

**Методика за детективска
игра за повишаване на
чувствителността
към хора със сензорно
увреждане и мюсюлмани
във Варна**

Методика за детективска игра за повишаване на чувствителността към хора със сензорно увреждане и мюсюлмани във Варна

Заглавие на играта	Някой виждал ли е Искрен?
Педагогически аспекти	<p>Играта има силен повишаващ чувствителността компонент, който произтича от активното участие на сляпата общност. Нейните представители споделят лични истории и демонстрират типични житейски ситуации. Елементите на сюжета на играта са изградени върху силните страни на сляпата общност като активни спортни хора, способни да упражняват дейности, извън уж ограничените си възможности, напр. стрелба с лък и тенис на маса.</p> <p>Освен от педагогическа гледна точка, играта добавя и елемент за повишаване на осведомеността за изгряващото крайно дясно крило в България и Европа. Чрез споделяне на лични истории и изправяне пред класически стереотипи участниците се срещат с млади мюсюлмани и научават повече за дискриминацията, с която те се сблъскват ежедневно.</p>
Кратък сюжет	<p>Играта във Варна е история за приятен и услужлив човек на име ИСКРЕН, който подкрепя сляпата общност на града, живееща в посткомунистическа територия в съседния квартал около нефункционираща фабрика. В нея в миналото са работели незрящи хора, а сега в квартала живее смесица от зрително затруднени и средностатистически хора. ИСКРЕН подкрепя различни видове уязвими групи - със специални нужди или специфичен етнически статус - чрез образователни дейности чрез спорт. Той е готов да демонстрира своята значима работа на възможно най-много млади хора в града. Когато групите младежи, представляващи различни училища и организации, пристигат да се срещнат с него, той изглежда липсва. Те са поканени да помогнат в процеса на търсене на ИСКРЕН и изведнъж трябва да се гмурнат в непознатия, но сложен, интересен и предизвикателен свят на общността на слепите и тяхното читалище, преодолявайки различни задачи, често със завързани очи. Например: стрелба с лък, шоудаун (тенис на маса за незрящи хора), съобщения на Брайл и бележки на турски, декодиране на тайни кутии и съобщения, QR кодове. Тъй като групата е разделена на две, всеки екип преминава през поне три различни вида предизвикателства - физически, логически, комуникационни и смесени, така че сюжетната линия заедно с разнообразните задачи да може да провокира активното им участие и включване, като същевременно поддържа високо ниво на интерес. Целият процес ги довежда до момента, в който те откриват, че ИСКРЕН е добре и основната цел на играта е да ги накара да изживеят живота на незрящи и зрително затруднени хора, както и на етническите малцинства от гледна точка на техните силни и социални предизвикателства.</p>

Кратък сюжет	<p>Подробен сценарий:</p> <p>Екипът на СВГ приветства участниците в съвместното събитие с Колежа по туризъм - Варна за различните видове аниматорски техники, които ще се използват за забавление на туристи и млади хора през летния сезон. Студентите от колежа идват да научат повече за игровизацията и как могат да я развият по-нататък в професионален план.</p> <p>Участниците са на път да се срещнат с ИСКРЕН, който е член на местната общност (баща му е частично сляп), работи по малки проекти с незрящи хора в квартала и има опит в спортни и физически дейности, специално създадени, за да отговарят на нуждите на слепите хора. Докато групата се движи из квартала, тя се натъква на БОНЧО - бащата на Искрен (сляп), който изглежда притеснен и объркан, тъй като не е виждал сина си от вчера. Групата участници става страничен свидетел на целия процес (чуват разговор), тъй като Бончо идентифицира гласа на един от фасилитаторите от СВГ и се приближава до нея. Разказва й историята за изчезването на Искрен и я пита дали го е видяла и дали тя може да му помогне да го намери. Бончо е бил в полицията, за да подаде заявление за изчезнало лице. Там му е казано, че по-рано същия ден слепец от местния шахматен екип за хора със зрителни увреждания е съобщил за някои подозрителни шумове и вратата на клуба е била отваряна със сила. На място полицията намира изоставени мъжки вещи - шапка и слънчеви очила, които изглежда са на Искрен. Бончо твърди, че синът му има подобни притежания и дава подробно описание на полицията на сина му. След като попълва необходимите документи, той напуска полицейския участък и решава сам да направи нещо, тъй като знае, че времето е ценно, в случай че нещо се случи със сина му. Бончо идва в културния център, за да пита за Искрен. Той не знае какво да прави, откъде да започне и кого да помоли за помощ...</p> <p>Екипът на СВГ предлага да му помогне и моли участниците да се включат в търсенето, докато посещават различни спортни/ анимационни съоръжения в границите на общността на слепите.</p>
Целева група и цел	<ol style="list-style-type: none"> 1.Младежи на възраст над 18 години от Колежа по туризъм във Варна - да опознаят подходите на Социална игровизация и Игри за повишаване на чувствителност като алтернатива на класическите турнири за анимация; 2.Млади хора от местните средни училища на възраст над 16 години във Варна - да се запознаят с съществуването на занемареното и забравено пространство на незрящите хора и съществуващата общност там, както и да се запознаят с живота, който преживяват в неговата пълнота с всичките му плюсове и минуси; 3.Млади доброволци в неправителствени организации във Варна - да разширят знанията си за различни уязвими групи в градовете, както и алтернативно място за доброволчество и подкрепа. Да им представим алтернативен начин за справяне с деликатните теми чрез геймификация за социално включване и активно гражданство;
Времеви обхват	Играта е планирана за 60 минути активна игра + 30 минути дебрифинг за обсъждане с участниците

