и великие люди сходятся во мнении, что определенное дело/действие правильны, и что все остальные ошибаются. Кто я такой, чтобы не соглашаться с ними? Это пропаганда или факт?</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Это пропаганда. Эта реклама искажает правду, так что вы не будете подвергать сомнению их утверждения. Если вы ответили правильно, двигайтесь вперед на 4 позиции. Если вы ответили неправильно, перейдите к закрытой зоне дороги на поле.</p>		ЦУР 16
<p><b>Обратно в школу:</b> Я не очень хорошо учусь в школе и собираюсь бросить учебу. Оставайтесь в школе. Поговорите со своими учителями, родителями или с кем-то, кому вы доверяете. Образование может сделать вас менее уязвимым перед насилием и эксплуатацией и помогает повысить устойчивость или способность прийти в себя после трудных времен.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Возьмите ближайший разворот и двигайтесь вперед на 10 позиций.</p>		SDG 4
<p><b>Писать ненависть:</b> Ваши друзья попросили вас присоединиться к ним в написании на стене школы разжигающих ненависть посланий о гомосексуалистах. Вы отказались и сообщили о таком поведении властям.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> За уважение к другим, отказ от написания разжигающих ненависть посланий и за сообщение о плохом поведении продвиньтесь на 8 позиций вперед. Когда закончите, положите карточку лицевой стороной вниз на дно колоды. Вы получаете вознаграждение за устойчивые действия.</p>		SDG 3 & 16

Сценарии по картам	Влияние на игру	Графика игры	ЦУР
<p><b>Разграничивать по расе:</b> Я не разграничиваю по расе, потому что у меня есть чернокожие друзья. Вы не застрахованы от разграничения по расе потому, что у вас есть друзья, имеющие разные цвета кожи. Отрицание расовой и этнической идентичности человека является формой стереотипов и оскорбительным.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Двигайтесь прямо к препятствию на дороге и ждите своего следующего поворота.</p>		ЦУР 16
<p><b>Пора действовать!</b> Они сказали нам действовать сейчас, иначе наш образ жизни окажется под угрозой. Пропаганда или убеждение?</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Использование страха, чтобы убедить кого-то сделать что-то или предпринять определенные действия, является пропагандой. Если вы сказали пропаганда, двигайтесь на две позиции вперед. Если вы сказали убеждение, вернитесь назад на 3 позиции. Убеждение включает в себя факты без преувеличения.</p>		ЦУР 10 и 16
<p><b>Давайте будем друзьями.</b> Вы подружились с новым студентом из другой страны.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Бросьте кубик и сделайте еще один ход. Затем положите карту обратно на дно колоды. Вы получаете вознаграждение за устойчивые действия.</p>		ЦУР 3 и 16
<p><b>Счастливая жизнь:</b> Действующая в режиме онлайн военная организация обещала вам благожелательного(ую) супруга(у) и счастливую жизнь, если вы приедете и присоединитесь к их секретным военным операциям. Итак, вы решили пойти.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Это фактор втягивание, используемый организациями, стремящимися воспользоваться теми, кто ищет любовь. Не дайте себя втянуть в неправильное направление! Перейдите к ближайшему неправильному повороту на поле. Затем продвиньтесь на 1 позицию вперед. Положите карту на дно колоды карт «Выбор или Испытание».</p>	Неправильный поворот	ЦУР 3 и 5
<p><b>В наших руках:</b> Вы и ваша семья чувствуете, что с вами плохо обошлись. Вы полагаете, что ваш единственный вариант это взять дело в свои руки.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Использование насилия или его угрозы для решения проблемы является насильственным экстремизмом, который может привести к тому, что люди будут убиты или ранены, и не поможет решить вашу проблему или не предоставит выход из трудностей. Ненасильственное сопротивление использовалось как одно из средств воздействия на изменения. Вы движетесь в неправильном направлении. Вернитесь назад на 5 позиций. Затем положите карту лицом вниз обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 10 и 16
<p><b>ЦУР 1: Ликвидация нищеты:</b> Эта карта Целей устойчивого развития (ЦУР) позволяет вам перейти на следующий уровень лабиринта и, следовательно, ближе к центру.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> После использования карты, пожалуйста, положите ее обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 1
<p><b>ЦУР 4: Качественное образование:</b> Эта карта Целей устойчивого развития (ЦУР) позволяет вам перейти на следующий уровень лабиринта и, следовательно, ближе к центру.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> После использования карты, пожалуйста, положите ее обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 4
<p><b>ЦУР 5: Гендерное равенство:</b> Сохраните эту карту Целей устойчивого развития (ЦУР), чтобы она помогла вам вернуться на правильный путь.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> После использования карты, пожалуйста, положите ее обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 5

