

# A rasszizmus elleni küzdelem

*A világ turnéja 45-ben"*

## **SZABADULÓSZOBA-ÚTMUTATÓ**

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek népszerűsítéséhez



## INDEX

<b>Bevezetés</b>	<b>3</b>
<b>Elbeszélések</b>	<b>4</b>
Daryl története	4
Dima története	5

<b>Szükséges anyagok</b>	<b>7</b>
<b>Előkészületek</b>	<b>8</b>
<b>A szoba létrehozása</b>	<b>10</b>
<b>Példa a szoba felállítására</b>	<b>11</b>
<b>Hogyan kell játszani a játékot</b>	<b>13</b>
<b>Játék folyamatára</b>	<b>15</b>
Hogyan lehet nyerni?	15
<b>Facilitáció</b>	<b>16</b>
A játék bemutatása	16
<b>A játékosok tájékoztatása</b>	<b>17</b>

## **Bevezetés**

A Tour of the World in 45' egyike annak a 10 szabadulósobának, amelyet az EU Erasmus+ projektje, az Escape Racism hozott létre, hogy világszerte kiemelje és leküzdje a társadalmi és

faji előítéleteket. Mint minden szabadulószoza-játékban, a cél az, hogy a lehető legrövidebb idő alatt elmeneküljön egy bezárt szobából. Ennek elérése érdekében a játékosoknak egy sor nyomot és rejtvényt kell megoldaniuk, amelyek a játék megoldása felé irányítják őket.

A szabadulószoza kérdése a határok miatti diszkriminációval kapcsolatos. Nem csak az anyagi határok, mint például a falak és a korlátok, hanem az elvontak is, mint például a bürokrácia, az oktatás és a kultúra.

Miközben a The Tour of the World in 45'-öt játszunk, és a következő beszélgetéseket folytatjuk a játékszervezővel, a résztvevők ismereteket szereznek azokról a rendszerszerű megkülönböztetésekről, amelyek minket, mint embereket érintenek, egyszerűen azért, mert egy adott országban születtünk, nem pedig egy másikban. A csoport elgondolkozik a "nyugati" országokban jelenlévő különböző kiváltságokról, és megtapasztalja azoknak a kihívásoknak egy kis részét, amelyekkel a migráns emberek szembesülhetnek a jobb élet érdekében tett utazásuk során.

## Elbeszélések

Egy nem túl távoli jövőben az emberiség úgy érzi, hogy teljes mértékben irányítja a teret és az időt. A tudomány ledöntött minden határt és akadályt. Ennek a felsőbbrendűségnek a demonstrálására a Föld leghatalmasabb emberei fogadnak: mindössze 45'-ben (egy év alatt) körbejárják a világot." Ön vezeti ezt a csapatot és megpróbálják véghez vinni a küldetést. Mielőtt azonban belekezdenél a kalandba, szükséged lehet a megfelelő képzésre: kövesd szakértőinket, és készülj fel erre a nagyszerű kalandra!

A terem végén a játékosoknak fontos döntést kell hozniuk: folytatják egyedül, vagy vissza térnek a csoporthoz.

A csoport választásától függően két különböző befejezés lesz, és a játékvezetők elolvashatják Daryl történetét vagy Dima történetét.

## Daryl története

Daryl egy etióp fiú, aki Addisz-Abeba Kirkos negyedében született. Húsz éves korában elhagyta hazáját. Etiópiából érkezett Olaszországba 2007-ben, és most Rómában él.

*"Megpróbáltam sikertelenül beiratkozni az addisz-abebai egyetemre, ezért asztalosként kezdtem el dolgozni. Az üzlet elég jól ment, de elégedetlen voltam az országom politikai helyzetével, és az ellenzék támogatója lettem, tehát részt vettem a 2005-ös választásokat követő tüntetésekbén.*

*Gyakoriak voltak az összecsapások a rendőri erővel, és úttorlaszok voltak mindenhol. Aznap elmentem a Kirkos piac területére, hogy megnézzem, anyám rendben van-e. Nagy volt ott az agitáció; a rendőrség parancsot adott a tiszteknek, hogy emberi magasságban lőjenek. Édesanyámmal hazafelé tartottunk, amikor egy golyó nyakon ütött egy csuklyában lévő szomszédos gyereket. A neve Katcho volt. Közel volt hozzám, amikor lelőtték. Mindenki össze-vissza futott, és beléptünk egy házba, hogy megvárjuk, amíg az izgatottság alábbhagy. Aztán hazavittem az édesanyámat, és amikor úgy tűnt számomra, hogy a dolgok megnyugodtak, újra kimentem, de a helyzet katasztrófális volt. Két katona cirkált kint és úgy lőttek az emberekre, mint egy westernfilmben.*

*Úgy döntöttem, hogy elhagyom az országot, és a családom támogatott ebben a döntésben.*

*Az út sokáig tartott, amelynek során több országhatárt is átléptem, líbiai börtönökben tartottak fogva, és a Kufra és Bengázi közötti utazás során leestem egy teherautóról.*

