



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CEIPES • CENTRO INTERNAZIONALE
• PER LA PROMOZIONE
• DELL'EDUCAZIONE
• E LO SVILUPPO



ESCAPE RACISM

TOOLBOX TO PROMOTE INCLUSIVE COMMUNITIES

PROJECT NUMBER: 2019-2-IT03-KA205-016906





Eszköztár Oktatóknak

Tartalomjegyzék

<i>Tartalomjegyzék</i>	2
<i>Bevezetés</i>	3
<i>Általános ajánlások a szabadulósobák oktatási eszközként való használatához és a tudatosságra neveléshez</i>	5
<i>Részletek a csoportdinamikáról</i>	7
<i>Útmutató a rasszizmus elleni szabadulósobák kialakításához</i>	10
<i>Rasszizmus és diszkrimináció: Guilty? The last word to you! E.R.</i>	11
<i>Rasszizmus és diszkrimináció: Exodus trough the space E.R.</i>	25
<i>Határok: Határok nélkül E.R.</i>	39
<i>Határok: Fight racism E.R.</i>	67
<i>Modernkori rabszolgaság: Victor története E.R.</i>	86
<i>Modernkori rabszolgaság: Fast fashion E.R.</i>	98
<i>Fogyatékoság: Menekülés a Disabware-ből E.R.</i>	116
<i>Fogyatékoság: A Hesperidák kertje E.R.</i>	129
<i>Bántalmazás: I need a hero E.R.</i>	143
<i>Bántalmazás: Janka története E.R.</i>	155
<i>Bibliográfia</i>	68
<i>Melléklet – A kísérleti szakasz eredményei</i>	



Bevezetés

“Nincsenek felesleges darabok az univerzumban. Mindenki azért van itt, mert van egy űr, amit ő hivatott kitölteni, és minden ezeknek a daraboknak mind bele kell illeszkednie a nagy kirakósba.”
Deepak Chopra

Jelen eszköztár azoknak a pedagógusoknak szól, akik szeretnék értékeket átadni és növelni a fiatalok tudatosságát, elősegítve ezzel a diszkriminációellenes érzések és a befogadó közösségek értékeinek kialakulását. Javaslatokat tesz az oktatók számára azzal kapcsolatban, hogy hogyan vonják be a fiatalokat, és hogyan használjanak 1-1 oktató jellegű szabadulósobát az ifjúsági munkában, saját tevékenységeikben és workshopok során, annak érdekében, hogy birtokában legyenek azon gyakorlati eszközöknek, amiket más szervezetek és oktatók használnak Európa-szerte. Azt is megtanulhatják továbbá, hogy a forgatókönyvek reprodukálásával vagy a jelen eszköztár által nyújtott speciális tudásanyag elsajátítása után, saját oktatási jellegű szabaduló szobájuk kreatív verziójának megtervezésével hogyan használják ezeket az oktató jellegű szabadulósobákat, és hogyan alkalmazzanak innovatív tanítási módszertant.

A Coventry Egyetem és az Eufemia Associazione által birtokolt kompetenciákra és szakértelemre alapozva az Escape Racism konzorcium új eszköztárat dolgozott ki az oktatók számára, amit a szabadulósobák oktatási és a tudatosságra nevelést segítő módszertanként való felhasználására tett általános ajánlások alkotnak; A csoportdinamika alakulása és annak kezelése; Útmutató, oktatási jellegű szabadulósoba kialakításához a különböző lépések, a logisztika és a szükséges anyagok leírásával; 10 különböző útmutató az „Escape Racism” szabadulósobák reprodukálásához, valamint a tesztfázis eredményei, amelyek segítik az oktatók számára, az elérni kívánt hatás és a felmerülő problémák jobb megértését.



A 10 forgatókönyvet és a hozzájuk tartozó útmutatókat a partnerek tesztelték is, miután kialakították a szabadulósobákat saját országukban. Összesen tíz különböző szabadulósobához tartozó forgatókönyv készült el a rasszizmus, a diszkrimináció, a határok, a modernkori rabszolgaság, a fogyatékoság és a zaklatás témakörében. A megtervezett szabadulósoba-forgatókönyvek a partnerszervezetek intézményeiben kialakításra kerültek, az Escape Racism workshopok és az oktatási célú szabadulósoba tréningek reprodukálása érdekében.

Nevezetesen, a CEIPES egy szobát szentelt erre a célra a Rise LAB-jában. Egy olyan szabadulósobát, amit egy olasz utcai művész dekorált, és úgy rendeztek be, hogy mindig játékra készen álljon. A Rise Lab, „Center for Innovation Empowerment and Networking”, egy a Palermo önkormányzata által, a maffiától elkobzott ingatlanban található, mely a város egyik leghátrányosabb helyzetű negyedében helyezkedik el. Ily módon a CEIPES közvetlenül bevonhatja az adott területen élő, hátrányos helyzetű fiatalokat. A Coventry Egyetem a Disruptive Media Learning Lab-ot használta, amely egy akadémikusokból, tanulástechnológusokból, szakkönyvtárosokból, oktatásfejlesztőkből és kutatókból álló egy kísérleti egység arra tervezve, hogy elősegítse a nyílt párbeszédet, az csapatmunkát és a felfedező játékot mindazok számára, akik a 21. századi egyetem meghatározásában érdekeltek. Ez stratégiai pontként, nagyon hasznos lesz az Escape Racism módszertanának terjesztésében a tanárok és a tudományos világ körében. Az Eufemia egy Torinóban található multifunkciós ifjúsági és művészeti központ egyik termét használta, amely jelenleg oktatási jellegű szabadulósobaként működik, ezáltal bevonva a játék oktatási módszertana iránt erősen érdeklődő fiatalokat és oktatókat.

Az ASPAYM a szabadulósobát a Cubillos del Sil városában működő "El Bosque de los Sueños" kivételes turisztaszállás 15 faházának egyikében helyezte el. Ez a szervezet által működtetett létesítmény az ebből a térségből származó, vidéki, spanyol fiatalokat fogja bevonni, és mivel teljes mértékben adaptált fogyatékosággal élők számára, hozzáférhető és inkluzív minden fiatalnak. Évente több mint 2000 fiatal fordul meg ezen az üdülőhelyen, így az ASPAYM a projekt hatását és fenntarthatóságát egyaránt biztosítja.

A Támaszpont MOPKA az ifjúsági központjának egyik helyiségeiben hozta létre az „Escape Racism” szabadulósobát, amely számos nemzetközi fiatal által látogatott, mivel a Támaszpont tagja a Nemzetközi és Interkulturális Tanulási Ifjúsági Központok Európai Hálózatának.

Az első szakasz során, amíg a konzorcium ezen értékes eszköz felépítését megtervezte, minden partner bevont, olyan emberi jogi, valamint diszkriminációellenességgel foglalkozó szakértőket, illetve nem formális oktatási módszertant alkalmazó kutatókat és tréningeket, akik egymást kiegészítő kompetenciáikkal, jelentősen hozzájárultak az Escape Racism Toolkit végeredményéhez.



Az Escape Rasism KIT (Kézikönyv és eszköztár) az „Escape Rasism” – eszköztár a befogadó közösségek támogatására – projekt alapja. Ez az összes olyan partner gyümölcsöző együttműködésének eredménye, akik szakértelmüket, a helyi adottságok ismeretét, a különféle specifikus célcsoportok ismeretét (például menekültek, bevándorlók) és a nem formális oktatás területén nyújtott tudásukat biztosítva képviseltek jelentős hozzáadott értéket az eszköztár elkészítésekor.

Általános ajánlások a szabadulósobák oktatási eszközként való használatához és a tudatosságra neveléshez

Huizinga¹ (2014) „Homo Ludens” című könyvében a játék tanulási tapasztalatra gyakorolt hatását vizsgálta, és arra a következtetésre jutott, hogy az központi szerepet játszik az emberi tanulási folyamatokban és a világ megértésében, miközben javítja a társas interakciókat és a másokkal való kapcsolatokat. Ez a megfigyelés új tanulási és elköteleződési stratégiák kidolgozásához vezetett, beleértve az „értelmes játék” elméletét. Az értelmes játékról akkor beszélünk, amikor a tevékenységek és cselekvések közötti kapcsolat felismerhető és szorosan hozzá tartozó tartalomként beépül a játékokba. A kifejezést gyakran használjuk, a játéktevékenység emberre gyakorolt hatásainak és előnyeinek leírására, mint például a tanulás vagy a viselkedés változása. Ha ez összekapcsolódik az információk terjesztésével, olyan környezet jön létre, ahol a kíváncsiság viszi előre a tanulót, a rácsodálkozás és az izgalom érzése által, miközben új és érdekes, gamifikált oktatási paradigmákkal találkozunk.

A szabadulósobák számos, az értelmes játék elméletéhez kapcsolódó gyakorlatot és eredményt alkalmaznak, ami ideális oktatási eszközzé teszi őket. Olyan élményt nyújtanak, amelyben a játékosok elmerülhetnek önmagukban, felfüggeszthetik hitetlenségüket, és a játék narratívájának részeseivé válhatnak, azáltal, hogy a nyomok felkutatásán és megfejtésén munkálkodnak, döntéseket hoznak és tényeket tárnak fel. A megfelelő időbeosztás aspektusát ösztönzi, hogy a játékosok meghatározott időn belül kell végezniük, míg a csapatmunka lényegének jobb megértését és megismerését, a csoportban való együttműködés segíti. A szabadulósobák számos különböző formátumban léteznek. Ezek közül a legnépszerűbbek azok, ahol egy csapatnyi játékost bezárnak egy eszközökkel, rejtvényekkel és nyomokkal teli terembe, melyeket meg kell fejteniük ahhoz, hogy kiszabaduljanak. Lehetőség van továbbá „dobozba zárt szabadulósoba” vásárlására is, amely minden olyan eszközt tartalmaz, amely egy adott szabadulósoba játékhoz szükséges. Olyan kártyajátékok is elérhetőek, melyekhez egy applikáció tartozik ahogyan léteznek teljesen digitális szabadulósobák is. Valójában az



Escape Racism által bemutatott egyik szabadulószoza célja is az, hogy teljes mértékben online játszható legyen, böngésző használata által.

Egy oktatási célú szabadulószoza létrehozásakor ügyelni kell arra, hogy a tematikája a lehető legközelebb álljon ahhoz a tárgyhoz, amit meg akar tanítani. Mélyreható kutatást kell végezni a téma körül, azért, hogy jobban megértsük a tényeket és a témában rejlő finomságokat, árnyalatokat. Amikor kialakítunk egy szabadulószozát egy ember személyes élményeihez kapcsolódóan, jó gyakorlat lehet, ha megpróbálunk felkutatni, elolvasni és meghallgatni olyan beszámolókat, melyek azoktól származnak, akik ezeket átélték. Miután elvégeztük a kutatást, kezdődhet a játék háttértörténetének megírása, amely lehetővé teszi a szabadulószoza kontextusának meghatározását, a benne élő szereplők meghatározását, és ötleteket ad a nyomokhoz, rejtvényekhez stb. Amikor kitaláljuk azokat a nyomokat, fejtörőket és játékokat, amelyek az élmény fő vonalát képzik majd, próbáljuk meg őket a játék témájához kötni. Ha nehéznek érezzük a rejtvények megalkotását, használhatjuk azt a rengeteg online webhelyet, amelyek kreatív ötleteket kínálnak. Ezeket pedig saját céljaink szerint alakíthatjuk, adaptálhatjuk. Ne feledkezzünk a polcainkon már megtalálható puzzle-kről és társasjátékokról se, melyeket szintén adaptálhatunk az élmény részévé. Szakaszonként készítsük el a feladványainkat és fokozatosan építsük be őket a játékba úgy, hogy az egyik feladvány a következőhöz vezessen, így lehetővé téve a játékosok számára, hogy folyamatosan haladjanak a konklúzió felé. Ennek jelentőségét nem szabad alábecsülni, mivel ez teszi majd lehetővé, hogy a játék, a kezdetétől a végéig, természetesen haladjon.

Végül fontoljuk meg azt is, hogyan zajlik majd a bevezető és a lezáró, kikérdező beszélgetés. Ezek fontosak, mert információkat és kontextust biztosítanak a játékosok részére, így lehetővé téve számukra, hogy jobban megértsék az általunk tanítani kívánt témát. A bevezető segítségével bemutathatjuk a játék színterét és megadhatunk néhány háttér információt. A levezető beszélgetés során pedig a játék tartalmának magyarázatára és az általunk feldolgozni kívánt témához kapcsolódó részletes információk elmesélésére van lehetőség. Próbáljuk meg az információkat a játékkal vagy a felhasznált feladványokkal valahogyan összekapcsolni, mert így mélyebb nyomot hagy a játékosokban, elősegítve a nagyobb mértékű tanulást.



Részletek a csoportdinamikáról

Az oktatási célú szabadulószoa egy rendkívül rugalmas eszköz, amely különféle kontextusokhoz és célcsoportokhoz illeszthető. Emiatt a következő indikátorok tippeket (de nem szigorúan betartandó irányelveket) adnak azokhoz a főbb szempontokhoz, amiket szem előtt kell tartani a szoba kialakítása és a játék vezetése során.

Foglalások kezelése

Ne becsüljük alá a folyamat ezen részét: egy jó foglalási rendszerrel több tucat munkaórát takaríthatunk meg, és sokkal élvezetesebbé tehetjük az élményt a szervező munkatársak számára. Fontos, hogy olyan foglalási rendszert találjunk, amely könnyen elérhető a résztvevőknek, és könnyen kezelhető a szervezőknek. Olyan online foglalási rendszert javaslunk használatra, amelynek linkje sajtóközleménybe, közösségi csatornába, weboldalba, hírlevélbe, stb. integrálható.

A műszakok beosztásánál tartsuk szem előtt a lezáró beszélgetéshez és a terem átrendezéséhez szükséges időt: ne rohanjunk, szánjunk erre időt (a tesztelés jó módszer arra, hogy megtudjuk, mennyi idő szükséges egy-egy terem átrendezéséhez 1-1 kör után). A foglalási szakaszban érdemes megkérdezni: a résztvevők számát és életkorát (így elemezhető az adott forduló típusa), telefonszámát (a csoporttal való könnyebb kommunikáció érdekében), valamint e-mail címét, (ahová az utánkövetési anyagot el lehet küldeni).