<p>Място, специфики на мястото на провеждане</p>	<p>Играта се играе в помещенията на общността на слепите във Варна, а именно в спортните съоръжения, културната зала и кафенето в сградата на Успех.</p>
<p>Актьори</p>	<p>Сензорно увредени актьори:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Бончо - бащата на изчезналия главен герой ИСКРЕН; - Ели и Стоян - двама спортисти в тренировъчната зала (тенис на маса за незрящи хора); - Нели, Ваньо и Мирослав - двама спортисти и един треньор в съоръжението за стрелба с лък; - Мая (Десислава) - приятелката на ИСКРЕН, доброволка в учебното заведение за стрелба с лък; - Спасена и Стефани - един инструктор и един фасилитатор в тренировъчната зала по Брайл/шах; <p>Участници без сетивно увреждане:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Мария и Нора - двама фасилитатори, придружаващи участниците в играта; - Дидо и Ива - двама бармани в кафенето; - Муса (Кафер) и Лейла (Адел) - двама мюсюлмански герои - мъж и жена; - Пламена (Симона) - един допълнителен крайно десен женски персонаж в кафенето; - Калоян - един човек в гардеробната;
<p>Фокус въпрос</p>	<p>Сегрегиран начин на живот в общността на слепите</p> <p>Играта помага на участниците да се запознаят с непопулярната тема за сегрегирания квартал за общности с увреждания, създаден по времето на социализма. Квартали като този все още съществуват в големите градове в България, но без социалната подкрепа и ползите от държавата, както по времето на социалистическата държава. Конкретно в играта във Варна, участниците са доведени в квартал USPEH (УСПЕХ) на незрящи хора, където има нефункционираща фабрика за незрящи хора, зона за живеене в комплекс и съоръжения за читалище. Играта представя както живота на хората със зрителни увреждания с техните силни страни и предизвикателства като цяло, така и спецификата на техния живот в общност, създадена в друга област, която не функционира с пълния си капацитет за подкрепа, както преди.</p> <p>Освен това играта засяга важна социална тема, а именно нарастващата крайно дясна националистическа реалност в България. От 2003 г. се организира Луков марш - ежегодно шествие с факли, домакинствано от БНС в памет на генерал Христо Луков - антисемит и бивш министър на войната по време на Втората световна война, лидер на Съюза на българските национални легиони. В ранните си години маршът събира едва 30 души, докато днес хиляди крайнодесни привърженици се събират в София, включително полски, унгарски, чешки, френски и шведски националисти, обединени в специален блок по време на похода, воден под знамето с лозунга „Защитавай Европа на отечеството“.</p>