Сценарии по картам	Влияние на игру	Графика игры	ЦУР
<p><b>ЦУР 10: Уменьшение неравенства:</b> Эта карта Целей устойчивого развития (ЦУР) позволяет вам перейти на следующий уровень лабиринта и, следовательно, ближе к центру.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> После использования карты, пожалуйста, положите ее обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 10
<p><b>ЦУР 16: Мир, правосудие и эффективные институты:</b> Эта карта Целей устойчивого развития (ЦУР) позволяет вам перейти на следующий уровень лабиринта и, следовательно, ближе к центру.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> После использования карты, пожалуйста, положите ее обратно на дно колоды.</p>		ЦУР 16
<p><b>Борьба с пропагандой ненависти:</b> Вы и ваша семья считаете, что правительство посягает на ваш образ жизни. Итак, вы присоединяетесь к группе, которая ненавидит людей, которые отличаются от других и хочет причинить им вред.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Ненависть к людям, которые отличаются от других, не решит ваши проблемы, а только усугубит их. Все люди заслуживают уважения. Вы ошиблись. Вернитесь назад на 5 позиций.</p>		ЦУР 10 и 16
<p><b>Межконфессиональная надежность:</b> Вы пригласили членов другой религиозной группы присоединиться к вашей религиозной церемонии, посвященной празднованию уважения. Быть терпимым и ценить разнообразие помогает создать ощущение благополучия и принадлежности к каждому.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Бросайте кубик и сделайте еще один ход. Затем положите карту лицом вниз обратно на дно колоды. Вы получаете вознаграждение за устойчивое действие.</p>		ЦУР 16
<p><b>Подстраиваться:</b> Некоторые из ваших друзей пытаются изменить свою внешность и поведение, чтобы лучше подстраиваться под кого-то и чтобы некоторые люди относились к ним с почтением.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Вы решили, что лучше быть собой, а не кем-то другим. Наличие позитивного имиджа может отразить тех, кто пытается заманить вас ложными обещаниями. Бросайте кубик и сделайте еще один ход. Затем положите карту лицом вниз обратно на дно колоды. Вы получаете вознаграждение за устойчивое действие.</p>		ЦУР 3 и 16
<p><b>Обобщение:</b> Вы сказали человеку другого цвета кожи, что он очень хорошо говорил благодаря своей расе. Ваши действия основывались на обобщении или убеждении, что люди другого цвета кожи не такие умные, как другие.</p>	<p><b>Обратная сторона карты.</b> Стереотипы ставят клеймо людям в основном негативным образом. Постарайтесь узнать людей как личность, а не судить их по таким признакам, как цвет кожи или язык, на котором они говорят, или откуда они родом. Вы попали в кирпичную стену. Идите прямо к закрытой зоне дороги и пропустите свой следующий ход.</p>		ЦУР 16





## IV. КАК АДАПТИРОВАТЬ ИГРУ ЛАБИРИНТ

Настольная игра Лабиринт была разработана с учетом возможности ее адаптации. С целью максимизации эффективности, учителя могут пересматривать и вносить изменения в план игры и урока, чтобы лучше соответствовать потребностям учащихся или местным условиям и контексту. Игра Лабиринт может быть адаптирована путем изменения игрового поля, обеспечения соответствия двух карточных колод с контекстом, и изменения правил или стратегии игры. Общее правило относительно адаптаций заключается в том, чтобы основные элементы игры оставались такими же после внесения изменений. Если основные элементы изменятся, возможно, придется корректировать результаты обучения или важнейшие вопросы.