*Amíg ott voltunk, nem volt árnyék, és csak naplementekor találtunk néhányat egy dűne mögött. Kilenc napig ilyen volt. Hét napig továbbra is tiltakoztunk, és azt mondtuk, hogy távoznunk kell; a hetedik napon a fekete líbiaiak megpróbálták mindenkit egy autóba beszállítani, de nem volt hely mindenki számára, és az emberek kiestek az autóból: bizonyos értelemben kívülről szórakoztató lehetett. A homoknak köszönhetően senki sem sérült meg igazán, de az leesett emberek könnyek között kezdtek futni az autó után. Mindenki az autó közepén akart ülni, és egy arabul beszélő nő könyörgött a sofőrnek, hogy ne folytassa az utat, mert az emberek leesnek és eltévednek, de nem hallgatott rá, és nem is állt szándékában ezt megtenni. Szándékosan cikcakkozott, és a legtöbb ember leesett; Azt hiszem, azért tette, hogy*

*megmutassa nekünk, hogy nincs más mód arra, hogy kijussunk onnan. Ezt követően az autót visszavitték a táborba, és azoknak az embereknek, akik leestek, vissza kellett sétálniuk. A nő tovább könyörgött, és azt hiszem, megsértette a sofőrt. Ezért a férfi megverte.*

*Több próbálkozás után sikerült hajóval elérnem az olasz partokat, magam mögött hagyva az összes barátomat és a családomat. Nincs mód arra, hogy újra csatlakozzanak hozzám és nincs elég pénzem ahhoz, hogy visszautazzak, hogy meglátogassam a szeretteimet."*

## Dima története

Dima egy fiatal szíriai nő és itt meséljük el a történetét, az elvárások és a költségek közötti útját - mind emberi, mind gazdasági szempontból.

*"A hatvanas évek második felében nagyapám Bolognába költözött, hogy orvostudományt tanuljon, és magával vitte két gyermekét. Néhány évvel később, annak ellenére, hogy olasz állampolgárságot ajánlottak fel neki, úgy döntött, hogy az egész családjával, négy gyerekkel elhagyja az országot, hogy visszatérjen Szíriába, a hazájába.*

*A 17 éves édesapám azon kapja magát, hogy arabul kell megtanulnia és Damaszkuszban kell élnie.*

*Olasz anyanyelvűként nem lesz nehéz neki, hogy idegenvezetővé váljon, és nagyapámmal együtt egy kis birodalmat építsen. Eközben feleségül vesz egy palesztin származású szíriai nőt, akivel négy gyermeke lesz. És én itt jövök a képbe.*

*A háború 2011-es kitörése megszakítja a tündérmesénket: apámat a kormánytisztviselők bevonják és arra kényszerítik, hogy fordítóként működjön együtt, az Olaszország és Szíria közötti katonai kiképzésben és fegyverkereskedelemben. Az egyik ilyen alkalommal megtudja, hogy a szíriai hadseregnek a "Made in Italy" szavakkal ellátott katonai sisakokat valójában Izraelben gyártották.*

*Ezt valójában a magasabb pozíciókat betöltő emberek tudták, és amikor apám naivan azt mondta a tiszteknek, hogy tudja, hamarosan megfenyegették, három napra börtönbe küldték, és megparancsolták neki, hogy őrizze meg magának ezeket az információkat.*

*Ez volt neki az utolsó szalmaszál. Most 2014-ben vagyunk, és a határok még nincsenek lezárva: apám vízumot kér, hogy Olaszországba utazhasson, de kétszer is megtagadják tőle. Ezért úgy döntött, hogy felveszi a kapcsolatot anyám nővérével, aki évek óta Spanyolországban élt, és ő segíthetett neki megszerezni a spanyolországi turista vízumot. A schengeni térség országai közötti megállapodásoknak köszönhetően végül sikerült eljutnia Olaszországba, ahol nemzetközi védelemben részesült. A családegyesítési szervezetek révén végül sikerül eljuttatnia édesanyját és a két testvéremet, akik akkor még kiskorúak voltak, Olaszországba.*

*A nővéremmel és velem azonban a dolgok nem voltak ilyen egyszerűek, mivel mindketten már nagykorúak voltunk.*

*A nővérem Libanonba megy, hogy diákként vízumot kérjen Olaszországba, de megtagadják tőle, a művelet költsége 5,000 euró. Ezután megpróbált vízumot kérni, hogy beutazzon Spanyolországba, hogy újra találkozhasson a nagynénémmel, de ismét megtagadták, és a költség ismét további 5000 € volt.*



*Elkeseredetten úgy dönt, hogy megpróbálja illegálisan átlépni a Törökország és Görögország közötti határt.*

*10 000 euróért hamis személyi igazolványt vásárol, de hamarosan megállítják a repülőtéren. Másodszor is próbálkozik (további 10 000 euró), de ismét megállítják a repülőtéren.*

*Az igazi probléma nem a hamis dokumentumok voltak, hanem az olasz nyelv ismeretének hiánya, ami szó szerint szótlannul hagyta őt a repülőtéri dolgozók előtt. Utolsó lehetősége az volt, hogy tengeren keresztül próbálja meg elérni Olaszországot, ezért egy orosz csónak (200 0 €) fedélzetén vásárolt helyet magának.*