1. tipp: ha meg kell szervezni a facilitátorok csoportját (ők lehetnek önkéntesek a szervezettől, vagy a projektben részt vevő fiatalok), hasznos lehet a foglalásokat 48 órával az esemény előtt lezárni, hogy biztosan minden fordulót lefedjünk segítővel és a facilitátorok időben megtudják, ha üres a műszakuk.

2. tipp: a kialakításhoz olyan helyszín ajánlott, amelyet a célcsoport könnyen elérhet. Ha a külvárosban élő fiatalokat szeretnénk főként bevonni, akkor inkább ne a városközpontban nyissuk meg a szobát, és ugyanez fordítva.

3. tipp: az emberek inkább délután és este szoktak játszani, főleg hétköznap, míg hétvégén érdemes reggelre is kinyitni. Kivétel: iskolák!

Dress code

A szervezet logójával ellátott vagy a projekt szempontjából figyelemfelkeltő felső viselése által, könnyebben felismerhetőek a facilitátorok és az, hogy milyen szerepkörben vannak jelen.



Üdvözlés

A tevékenység nevelési célú, a nevelés első eszköze a kialakult kapcsolat.

Ügyeljünk arra, hogy megfelelő feltételeket teremtsük a csoporttal való kapcsolat kialakulásához: ez alapvető lépés a tevékenység sikeréhez!

Kezdjünk bemutatkozással, megkérdezhetjük őket arról, hogy kik ők és miért szeretnének részt venni az élményen, találjunk közös érdeklődési kört, törjük meg a hangulatot egy viccel...

A szabadulószoba által lefedett témát minél előbb be kell mutatni. A játék előtt gyorsan, de érthetően mutassunk be néhány anyagot és forrást, hogy a játékosok megismerkedhessenek a témával.

Ezekre a lezáró beszélgetésben is visszatérhetünk.

Ezután a terembe lépés előtt el kell magyarázni, hogy mi is az a szabadulószoba: a legjobb mód erre, ha hagyjuk, hogy a játékosok mondják el (ha már játszottak ilyet), így nekünk már csak az esetleges további információkkal kell azt kiegészítenünk.

4. tipp: Ha időben szeretnénk kezdeni, mondjuk azt a csoportnak, hogy érkezzenek 10 perccel a játék kezdési időpontja előtt.

A történet

A játék megismertetéséhez és a küldetés bemutatásához használhatunk multimédiás tartalmakat (videók, fotók...), de jó, ha ehhez a facilitátor is hozzájárul egy kis... stand-uppal!

Fontos, hogy közelebb hozzuk a helyszínt a résztvevőkhöz, hogy megpróbálják megtalálni azokat a szempontokat, amelyek leginkább érdekelhetik őket.

A játék

A játék során diszkrét módon meg kell figyelni a csoport dinamikáját. Valójában, az emberek szeretik, ha hagyjuk őket játszani, miközben tudják azt, hogy ha szükségük van rá, kérhetnek segítséget.

A játékosok megfigyelése és meghallgatása elengedhetetlen ahhoz, hogy a megfelelő időben tudjunk javaslatokat tenni (nem túl korán, különben elveszik a játék „kihívás” jellege, de nem túl későn, mert hosszú ideig leragadni egy rejtvényen unalmas) és a megfelelő módon (az első javaslatnak nem szabad túl explicitnek és direktnek lennie, és amennyire csak lehet, a környezetbe kell ágyazni, ha a csoport még így sem tudja megoldani a rejtvényt, a segítségeket egyre egyértelműbbé kell tenni).

5. tipp: jegyzeteljük le a csoport nehézségeit, illetve azokat a szempontokat, amelyek a leginkább foglalkoztatták a játékosokat. Ezek kiváló kiindulópontok a feldolgozó beszélgetéshez.

6. tipp: ha a játék úgy lett megtervezve, hogy a csoport számára kötelező a feladatokat végrehajtani, ügyeljünk az idő-menedzsmentre, és támogassuk a csapatot abban, hogy időben



be tudják fejezni a játékot. Ez a helyzet fennállhat azon kalandok esetén is, amelyek cselekményének a végén egy csavar vagy egy jelentőségteljes felfedezés van.

Másrészt, ha a csoport jól érzi magát, és nem szükséges minden lépésen végighaladniuk ahhoz, hogy egy jó lezáró beszélgetés alakuljon ki a végén, akkor nem kell siettetni őket, akkor sem, ha késésében vannak. Még az is lehet, hogy visszajönnek egy újabb körre, és még akkor is jól tudják érezni magukat.

Feldolgozó beszélgetés és cselekvésre ösztönzés

Amint a játék – vagy azért, mert a játékosok kiszabadulnak vagy azért, mert kifutnak az időből – véget ér, elkezdődhet a feldolgozó megbeszélés. Megkérhetjük a résztvevőket, hogy írjanak néhány kulcsszót post-itekre, majd tegyünk fel néhány nyitott kérdést számukra.

Kezdjük a feldolgozást, a résztvevők elért eredményükkel kapcsolatos érzéseire való fókuszálással, valamint azzal, hogy sikerült-e kiszabadulniuk vagy sem.

Vezessünk be tehát egy érvelést és egy esetleges vitát a szabadulószoza forgatókönyv által lefedett témában, és a gondolatpárhuzamtól a jelenig, a résztvevők véleményét és reflexióit igénylő kérdéseken keresztül folytassuk tovább a tapasztaltak értelmezését. Végül próbáljunk visszajelzést kapni a játék és a rejtvények dinamikájáról.

Miután befejeződött a lezáró beszélgetés, javasoljunk néhány helyi tevékenységet vagy csoportot, ahol a fiatalok önkéntes munkát végezhetnének vagy valami hasznos tevékenységet végezhetnek a rasszizmus és a diszkrimináció elleni küzdelemmel kapcsolatban, ezzel is hozzájárulva a társadalmi inklúzióhoz.

Konklúzió

Avagy az elköszönés művészete.

Egy, a szabadulószobában készült csoportkép segít a játékosok nyilvántartását, másrészt nekik is segít abban, hogy jó élményekkel távozzanak.

Ha van maradék vagy direkt erre szánt anyagi keret, egy apró, a témához vagy a projekthez kapcsolódó kütyü, jó lehetőség arra, hogy emlékeztessük a játékosokat jó elhatározásaikra.

Tipp 7: legyünk különösen óvatosak a titoktartással és az adatgyűjtéssel. Mindig kérjünk engedélyt az emberektől arra, hogy felhasználjuk a róluk készült képeket.

Tipp 8: gyűjtsük össze a résztvevők e-mail címét, hogy utánkötető anyagokat küldhessünk nekik és kapcsolatban maradjunk velük.



Útmutató a rasszizmus elleni szabadulósobák kialakításához

Az Escape Racism egy 10 db oktató jellegű szabadulósobából álló élmény sorozatot hozott létre, amelyeket bárki elkészíthet és működtethet. Minden szabadulósoba a konzorcium által kiválasztott témához kapcsolódik, abban a reményben, hogy azok a társadalmi problémák leküzdésére és a társadalmi attitűdök megváltoztatására lesznek felhasználva. Öt témát dolgozunk fel, mindegyikhez két szabadulósoba kapcsolódik. A témák a következők: rasszizmus és diszkrimináció, zaklatás, fogyatékoság, modernkori rabszolgaság és határok. Kézikönyvek, útmutatók és videók sorozatát készítettük el, amelyek útmutatást nyújtanak ezeknek a szobáknak a kialakításához és működtetéséhez. Ezek megtalálhatók az Escape Racism webhelyen; <https://www.escaperacism.infoproject.eu/resources/>

A kézikönyvekben és útmutatókban minden olyan információ megtalálható, amely a szabadulósobák beszerzéséhez, megépítéséhez és üzemeltetéséhez szükséges. Egy narratív történetesjáték is beillesztettünk, amely részletezi a szabadulósoba háttértörténetét, ezáltal segítve a játék történetének jobb megértését. A történetesjáték, oktatási célt segítő „morzsákat” és részleteket biztosítva is segítséget nyújt. Az egyes szabadulósobák tartalma felsorolva is megtalálható, lehetővé téve ezzel, hogy könnyen megvásárolhassuk a szükséges eszközöket. Ezen eszközök némelyike bizonyos mértékű összeállítást vagy módosítást igényelhet. Így például a szabadulósoba csomag tartalmazhat olyan elemeket, amiket használat előtt ki kell nyomtatni, míg más eszközöket össze kell állítani vagy meg kell változtatni.

Ez esetben, tájékoztatást nyújtunk ennek módjáról. Egyes esetekben félrevezető nyomok vannak beillesztve a játékba. Ezek célja a játékosok félrevezetése játék közben, hozzáadva a szelektív játékmenet elemét. A félrevezető nyomokhoz kapcsolódó tárgyak szükség esetén lecserélhetők más tárgyakra, de lehetőség szerint törekedjünk arra, hogy továbbra is a játék kontextusához kapcsolódjanak.

Az egyes helyiségek kialakítására vonatkozó részletes utasítások adják meg a szükséges információkat a szabadulósoba felépítéséhez. Ezek mutatják meg, hogy mely tárgyakat hová kell elhelyezni, például előfordulhat, hogy egy csomag kártyát kell elhelyezni egy dobozban, mielőtt azt lezárnánk, és a doboz a szoba meghatározott pontján elhelyeznénk. Emellett arról is tájékoztatást adnak, hogy az egyes rejtvények hogyan kapcsolódnak egymáshoz, annak érdekében, hogy a játékosok kiszabadulhassanak. Ezeket teljesen el kell olvasni, ha meg akarjuk érteni az egyes játékok működési mechanikáját. Végül a kézikönyvekben és útmutatókban a játékok vezetésével kapcsolatos információk is megtalálhatók. Ezek a részek részletezik, hogyan mutassuk be játékosainknak a szabadulósobát, hogyan vezessük le a játékot, majd hogyan alakítsuk a játékosokkal, a játék utáni lezáró beszélgetéseket. Ezek fontos részek, amelyek lehetőséget adnak arra, hogy a releváns témával kapcsolatos információkat begyűjtsük.

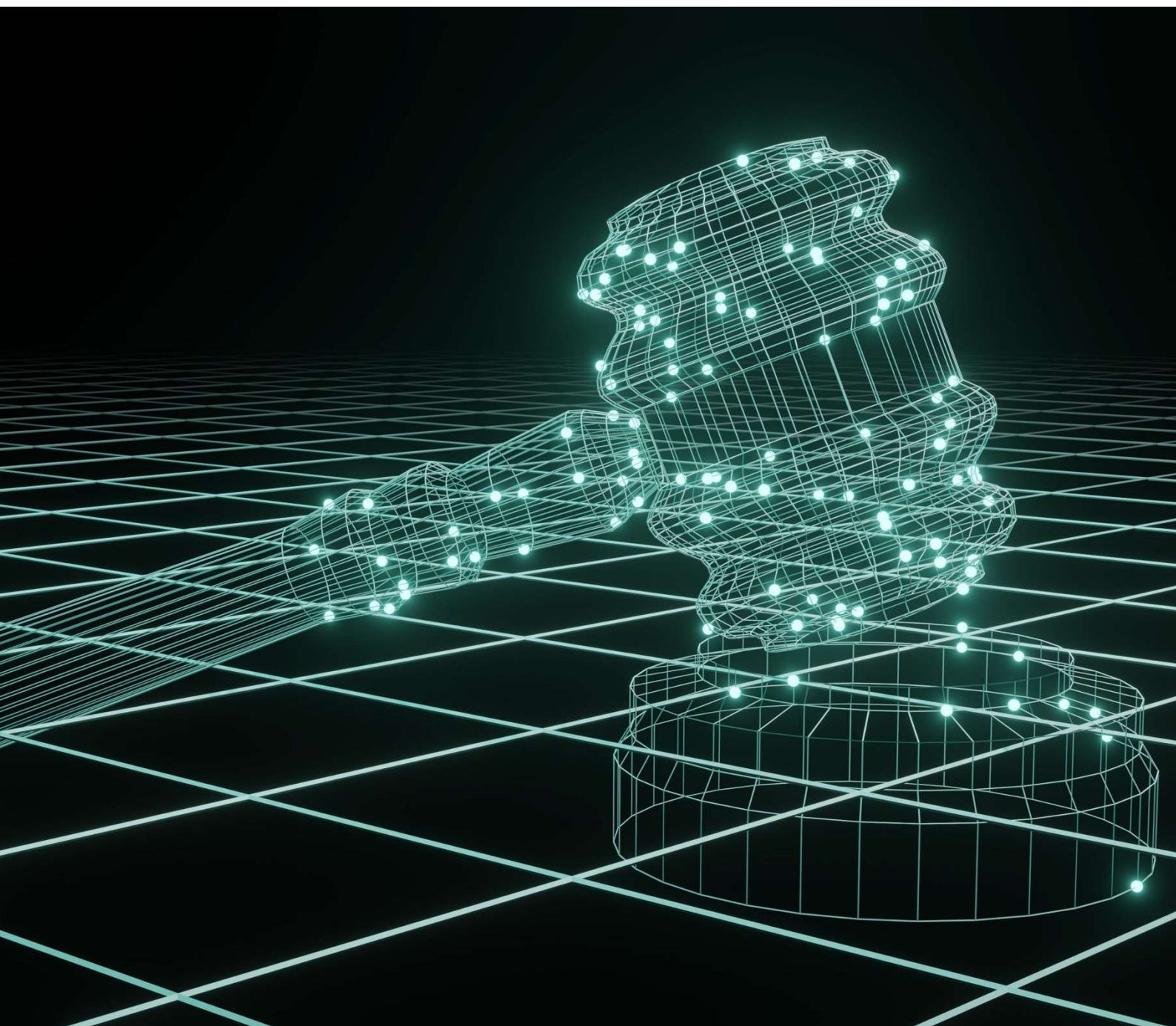


Videós útmutatók is megtalálhatók a weboldalon. Ezek vizuális segédeszközként szolgálnak az egyes szabadulósobák kialakításához és működtetéséhez. A videókon belül szekciók tekinthetők meg, melyekben tippeket adunk a szabadulósoba bemutatásához a játékosok számára, az egyes játékokhoz tartozó történetekhez és az adott témához való kapcsolódásukhoz, az egyes szabadulósobák tartalmának összeállításához, működtetéshez és az ülések végi, kikerdező beszélgetésekhez.