Адаптация подразумевает повышение эффективности того, чего вы пытаетесь достичь в игре. Требуемый уровень мастерства для игры может быть скорректирован, чтобы игра не была слишком легкой или слишком сложной для игроков. В соответствии с уровнем квалификации учащихся, с течением времени, можно расширить или уменьшить масштабы адаптации. На Рисунке №1 показаны различные способы адаптации игры.

### 4.1 АДАПТАЦИЯ ПОЛЯ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Игровое поле может быть изменено, с целью обеспечения гибкости и темпа игры, а также принятия во внимание местных условий и контекста.

- **Измените информацию на клетках. Вместо тупика вы можете добавить парковку, улицу или дорогу с односторонним движением, ведущую в никуда, показывающие как определенные решения или испытания могут толкать вас на неверный путь.**
- **Включите несколько иные стратегии, которые влияют на то, как игроки перемещаются по полю. В настоящее время, Цели устойчивого развития (ЦУР) и клетка «Объезд» позволяют игрокам переходить на следующий уровень Лабиринта. В Лабиринте имеется четыре уровня. Четвертый уровень – это центр, где игрок достигает статуса героя и побеждает. Также могут быть добавлены дополнительные клетки на поле ЦУР.**
- **Используйте местные примеры и картинки на игровом поле. Изменения в поле могут отражать местную топографию, условия и вызовы. Например, значок на поле может символизировать то, как интернет толкает человека на односторонний путь или приводит в тупик, создав больше возможностей для радикализации.**
- **Учащиеся также могут создавать свои собственные игровые поля, если ключевые компоненты или элементы соответствуют заявленным результатам обучения.**
- **Создайте укороченные пути, ведущие на следующий уровень на игровом поле. Короткий путь должен совпадать с принятием правильного решения или положительного выбора либо с помощью карт, либо когда случайно оказывается на игровой клетке.**

## 4.2 АДАПТАЦИЯ КАРТ В КОЛОДЕ «КАРТЫ НА РУКЕ» (НУАД)

Можно вносить изменения в колоду «Карт на руке» (НУАД), чтобы учесть различные культурные и социальные традиции в разных местах, где можно играть в игру. На игровом поле есть четыре НУАД-клетки. Тем не менее, это также может быть изменено. Колоду карт НУАД можно адаптировать следующими способами:

- Включите в карты примеры, которые более соответствуют культурным условиям. Например, карту «Вы девушка в обществе, которое ценит мальчиков больше, чем девочек», замените на карту с надписью «Вы мальчик в обществе, которое ценит девочек больше, чем мальчиков». Здесь можно указать и другие отличительные черты и принадлежности.
- Вовлекайте учащихся в процесс адаптации карт НУАД. Учащиеся могут опираться на собственный жизненный опыт, когда они чувствуют себя привилегированными или подвергаются дискриминации.
- Познакомьте учащихся с ЦУР, предложив им привести свою вновь созданную карту в соответствии с наиболее подходящей ЦУР.
- Вовлекайте учащихся в преобразование или изменение воздействия сценария НУАД. Вместо того, чтобы потерять ход, вернитесь назад или продвиньтесь вперед на 5 позиций или пройдите прямо в тупик. Здесь есть несколько возможностей.
- Создайте различные изображения или значки руки для размещения на поле. На руке может отсутствовать палец, или она может быть другого цвета, размера или формы. Настоящие вариации представляют человеческое разнообразие в этой части тела.