*Miután rájön a hajó valódi méretére és az utasok tényleges számára, féltetni kezdte az életét, ezért meggondolja magát, de az emberkereskedő fegyvert mutat a fejére, és arra kényszeríti, hogy szálljon fel. Az átkelés nem volt könnyű: a hullámok kétszer is arra kényszerítették őket, hogy visszahúzódjanak a partokhoz, és a harmadik kísérletnél a hajó felborult. Szerencsére a görög part közel volt, ezért ki tudott úszni. Görög földön kaphatott egy ideiglenes okmányt, amellyel Athénba ér, és onnan egy 1500 eurós hamis olasz személyi igazolványnak köszönhetően végül megérkezik Olaszországba.*

*Számomra az út még nehezebb volt. 2012-ben terhes voltam, valamint én és a férjem Dumában éltünk. Damaszkusz külvárosában. Az Isis és a lázadók harcoltak a főváros szélén, mindennapi bombázások voltak, így tehát menekülni kényszerültem. Először a szüleim házában kerestem menedéket, majd tanulmányi célokra próbáltam vízumot szerezni (a költség 5,000 euró lett volna), de mostanra nagyon nehéz volt megszerezni egyet, ezért apám azt javasolta, hogy próbáljam ki a Törökországon át vezető utat, de tudtam, hogy nem tudom ugyanazt az utat megtenni, mint amit a húgom tett meg: van egy kislányom, és ez túl veszélyes lett volna.*

*Úgy tűnik azonban, hogy egy hirtelen hívás némi reményt ad. Apa közvetlen kapcsolatot kapott a nagykövetségen, amely segíthet nekem vízumot szerezni Olaszországba. Mindent eldobtam és elindultam, de amint beléptem a nagykövetségre, hazaküldtek.*

*Késébeesetten indulok az Aksaray térre: veszek két mentőmellényt, néhány szalagot és műanyag zacskót. Elmegyek a csempészek találkozóhelyére, és veszek egy jegyet másnapra. Egyenként 4000 eurót fizettem, és ezzel az árral megígérték, hogy egy biztonságosabb hajón utazom. Azon az éjszakán nem tudtam aludni.*

*Hajnalban kapok egy üzenetet az indulás helyének koordinátaival, a lányommal készen állunk az indulásra.*

*Még aznap újabb telefonhívást kaptam apámtól, újabb vízum ígéretével. Nincs idő végiggondolni, elhagyom a tengeri útvonalat (elveszítem a pénzt), és visszamegyek a nagykövetségre, és 15 perccel később lepecsételtem az útleveletemet. Később rájövök, hogy ez a 15 perc volt életem legdrágábbja: 1000 € / perc.*

*2015 novemberében érkeztem először Olaszországba a lányommal."*

**Megjegyzés:** a történeteket rögzíthetjük valahol vagy felolvashatjuk a játékosoknak. Az első lehetőség a leginkább magával ragadó és érzelmes.

## Szükséges anyagok

A "The Tour of the World in 45'" beállításának és rejtvényeinek létrehozásához olyan térre lesz szüksége, amely két részre osztható, hogy egyik oldalról a másikra hallhasson, de ne lásson.

A rejtvényeket alkotó elemeket már scenográfiának szánták, de lehet, hogy hozzáad néhány anyagot a környezet javítása érdekében.

- 2x manökenek + ruhák
- 1x kézitáska
- 16x útlevelek
- 1x Numerikus szőnyeg 1-től 8-ig
- 2x cipők
- 1x forgóajtó
- 1x függöny
- 2x kis asztalok
- 1x ébresztőóra
- 2x 4 számjegyű kombinált zárkabinok
- 4x érmék/tokenek
- 1x 3 számjegyű kombinált zárkabin
- 1x Lego rendőr
- 1x 4 számjegyű szekrény
- 2x 3 számjegyű szekrény
- 1x átlátszó zárható váza
- 1x Láda
- 1x Kis doboz (10x5x7)
- 1x QR-kód
- 1x Videó a táncról
- 1x füzet
- 1x A világ időzóna térképe
- 1x Hirdetőtábla
- 20x Rajzszőg
- 1x aknamező térkép
- 1x Várostérkép
- 1x szék/fotel
- 1x tolltartó
- 1x hangszóró
- 9x Nyomtatott szövegek
- 8x papírra nyomtatott szimbólumok
- 2x Hangfájlok személyes történetekkel
- 5x hangeffektusok



## Előkészítés

A szabadulósobában lévő anyagok egy részét elő kell készíteni, mielőtt azokat a játékban használhatnánk. Bizonyos esetekben ez némi alapvető "csináld magad" (diy) készséget igényelhet. Kérjük, forduljon segítséghez, ha elakad ebben.

- Rajzoljon egy + jelet a jobb cipőre és egy - szimbólumot a bal oldalra
- Öltöztess fel a próbabákat, és rajzolj egy "tetoválást", amely Észak- és Dél-Korea üres térképét ábrázolja az egyik karjára
- Állítsa be az ébresztőórát 9:00-ra, és írja rá a "helyi idő Berlinben" szót
- Nyomtassa ki a következő szövegeket/képalapokat, és rögzítse őket az óriásplakátra:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1R9cuDKaAfJByLAXjsIWbIa9dIAxAUZA5>

- Vágjon ki egy darabot a szöveggönyv borítójából (5x7). Ebből a darabból 3 részt távolítson el, mint az alábbi képen.