Guilty? The last word to you!

SZABADULÓ SZOBA ÚTMUTATÓ

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



Bemutató

Ennek a szabadulósobának az a célja, hogy a játékosok megismerjenek egy történetet a rasszizmus és diszkriminációval kapcsolatban. A játék során a játékosok információkat kapnak a világgal kapcsolatban, amelyen belül játszanak. Ez egy futurisztikus, disztópikus világ, amely bizonyos szinteken eltér a miénktől, míg más szinteken tükrözi azt. A játékosok feladata az lesz, hogy információkat találjanak, fedezzenek fel a történetről, az üggyről, amelynek részesei, olyan információkat és tényeket fedezzenek fel, amelyek alapján ítéletet hoznak, és ha szükséges, eldöntik, hogy milyen büntetést kapjon az elkövető.

A játék két különböző szinten fejlődik, alakul ki. Egyik, a játék a nyomok, tények és információk felfedezésén keresztül. Egy második szinten a játékosokat egy olyan döntés meghozatalára készíti, amely bár nem kapcsolódik a játék megoldásához, szorosan kapcsolódik a játék témájának megismeréséhez.

A játék úgy van felépítve, hogy a játékosokat a releváns információk azonosításának útjára vezeti, amelyeket fel kell használniuk, hogy döntést hozzanak egy olyan eseménnyel kapcsolatban, amely egy disztópikus jövőben a faji törvények miatt történt. A szabadulósoba célja, hogy olyan ösvényt hozzon létre, amely tudatosítja, hogyan érzi magát az ember, amikor a faji törvények miatt üldöztetésnek van kitéve és saját társai keményen megítélik, elítélik vagy kirekesztik.

Narratíva

Kontextus, háttérinformációk, kerettörténet

2059-es évet írjuk. Szicíliában egy furcsa szokás terjed el. A szőke hajú embereket a lakosság többi része egyre inkább rossz szemmel nézi, és egyre inkább kirekesztik őket a társadalomból. A média és az online influencerek elkezdtek gúnyt űzni a szőke hajú emberekből. A barna haját tekintik az ideális szicíliai hajszínnek, egy büszke faji identitás jelképének, amely ismert, de kevésbé vitatott. Minden más hajszínnek kevesebb értéke van. Ez a tendencia komoly problémává vált, mert egyre többen kezdtek el olyan viselkedésformákat felvenni, amelyek lekicsinylik azokat, akiknek nem barna a hajuk. Ez a tendencia a közösségi médiát is elérte, sok olyan videó jelent meg, amelyek a szőke hajú embereket gúnyolják. Idővel a nem barna hajúak fokozatosan kirekesztődtek a szicíliai társadalomból, és a társadalomban elkezdődött a barna hajú és a nem barna hajú emberek egyértelmű elkülönítése.

2059. december 3. van, és hamarosan sor kerül a szicíliai választásokra. A kormány a szavazatok megszerzése érdekében úgy döntött, hogy követi a barna hajúaknak kedvező trendet, és külön rendeletet ad ki a barna hajúak védelmére. Úgy döntöttek, hogy a közéletben elkülönítik a "szőkéket" a más hajszínűektől. Hivatalos nyilvántartást hoznak létre a szőke emberek számára, külön lakrészeket jelölnek ki számukra, távol a barna hajú társaiktól, speciális iskolákat hoznak létre, amelyek elkülönítik a szőke hajú gyerekeket a természetes barna hajúaktól, a szőke hajú gyerekeknek egyedül kell játszaniuk, és nem keveredhetnek más hajszínnel, a szupermarketeket elkülönítik, ahogy a tömegközlekedést is, ahol a szőkéknek a buszok hátsó részében kell állniuk, és nem ülhetnek a kényelmes ülésekkel rendelkező, légkondicionált első részen. A barna és szőke hajú emberek közötti házasság tilos. Szicília szegregált társadalommá vált, ahol a szőke hajú embereknek sokkal kevesebb joguk van.

Az ügy

Luca egy 28 éves férfi. Barna haja van, a tarkóján egy természetes szőke hajcsíkkal. Egy nap, amikor kora reggel a munkába tartó buszon ül, elalszik. Amikor a mögötte ülő személy észrevette a szőke csíkot, nem hallotta, hogy a többi utas vitatkozik vele. A legújabb rendelet szerint Luca számára tilos volt a hajszíne miatt a busz elején ülni, hogy merte használni a busz kényelmes, légkondicionált részét, miközben a tisztességes, barna hajú emberek kénytelenek voltak a zsúfolt buszon állni! Luca szomszédja ugyanezen a buszon utazik, aki korábban soha nem vette észre a szőke hajcsíkot, de most, felháborodva a szomszédja szőke hajával való hivalkodásán és a törvény durva megsértésén, úgy dönt, hogy kihívja a rendőrséget. Lucát őrizetbe veszik, és ahogy azt a különleges rendelet lehetővé teszi, egy titkos helyre összehívják a bírák egy csoportját, hogy döntsenek az ügyében. A bírák addig nem hagyják el a helyiséget, amíg nem hoznak végleges ítéletet Luca ügyében.

Szükséges eszközök (lista)

Az "Ítékezés szobája" díszletének és rejtvényeinek elkészítéséhez szükségetek lesz egy szobára, ahol az alább felsorolt anyagok és bútorok elhelyezésére van lehetőség. Nem nehéz létrehozni ezt a helyszínt, mivel ez egyfajta iroda, amely rendelkezik néhány, a játékhöz hasznos tárggyal: szekrény, asztal, székek, könyvespolc könyvekkel stb. Ez utóbbiak a játékosok számára titkokat is rejthetnek, és segíthetnek a tárgyak elrejtésében, melyek a szabaduláshoz vezetnek.

A szoba berendezése:

- 1X szekrény: 1x gardrós szekrény
- 1x asztal fiókkal
- 1x láda
- 1x könyvespolc
- 10 vagy több általános könyv
- 1x mágneses tábla
- 1x négyzet alakú puzzle gumiszőnyeg szőnyegként
- 1 x fából készült képkeret a falra akasztáshoz (vagy csak egy rajz)
- 2 vagy több szék (opcionális)

Játékelemek

- 1x laptop vagy tablet
- 1 x titkos napló zárral
- 1 x a titkos napló kulcsa
- 1 x varázslatos fadoboz
- 1 x üvegváza
- 1 x növény (mű)
- 15-20 parafadugó
- 1 x óra rejtett dobozzal
- 1 x telefon
- 1 x öntözőkanna (vagy kancsó)
- 1 x acéllánc
- 2 x zár 4 számjegyű kombinációval
- 1 x zár 5 betűvel
- 1 x fadoboz
- 1 x zárdoboz 3 számkombinációval
- 1 x iránytű
- 1 x fakalapács
- 1 x csengő

Elkészítendő (vagy kinyomtatandó) kellékek:

- 5 x kép a családfához

- 5 x instagram képernyőkép Luca profiljáról*
- 1 x nyomtatott morze kód*
- 1 x nyomtatott rendelet*
- 1 x üzenetrögzítő melyen egy üzenet van rejtvényel*
- 1 x térkép a következő szimbólumokkal (észak, dél, kelet, nyugat)*

A kombinációs és rejtvénydobozok helyettesíthetők a hagyományos fa- vagy kartondobozokkal, amelyekbe lyukakat vágtak, amelyeken keresztül egy kombinációs zárat lehet behelyezni a doboz bezárása érdekében. A következő eszközök is szerepelhetnek a játékban, hogy csaliként működjenek, bár más tárgyakkal is helyettesíthetők:

- 1 x rendőrségi jelentés*
- 1 x ICD - 10 könyvmásolat (a bőrbetegségekről szóló oldalak)*
- Válogatott régi újságok vagy magazinok*

Előkészületek

A szabadulósobában használt anyagok egy részét elő kell készíteni. Néhány esetben az anyagok előkészítése "csináld magad" (DIY) készségeket igényelhet. Kérjük, kérjen segítséget, ha úgy érzi, hogy ezt nem szívesen végzi el saját maga.

1. *Készítsen elő egy laptopot vagy egy táblagépet, a szobában helyezze el a két nyitó videóval. Ez az első dolog, amit a játékosok látni fognak, így elmerülnek a játék történetében. Az első videó egy híradó, amelyben a történelem forgatókönyve szerepel (az új rasszista törvények, a jövő Sziciliában), a második pedig annak a személynek a vallomása, aki szemtanúja volt Luca letartóztatásának a buszon.*
2. *Nyomtassátok ki a Luca családjának családfáját és az 5 hiányzó képet. Ezek olyan karakterek, mint a "Találd ki, ki?" játékban szereplő figurák. Ha szeretné elkészíteni, választhatsz véletlenszerű képeket, szőke hajú és barna hajú emberekkel. A fának tartalmaznia kell az összes karaktert, kivéve az 5 fotót. Minden egyes karakter esetében ügyelj arra, hogy a fénykép alatt ott legyen a fénykép és a születési dátum 08/10/1990 formában. Nyomtassátok ki a családfa lapot a hiányzó 5 fotóval (üres helyekkel) és az 5 fotóval egy másik lapra. A hiányzó karakterek fotói alatt legyen a születési dátum és a hónapok napjai 5 különböző színűek legyenek: kék, piros, sárga, zöld, lila (a színeket a piacon kapható színes számszár alapján válassza ki). Ezt az 5 egyedi fényképet a szobában különböző helyeken kell majd elrejtetni.*
3. *Szerezze be egy fából készült varázsdobozt: egy kis dobozt, amelyet nem könnyű kinyitni, az interneten könnyen találás ilyen. Győződjön meg róla, hogy nem lesz túl nehéz kinyitni: ez lesz az első rövid játék, amit meg kell oldani. Tegyetek a doboz belsejébe post-it-et ezzel a mondattal: "Az idő... túl rövid, ha jól érzed magad, túl hosszú, ha unatkozol... egy tipp, ha játszol!"*
4. *Készítsd elő a rendőrségi jelentést, amely Luca történetének elemeit szolgálja. Ügyelj arra, hogy ne legyen túl sok szám a jelentésben, ami túlságosan félrevezető lehet.*
5. *Szerezze be egy órát, amely mögött egy rejtett doboz van. Rejtsd el az óra mögötti rejtett rekeszbe az 1-es számú fényképet és egy lapot egy nyomtatott Morse-kóddal. Ha nem áll rendelkezésre rejtett dobozzal rendelkező óra, akkor alternatívaként a fotót és a morze kódot a falóra hátuljára is felragaszthatja, így az nem látszik, amikor az óra fel van akasztva.*
6. *Nyomtassátok ki a Luca profiljáról készült Instagram képernyőfotókat tartalmazó lapokat, amelyeken egy telefonszám van elrejtve a táblán egymás mellé rendezett lapok sorrendjében.*
7. *A telefonszámnak egy segítő vagy egy regisztrált üzenetrögzítő telefonszámának kell lennie. Készítsenek elő egy közepes nehézségű rejtvényt, amelyet az üzenetrögzítőre kell beírni, vagy a telefonba kell mondani, amikor a játékosok a játék során telefonálnak. Példa egy találós kérdésre: "Ha rám állsz, mozdulatlan vagyok ... ha*

*eltávolodsz, forgok. Adja meg a meghatározást egy megszakító kód segítségével".
(válasz: Föld)*

8. *Nyomtass ki egy lapot a morze kóddal, és tedd az óra hátuljába.*
9. *Szerezz be egy eszközt, amely rövid és hosszú hangjelzést tesz lehetővé; ha nem találsz ilyet, használj egy ingyenes telefonos alkalmazást, az úgynevezett "zúgót". Ez a játék lehetővé teszi a résztvevők számára, hogy a 2-es számú fényképet a facilitátor adja át kézzel.*
10. *Nyomtassa ki a lapot az iránytűvel és a földrajzi koordinátákkal, és rögzítse a táblára.*
11. *Nyomtassa ki a lapot az útvonallal, mint a koordinátáknak megfelelő szimbólumok (nap, egy hold stb.) sorozatát.*
12. *Az utat a teremben rendelkezésre álló hely alapján kell elkészíteni.*
13. *A padlón helyezzük el azokat a koordinátákat, amelyeken a résztvevők a létrehozott utat követve fognak mozogni. Az ideális az lenne, ha egy gumiszőnyeg lenne kirakós játékhoz hasonlóan beállított, két különböző színű négyzetekkel kialakítva, így vizuálisan egy sakktáblát kapunk.*
14. *Szerezzünk be egy titkos naplót, amelyet egy kis lakattal zárunk. A napló belsejébe rejtsetek el a 3. számú fényképet. Ezenkívül vágd ki a napló lapjait Luca tükörképeivel, és időrendben rögzítsd őket a napló lapjaira. (Ez nagyon hasznos dolog ahhoz, hogy a játékos további információkat kapjon a karakter történetéről). A Luca egyik barátjáról szóló feljegyzés után, akit letartóztattak, mert szőke volt, csatolja Luca barátainak fényképeit szétszórva, melléjük egy 4 számjegyű kóddal. A Luca barátjának leírásának megfelelő fotó mellett az a kód, amellyel a láda kinyitható.*
15. *Nyomtassa ki az ICD-10 könyv bőrbetegségekre vonatkozó oldalait.*
16. *Nyomtassa ki a rasszista kiáltványt. A rasszista kiáltvány hasznos elem a faji törvényeken alapuló jövőbeli Szicília disztópikus forgatókönyvének további részleteihez. A dekrétum tartalmaz egy játékot: a dekrétum cikkeiben olyan plusz betűk vannak, amelyek miatt a szó el van írva (például a "must" szóba egy "r"-t teszünk → "Mustr"). A plusz betűkkel meg kell alkotni azt a szót, amely egy lakatot nyit ki a betűkkel (javasolt szó: faj).*
17. *Állítsa fel a művirágot: olyan módomban, amely lehetővé teszi, hogy elrejtse egy kódot egy növénycserép alján. Szerezz egy átlátszó befőttesüveget, és tegyél bele egy laminált szórólapot, amelyen kívülről látható és olvasható kód van. Fedjétek le az alját és a kódot parafadugókkal. Helyezz egy növényt, amelynek a cserép alján lyukak vannak, a nagy cserép tetejére úgy, hogy a cserép alja és a növény alja között legyen hely (kb. 20 cm). A növény jobb, ha műnövény, hogy ne tegyük tönkre. Miután a növény összeállt, próbáljon meg vizet önteni a növényre, és nézze meg, hogy amint a kupakok felemelkednek, le lehet olvasni a kódot.*