<p>Focus question</p>	<p>Въпроси, които трябва да се зададат на участниците: Как се чувствате в края на играта? Защо?</p> <p>Какво провокира играта у вас по отношение на мисли, чувства и размисли?</p> <p>Какво ще вземете от нея?</p> <p>Кой беше най-силният или моментът „Аха“ за вас?</p> <p>Бихте ли искали да попитате актьорите и фасилитаторите нещо по отношение на мястото, дейностите и тяхната роля?</p> <p>Ако можете да сравните притесненията си относно общността на слепите хора и живота преди и след играта, какво се е променило? Защо?</p> <p>Били ли сте свидетели на реч на омраза и/или дискриминационно поведение към тези общности в ежедневието си?</p> <p>Или в социалните мрежи, в електронни или печатни медии?</p>
<p>Тип на играта/ сенсibiliзираща/ образователна/ историческа и т.н.</p>	<p>Смесена сюжетна линия с криминален компонент и сенсibiliзиращ елемент, започващ с лична история и последващ от процеса от улика до улика. Смесените методи на изследване съчетават малки представления, драматична педагогика, ситуации за решаване на проблеми, мозъчни атаки и дискусии, за да водят участниците в ежедневието на сляпата общност. Всяка група преминава през три различни предизвикателства, така че да могат да поддържат високо ниво на участие, интерес и ангажираност - комуникационни, физически, логични и смесени предизвикателства.</p>

Инструменти, загадки

Списък с основни инструменти/ Декорации	Списък с основни инструменти/ Декорации	Онлайн списък, с необходимите кодове
Кафене, напълно оборудвано и функциониращо, в идеалния случай редовно използвано от самата общност на слепите	1	
Кутия за изгубени и намерени вещи	1	
Ръчно написана картичка на турски език	1	Нищо не е това, което изглежда. Животът е постоянна борба. Елате и се състезавайте с мен в залата за шоудаун.
Спортна екипировка за шоудаун за двама играчи	2 комплекта защитни очила и ръкавици 2 ракети и топка	
Превръзки за очи	4 броя в залата за шоудаун 4 броя в стаята за шах	
Предпазващи ръкавици	1 чифт в залата за шоудаун	
Кутия със скрит отвор (сложно отваряне)	1 брой в залата за шоудаун 1 брой в кафенето	
QR код, разрязан на половинки	1 брой на 2 части	QR кодът води до страницата на СВГ във Facebook, където предварително се оставя видео съобщение, разкриващо финала на играта
Якета/върхни дрехи	3 броя в гардеробната	
Кодирано съобщение на Брайл	2 изречение, разрязани на 10 кодирани думи	Когато царят го няма, ключът е при царицата. Намерете моята царица и вземете ключа!
Дъски и фигури за шах	10 комплекта, специално проектирани за слепи хора	
Екипировка за стрелба с лък	3 комплекта, включващи лък, трели, цели, специална екипировка за позициониране на слепи	

Структура на играта



Пристигане + Правила

Място 1. Среца - Колеж по туризъм - Варна или автобусната спирка в близост до читалището на слепите хора

Нора и Мария приветстват участниците в съвместното събитие на СВГ и Колежа по туризъм - Варна /Младежи от местни НПО/ученици от местни гимназии и разговарят с тях за различните видове техники за анимация, които знаят, за да се забавляват и да забавляват, както и различни видове социални спортове. Те споменават, че геймификацията е това, което ще бъде обсъдено днес и че това е инструмент, който те могат да изследват допълнително през деня днес. Нора споменава, че участниците са на път да се срещнат с ИСКРЕН, който е член на местната общност (баща му е частично сляп), работи по малки проекти със незрящи хора в квартала и има опит в спортни и физически дейности, специално създадени за нуждите на незрящи хора.

Време: пешеходно разстояние от Колежа по туризъм до културния център на слепите - 15 минути, пешеходно разстояние от автобусната спирка до читалището - 5 минути.

Снимка: Маршрутът от Колежа до Залата на културата. Автобусната спирка е на път от колежа по туризъм към читалището с актовата зала



NB! Докато влизат в помещенията и разглеждат околностите, участниците също се инструктират да спазват правилата за ред в съседство на незрящи хора (да не вдигат шум, да не движат предмети и да поставят нещата по пътеките, използвани от местните слепи хора, да действат с уважение в района)



Историята излиза на яве + Основна информация

Място 2. Начало на играта - Културна зала на общността на слепите - Варна

Докато групата се движи из квартала, те се натъкват на БОНЧО, който е баща на Искрен (той е сляп) и изглежда притеснен и объркан, тъй като не е виждал Искрен от вчера. Групата участници е страничен свидетел на целия процес (чуват разговора), докато Бончо идентифицира гласа на Нора и се приближава до нея, разказвайки ѝ историята за изчезването на Искрен и я пита дали го е видяла и дали тя може да му помогне да намери сина си.