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1HG2kNVHEp2kngbf9vtykp8uWM4I-A3rG>

- Írja meg a szövegeket a szöveggönyvbe az állampolgárság megszerzéséről és az ENSZ-ről:

<https://docs.google.com/document/d/1vkRmoHvfyk08DGQjRtrZzH38TcDC8vrIH0yYwM5jFY/edit>

És

<https://docs.google.com/document/d/19jKhwEYnE6lHRnMF4yx64O0szRkNZcnmKdHyBpaQrho/edit>

- Ragassza fel a szimbólumokat a térképre, hogy görbét/kombinációt hozzon létre (lásd a képet: [https://drive.google.com/drive/u/0/folders/14m4lkVWt5-HHTPpQli9MHkFDgh\\_yBs1N](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/14m4lkVWt5-HHTPpQli9MHkFDgh_yBs1N))
- Helyezzen 1 érmét/ token egy 4 számjegű zárkába (kód: 1217)
- Hozza létre a QR-kódot a weboldal "This America" videójának megnyitásához <https://escape4change.wixsite.com/racism>

Kód: **cgj**

- Nyomtassa ki a QR-kódot, és rögzítse az átlátszó vázába a 4 számjegű szekrényrel (7023)
- Helyezd a kivágott szöveggönyvet a kis dobozba, a Lego rendőrrel együtt! Írd be a dobozba, hogy "A rendőrség elkapott! De úgyis kapsz valamit...". A doboz zárolása a 3 számjegű szekrényben (310)
- Helyezzen 3 érmét / token a 4 számjegű zárdobozba. Írja be a zárkába: "3 érme van, de csak 2 választás: 1) folytasd egyedül az utad 2) Csatlakozz újra a csapathoz. A kóddal ellátott mező beállítása (0413)
- Nyomtassa ki a következő szöveget az utasításokkal együtt:

[https://drive.google.com/file/d/1Rph2yVE\\_Jjldm-w9G8Gqcs-Nad7Uqa\\_C/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Rph2yVE_Jjldm-w9G8Gqcs-Nad7Uqa_C/view?usp=sharing)

Zárja be az utasításokat a ceruzatartóba (a londoni képekkel a második szobában) a 3 számjegű öltözőszekrényrel (**617**)

- Készítse elő a forgóajtót 1 érmevel/ tokennel való használatra. Írja rá a következő utasításokat: Az ajtó zárva. Helyezzen be 1 érmet. 1 érme = 1 fő.  
[https://drive.google.com/file/d/1sFTH2R\\_WM4Ric2QaNqDwuTf3fQRpOlkO/nézet?usp=megosztás](https://drive.google.com/file/d/1sFTH2R_WM4Ric2QaNqDwuTf3fQRpOlkO/nézet?usp=megosztás)
- Nyomtassa ki a következő alfanumerikus szöveget:  
[https://drive.google.com/file/d/1GQeRnq\\_68YcjV7Xj9bYrSa9MouhjMC5U/view?usp=megosztás](https://drive.google.com/file/d/1GQeRnq_68YcjV7Xj9bYrSa9MouhjMC5U/view?usp=megosztás)
- Töltse le a hangeffekteket: edzőtábori hanghatás; izgalmas zene; rendőrségi sziréna; éljenzés és taps; sikertelen zene. Vagy használja ezeket:  
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1xgJn-5YEFnXUiMDBvOGMvz2gY9sxsxgNwX>
- Jegyezze be a két történetet, vagy használja a fájlt itt:  
[https://docs.google.com/document/d/10rKbDQDjwQR-fp-g67UZfIPHznJvC\\_IK8g2ajXlrVeY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/10rKbDQDjwQR-fp-g67UZfIPHznJvC_IK8g2ajXlrVeY/edit?usp=sharing)
- A játék befejezéséhez nyomtasson ki egy táblát a következő üzenettel: "3 érme, hogy kijusson".
- Nyomtassa ki ezt a kicsinyített térképet, és akassza fel az óriásplakát közelébe:  
<https://drive.google.com/file/d/1T3kJueze2r1QQGegyqCnGjPOEDh6nySj/view?usp=sharing>
- Nyomtassa ki a 16 útlevelet. Itt a fájl:  
[https://drive.google.com/file/d/1\\_JEfcvd3a8FzCc0LrN9ZjyptQbhAVd4V/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_JEfcvd3a8FzCc0LrN9ZjyptQbhAVd4V/view?usp=sharing)
- Nyomtassa ki az időzóna térképeit. Itt a fájl:  
<https://drive.google.com/file/d/1i3ydNIHCRFIjJC1yM4HuRQkucJWrM0e/view?usp=sharing>

## A szoba létrehozása

A *Fight Racism - Escape Room* számára használt helynek elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy az összes anyagot tartalmazhassa, és lehetővé tegye egy 5 fős csoport számára a zökkenőmentes játékot.

A Szabadulószobát egy 5 x 5 m-es szobában állítottuk fel.

A beállításnak lehetővé kell tennie a helyiség két részre bontását:

- 5x4m-es az 1. szoba
- 2x2m a 2. szoba

Ezt megteheti függönnyel, fallal vagy fából készült kerítéssel. A lényeg az, hogy a játékosoknak az egyik szobából a másikba át tudjanak kommunikálni, de nem láthatják egymást.