18. *Készítsd el a végleges zárdobozt a színes számmal, és állítsd be az 5 hiányzó fotó hónapszámával. Alternatív megoldásként használhatsz egy egyszerű 3 számjegyű lakatot is, és az előző lakatdoboz belsejébe helyezhetsz egy lapot, amelyre fel van rajzolva az 5 szín és a "ha kettővel osztható, akkor nem vehető figyelembe" mondat. Ami azt jelenti, hogy a játékosoknak a hiányzó fotók hónapjainak 3 páratlan számjegyét kell használniuk*
19. *Tegyetek egy fából készült bírói kalapácsot az utolsó zárdobozba és egy lapot, amelyen ez áll: "Eljött az ítélelhirdetés ideje. Mielőtt elhagyná a termet, a bizottság egy szimbolikus cselekedet végrehajtásával dönt Luca ártatlanságáról vagy bűnösségéről". A rendeletbe be kell illeszteni egy cikkelyt a bírák Luca ügyében hozott döntéséről.*

A szoba kialakítása

A helyszínnek, amelyet ehhez a szabadulószobához használsz, elég nagynek kell lennie ahhoz, hogy a játékhoz szükséges összes anyagot, valamint körülbelül 4-5 játékos kényelmesen elférjen. Azonban nem szabad olyan nagynek lennie, hogy a tárgyak és az eszközök nagy területen szétszóródjanak. Ha a nagyobb helyiséghez, például egy osztályteremhez, aulához vagy tornateremhez van hozzáférése, akkor a szabadulószoba határait szalaggal jelölheti ki. Ha létrehoz egy szobát ilyen módon, győződjön meg róla, hogy a játékosok tisztában vannak azzal, hogy hol vannak a határok. Ha megszegik a szabályokat, büntetést szabjon ki rájuk. A szoba kialakításához a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. *A szobában legyen egy ajtós szekrény, amibe beletehetjük: a fából készült varázsdobozt és a rendőrségi jelentést.*
2. *A szoba egyik falára helyezd a családfa lapot, és rejtsd el a megfelelő helyekre az 5 hiányzó képet.*
3. *Akasszátok fel az órát a szoba egyik falára, miután az 1. számú képet az elrejtett dobozba (vagy az óra mögé) tettétek.*
4. *Hozzon létre egy zugban egy kis asztallal vagy számollyal egy helyet, ahová a zümmögő hangot elhelyezheti.*
5. *Készítsetek egy "nyomozótáblát", és helyezzétek el a szoba egyik falán.*
6. *A táblára mágnesekkel vagy gombostűvel helyezzétek fel a lapokat az instagramos képernyőképek képeivel, sorrendben úgy, hogy a sorrend a telefonszámot hozza elő.*

7. *Helyezzen egy asztalt a szoba közepére, és helyezzen rá egy iránytűt és a számítógépet vagy táblagépet a kezdeti videókhöz.*
8. *Rögzítse az útvonalterkép-lapot a szekrény oldalához (vagy a szoba egy másik bútordarabjához) úgy, hogy kissé távolabb legyen a kockás gumiszőnyegtől. Tegyük egy post-it cetlit a papírra, amelyen az áll, hogy "ne érintse meg".*
9. *Helyezze a habzivacs kockás szőnyeget az asztal alá.*
10. *Helyezd a kulcsot az útvonal utolsó négyzete alá, hogy kinyíljon a titkos napló.*
11. *Helyezze a 3-as számú képet a napló belsejébe.*
12. *Helyezz el egy könyvespolcot a szobában, ahová a titkos naplót, az ICD-10 könyvet és néhány más könyvet (nem túl sokat) teszel.*
13. *Készítsd elő a ládát: tegyél bele egy vízzel teli locsolókannát (úgy helyezd el, hogy a víz ne folyjon ki), és egy zárral lezárt dobozt.*
14. *A betűkombinációs lakatot, amely a "verseny" szóval nyílik, az íróasztalfiókjában (vagy egy másik zárt dobozban) kell elhelyezni.*
15. *Helyezze az 5. számú fényképet a betűkombinációs zárral lezárt fiók belsejébe.*
16. *Rögzítse a növényt tartalmazó vázát a bútoron a bútorra erősített papírlaphoz rögzítve. Fontos, hogy a váza sima és teljesen átlátszó legyen.*
17. *Tegye a 4. számú fényképet a ládában lévő zárdobozba, és zárja le a növény alján lévő kóddal ellátott lakatot.*
18. *Helyezzünk el egy fehér táblát vagy flipchartot egy filctollal a kijárat ajtó közelében, amelyre a játékosok felírják a "bűnös" vagy "ártatlan" végső mondatot. Ezen utolsó akció után a szabadulószoba véget ér, és megkezdődik a feldolgozó foglalkozás.*
19. *Helyezzék el az utolsó zárdobozt az ítéltábla alatt.*

Példa a kész szobára

Az alábbi kép a szoba egy lehetséges, játék előtti állapotát mutatja be.



A játék célja és a rejtvények kapcsolata

A játék párhuzamosan két szálon épül fel, amelyek mindegyike a családfát kiteljesítő 5 fotóhoz vezet. Az 1., 2. és 3. fényképet a játék első szakaszában önállóan is megtalálhatjuk, mivel az elemek már a kezdetektől fogva jelen vannak a szobában. A 4. és 5. fényképek alkotják a játék második szintjét, amely a láda megnyitásával kezdődik.

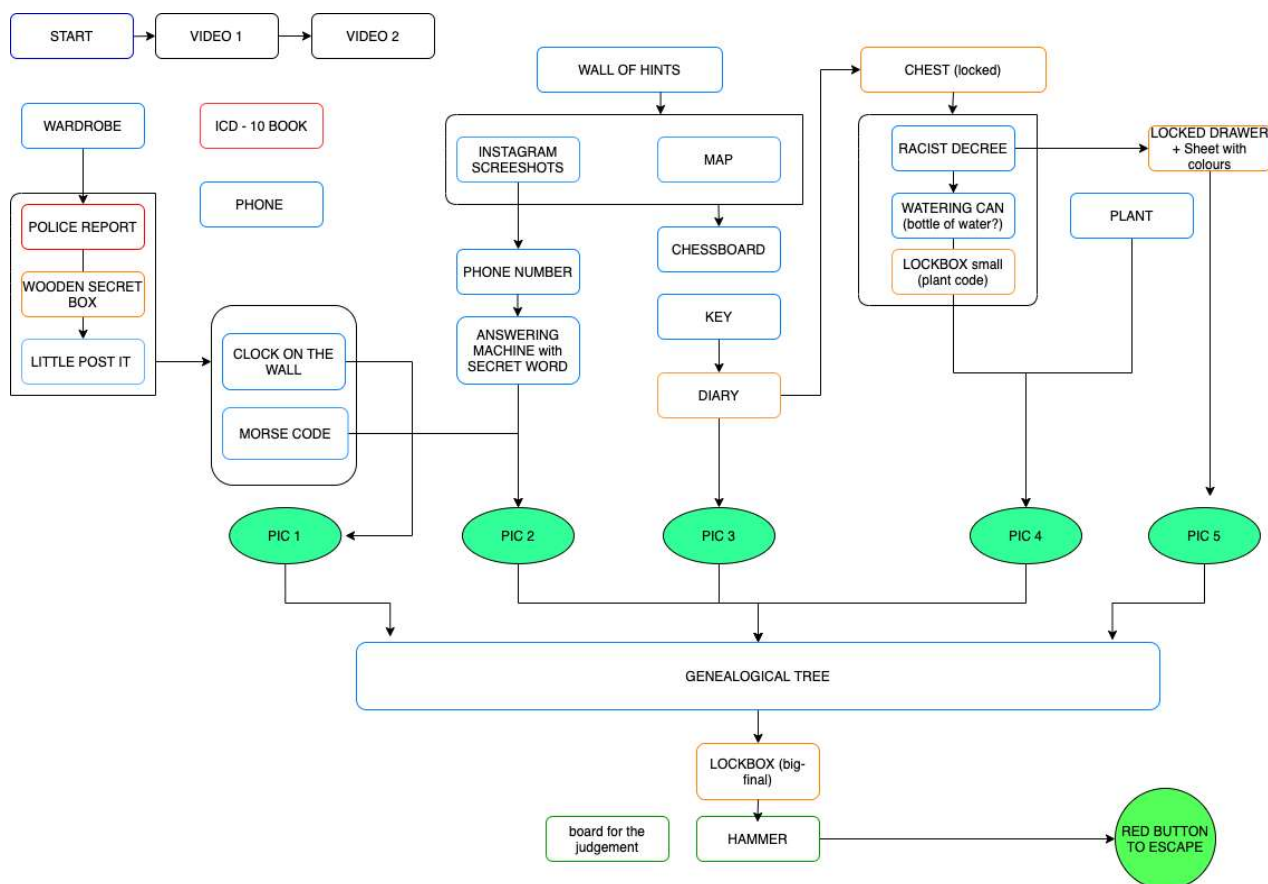
A fényképek megtalálása után kezdődik a játék utolsó szakasza, amely a játékosok végső döntéséhez vezet.

A játék a következő struktúra szerint épül fel:

1. A szekrényben (amely nyitva van) megtalálják a fából készült varázsdobozt, amely az órához vezet, ahol az 1. számú fényképet találják.
2. Az Instagram képernyőfotókat megnézve kapnak egy telefonszámot.
3. A játékosok a rendelkezésükre álló telefon segítségével felhívják a képernyőfotókon talált számot, és meghallgatják az üzenetrögzítőn megjelenő automatikus üzenetet egy rejtéllyel. A megadott ábécét megnézve Morse-kódon keresztül továbbítják a választ. A 2-es számú képet fogják megkapni.
4. Körülnézve a szobában, észrevesznek egy iránytűt az asztalon, egy térképet egy útvonallal a szekrényre kifüggesztve, és egy koordinátákat tartalmazó lapot a táblán. A térkép által megadott irányokat követve és az iránytű segítségével meghatározva, hogy melyik az északi irány, megtalálják a táblán azt a négyzetet, ahol a titkos napló kulcsa van.
5. Ha kinyitják a titkos naplót, megtalálják a 3-as számú fényképet.
6. A naplóban Luca vallomásait olvasva megtalálják a játékot, amely alapján felismerik Luca letartóztatott barátját, és a láda kinyitásához szükséges kombinációt. A játék második szintje kezdődik.
7. A ládában megtalálják a rendeletet a faji törvényekkel, a vizet tartalmazó locsolókannát és egy zárkombinációt.
8. Ha vizet tesznek a hamis növénybe, megtalálják a kódot, amivel kinyithatják a lakatszekrényt. Odabent megtalálják a 4-es számú fényképet.
9. A rasszista rendeletet elemezve megtalálják azt a szót, amely lehetővé teszi számukra, hogy kinyissák a fiókot, amelyben az 5. számú fénykép található.
10. A teljes családfát elemezve minden dátumot és számot kiszínezhetnek. A lapot értelmezve a színekkel, amelyek a fiókban voltak, lehetséges lesz megtalálni a kódot, amellyel kinyithatják a végső zárdobozt.

Folyamatábra

Az alábbi ábra azt mutatja be, hogy a játékok hogyan kapcsolódnak egymáshoz, és hogyan alakul a játékmenet. A színek az alábbi kategóriákat jelölik:



Legend:

Kék: a rejtvények eleme

Piros: fontos mérföldkövek

Narancssárga: doboz a feloldáshoz

Zöld: Fontos elem, amit meg kell találni a meneküléshez

Mi kell a győzelemhez?

A játék befejezéséhez a játékosoknak össze kell rakniuk az összes képet, és ki kell nyitniuk az utolsó záródobozt. Az utolsó dobozban megtalálják a kalapácsot és egy mondatot, amely alapján döntést kell hozniuk Luca ügyében.

A játék vége kettős jelentéssel bír: a játék útjának végét és az ügy eldöntésére rendelkezésre álló idő szimbolikus végét jelenti. A játékosoknak fel kell írniuk a táblára, hogy Luca bűnös vagy ártatlan, és ezzel hivatalosan véget ér a játék.

Facilitáció

A játék során fontos, hogy a csoport jó hangulatban legyen. Nem számít, ha elakadnak egy rejtvénynél, amíg jól érzik magukat, de ha unatkoznak, a facilitátornak közbe kell avatkoznia, hogy segítsen nekik.

A csoport életkorának és képességeinek megfelelően a tippeket vagy szóban, játékos kérdésekkel lehet megadni, "mi van az üvegben", vagy egy cetlire felírva és a terembe dobva. Ha tippeket adsz, próbáld meg nem nyilvánvalóvá tenni őket, és ami a legfontosabb, ne oldd meg te magad a játékosok számára a rejtvény egyetlen részét sem.

Fontos megjegyzés: Az utolsó akció az alapja annak, hogy elkezdődjön a kikérdezési fázis, ezért győződj meg róla, hogy a csoport nem fog kifutni az időből.

Feldolgozó foglalkozás

A játék befejezése után kezdje el a játékosokkal a beszélgetést. Az eligazítást azzal kell kezdeni, hogy megkérdezzük a játékosokat, hogyan érzik magukat, és mit gondolnak, mit fedeztek fel.