## 4.3 АДАПТАЦИЯ КАРТ «ВЫБОР ИЛИ ИСПЫТАНИЕ»

Карты «Выбор или Испытание» могут быть адаптированы для лучшего соответствия местным условиям. Условия, которые создают возможности для насилия и радикализации, часто относятся к определенному месту. Нет единого пути, ведущего к насилию.

Выборы и испытания должны отражать реальное положение дел на местах, свидетельствующее о ситуациях и сценариях, в которых находится молодежь. На игровом поле есть семь клеток, где учащиеся должны будут взять карту «Выбора или Испытания». Тем не менее, это может быть адаптировано. Карту «Выбор или Испытание» можно адаптировать следующими способами:

- Вносите изменения в сценарии с целью соответствия местным условиям. Например, включите в карты примеры, которые более соответствуют культурным условиям. Учителя или учащиеся могут заполнить эти места.
- Вместо «Вы были одиноки и искали друзей или цель в жизни, когда обнаружили эту новую онлайн-группу, которая пригласила вас присоединиться к их разговору о \_\_\_\_\_». Учителя или учащиеся могут стоять на этих клетках. Вы были \_\_\_\_\_, когда обнаружили \_\_\_\_\_, которая пригласила вас \_\_\_\_\_».
- Сценарии могут быть обсуждены во время сессии по обсуждению итогов игры.
- В зависимости от уровня квалификации, игрокам могут предлагать создавать свои собственные сценарии, которые отражают их живые культурные реалии в школе и в их сообществах, такие как перевод карт на местные языки и символы.



- После создания карт «Выбор или Испытание» попросите учащихся привязать карту или выбор к игровому полю. Какое влияние оказывает выбор или решение? Другими словами, создайте на игровом поле возможность подкрепить хорошее или плохое решение, вытекающее из колоды карт «Выбор или Испытание». Вы отправляете игроков в Тупик на Развороте, чтобы усилить негативные последствия?
- Познакомьте учащихся с ЦУР, предложив им привести свою вновь созданную карту в соответствии с наиболее подходящей ЦУР.