### 1. SZOBA

Helyezze a forgóajtót az első szobába, hogya második szobába kerüljön.

Állítsd fel a függönnyt/falat/fakerítést az 1. és 2. szoba közé.

Helyezze a bábukat az első szoba egyik sarkába.

Helyezze az útleveleket a kézitáskába, és tegye a tetoválás nélküli bábu vállára.

Helyezze a papírt a kézi képekkel és betűkkel a másik bábu kezébe.

Helyezze a szőnyeget a padlóra, a bábuk elé. Helyezze a bal oldali cipőt a 4-es számra, a jobb cipőt pedig az 5-ös számra.

Helyezze a ládát a bábukkal szemközti sarokba. Helyezze az átlátszó vázába és a kis dobozba. Helyezze a szövegkönyvet a ládára.

Helyezze az asztalt az egyik sarokba, hagyja szabadon. Helyezze az ébresztőórát és a 4 számjegyű zárkát 1 érmevel/tokennel, mindkettőt az asztalra.

Az asztalhoz közeli falon lógjon az időtérkép zónája.

A másik falon lóg az óriásplakát és az aknamező térképe.

### 2. TEREM

Akaszd fel a várostérképet a falra.

Írd a falra, közel a város térképéhez: "Üdvözljük! Szerezzen állampolgárságot a lehető leghamarabb!".

Helyezzen egy kis asztalt és a fotelt a szobába.

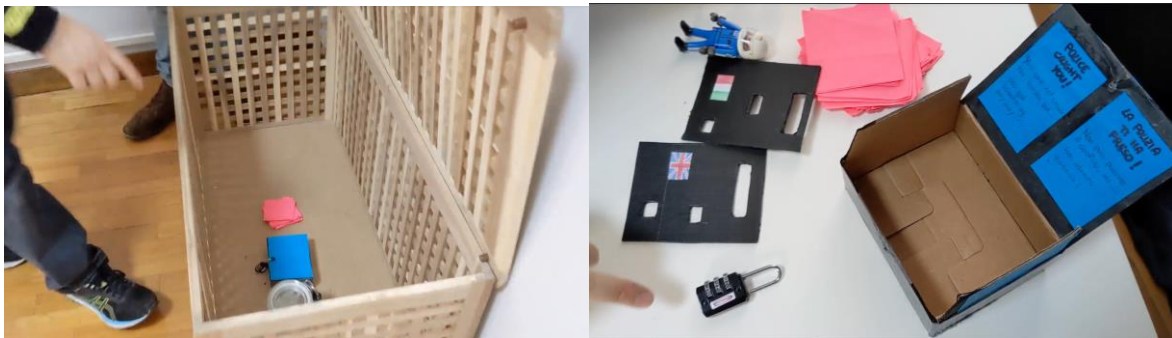
Helyezze az asztalra a tolltartót és a négyjegyű kódú, 3 érmevel ellátott zárkát.

Rejtsd el a papírt az ENSZ-ről szóló alfanumerikus szöveggel valahol a szobában.

Akassza fel az üzenetet a falra (vagy ha van egy ajtó, ahová kijuthat, akkor arra). az utasításokkal, hogy jusson ki.

## Példa beállítási képre

Az alábbi képeken egy példa látható arra, hogy miképpen lehet beállítani a szabadulósobát, amelyeket a kezdeti játék előtt készítettek.







## Hogyan kell játszani a játékot

Az első terembe belépve a játékosok két oktatóval (a bábukkal) találkoznak: négy kihívást javasolnak nekik, amelyek után megszerzik az utazáshoz szükséges ismereteket és eszközöket.

1. játék: a csoportnak szüksége van egy kiindulópontra a küldetéséhez, és egy útlevele, amely lehetővé teszi számukra, hogy problémamentesen utazzanak. Ezen a játékon keresztül a "gyenge" (Irak, Afganisztán, Szíria, Szomália...) és az "erős" (Németország, Svédország, Új-Zéland...) útlevelek létezésére szeretnék összpontosítani, és arra, hogy milyen bonyolult lehet ezekre pályázni.

A játékosoknak lehetőségük lesz két szöveget megtekinteni. Az első elmagyarázza az útlevelek és néhány szimbólum színének jelentését; a másodikban az állampolgárság megszerzésének szokásos eljárását mutatják be (születési anyakönyvi kivonat, büntető anyakönyvi kivonat, tartózkodási engedély, 200 eurós járulék kifizetésének átvétele, tartózkodási hely minden olyan helyen, ahol az elmúlt 10 évben élt, az olaszországi első belépés dátuma, az elmúlt 3 évben kapott jövedelem adóbevallásokkal, 16 eurós bevételi bélyeggel).

Az első szövegből megkapják a két nyomot (a színt és a szimbólumot), amelyek szükségesek ahhoz, hogy a 16 közül azonosítsák a megfelelő útlevelet, a másodiktól megkapják a kód kiegészítéséhez szükséges két hiányzó számot: 7023.

2. játék: a játékosoknak meg kell küzdeniük az összes ország tipikus gesztusaival és kultúrájukkal, amelyeken átkelnek. Ezen a játékon keresztül megtanulják a hasonlóságokat és különbségeket az adott országok között.

Összehasonlítva az óriásplakáton található utasításokat és a bábu kezében lévő üzenetet, megkapják a megfelelő kódot: cgj.