Az a tény, hogy az egész játék két párhuzamos vonalon, a játék és a Luca ügyében való döntés mentén zajlott, lehetőséget ad a trénernek arra, hogy elgondolkodjon azon, hogy mit jelentett ez a folyamat a játékosok számára, akiknek dönteniük kellett az ügyben.

Az utolsó pillanatban, amikor meg kell hozniuk a döntést, a játékosoknak néhány másodpercük van arra, hogy közösen döntsék el, mi legyen az ítélet.

A játékvezető az elhangzottakból kiindulva kezheti meg a foglalkozást.

A játék folyamata során, ha a játékosok a történethez kapcsolódóan vagy a terem témájához kapcsolódó megjegyzéseket tesznek, a tréner készíthet néhány jegyzetet, amelyet felhasználhat.

Ennek a fázisnak az a célja, hogy összegyűjtse a játékosok érzéseit egy olyan szerepben, ahol egy olyan esetről kell dönteniük, amelyben rasszista törvényeket alkalmaznak.

Luca buszon játszó epizódja felidézi az 1960-as évekbeli USA rasszista törvényeit, amikor a feketéket gettósították a városokban, az iskolákban, és a buszokon nem ülhettek fehér emberek mellé. Az eligazításnak a játékkörnyezet szőke emberei és a feketék közötti helyzetre kell összpontosítania, és arra, hogy mennyire hasonlítanak egymásra.

Images

Cover Text: conny-schneider-3hkKv6WzjcE-unsplash

Page 13: justice-g2b887ffb1_1280.png

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906



Exodus through the space

SZABADULÓ SZOBA KÉZIKÖNYV

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára



Bevezetés

Az „Exodus through the space” egy disztópikus jövőben játszódik, ahol egy hatalmas vulkán kitörése veszélybe sodorja a Földet, és minden embernek el kell hagynia a bolygót. A játékosok a föld lakói, akiknek azért, hogy békében élhessenek az új bolygón a többi lakossal, teljesíteniük kell az előítéletekkel és a diszkriminációval kapcsolatos teszteket. Végül, az utolsó tesztet sikeresen végrehajtva a játékosok „állampolgárságot” szerezhetnek az új bolygón.

Ezen forgatókönyv egyik célja az „idegenekkel” szembeni félelem – és az ebből fakadó diszkrimináció – megértése és elemzése a nézőpont megfordítása által. A szabadulószoza résztvevői lesznek valójában azok az emberek, akiknek el kell nyerniük egy másik bolygó lakóinak bizalmát.

Ráadásul azt is megértik és megtapasztalhatják, hogy az útlevelük szűkös „korlátai” miatt milyen nehéz is a költözés a világ egy másik pontjáról érkező bevándorlóknak, valamint, hogy ez a valóság még jobban kiteszi őket annak, hogy rasszizmus és diszkrimináció áldozataivá váljanak. Belehelyezkedhetnek egy ember helyzetébe, aki a jobb életkörülmények megteremtése miatt költözik és aki csupán a migráns státusza miatt válik diszkrimináció áldozatává. Megtanulhatják és megérthetik a különféle csoportok (migránsok, romák, zsidók, stb.) ellen irányuló rasszizmus és diszkrimináció különböző szintjeit Európa szerte, valamint, hogy az egyén miként léphet fel a rasszizmus és a diszkrimináció elleni küzdelemben.

Narratíva

Az évszázadok óta szunnyadó hatalmas vulkán küszöbön álló kitörése hirtelen veszélybe sodorja a Földet.

Minden ember kénytelen ezért elhagyni a bolygót, és máshol menedéket keresni: a legbiztonságosabb hely a nemrég felfedezett **WHAKAORANGA** bolygó.

Ez a bolygó tízszer akkora, mint a Föld, és hunga ruarua lények lakják. A víz, az oxigén és az összes létezéshez szükséges elem jelenlétének köszönhetően az emberek számára lehetséges itt élni.

Úgy tűnik, ez az egyetlen hely, amely megváltást jelenthet, ezért a föld lakói elkezdnek átköltözni.

A Whakaoranga bolygó lényei azonban nagyon aggódnak az emberek érkezése miatt, akik nincsenek jó színben feltüntetve: "betegségeket hozhatnak", vagy "ellophatják a munkát". Pillanatnyilag, minden újonnan érkezőnek különféle azonosítási központokban kell élnie, és át kell esnie a teszteken, azért hogy az új bolygón szívesen fogadják és integrálódhasson a fogadó társadalomba.

Szükséges eszközök

Az „Exodus Through the space” díszletének és rejtvényeinek elkészítéséhez szükség lesz egy helyiségre, melyet egy kötél vagy függöny segítségével két különálló részre lehet osztani. Az első szoba a Föld bolygót reprezentálja, ahol a játékosoknak meg kell találniuk a megfelelő utat a biztonságos bolygóra való utazáshoz. Miután megtalálták a második szoba kulcsát, a játékosok a WHAKAORANGA bolygó azonosítási központjába kerülnek, ahol a rácsokkal ellátott ablakból látni lehet a Földet és más bolygókat. Ebben a szobában több vizsgán kell átmenniük, hogy állampolgárságot szerezzenek.

A szoba elemei:

- 1x asztal
- 1x zárható szekrény ajtókkal
- 10x vagy több könyv
- 1x puff (opcionális)
- 1x zárható szekrény
- 1x kanapé
- 1x mágneses tábla
- 2x szék (opcionális)
- 2x sáml
- 1x gumi puzzle szőnyeg

Játékelemek:

- 1x titkos napló
- 1x befőttes üveg
- 2x 2€ érme
- 1x 1€ érme
- 5x különböző típusú érme
- 1x svájci bicska
- 1x hálósák
- 1x túra sapka
- 1x csomag energia szelet
- 1x csomag gyógyszer
- 1x csomag ragtapasz
- 1x kötél

- 1x vizes palack
- 1x pár túracipő, dobozban
- 1x iránytű
- 2x számkombinációs lakat 4 számmal
- 1x számkombinációs lakat 5 számmal
- 1x számkombinációs lakat 3 számmal
- 1x láthatatlan tintájú UV toll, lámpával
- 1x elem zseblámpához
- Láncok a szekrény és a dobozok lezárásához (opcionális)

Kinyomtatandó elemek:

- 1x keresztrejtvény
- 1x labirintus különböző bolygókkal (60x60)
- 1x interjú a Wenerau lakóival

Előkészület

A szabaduláshoz használt eszközök egy részét elő kell készíteni. Egyes esetekben az anyagok elkészítéséhez némi ügyességre (DIY) lehet szükség. Amennyiben ez kényelmetlenséget okoz, nyugodtan kérjünk segítséget.

1. Készítsünk elő egy okostelefont Bea első üzenetének hangfelvételével. A szöveg az "Exodus through the space" Anyagok között található.
2. Nyomtassuk ki a labirintust 60x60 formátumban, és egy kisebb másolatban is, amit csatoljunk a naplóhoz.
3. Használjunk egy régi naplót, és írjuk át a napló szövegét a félkövér szavak aláhúzásával, majd csatoljuk az első oldalra a Wakaorangához vezető labirintust.
4. Nyomtassuk ki a tartózkodási engedélyt és vágjuk 4 részre (1. Sötétzöld jelölés; 2. Bolygó a korlátlan engedéllyel jóváhagyva; 3. 1 szív, 1 szív, keringő vér; 4. Elnök aláírása). Minden darab hátuljára írjunk egy számot. Ezzel a kombinációval lehet majd kijutni a szobából, miután a játékosok megtalálják az összes darabot, és összerakják őket.
5. Írjuk fel a második térfél egyik falára UV tollal a következő mondatot: „Ott fekszik, és fejfelé nézi a tévét, ülj oda, ahol ülnél.”
6. Nyomtassuk ki és ragasszuk vagy fessük, a szabaduló szoba második részén található azonosító központ falára az ablakot, ahonnan a Föld látható.
7. Ragasszunk egy darab papírt a megfelelő számmal a következő tárgyra: 1 kötél; 2 energiaszeletek; 3 hálósák; 4 svájci bicska; 5 vizes palack; 6 gyógyszer; 7 túracipő; 8 kalap; 9 iránytű
8. Nyomtassuk ki Bea levelét, amit a játék elején adjunk oda a játékosoknak.
9. Nyomtassuk ki az „Interjú Wenerau lakosaival” című félrevezető nyomokat, vágjuk 6 részre, és helyezzük fel a táblára mágnesekkel vagy rajzszögekkel.
10. Készítsünk elő egy nagy befőttesüveget, és vágjunk a kupakon egy keskeny lyukat, tegyünk bele néhány érmét, és ragasszunk rá egy papírt „MEGTAKARÍTÁS” felirattal.
11. Készítsünk egy újságot a sokszínűségről és a befogadról, valamint a klímaválságról, a migrációról és a menekültekről szóló cikkekkel (az "Exodus through the space" Anyagokban nyomtatható példákat is találunk).
12. Rajzoljunk vagy nyomtassuk egy papírlapra 2 db 2€ és egy 1€ érme hátoldalát. A kívánt sorrendben ez lesz a kód a háromjegyű lakat kinyitásához.
13. Nyomtassuk ki azon emberek lakatkártyáit, akiktől megtagadták az úrsiklóra való belépést, vagy reprodukáljuk a kártyákat úgy, hogy közben odafigyelünk az emberek nevére. Minden névnek különböző színűnek kell lennie és meghatározott számú betűből kell állnia (ez a színes lakat kinyitásához szükséges): pl. kék, piros, sárga, zöld, lila (a színeket az alapján válasszuk ki, hogy milyen színes számkódos lakatot találunk a boltban). Azt pedig, hogy a nevek hány betűből állnak, a színekhez párosított számok határozzák meg, pl.: 4 kék: John, 7 piros: Martina, 6 sárga: Mileva, 5 zöld: Marco, 5 lila: Hajar. Ez az 5 kártya a szobában lesz elrejtve a sámlialatti borítékban.
14. Nyomtassuk ki a keresztrejtvényt, vagy készítsünk saját magunk egyet a diszkriminációs kérdésekről. A megoldások betűi által egy értelmes szót kapunk, mely az 5 betűs zárat nyitja.
15. Készítsünk egy online kvízt egy olyan platformon, mint például a Google űrlap, és tegyünk fel pár kérdést a diszkriminációról és a rasszizmusról az Európára jellemző

etnikai kisebbségeket és diszkriminációjukat érintő statisztikák alapján. A kvíz végén megjelenik a csillagtérkép.

16. Hozzunk létre egy ingyenes, a kvízhez kapcsolódó QR-kódot, amit nyomtassunk ki, és tegyünk egy dobozba a második szobában.
17. Helyezzünk fluoreszkáló csillagmatricákat a gumi puzzle szőnyegre a csillagtérkép alapján.
18. Szerezzünk be egy fából készült varázsdobozt: kis dobozka, ami trükkösen nyitható, ilyen könnyen találunk az interneten. Ügyeljünk arra, hogy azért ne legyen túl nehéz kinyitni. Tegyük a dobozba a tartózkodási engedély, sötétzöld fejléccel ellátott darabját.
19. Helyezzük a szoba főbejáratának kulcsát a szekrénybe, és egy lánc segítségével lakatoljuk le a szekrényt az utolsó 4 számból álló lakattal.

A szoba kialakítása

A szabaduláshoz szükséges összes eszköz, valamint körülbelül 4-5 játékos. Nem szabad azonban olyan nagyra lennie, hogy a tárgyak és eszközök egy hatalmas területen, szétszórva legyenek. Ha csak egy nagyobb térhez van lehetőség hozzájutni, például egy tanteremhez, gyülekezeti teremhez vagy tornateremhez, jelöljük ki a szabaduláshoz szükséges terület határait jelölő szalaggal. Ha így alakítjuk ki a szobát, ügyeljünk arra, hogy játékosaink tisztában legyenek azzal, hogy játék közben nem léphetnek túl a határokon, és ha különösen szigorúak akarunk lenni, időbüntetést is kiszabhatunk erre. A szoba kialakításához kövessük az alábbi lépéseket:

1. Osszuk ketté a szobát középen egy kötéllel vagy függönnyel, ami ajtóként fog funkcionálni. Tegyük rá egy háromjegyű lakatot, amit a játékosoknak ki kell nyitni ahhoz, hogy átmeuessenek a terem másik felébe.
2. Állítsuk be a háromjegyű lakatot a papírlapra rajzolt pénzérmék hátoldalának sorrendje szerint.

A szabaduló szoba első része:

1. Akasszuk fel a csillagtérképet a falra.
2. Helyezzünk egy puffot és két sámlit a szobába.
3. Alakítsunk ki egy könyvtárat több könyvvel, és tegyük közé az útinaplót, amely az első lakathoz tartozó nyomokat tartalmazza.
4. Helyezzünk el egy ládát, mely az első zár megfejtéséhez szükséges tárgyakat tartalmazza (kötél, energiaszeletek, hálósák, svájci bicska, palack, gyógyszer, túracipő, sapka, iránytű)
5. Állítsuk be az első lakatot, a ládában lévő tárgyakhoz tartozó számokat és a napló félkövér betűit kombinálva a 4 számjegyű kombináció létrehozásához (pl. 1945).
6. Tegyük egy fadobozba az újságcikket és a lapot, melyen a 3 pénzérme hátoldalának képe szerepel, majd zárjuk le az első lakattal.
7. Helyezzük az asztalra a mágnesábrát a félrevezető nyomokkal.
8. Akasszuk fel a mágnesábrára egy kiterjesztett mágneses antennát.
9. Tegyük az asztalra post-iteket és egy tollat, valamint néhány félrevezető tárgyat.
10. A hosszúkás réssel ellátott befőttesüvegben tároljunk néhány pénzérmét és az elemlempába való kis elemeket (a második területen hasznosítjuk majd). Ügyeljünk arra, hogy minden, a papírra rajzolt érme hátoldalhoz tartozzon egy érme az üvegben,

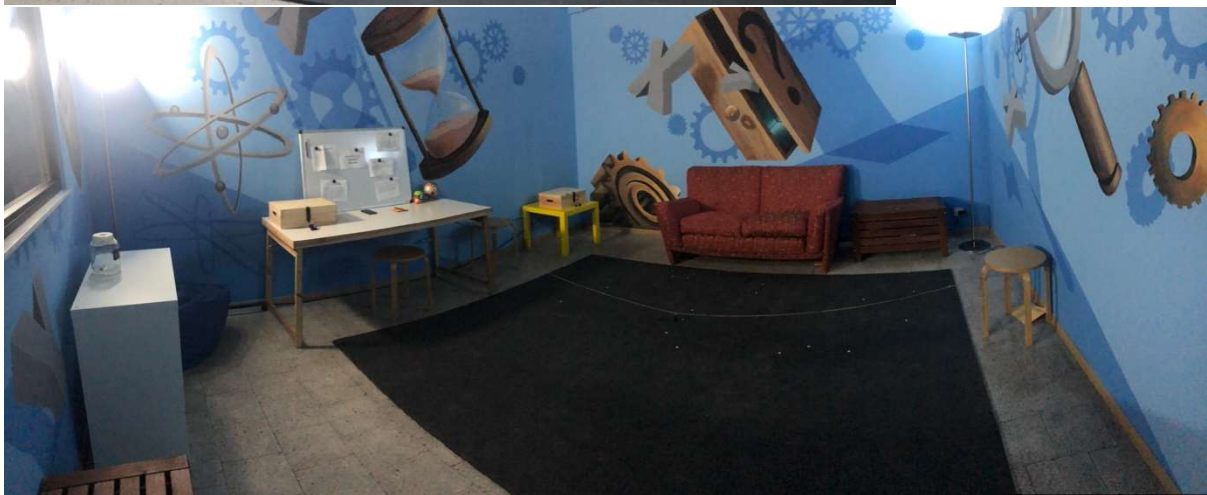
így a játékosok a rajz sorrendjét követve megkaphatják a második lakat kódját, amivel hozzáférhetnek a második területhez.