Бончо е бил в полицията, за да подаде заявление за изчезнало лице. Там му е казано, че по-рано същия ден слепец от местния шахматен екип за хора със зрителни увреждания е съобщил за някои подозрителни шумове и вратата на клуба е била принудително отворена. Полицията, отивайки да провери, намипа изоставени мъжки вещи - шапка и слънчеви очила, които изглежда са Искрен. Бончо потвърди, че синът му има подобни притежания и дава подробно описание на полицията на сина си. След като попълва документите, той напусна полицейския участък и решава сам да направи нещо, тъй като знае, че времето е ценно, в случай че нещо се случи със сина му. Бончо идва в културния център, за да намери Нора и да я попита за Искрен. Той не знае какво да прави, откъде да започне и кого да помоли за помощ... Нора се изненадва, тъй като има среща с Искрен относно Колежа по туризъм/група младежи и приема сериозно молбата - Тя се извинява на младите хора от групата, защото са се случили непредвидени събития и ги пита дали могат да помогнат да разследват изчезването на Искрен.

Мария се присъединява към разговора и предлага да раздели групата на малки единици. Те отиват да проверят последните места и хората, които са виждали Искрен ...

Мария, Нора и Бончо бързо обсъждат местата, където Искрен обикновено прекарва време, докато са в квартала на обществото на слепите - бара и различните съоръжения за отдих. Те споменават приятелите на Искрен и обичайните им места за срещи. Бончо споменава също, че изоставените вещи са намерени в шахматната стая, така че трябва да отидат и да говорят с шахматистите. Нора предполага, че групата е разделена на 2 по-малки групи - А и В, и те отиват на посочените по-долу места в компанията на местен асистент, който може да им помогне да намерят местата в читалището.

КАРТА НА МЕСТАТА:

Група А, местоположение 1 (A1) Кафенето в културен център за незрящи хора (предизвикателство за комуникация)

Група А, местоположение 2 (A2) Стаята за тенис на маса за незрящи (физическо предизвикателство)

Група А, местоположение 3 (A3) Гардеробната (логическо предизвикателство)

Група В, местоположение 1 (B1) Шахматният клуб за незрящи хора (логическо предизвикателство)

Група В, Местоположение 2 (B2) Среща с Мая - приятелката на Искрен в съоръжението за стрелба с лък (физическо предизвикателство)

Група В, Местоположение 3 (B3) Среща с Пламена и Лейла в кафенето (комуникация и логично предизвикателство)

И двете групи - АВ, Местоположение 4 (AB4)
Свързване на улики във фоайето - откриване на истината (предизвикателство с цифрови улики)

Налични данни в началото на играта:

Чифт очила и бейзболна шапка са намерени в шахматния клуб на незрящи. По-рано предишния ден член на клуба чул шумове и съобщил на полицията, че е имало пробив. Бащата на Искрен съобщава, че синът му е изчезнал за 24 часа в полицейското

управление. Той потвърждава, че намерените вещи от шахматния клуб са на неговия син. Няма информация къде е бил младежът, дали е изчезнал или му се е случило нещо по-лошо. Полицията разследва всички възможни сценарии.



A1. В кафенето:

Има слепи хора от общността наоколо, част от всекидневните посетители. Има двама бармани. И двамата познават Искрен и потвърждават, че той е бил там предишния ден. Те предоставят информация за неговата компания и какво е пил. Те също така предлагат на участниците да проверят кутията с изгубени/намерени предмети от посетителите на кафето, когато един посетител си спомня, че е взел някои неща от Искрен снощи. (Забележка за актьорите: един от барманите не е кооперативен, докато другият, който предлага да проверят кутията, е горд привърженик на българите/крайно десните и мрази турския народ, което се вижда от неговото облекло и общо поведение - остър, саркастичен изказ с националистически коментари, шеги и жестове).