3. játék: az út során bekövetkező balesetek elkerülése érdekében a játékosoknak különböző művészi megnyilvánulásokkal és kulturális kifejezésekkel kell megküzdeniük. Ebben a játékban megtanulják és előadják Childish Gambino "This is America" című dalának koreográfiáját (a különböző afrikai államok hagyományos táncainak gyűjteménye), egy olyan dalt, amely az amerikai kulturális sokszínűségről és annak ellentmondásairól szól.

Amikor lejátszák a dalt, és a számszőnyegen táncolják, összeadják a jobb lábbal megérintett számokat, és kivonják belőle a bal oldalival megérintett számokat. A teljes és a végső kód 12.

4. játék: az utazás logisztikájának megszervezéséhez elengedhetetlen az időzónák figyelembevétele (ahogy Jules Verne tanítja). Ebben a játékban a játékosoknak egy titokzatos országot kell megtalálniuk egy üres térkép megfejtésével, és meg kell találniuk a megfelelő helyi időt.

Az üres térkép a bábu vállára van tetoválva, és az óriásplakáton található tippek Észak- és Dél-Koreáról szólnak. Az ébresztőórát helyi idő szerint Berlinben 9 órakor állítják be. Az időzóna térképe a koreai +8 időt mutatja Berlinhez képest, így a kód 17 (a tényleges idő Koreában).

A 12-es és a 17-es számot össze kell kapcsolni, hogy kinyissuk az asztalon lévő 1 érmes zárkát.

Az első négy kihívás megoldása után a csapat egy tokent kap. A forgóajtóba helyezve lehetővé teszi az egyik játékos számára, hogy eljusson a második szobába. Csak az egyikük megy át a másik oldalra. Hirtelen a csoport megosztottnak találja magát. Ettől a pillanattól kezdve a játékosoknak kommunikálniuk kell és meg kell osztaniuk az információkat, miközben szembesülnek a távolság nehézségeivel és megtapasztalják a váratlan elválás következményeit.



Annak a játékosnak, aki átlépi a küszöböt, meg kell szereznie az új ország állampolgárságát. Támogatást kell kérnie a csapat többi tagjától, mivel a nyomok egy része az első teremben van. Valójában csak azok, akik az első szobában maradtak, ismerik a másolatban írt dokumentumok megszerzésének helyes eljárását.

Az utasításokat követve és a várostérképen lévő pontokat összekapcsolva a játékos 3 számot fedez fel, amelyek kinyitják a tolltartót: 617.

Amint az állampolgárságot megszerzik, a dinamika megfordul: a "migráns" játékos hasznos információkhoz férhet hozzá annak a csapatnak, amely most megpróbálja átlépni a határt és elérni a második szobát. A jelzéseknek köszönhetően a csapat képes felfedezni a megfigyelési pozíciókat a térképen/aknamezőn, és bemérni a helyes utat a játék végére jutáshoz.

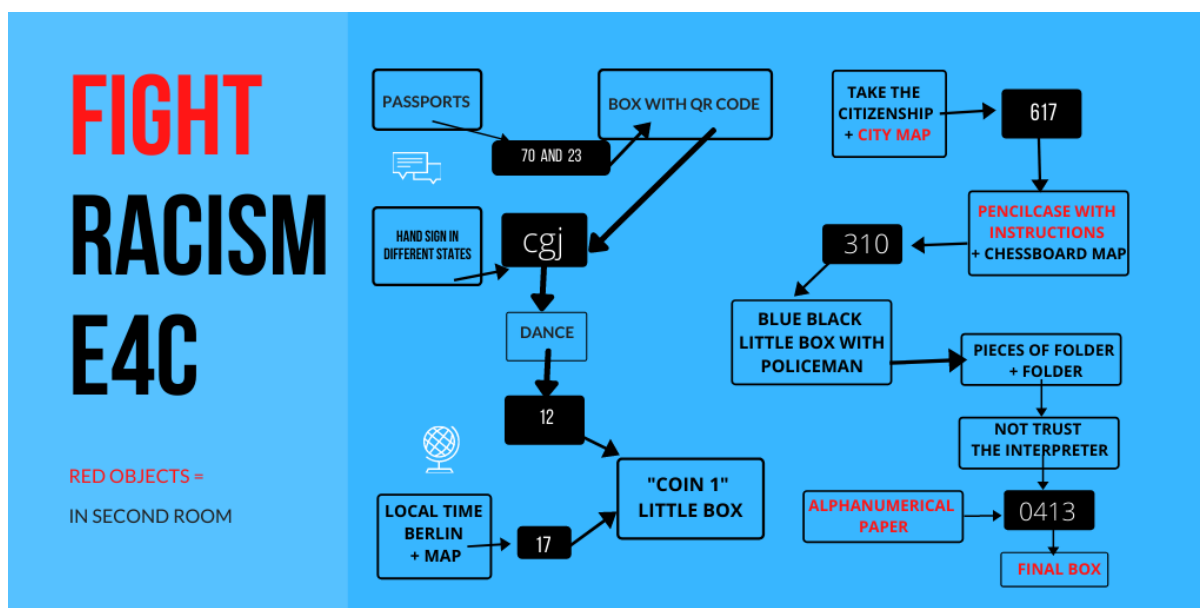
Az útvonal 31 lépésből áll, szorozva 10 km-rel (a térképre írva), 310 km-t ad, ez a kód szükséges a kis doboz megnyitásához.