A szabaduló szoba második része:

11. Rögzítsünk egy sámlí alá egy borítékot, ami a hajóra fel nem engedett személyek kártyáit tartalmazza. Ez a színes zár kódjának megoldásához szükséges.
12. Akasszuk fel a szekrény egyik oldalára a keresztrejtvényt. A megfejtésekből összeálló betűk egy értelmes szót alkotnak, mely az 5 betűs zárat nyitja.
13. Helyezzünk a második ládába egy tokot, ami az elemlámpát és az elnök aláírásával ellátott tartózkodási engedély egyik darabját tartalmazza. A dobozt egy betűkódos lakattal (a keresztrejtvény megoldásának betűi) lelakatolt lánc zárja.
14. Írjuk le láthatatlan UV tollal a következő mondatot: „Ott fekszik, és fejjel lefelé nézi a tévét, ülj oda, ahol ülnél”.
15. Tegyük a varázsdobozba a sötétzöld fejléccel ellátott tartózkodási engedély darabot, és tegyük a fából készült dobozkat a kanapé alá.
16. A dohányzóasztalon egy színes lakattal lezárt fa tok van. Benne a tartózkodási engedély darabjával (állandó letelepedési engedély) és a kvíz megválaszolásához szükséges QR-kóddal.
17. A dohányzóasztalon lévő dobozt színes számokkal ellátott lakat zárja. Állítsuk be a kombinációt az úrhajóra való belépésüket megtagadott személyek lakatkártyáiban szereplő nevek betűinek számához és színeihez kapcsolva (boríték a sámlí alatt).
18. Ragasszunk fluoreszkáló csillagos matricákat a gumis kirakószőnyegre, a piros csillaggal jelölt (a képen) kirakós darab alá rejtjük el a tartózkodási engedély darabját az “Egy fej, egy szív, keringő vér” mondattal, melynek egy, az utolsó lakat nyitásához szükséges szám legyen a hátoldalán.
19. A szekrényben tároljunk egy igazi kulcsot, amely az utolsó ajtót nyitja, a szabadulósobából való kijutáshoz. A szekrényt 4 számból álló lakattal rögzített lánc zárja. A kombinációt a tartózkodási engedély egyes darabjainak hátoldalán található 4 szám alkotja.

Példák a beállításához

Az alábbi kép bemutat egy példát a szabadulószoza berendezéséhez, mely a játék megkezdése előtt készült.



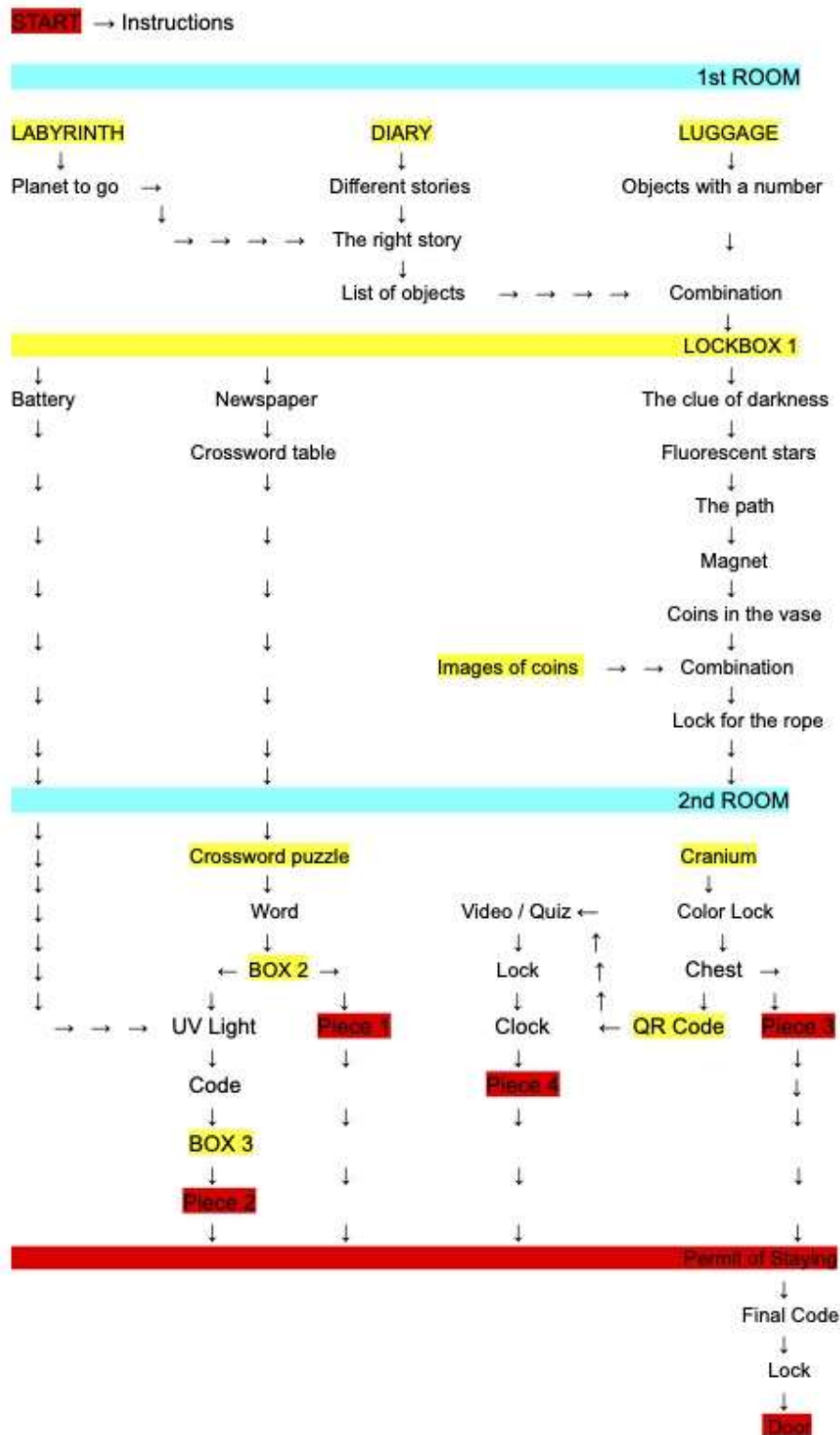
Célok a játékban és a rejtvények közti összekapcsolások

1. A játék Bea levelével kezdődik, majd meghallgatunk egy tabletre rögzített hanganyagot, amely a Föld bolygóról, az űrbe való kivándorlás kezdetéről mesél.
2. A labirintus a falon és a napló belsejében azt sugallja, hogy az úti cél Whakaoranga.
3. Ebből a nyomból a srácoknak meg kell érteniük, hogy a naplóban meg kell keresniük azt az oldalt, amely a Whakaorangai landolásról szól, és a kiemelt szavakat használva meg kell találniuk a kódot a ládában lévő tárgy által. A ládában minden tárgy meg van számozva, és vannak olyan tárgyak, amelyek egyáltalán nem hasznosak a játék szempontjából.
4. Ezt a nyomot követve, és az első ládában lévő tárgyak átrendezésével a játékosok ki tudják nyitni az asztalon lévő doboz zárját (4 számjegyű kód).

5. Az asztalon lévő dobozban találnak egy újságot, amely egy interjút tartalmaz a klímabevándorlókról, és egy lapot három érme hátoldalának képével.
6. A három érme hátoldalának meg kell egyeznie az üvegedényben lévő érmével, amelyen a "MEGTAKARÍTÁS" felirat olvasható. A három érme hátoldalának sorrendje adja meg a második helyiség kinyitásához szükséges lakat kódját. Ahhoz, hogy az érme odatapadjanak, a mágnes táblán egy kihúzható mágnesantenna lóg.
7. Az éghajlati bevándorlókról szóló cikket tartalmazó újság nem csak elgondolkodtató, de meg is adja a következő keresztrejtvény néhány megoldását. (Az asztalon lévő összes többi tárgyra és a mágnes táblán lógó Whakaoranga lakossal készült interjúra nincs szükség, ezek csak figyelemelterelésre kellenek).
8. Miután a játékosok belépnek a második szobába, meg kell találniuk a borítékot a jobb oldalon, a szék alatt. Amennyiben ezt találják meg először, kinyithatják, de jelezni kell nekik, hogy később lesz majd rá szükségük.
9. A második szobában a cél a kulcsot tartalmazó szekrény kinyitásához szükséges négy számú kombináció megtalálása.
10. A szekrény oldalára van felakasztva a keresztrejtvény. A keresztrejtvény megfejtése a ládában lévő doboz kinyitására szolgál.
11. Ebben a dobozban, a játékosok találnak egy darabot a tartózkodási engedélyből egy számmal a hátoldalán (a végső lakat nyitásához szükséges egyik szám).
12. Ekkor, a sámla alá rejtett borítékot kell használniuk a dohányzóasztalon lévő doboz kinyitásához (a megoldást, a borítékban lévő személyi igazolványokra írt neveket alkotó betűk adják, minden név más színnel van írva, a lakat minden száma megfelelő színű.)
13. Ez a doboz tartalmazza a tartózkodási engedély másik darabját (Korlátlan engedély), amely mögött egy másik szám és egy QR-kóddal ellátott lap található.
14. A játékosoknak be kell olvasniuk ezt a kódot, amely egy kvízhez irányítja őket (megbeszélhetjük a megfelelő válaszokat a kikérdezésnél). A kvíz végén megjelenik egy csillagkép, egy pirossal jelölt csillaggal (ugyanaz a rajz, ami a gumis kirakószőnyegen látható fluoreszkáló csillagos matricákból): a játékosoknak meg kell találniuk a megfelelő csillagot a földön, fel kell emelniük a gumiszőnyeget, hogy megtalálják a tartózkodási engedély következő darabját (1 szív, 1 fej, keringő vér), aminek egy új szám van a háta mögött.
15. A tartózkodási engedély utolsó darabja a kanapé alatti dobozban, a földön van, a falra írt nyomnak köszönhetően, amely így szól: "Gyönyörű feküdni, a tévét nézni fejjel lefelé, ülj oda, ahol elhelyeznéd magad".
16. Ahhoz, hogy ezt a mondatot el tudjuk olvasni, a befőttesüveg belsejében lévő elemeket be kell tenni az elemlámpába, le kell kapcsolni a villanyt és a falra kell irányítani a zseblámpa fényét.
17. Miután az összes darabot megtaláljuk, össze tudjuk állítani a szükséges számkombinációt és ki tudjuk nyitni a szekrény ajtaját záró lakatot. A szekrényben található a kulcs, amellyel a játékosok kinyithatják az ajtót, és új életet kezdenek Whakaorangában.

A játék folyamatábrája

A következő diagram bemutatja, hogy a játékelemek hogyan kapcsolódnak egymáshoz, és mi a játék kibontakozásának folyamata.



Hogyan nyerhetünk

A játék befejezéséhez a játékosoknak össze kell rakniuk a tartózkodási engedély összes darabját, hogy a benne lévő kód által kinyithassák az utolsó zárat, amely a szobából való kijutáshoz szükséges kulcsot tartalmazza.

A játék végének kettős jelentése van: a játékelemek vége és a szimbolikus befogadás egy másik társadalomba az integráció és az elfogadás rögzös útja után, amit a tartózkodási engedély megszerzése szimbolizál.

A játékosoknak a kulcsot kell használniuk a teremből való kiszabaduláshoz.

Facilitáció

A játék megkezdése előtt, tartsunk egy rövid bevezetőt, mely során a játékosok beleszöppennek a történetbe. Ezután figyelmeztessük a játékosokat, hogy a lakattal lezárt tárgyakat a szobában, még ha van rá más mód, sem nyithatják ki addig, amíg meg nem találják a lakat kombinációját. A szoba közepén van egy kötéll, ami ajtóként működik, amin nem mehetnek át a szoba másik felébe addig, amíg ki nem nyitják azt a zárat. Azokra a tárgyakra, amiket a rejtvények megfejtéshez használunk, később már nem lesz szükség. A játékosok pedig tarthatnak maguknál telefont, kapcsolat nélkül, mert az később hasznos lesz számukra.