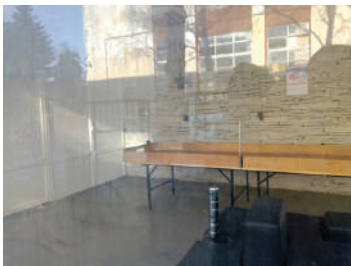
В кутията участниците намират плик с бележка на турски език (с красива пощенска картичка вътре), адресиран до Мая. На гърба на картата има и някои символи, които изглеждат като съобщение. Те трябва да го преведат с програма за превод/да го декодират и да видят какво казва. Барманът, който мрази всички турци, вижда отлична възможност да обвини Муса, който

който според него е потенциален риск за всички, тъй като Муса е от турски произход.

В този момент Муса идва в кафенето. Има признаци, че е участвал в сбиване - има синьо око и се приближава до барманите, за да поиска плика с картичката. Той вижда плика в ръцете на участниците и започва спор къде са го намерили и защо са го отворили. Той участва в разговор с групата и споделя лична история за дискриминация и насилие, основана на възхода на крайнодесни националистически групи през последните няколко години на местно ниво. Той твърди, че същата вечер е бил нападен от неонацисти/скинхеди (тук той споделя личната си история за изолация, реч на омразата и дискриминация). Муса споменава Искрен и Мая, че са единствените му приятели напоследък, които го подкрепят. Той не знае нищо за Искрен от снощи. Казва, че пощенската картичка е негова, написана на Мая. Последният път, когато се среща с Искрен, той го помолил да го запази, тъй като е написал на него гатанка, която Муса трябва да използва, само ако има опасност нещо да се случи с Мая и/или самия Искрен.

В съобщението се казва: „Нищо не е това, което изглежда. Животът е постоянна борба. Ела и се състезавай с мен в залата за шоудаун. ”

Муса помага на участниците да преведат бележката от турски, ако все още не са направили превода сами или ако имат текста, започват да мислят на глас какво може да означава съобщението. В крайна сметка те виждат ключа в символите в бележката и всички решават уликата, за да ги заведе до спортния център, където е скрит друг ключ.



A2. Стаята за тенис на маса за незрящи хора:

След това групата от участници се отправя към стаята за шоудаун. При влизане те намират двама незрящи - мъж и жена, играещи шоудаун. Докато играят, те споменават Искрен и на това, което ги е научил за играта. В началото не забелязват групата. След като играта приключва, реферът пита посетителите дали те са новите доброволци, които ще играят в

турнира този уикенд на сляпата общност.

Те трябва да обяснят причината защо са там - да търсят Искрен, който изглежда липсва. Реферът трябва да им каже, че няма безплатен обяд - в клуба за тенис на маса има правило, че нищо не се споделя с външни лица, но ако те се интересуват от присъединяване/доброволчество, той може да предложи някои подробности за Искрен. Групата е поканена да играе игра - двама със завързани очи, които играят един срещу друг шоудаун, двама със завързани очи един срещу друг - борба с ръце (докато всички от групата опитат нещо), и ако успеят да се справят, те получават подсказката. Тази част от играта дава възможност на участниците да „превключват“ роли с уязвимата целева група - те стават слаби, а слепите стават силни, тъй като са експертите. Опитът да бъдеш слаб играч в игра срещу незрящи хора, в която зрението е от решаващо значение, предизвиква силни аха-моменти, размисли и смяна на мнения по отношение на стереотипите за слепи и хора със зрителни увреждания. В допълнение към обяснението на опита, самата игра провокира участниците да бъдат активна част от разследването вместо пасивни наблюдатели и последователи. Физическото активиране провокира участниците умствено и емоционално.

В края на игата на шоудаун, играчите споделят, че последният път, когато са видели Искрен, той звучал странно. Оставил тайна кутия, която да бъде дадена само на тези, които са я заслужили. Самата кутия като предизвикателство провокира интригуващия момент и усещане за напрежение у участниците, поддържайки високо ниво на ангажираност. След време (и, ако е необходимо, подкрепа от страна на фасилитатора) участниците намират номер за гардероба.

