

Фінал. «Рівність»

Команди створюють власний "код рівності" — алгоритм дій проти дискримінації, використовуючи підказки з усіх кімнат. Це підсумкове командне завдання, яке об'єднує досвід усіх етапів.

Післяігрове обговорення

Ключові запитання:

1. Чи легко було розпізнати дискримінацію?
2. Чи стикалися ви з нею в житті?
3. Як ми можемо діяти, щоб її подолати?

Формат: інтерактивна дискусія «Світлофор»:

- - проблема
- - що вже робимо
- - що можемо зробити

Результат

- Розвиток емпатії та критичного мислення
- Розуміння соціальної справедливості
- Формування власної позиції щодо рівності прав

Ескейп-гра «Код рівності»



ОНЛАЙН



Ескейп-гра «Код рівності»

Ескейп-гра «Код рівності»

Вихідні дані

Видано:



Українська Спілка Нижньої Саксонії –
Ukrainischer Verein in Niedersachsen e. V.

Königstraße 20
30175 Hannover

+49 (0)157 – 53087566
+49 (0)157 – 34539284

info.uvnev@gmail.com
www.uvnev.de

Брошура створена в рамках проєкту:
«Розширення прав і можливостей та запобігання дискримінації щодо жінок-біженок та молоді з України»

Розроблення матеріалів:

координаторкою молодіжного клубу
Української Спілки Нижньої Саксонії
Кристиною Постановською

Авторка малюнків:

Вікторія Постановська

Графічне оформлення та дизайн:

Ірина Зайченко

Фінансування:

Міністерство у справах соціальної політики,
праці, охорони здоров'я та гендерної рівності
Нижньої Саксонії.

За підтримки:



Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Arbeit, Gesundheit
und Gleichstellung



«Код рівності» — це не просто гра.

Це освітній простір, де молодь вчиться бачити, відчувати та змінювати суспільство на краще.

Ескейп-гра **«Код рівності»** об'єднує людей навколо важливої теми — боротьби з дискримінацією. Вона не лише захоплює цікавими загадками та пошуком рішень, а й дає глибоке розуміння того, як діяти у ситуаціях, коли стикаєшся з нерівністю чи упередженням.

Ця гра розвиває критичне мислення, навчає відстоювати свої права, формує командний дух і показує, що рівність — це ключ до свободи. Кожне завдання — це крок до усвідомлення, що ми можемо змінювати світ, починаючи з власних дій.

Запрошуємо вас зануритися у світ викликів, розгадати таємниці та разом створити алгоритм боротьби з дискримінацією!

Тема: Дискримінація та її форми

(за статтю, расою, віком, станом здоров'я тощо)

Цільова аудиторія: молодь 14–25 років

Формат: кімнатна ескейп-гра

(можлива адаптація для вуличного квесту або гри в приміщенні)

Тривалість: 60–90 хвилин (гра + обговорення)

Кількість учасників: 4–16 осіб (за потреби — кілька груп)

Мета гри

Показати, як проявляється дискримінація в сучасному світі, навчити розпізнавати її форми та знайти “код рівності” — спільний алгоритм дій для створення толерантного суспільства.

Етап 1. Підготовка

Локація:

Простір із 4 тематичних зон (або умовних «кімнат»):

1. «Скляна стеля» — дискримінація за статтю
2. «Моббінг» — психологічне цькування
3. «Інклюзивний світ» — дискримінація за станом здоров'я
4. «Колір шкіри» — расова дискримінація
5. Фінальна зона — «Рівність»

Реквізит:

- замки, скриньки або конверти з кодами;
- паперові підказки, історії персонажів;
- муляжні гроші, предмети-символи (темні окуляри, картки різних кольорів тощо);
- Неонова ручка з невидимим чорнилом (для підказок, що з'являються під УФ-світлом) ;
- таймер, фліпчарт для підбиття підсумків.

Етап 2. Сценарій гри

Вступна легенда

Ви потрапили у світ, де дискримінація — закон. Щоб вибратися, потрібно подолати всі упередження, знайти ключ до рівності й довести, що справедливість — це свобода.

Кімната 1. «Скляна стеля»

Тема: гендерна дискримінація

Завдання: порівняти два резюме — чоловіка та жінки — і довести рівність їхніх кваліфікацій.

Підказка: Закон про прозорість заробітної плати в Німеччині (Entgelttransparenzgesetz, 2017).

Мета: знайти код до скриньки та “зламати” упередження.

Реквізит: два резюме, скриньки, що відкриваються за кодом, муляжні гроші, костюми.



Кімната 2. «Моббінг»

Тема: цькування

Завдання: розгадати загадку, переглянувши відео через QR-код на флаєрі.

Мета: усвідомити механізми психологічного тиску та способи протидії.



Кімната 3. «Інклюзивний світ»

Тема: дискримінація за станом здоров'я

Завдання: зрозуміти важливість доступності — одна з підказок написана шрифтом Брайля.

Мета: знайти ключ, користуючись альтернативними способами сприйняття.

Реквізит: картки Брайля, темні окуляри, конверт із ключем.



Кімната 4. «Колір шкіри»

Тема: расова дискримінація

Завдання: проаналізувати історію дискримінації на роботі, знайти правовий захист у законі (Allgemeines Gleichbehandlungsgesetz, AGG).

Дія: відкрити рюкзак із цифровим кодовим замком, усередині — підказка для наступного етапу та приємний сюрприз із продовженням історії...

Реквізит: історії, кодовий замок, закон AGG, форма заяви про дискримінацію, сюрприз.