A játék során fontos, hogy a csoport jó hangulatban legyen. Nem számít, ha a játékosok elakadnak egy feladványban, amíg jól szórakoznak, de ha elkezdnek unatkozni, a facilitátornak be kell avatkozni, hogy segítsen nekik. A csoport életkorának és képességeinek megfelelően a segítő utalások lehetnek szóban, a játékosok stílusában elhangzó kérdések: „Mi ez itt a palackban?”, vagy írott jegyzet formájában, a teremben szétszórva. Amikor tippeket adunk, ne tegyük nyilvánvalóvá a válaszokat, és ami a legfontosabb, ne oldjuk meg a rejtvények egyetlen részét sem a játékosok helyett.

Kikérdezés, megbeszélés

Kezdjük a kikérdezést azzal, hogy a résztvevőknek, az elért eredménnyel kapcsolatos érzéseire összpontosítunk, függetlenül attól, hogy sikerült-e kiszabadulniuk a szobából vagy sem.

Ha sikerül összerakni a tartózkodási engedélyt, kérdezzük meg, hogyan vélekednek arról, hogy az új bolygón minden ember megkapja a tartózkodási engedélyt, és milyen referenciákat látnak erre a mai valóságban. Milyen helyzetben vannak ők maguk, és hogy másoknak vannak-e nehézségei ezzel kapcsolatban.

Hasonlóképpen, ha nem sikerült megszerezni a nappali minden darabját, milyen érzéseket kelt ez bennük. Ebből a párhuzamból kiindulva folytassuk az élmények jelentésére való reflektálást:

- Hogyan éreztétek magatokat a játék során? (vagy egy meghatározott/ jelentőségteljes pillanatban)
- Észrevettetek-e párhuzamot a játék és a valóság között?
- Mit tennétek, ha hasonló eset történne veletek? Vagy egy barátotokkal?
- Szerintetek társadalmunk tesz-e elegendő lépést a diszkrimináció elkerülése érdekében?
- Úgy gondoljátok, hogy ez a tapasztalat arra készítet Titeket, hogy gondolkozzatok és tudatosabbak legyetek a sztereotípiák és a diszkrimináció témájával kapcsolatban? Milyen módon?
- Véleményetek szerint a szabadulószoja tapasztalatai segítenek-e megindokolni bizonyos társadalmunkat jellemző dinamikákat a rasszizmus és a diszkrimináció tekintetében?

A játék dinamikájáról:

- Voltak-e különösen frusztráló pillanatok a játék során, amikor nem tudtátok, hogyan tovább?
- Vannak olyan játékelemek, amelyeket nem értettetek meg teljesen?
- Hogyan éreztétek magatokat a csoportban?
- Vannak olyan részek a játékban, amelyeken változtatnátok?
- Melyik játék részt találtátok a legizgalmasabbnak/ dinamikusabbnak/ szórakoztatóbbnak?

Ifjúsági munkásoknak:

- Úgy gondolja, hogy munkája részeként szeretné használni ezt az oktatási eszközt?
- Ön szerint ez a tapasztalat segíthet-e a fiataloknak felhívni a figyelmet a rasszizmusra és a diszkriminációra?



Képek

Borító: nasa-CpHNKNRwXps-unsplash.jpg

14: casey-horner-RmoWqDCqN2E-unsplash.

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára.

Projekt szám: 2019-2-IT03-KA205-016906



Határok nélkül

SZABADULÓ SZOBA KÉZIKÖNYV

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára

Tribunale di Berlino

condanna di sfregato per opera pubbl

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés	3
Narratívák	4
Szükséges eszközök	5
Előkészület	6
A Szoba kialakítása	10
Példák a beállításhoz	16
Hogyan kell játszani a játékot	17
Belépés előtt	17
A Szobában	18
A Gardrób	19
A játék folyamatábrája	21
Hogyan nyerhetünk	22
Facilitáció	23
A játék bemutatása	23
A játékosok kikérdezése	24

Bevezetés

A *Határok nélkül* egy olyan szabadulószoza, melyet az "Escape Racism" Erasmus+ projekt keretében hoztak létre. Célja a diszkrimináció és a rasszizmus elleni küzdelem egy oktató játékon keresztül. A *Határok nélkül* kimondottan a határokkal foglalkozik és a világban jelenlévő korlátokkal kapcsolatos kérdésekre világít rá, különös tekintettel a történelmi emlékezet fontosságára, annak érdekében, hogy elkerüljük azokat a hibákat, melyeket a múltban már elkövettünk.

A berlini falat történelmi metaforaként használva a narratíva rávezeti a játékost arra, hogy felismerje ezen probléma bizonyítékait, mely még minidig elterjedt az összes kontinensen, és párhuzamot vonjon a két helyzet között.

Narratívák

Monika évekig élt berlini otthonában, és saját tapasztalatai vannak a falról, annak építésétől leomlásáig. Elszakadva Heinz-től, egy fiútól, akibe szerelmes volt, egy kétségbeesett időszak után elkezdte kutatni Kelet-Berlin, majd a falak valóságát a korabeli világban. Kutatásait egy naplóba és különféle dokumentumokba gyűjtötte, és a házában hagyta, melyek így ereklyékké váltak.

A játékosok, Monika unokái évekkel később visszatérnek Berlinbe, hogy megakadályozzák, hogy a német önkormányzat lerombolja ma már lakatlan házukat. Egy alkalommal, mikor a házában járnak, felfedezik nagymamájuk és a berlini fal rendkívüli történetét.

A csoportok köszöntésére szolgáló történet részletes leírását lásd a „Hogyan kell játszani a játékot” részben.



Szükséges Eszközök

- 5x Régi vastag könyv (500+ oldalas)
- 1x Zárt szekrény ajtókkal
- Kötél, zsinór
- Az alábbi nyomtatott anyag:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10wZX_7ScEsYZ-5mhBUIQXnXHe08tpBJb
- 5x Fa ruhacsipesz
- 2x Betű-kombinációs lakat (5 betűs)
- 4x Kulcsos lakat kulccsal együtt
- Egy medál nyakba akasztására használható nyakpánt/ madzag
- 3x Számszörös lakat (4 számjegyű)
- 1x Számszörös lakat (3 számjegyű)
- 1x Régi napló vagy jegyzetfüzet üres oldalakkal
- 1x Bőrönd
- 1x Láda vagy nagy doboz
- 1x Erős doboz
- 1x Működő hangrögzítő
- 1x Éjjeliszekrény
- Régi ruhák és játékok
- 1x kitömött plüss/ puha játék
- 1x kis kocka doboz
- 1x UV lámpa
- 1x UV filctoll
- 1x térkép a berlini falról
- 2x méter vékony lánc
- 2x Dohányzó asztal
- 2x Régi kis csipketerítő
- Bármilyen régi dísz tárgy
- 1x Régi telefon
- 1x Kiságy vagy ágy
- Takarók és párnák az ágyhoz
- 1x Szőnyeg, ami legalább akkora, mint a csapóajtó
- Különbféle fényképezési eszközök (egy régi fényképezőgép, néhány filmtekercs, néhány fénykép negatívja...)
- 1x Sound box az alábbi zenékkal:
[https://drive.google.com/drive/folders/1uwL6lj8v8ttjj2nYDxeytP-0njyAoBBr?
ths=true](https://drive.google.com/drive/folders/1uwL6lj8v8ttjj2nYDxeytP-0njyAoBBr?ths=true)
- 1x Munkavédelmi sisak vagy munkásheveder
- 1x Gázpanel ajtó vagy álcsapóajtó
- 4x nyomkövető / poloska

- 2x Méter fekete – sárga szalag

Előkészület

A régi könyvek közül kettő lapjait ragasszuk össze úgy, hogy a lapok olvashatatlaná váljanak, és borítójukat fedjük be egy sárgára vagy szürkére festett papírlappal, hogy régi hatást keltsen.

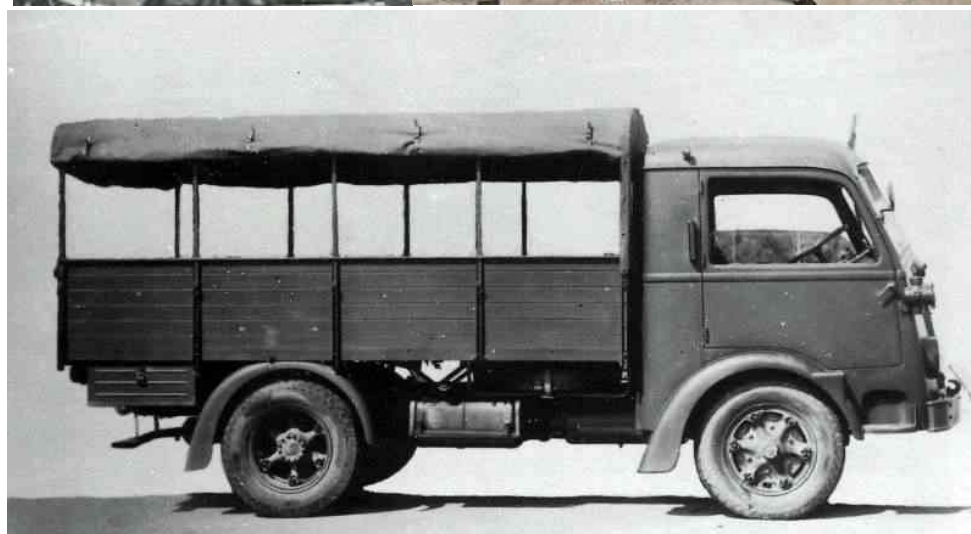
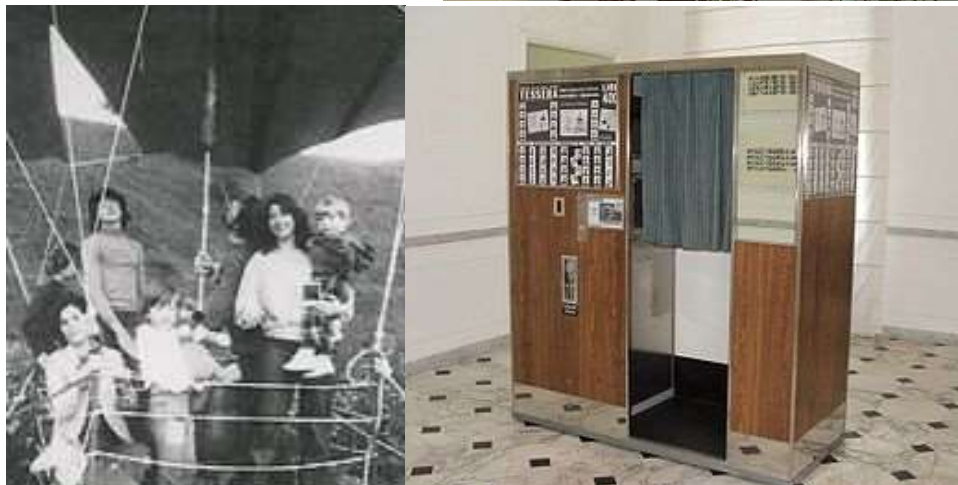
Vegyünk két régi könyvet, vágjunk egy üreget a lapjaik közé, és ragasszuk össze őket úgy, hogy dobozszerűen nézzenek ki, mint a képen:



Vegyük az utolsó régi könyvet, és fedjük be a borítóját egy semleges háttéren lévő STASI emblémával. Az első oldalra, a tartalomjegyzékhez ragasszuk egy kívülről is jól látható könyvjelzőt. Erre az oldalra írjuk fel a 161 számot. A könyv 161. oldalára ragasszuk be a STASI aktákat és a szövegben karikázzuk be a **PAGINACENTO** szót alkotó betűket. A 100. oldalra tollal rajzoljuk egy furgon vázlatát és írjuk fel a 12 17 számokat.

Fogjuk a dobozt, és tegyük bele az UV-lámpát. Írjuk fel a következő szavakat a doboz belsejébe: **„Világítsunk rá a helyzetre!”**. Csukjuk be a dobozt. Írjuk fel UV filctollal a térképre az **100** számokat a berlini fal útvonala mentén.

Fogjunk egy régi telefont, és alakítsunk ki benne egy üres lyukat, például a kézibeszélő lecsavarásával vagy az akkumulátor eltávolításával: ez lesz az egyik poloska helye (hangrögzítésre és hang közvetítésére alkalmas kis eszköz). Nyomtassuk ki a következő fényképeket:



Írjuk a megfelelő leírásokat a fényképek hátoldalára, ügyelve arra, hogy kiemeljünk néhány betűt (itt pirossal írva):

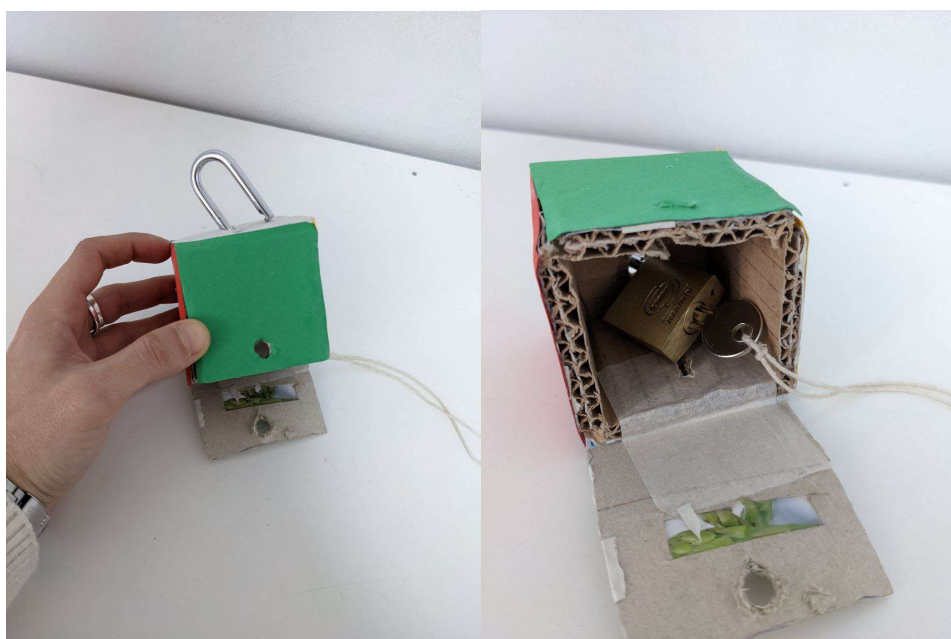
1. Fénykép az alagútról. Szöveg: „1964-ben 57 ember szökött nyugatra egy földalatti alagúton keresztül, amelyet azóta „57-es alagútként” **em**legetnek.”
2. Fénykép a berlini falról. Szöveg: „A berlini fal több mint 140 km hosszú volt. 1962-ben vele párhuzamosan egy második fal is épült, a „biztonság” megduplázása érdekében.”