A3. Гардеробната

Цялата група се придвижва към гардеробната, където ги посреща Калоян. Те питат дали има яке, съответстващо на номера от съблекалнята, която имат. Те получават якето, което Калоян познава за дреха на Искрен, и започват да го изследват до момента, в който намерят лист хартия с частичен QR код на него. Докато се чудят, разговарят и обсъждат какво се случва, другата група трябва да пристигне тук.

B1. Шахматният клуб за слепи хора

Втората група отива в стаята на шахматния клуб, където са намерени вещите на Искрен. Един от членовете на клуба е там, и подрежда стаята след събитията от предишния ден. Той веднага моли всички участници да поставят превръзки за очи, тъй като на някои от шахматните дъски има много нови позиции за печелене на играта, открити от клуба. Ходовете не трябва да се виждат от никого и трябва да се пазят в тайна до турнира през уикенда. На една от шахматните дъски има няколко думи в брайлов код, всяка от които на отделен лист хартия: „Когато кралят си отиде, ключът е в кралицата! Намери моята кралица и вземи ключа!“. Междувременно, специалните шахматни позиции са скрити от члена на местния клуб и участниците могат да отворят очите си и да разгледат намереното съобщение, да се запознаят с шаха и с книгите на Брайл. Водещият подкрепя участниците в процеса на декодиране на съобщението, като им предоставя отделните брайлови разшифровъчни документи и ги моли да ги преведат и да свържат съобщението с български думи. След мозъчна атака и известна подкрепа от актьори и фасилитатори, кой е изчезналият крал и коя е кралицата участниците са насочени към Мая като потенциална кралица, тъй като ИСКРЕН най-вероятно е изчезналият крал. След това тръгват да търсят Мая.



B2. Meeting with Maya - Iskren's girlfriend

Мая е в Актовата зала, където практикуват стрелба с лък. Има и други слепи хора, които също тренират стрелба с лък. Има инструктор, който моли групата да изчака хората да завършат стрелбата си.

Мая идва и пита кои са те. Тя пита кой ги е инструктирал да я намерят там. Предната вечер тя не е видяла Искрен, въпреки че са имали среща.

Мая и Искрен се срещат от известно време, но връзката им не е ясна. Мая кани участниците да се присъединят към тренировката с лък, докато мислят на глас и дават предложения къде да намерят повече информация за ИСКРЕН. След като изпробват стрелба с лък със завързани очи, участниците разбират, че Искрен има

приятелка от детството Пламена, която преди е споделяла много общи неща с Искрен, но вече не са толкова близки. Понякога се срещат по това време в кафенето.

В3. В кафенето - Пламена и Лейла

Участниците намират Пламена в кафенето (местоположение А1/В3) - позната на Искрен, познаваща него и семейството му от детството им. Тя носи тениска, която има щампа „Чиста България“. Питат я за Искрен. Пламена, под влиянието на крайнодясната пропаганда, гневно отговаря за скорошния му интерес да помогне на „губещите“ и други проблемни за обществото хора. Тя акцентира върху това как това се отразява на мира в семейството и общността като негативен ефект от прекалената толерантност. Тя пренасочва групата към Лейла - мюсюлманско момиче, което наскоро е пристигнало със семейството си и получило подкрепа от Искрен. Лейла, която е не чиста българка, а мюсюлманка, е очевидна самозванка - тя е сред онези, които носят шалове и не спазват българските традиции. Очевидно Пламена подкрепя концепцията за горда България/ чиста от малцинства и мигранти, тя се бори с факта, че приятелят ѝ Искрен има друг приятел, който е мюсюлманин. Докато споделя гледната си точка върху не-българите, тя показва на участниците момиче в шал в другия край на кафенето. Това е Лейла.

Участниците се разговарят с Лейла (мюсюлманката). Тя обяснява, че тя не е толкова близка до ИСКРЕН, той просто им помага много в трудната ситуация, в която са. Ето как разговорът и фасилитаторът провокират Лейла, споменавайки, че е имало възход на крайнодясните младежи на местно ниво и впоследък се случват някои вандалски атаки над общността на незрящи хора, за да могат местните хора да усетят агресията. Лейла споменава, че Искрен се е опитвал да се бори с това, но не много успешно и това е повлияло на настроението му. И двете момичета повтарят, че Искрен бил нервен и под натиск. Не прекарал много време с тях предната вечер и си тръгнал рано. Лейла пита дали може да се довери на групата, тъй като те изглеждат толерантни и грижовни хора. Тя споделя, че Искрен ѝ е дал нещо, което може да даде само на надеждни хора, ако нещо му се случи. Това е тайна кутия, но Лейла не може да я отвори и я дава на участниците, за да видят дали могат да я използват по някакъв начин, за да помогнат да намерят Искрен. Самата кутия като предизвикателство провокира интригуващия момент и усещането за напрежение у участниците, поддържайки високо ниво на ангажираност. В полето има половин QR код, така че групата трябва да намери липсващото парче ...