Sajnos a kihívás megoldása nem elég, a játékosokat megállítják a határon! (A Lego rendőr a kis dobozban).

A csempészettel való találkozás azonban lehetővé teszi számukra, hogy ismét segítsenek az egyetlen játékosnak a másik szobában: a kis dobozban ott van a szövegkönyvből kivágott darab, amely a megfelelő helyre áthelyezve négy szót emel ki az ENSZ szövegében: nem bízik a tolmácsban. A migráns játékos az alfanumerikus szöveggel el tudja olvasni az utolsó kódot: 0413.

Ezen a ponton a migráns játékos kinyitja az utolsó 4 számjegyű zárkát, kap 3 zsetont, és ki kell választania, hogyan használja őket: egyedül kell maradnia, és teljes mértékben integrálódnia kell az új országba, vagy újabb esélyt kell adnia a csapatnak a határ átlépésére?

## Játék folyamatára



## Hogyan lehet nyerni?

Miután megoldotta az utolsó rejtvényt és kinyitotta a biztonsági dobozt, a második szobába zárt játékosnak két választása van: az érmék segítségével újra csatlakozhat a csoport többi tagjához (ez az akció feloldja Daryl történetét), vagy folytathatja egyedül a kalandot az új világban (ez az akció feloldja Dima történetét).

## Könnyítések

Miközben a játékot játsszák, fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Rendszerben van, ha elakadnak egy rejtvényen, mindaddig, amíg jól érzik magukat, miközben megpróbálják megoldani. Ha azonban a játékosok unatkoznak, a játékvezetőnek közbe kell avatkoznia, hogy segítsen nekik.

A játékosok életkorától és képességüktől függően a nyomokat szóban is meg lehet adni, ha olyan játéktárs-stílusú kérdéseket teszünk fel, mint például, hogy mi van a palackban? Amikor nyomokat adsz, próbáld meg nem túlságosan egyértelművé tenni őket. A legfontosabb az egészben, hogy a játékszervező ne oldja meg a rejtvény egyetlen részét sem, mivel ez megfosztja a játékosokat az önállóság érzésétől.

**Fontos megjegyzés:** egyes szabadulósobákat úgy terveztek meg, hogy elengedhetetlen a játék megnyerése és a teremből való kijutás; mert ez egy fontos tény, amelyet később a tájékoztató fázisban kiemelnek. Ilyen esetekben győződjön meg arról, hogy a csoport nem fogy ki az időből.

Ha nem ez a helyzet és a csoport elég elemet fedezett fel a szabadulósoba témájában, akkor nem lesz szükség arra, hogy megnyerjék a játékot, ezért ne könnyítse túl a játékmenetet.

## A Játék Bemutatása

Kezdd azzal, hogy üdvözlöd a játékosaidat a 45'-ös világművelési turnén, és amikor készen állsz a kezdésre, vezesd őket a szabadulósobába vezető ajtókhöz. Add meg nekik a következő bevezető beszédet, vagy találd ki saját magad.

*Egy nem túl távoli jövőben az emberiség úgy érzi, hogy teljes mértékben irányítja a teret és az időt. A tudomány lebontott minden határt és akadályt. Ennek a felsőbbrendűségnek a demonstrálására a Föld leghatalmasabb emberei fogadtak: mindössze egy év alatt (45'-ben) körbejárják a világot." Ön képviseli a jelölt csapatot, hogy megkísérelje véghez vinni a küldetést. Mielőtt azonban belekezdenél a küldetésbe, szükséged lehet a szükséges felkészítésre: kövesd szakértőinket, és készülj fel erre a nagyszerű kalandra!*

**Fontos megjegyzés:** a játékosok nincsenek tisztában azzal, hogy milyen cselekményfordulatot fognak megtapasztalni a játék során, ezért (a játék bemutatása) szándékosan különbözik attól a valódi történettől, amelyet a játék végén megfognak ismerni.

## A játékosok tájékoztatása

A beszélgetés az egész játék legfontosabb része. A játékosokat arra kérjük, hogy megvitassák és szembesítsék egymást a játék során felmerült érzésekkel, gondolatokkal és ötletekkel. Mivel a "Harcoldj a rasszizmus ellen" szabadulószooba értelmes vallomással zárul, a beszélgetés megkezdésének jó módja az, ha megkéred a játékosokat, hogy osszák meg érzelmi állapotukat. Azáltal, hogy hangot adnak érzelmeiknek, és meghallgatják egymás gondolatait, lehetőségük van olyan érzéseket kifejezni, amelyek egyébként veszélyeztethetnék a beszélgetést. Miután a játékvezető teret adott a közvetlen érzéseknek segít a csoportnak "lenyugodni", hogy a játékra tudjanak összpontosíthatassanak. A megbeszélés célja, hogy a játékelményből induljon ki, hogy ismereteket szerezzen a tárgyalt témákról. A játékvezető segíti a csoportot abban, hogy párhuzamot tudjanak teremteni a megvitattott témák és az egyes résztvevők mindennapi élete között, így a játékosoknak lehetőségük lesz elgondolkodni azon, hogy milyen konkrét módon vehetnek részt a rasszizmus problémájának kezelésében. Pontosan ez teszi a játékot oktatási célúnak.