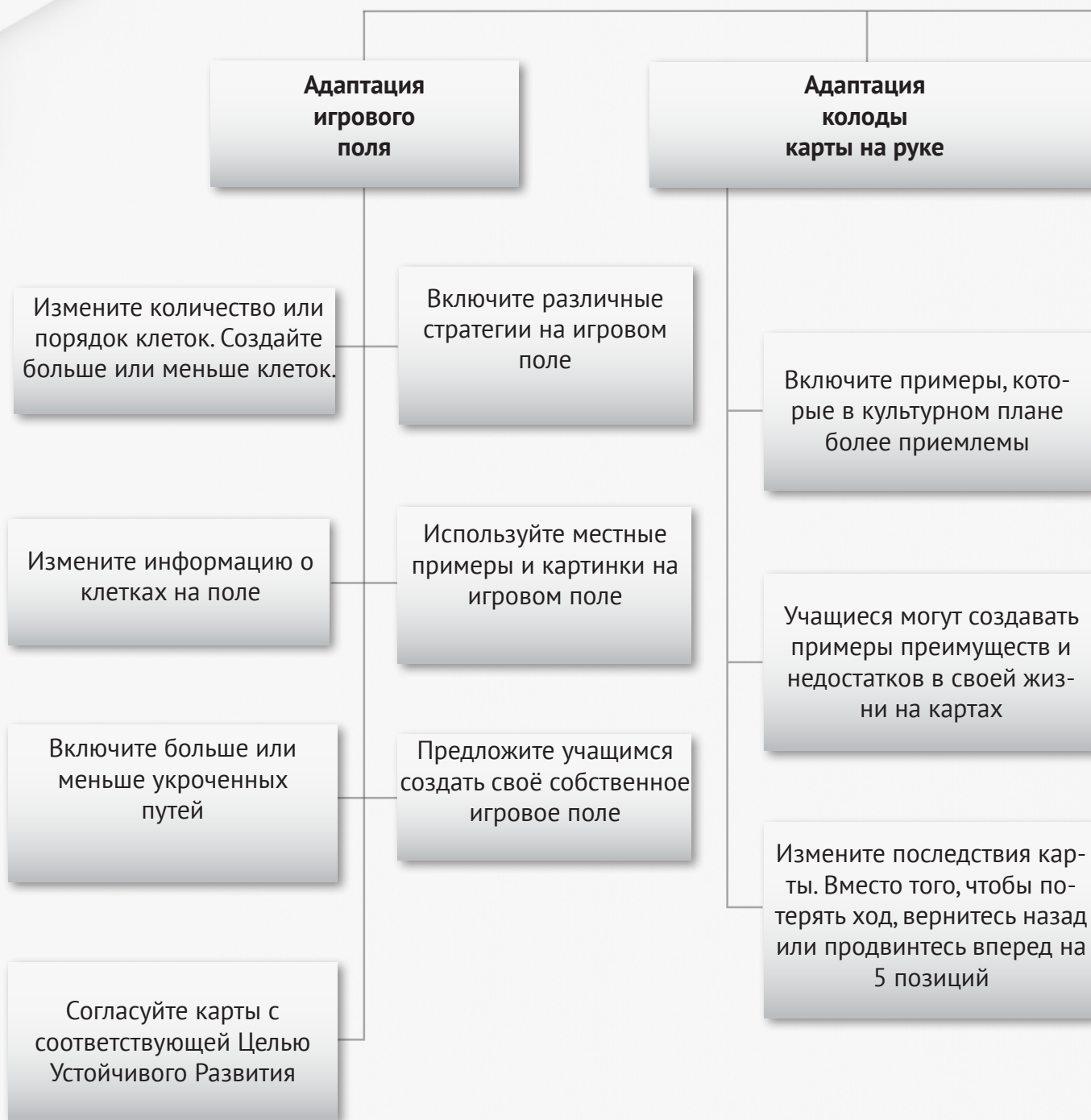
#### 4.4 АДАПТАЦИЯ ИГРЫ ПУТЕМ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Игра также может быть адаптирована путем небольших изменений правил игры. Общее правило относительно адаптаций все еще применяется здесь. Если изменения в правилах достаточно обширные, например, изменение того, как игроки побеждают в игре, то результаты обучения или важнейшие вопросы, возможно, придется скорректировать соответствующим образом. Изменения правил должны быть одинаковы для всех игроков. На Рисунке 1 показаны различные способы изменения правил.

Правила могут быть адаптированы или изменены следующими способами:

- Измените правило, улучшающее темп или ход игры. Например, используйте один или два кубика, чтобы перемещаться по полю или используйте вращающееся колесо.
- Вы можете изменить правило, касающееся использования карт ЦУР. ЦУРы открывают доступ к верхним уровням Лабиринта ближе к тому, чтобы стать героем и победителем. ЦУР могут быть сохранены или заменены таким образом, что позволяет использовать другую форму передвижения по полю или игры. Тем не менее, изменение правила не должно изменять базовый элемент, согласно которому ЦУР служат в качестве вознаграждения за устойчивые действия или выбор.
- Вы можете изменить правила относительно того, как клетки в игровом поле влияют на ход игры и перемещение. Когда вы прибываете в Тупик, он может перенаправить вас обратно в «Старт» или в раздел «Объезд» на поле.
- Изменение правил может сделать игру более доступной для игроков с особыми потребностями. Для детей, испытывающих трудности с использованием своих рук, вы можете менять игровые фигуры, путем предоставления различных игровых фигур, имеющих иные формы и размеры. Бросание кубиков может быть сложным для детей, испытывающих трудности с использованием рук или имеющих затруднения в когнитивной деятельности. Вы можете использовать вертушку (спиннер), или вместе с классом сделать большой пуховый кубик с цифрами и точками на нём.

## СПОСОБЫ АДАПТАЦИИ



## ИГРЫ «ЛАБИРИНТ» (Рисунок 1.)