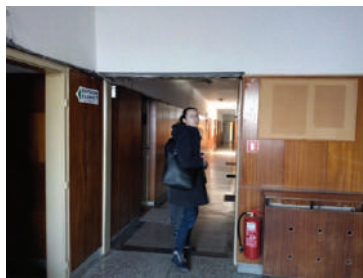
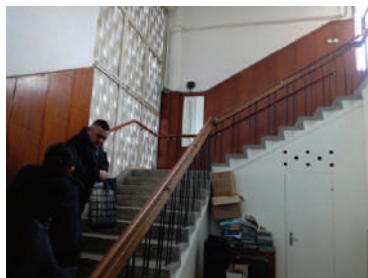
Финално решение на случая

AV4. Свързване на улики - откриване на истината

Групите се събират във фойето, където търсенето им е започнало по-рано същия ден. Участниците решават пъзела с QR код, като го сканират с телефон и намират Фейсбук видео на ИСКРЕН. Гледат го на телефоните си. Той обяснява, че е трябвало да избяга, тъй като станал защитен свидетел срещу организирана нео-нацистка група, популярна с така наречения ЛУКОВ МАРШ, който се провежда всяка година в София през февруари. Те разпространяват незаконно и фалшиво крайно дясно онлайн съдържание, провокират конфликти в местните общности и насърчават агресивни начини за справяне с различни хора в обществото, основаващи се на омраза и се стремят към чиста/ съвършена нация - основните им мишени са били хора от етнически малцинства (роми и турски) и такива с увреждания. Искрен споделя във видеото, че е помогнал на властите да унищожат тази група, но ще отнеме известно време полицията да ги залови. Ето защо той ще отсъства известно време, но това е за добро.

Допълнителна информация за мястото:

Снимки от стълбите, водещи към втория етаж, където е стоята за шах.



Заклучения и оценка

Фасилитаторите поздравяват участниците за успешното разрешаване на мистерията на играта и ги канят в кафенето да поговорят за опита си. Докато участниците намерят местата си, фасилитаторите представят актьорите и целия екип. Те започват сесията с дебрифинг въпрос към участниците кога и как са разбрали, че са вътре в игра. В този момент участниците разбират, че търсенето на Искрен е част от играта.

Структура на сесията за обратна връзка и оценка:

- Въпроси относно общото чувство на участниците;
- Какво забелязаха и какво ги впечатли;
- Какво е основното послание;
- Какви социални въпроси се решават в играта;
- Ако нещо ги е изненадало в рамките на играта;
- Ако имат въпроси към актьорите;
- Ако имат аха-момент и ако да, кога и за това какво е било;
- Ако ще препоръчат играта на връстници;
- Ако са съгласни да споделят своя опит и да запишат видеоклип с препоръки;

В зависимост от размера на групата участниците могат да бъдат поканени да се присъединят към по-малки групи, водени от конкретни актьори, и да научат повече за техните лични истории.

Списък на ролите и героите в играта

Име на участника	Роля	Личен профил/връзка с героя на играта	Появява се в епизод/местоположение
Джафер Саатчъ	Муса	Турски произход	A1
Калоян Янакиев	Служител в гардеробната	Работи в общността на слепите	A3 ad AB4
Stefani Roshkova	Служител в залата за шах	Работи в общността на слепите	B1
Адела Бозмарова	Лейла	Мюсюлмански мигрант, отскоро в квартала, подкрепена от Искрен	B3
Ива Менгова	Барман	Работи в общността на слепите	A1
Деян	Барман	Работи в общността на слепите	A1
Мирослав Тодоров	Треньор по стрелба с лък	Работи в общността на слепите	B2
Десислава Палашка	Мая Асистент на треньора	Име увредено зрение (-14 диоптъра), носи лещи и може да се придвижва и работи самостоятелно	B2