Ha már a falakról és a megkülönböztetésről beszélünk, az első kép, amely általában eszébe jut az embernek, az pontosan az államok közötti határok, melyek az emberek átutazásának megakadályozása érdekében felállított akadályok. A térkép/sakktábla játéka elemei olyan akadályokat képviselnek, amelyekkel a migránsok kénytelenek szembenézni, amikor a saját életüket kockáztatják. De a falak nem csak a fizikaiak. A "Rasszizmus elleni küzdelem" célja, hogy olyan láthatatlan falakat mutasson be, amelyek segítenek a rasszizmus különböző formáinak felszínre hozásában. A útlevelek és a állampolgársági játékok lehetőséget adnak a csoportnak arra, hogy elgondolkodjon és megvitassa egyes papírok erejét és mások gyengeségét, valamint azt, hogy milyen kihívást jelenthet az állampolgárság megszerzése egy országban. A somáliai menekült, Abdullahi Ahmed küzdelme, hogy megszerezze ugyanazt az állampolgárságot, amely évekkel később megakadályozza, hogy visszatérjen hazájába, csak egy az olyan történetek közül, amelyeket el lehet mondani annak megértéséhez, hogy a bürokrácia hogyan járulhat hozzá bizonyos embercsoportok diszkriminációjához. Childish Gambino "This is America" című dalának koreográfiája egy hihetetlen szimbolikus módon keresztül képviseli az afroamerikai lakosság állapotát az USA-ban. Ezért a mimika, a tánc és a tolmács játéka a szavak alternatív kifejezési módjainak megtapasztalásának egyik módja: valójában maga a nyelv is lehet olyan eszköz, amelye módot ad az egyenlőtlenség megteremtésére és a megkülönböztetésre.

Összességében a "Harc a rasszizmus ellen" szabadulószooba célja, hogy képviselje azok útját, akik a távozás mellett döntöttek és azokat, akik a maradás mellett. Az elsőből a második szobába való átmenetelnél és a végső döntésnél a csoport azon kapja majd magát, hogy első kézből tapasztalhattak meg néhány olyan etikai komplexust, ami a migránsok által megtapasztalhatott drámai élményekre épül. Mivel maga a játék végi tájékoztatás része megrendítő pillanatokot okozhat fontos, hogy a játékvezető kitérjen a különböző humanitárius segítségére, amelyek célja a megkülönböztetés elleni küzdelem és az egyenlőtlenség csökkentése.

Az alábbiakban néhány hasznos linket talál.

Útlevel rangsor: <https://www.passportindex.org/>

Falak és korlátok: <https://www.vox.com/a/borders>

Ez itt Amerika: [https://www.wired.it/play/televisione/2018/05/08/this-is-america-donald-glover-childish-gambino/?refresh\\_ce=](https://www.wired.it/play/televisione/2018/05/08/this-is-america-donald-glover-childish-gambino/?refresh_ce=); <https://deerwaves.com/storie/riferimenti-this-is-america-childish-gambino> ; <https://www.splcenter.org/hate-map>

Történetek a papírokról:

<https://cafebabel.com/it/article/i-sans-papiers-di-bruxelles-hanno-fame-di-justizia-60f14132f723b37b439a3638/>

[https://www.repubblica.it/protagonisti/Abdullahi\\_Ahmed/](https://www.repubblica.it/protagonisti/Abdullahi_Ahmed/)

<https://www.facebook.com/watch/?v=192111558713212>

([https://w](https://www.torinoggi.it/2020/03/03/leggi-notizia/argomenti/cronaca-11/articolo/coronavirus-abdullahi-bloccato-in-aeroporto-a-parigi-non-posso-viaggiare-perche-sono-italiano.html?fbclid=IwAR39B9yePtJsQ0zUI-NsGcn4tsZa1sBldv_C0YoliNJNCVSNEmLxE8mBfU)

[ww.torinoggi.it/2020/03/03/leggi-notizia/argomenti/cronaca-11/articolo/coronavirus-abdullahi-bloccato-in-aeroporto-a-parigi-non-posso-viaggiare-perche-sono-italiano.html?fbclid=IwAR39B9yePtJsQ0zUI-NsGcn4tsZa1sBldv\\_C0YoliNJNCVSNEmLxE8mBfU](https://www.torinoggi.it/2020/03/03/leggi-notizia/argomenti/cronaca-11/articolo/coronavirus-abdullahi-bloccato-in-aeroporto-a-parigi-non-posso-viaggiare-perche-sono-italiano.html?fbclid=IwAR39B9yePtJsQ0zUI-NsGcn4tsZa1sBldv_C0YoliNJNCVSNEmLxE8mBfU))

Nyelv és megkülönböztetés:

- <https://www.bbc.com/worklife/article/20210528-the-pervasive-problem-of-linguistic-racism>
- <https://www.universal-translation-services.com/language-discrimination-examples-in-10-languages/>

A rasszizmussal szembeni fenntartható fejlődési célok:

- <https://sdgs.un.org/goals/goal4>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal5>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal10>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal16>

**Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek  
népszerűsítésére.**

**Projekt száma: 2019-2-IT03-KA205-016906**