Име на участника	Роля	Личен профил/връзка с героя на играта	Появява се в епизод/ местоположение
Симона Пенева	Пламена	Помага на Искрен в работата му с общността на слепите	V3
Бончо Бончев	Баща на Искрен	С увредено зрение	V предверието + A2
Стоян	Играч на шоудаун	С увредено зрение	A2
Ели	Играч на шоудаун	С увредено зрение	A2
Спасена	Преводач от Брайл	С увредено зрение	A2

Lessons learned/Challenges

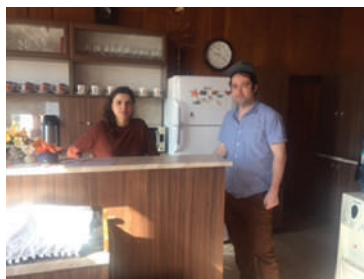
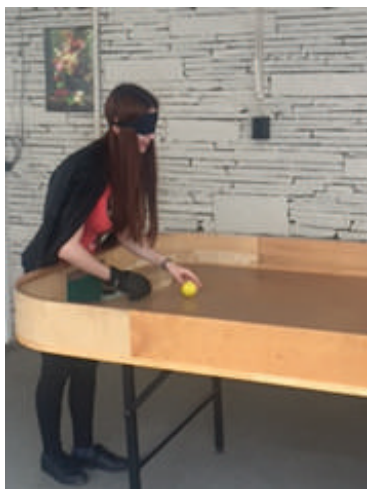
След като изиграхме играта повече от 10 пъти през пилотната фаза на проекта, екипът на СВГ забеляза няколко проблема, които трябва да бъдат взети под внимание при подготовката за такова събитие, а именно:

- Когато работят с училищата, младите хора идват в организирани групи, ръководени от учители. Понякога те не знаят къде отиват или имат ограничени познания къде и защо учителите им ги водят там. Това има голям ефект върху нивото на активното им участие в самото начало на играта и фасилитаторите трябва да бъдат подготвени да предлагат алтернативни и по-привлекателни интро сесии, за да отворят процеса и да ангажират участниците от началото на играта;
- Тъй като играта започва естествено като търсене на изчезнал член на екипа, е възможно някои от участниците да нямат представа за това и да им е трудно да се ангажират и да задават въпроси/да разпитват хора от мястото на провеждане. Ролята на фасилитатора е да се опита да ги включи в търсенето на изчезналия ИСКРЕН, но задачата може да бъде възложена и на участниците, които могат да се опитат да включат други участници в процеса;
- По отношение на ключовия въпрос, който трябва да бъде поставен, трябва да се отбележи, че понякога някои от участниците могат да изразят силни чувства/мнения относно основните целеви групи, особено турското малцинство, въз основа на собствените си предубеждения. Имаше хора, които игнорираха турския компонент на играта и се оттеглиха от процеса или изразиха неприязънта си. В такива ситуации ролята и отговорността на фасилитатора е да знае как и кога да се обърне внимание на проблема пред широката общественост. В нашия случай, тъй като това беше едно-единствено мнение, ние

не го акцентирахме в края на играта, а проведохме личен разговор с участника, след като играта беше приключила. Намерението ни беше да се съсредоточи вниманието на всички към ситуацията на общността на слепите и да се постигне възможно най-голяма осведоменост за това, вместо да се включваме в дебат с един човек и да оставим всички останали пасивно да слушат разгорещен дебат, с който не се чувстват свързани.

Снимки от пилотната игра на 11 април 2019 г. със студенти и младежи от Варна





Актьори и участници в края на една от пилотните игри





Този материал е написан от Мария Маринова-Алкалай и Нора Стефанова.

Този материал е създаден чрез координацията на Фондация „Автономия“ и от Детективити, Promitheas Insitute, Сдружение "Възможности без граници" и Отворено общество в рамките на проекта „Игровизация за включване и активно гражданство" (2017-3-HU01- KA205-046883), подкрепен от програма „Еразъм“ на Европейския съюз. Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява потвърждение на съдържанието, което отразява вижданията само на авторите, и Комисията не може да бъде отговорна за каквото и да било използване на съдържащата се в публикацията информация.