3. Fénykép a hőlégballonról. Szöveg: „1979-ben a Strelzyk és a Wetzel család egy szélfúttá hőlégballonnal kelt át a falon. A ballont nagy titokban varrták össze egy gázipalackkal és egy kályhacsővel és 2000 méterrel tudott a talaj fölé emelkedni.”
4. Fénykép a teherautóról. Szöveg: „Az áru a „Heinrich-Heine-Strasse” átkelőhelynél lépte át a berlini falat. 1962-ben Klaus Brüske csúcsebességgel vezetett egy teherautót így áttörve az ellenőrző pontnál lévő korlátokat. Őt a vezetőülésben agyonlőtték, de két társa megmenekült.”
5. Fénykép a fotófülkéről. Szöveg: „Számos fotós játszott fontos szerepet a kettéosztott Berlin dokumentálásában. Rudi Meisel átkelhetett a falon, és fényképeket készíthetett, hogy felszámolja az egyik vagy a másik oldallal kapcsolatos előítéleteket. Most egy könyv gyűjti össze leghíresebb felvételeit. []”.

Vágjunk ki a kitömött játék varrásánál egy részt, hogy be lehessen helyezni egy kis tárgyat (ide kerül a másik poloska).

Fogjuk a végső dobozt, és csináljunk három helyet három lakatnak úgy, hogy csak mind a három lakat kinyitásával tudjuk felnyitni és megnézni mit tartalmaz. A lakatoknál címkézzük fel a dobozt és a mezőbe írjuk be a következő feliratokat: „Hauswald Harald emlékére”, „Kurt Wordel és Harry Deterling emlékére” és „Conrad Shumannért és minden emberért, akik döntést hoznak”.

Díszítsük ki a kis kockadoboz oldalait piros, sárga, zöld és kék színekkel. A nyitható oldala mentén készítsünk egy lyukat a lakat számára, amivel lezárhatjuk. A szemközti oldalon, az egyik felületen készítsünk egy nyílást, ahol a lakat kampója kijön, amint az alábbi képeken látható:

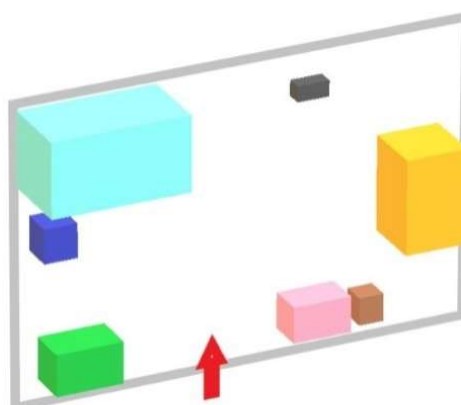


Készítsünk színes csíkokat a négy számjegyű lakatra, mindegyik szám mellé. Használjuk a piros, sárga, zöld és kék színeket.



Adjunk hozzá olyan színes betűket a poloskához, amelyek az alfanumerikus titkosításban megfelelnek a színsávok lakatot nyitó számoknak (a fenti képen). A négy poloska megtalálásával és a titkosírás kézben tartásával lehetőség nyílik minden betűt egy számhoz, minden számot pedig a lakaton "nyitandó" színhez kötni. Szereljük egy zárat a szekrényre, amely lehetővé teszi egy lakat behelyezését.

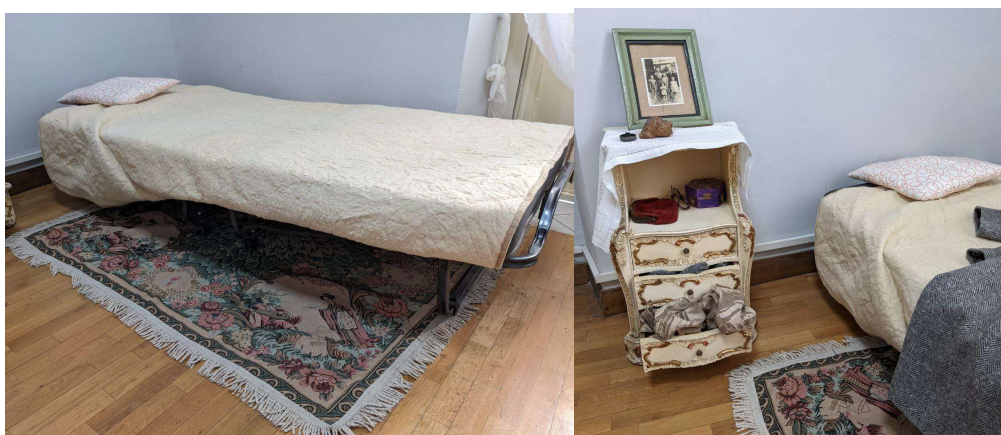
A Szoba kialakítása



Helyezzük be az ál-csapóajtó mögé az 1962. február 27-i naplóoldalt, az alfanumerikus dekódert tartalmazó oldalt és a poloska rajzát ábrázoló oldalt. Illesszük be ide az egyik poloskát is (nem számít, hogy melyiket). Csupjuk be a csapóajtót a betűzáras lakattal és a **MUSE[]** kóddal, helyezzük a falhoz, és fedjük le a szőnyeggel.



Fedjük le az **ágyat** a takarókkal és párnákkal és helyezzük a szőnyegre.



Tegyük a másik polskát a nagymama köntösének ujjába (nem számít, hogy melyiket), tekerjük fel az ujját, és helyezzük a köntöst az ágyra más ruhákkal együtt.



Az ágy mellé, helyezzük az **éjjeliszekrényt**. Tegyük néhány régi ruhát a fiókokba, ezek tetejére pedig az 1961. május 30-i és 1961. június 16-i naplóoldalak két különböző fiókba. Az éjjeliszekrény fölé tegyük egy régi képet és esetleg egyéb díszeket. Helyezzünk régi fényképeket az ágy feletti falra is.

Egy másik falhoz, nem messze a gardróbától, tegyük egy **kis asztalkát** egy csipketerítővel és a tetejére tegyük a nyitott naplót jól láthatóan. A naplóba illesszük bele az 1960. december 11. és 1960. december 20. oldalakat, amelyek legyenek könnyen olvashatóak. A napló mellé helyezzük a xilofont és a hozzá tartozó ütőt, hogy lehessen rajta játszani.

Az asztal mögötti falra rögzítsük a naptárat, amelyre gémkapoccsal tűzzük fel a Frank Sinatra koncertjegyet.

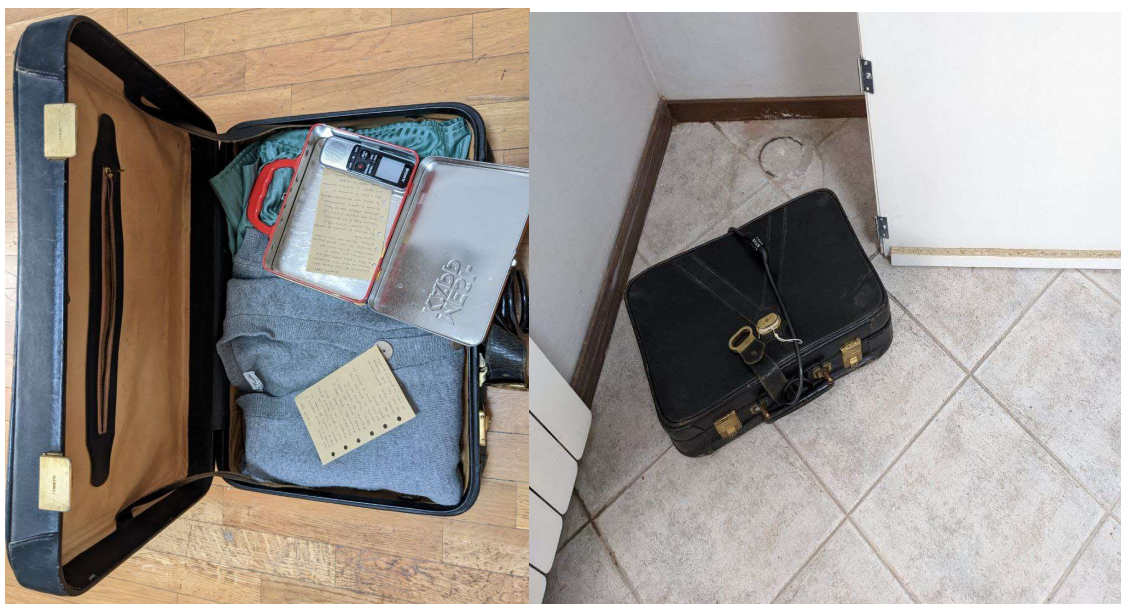
Helyezzük a harmadik polskát (mindegy, hogy melyiket) a titkos réssel rendelkező plüss játék belsejébe, és tegyük bele az 1963. január 1-i naplóoldalt is. Helyezzük a plüssst a többi játékkal együtt a **játékdobozba**, és tegyük. az alá az asztal alá, amelyiken a napló van.



Ugyanannak a falnak a másik oldalára helyezzük a **második kis asztalt**, tegyük rá egy csipketerítőt és a régi telefont. Helyezzük a negyedik és egyben utolsó polskát a kicsavarozott telefonkagylóba, és díszítsük a falat egy tükörrel és néhány, a nagymamáról készült fényképpel.



Tegyük a hangrögzítőt a fémdobozba, miután ellenőriztük, hogy az akkumulátorok fel vannak töltve, a napló 1961. augusztus 20-ai oldalával együtt. Csukjuk be a fémdobozt, és tegyük a bőröndbe néhány ruhával és a napló jól láthatóan elhelyezett 1961. augusztus 13-i oldalával együtt. Zárjuk le a **bőröndöt** egy számlakattal, az 5322 kóddal, és helyezzük a szekrény közelébe.



Helyezzük a **gardrób szekrényt** a falhoz, a legtávolabb a szoba bejáratától. Ragasszuk fel Berlin térképét az egyik ajtó belső oldalára. Rögzítsük a madzagot a két belső ajtóhoz, hogy a gardrób kinyitásakor a zsinór megnyúljon. Csíptessük a képeket a zsinórra a ruhacsipeszekkel, ügyelve arra, hogy sorrendben legyenek, hogy az írás a **MURO[]** kódot képezze.

Helyezzünk egy régi fényképezőgépet, filmtekercset és régi fényképek negatívjait a bal oldali belső polcok egyikére. Ezek közé a tárgyak közé helyezzük el a dobozt, amelyen a „**Világítsunk rá a helyzetre!**” felirat áll, és tegyük bele az UV-lámpát valamint a „Mióta Berlin újra összeállt” naplólapot. Zárjuk be a dobozt.

Zárjuk le a STASI könyvet az 100 számkódú lakattal, és helyezzük a jobb oldali belső polcok egyikére.

Helyezzük a „Ma” szóval kezdődő naplólapokat a végső dobozba.



Tegyük a kinyomtatott „Csak a fotózás tett szabaddá” naplólapokat és a lakat kulcsát a könyvbe, mely borítóján egy fényképezőgép látható.

Lakatozzuk le a Hauswald Harald címkénél lévő karikákat a dobozon ezzel a lakattal. Zárjuk le a könyvet a **MURO[]** kóddal ellátott betűkombinációs lakattal, és helyezzük a jobb oldali polcok egyikére.

A kinyomtatott „1961. augusztus 15-én” naplólapokat és a második lakat kulcsát helyezzük abba a könyvbe, melynek borítóján egy katona van. Ezzel a lakattal lakatozzuk le a végső dobozon lévő karikákat, amelyek a Conrad Shumann feliratnál szerepelnek. Csukjuk be a könyvet, és tegyük a többi közé.

A kinyomtatott „1963. május 5-én” és „2019. október 23-án” naplólapokat helyezzük abba a könyvbe, amelynek a borítóján egy furgon van. Illesszük be az utolsó megmaradt kulcsot is, és a hozzá tartozó lakat segítségével zárjuk le a Kurt Wordel és Harry Deterling feliratnál a dobozon a lakathoz tartozó karikákat. Zárjuk be a könyvet egy számkódos lakattal a **1217**-es kóddal, és tegyük a többi közé.



Tegyük még néhány egyéb, random módon választott könyvet a többi közé.

Helyezzük a három lakattal lezárt dobozt a szekrény lehető legalacsonyabban lévő jobb oldali polcára.

Helyezzünk be egy kulcsos zárat a kis kocka alakú biztonsági dobozba, és zárjuk le vele a szekrényt. Akasszuk fel a kulcsot a nyakpántra, hogy a játék elején a tesztfázis után át lehessen azt adni. Tegyük a dobozba a kinyomtatott „Király leszek” naplóoldalt. Zárjuk le a biztonsági dobozt a színsávos lakattal a **3345** kóddal.



Akasszuk fel a kilakoltatási végzést a bejárati ajtó mellé, és ragasszuk fel a sárga-fekete biztonsági szalagot a bejárathoz.

Ha szükséges, helyezzünk el egy széket a facilitátor számára a szabadulósobában, és tegyük a hangszórót a szekrény tetejére vagy egy könnyen elérhető helyre.



Példák a beállításához

A következő képek a szabadulószooba beállításához például szolgálnak a játék megkezdése előtt.



Hogyan kell játszani a játékot

Belépés előtt:

A játékosokat bevezetjük a szabaduláshelyszobába, ahol kényelmesen elhelyezkedhetnek, például egy asztal körül. Itt odaadjuk nekik a bevezetőt:

„Amikor utoljára Berlinben jártál, tíz éves voltál.

Boldog, de zavaros emlékeid vannak róla, mint egy olyan helyről, ahol a nyári szüneteket töltötted a már többnyire feledésbe merült gyermekkorban. A gondtalan napok, az unokatestvérekkel való játékkal töltött délutánok és a nagymama finomságainak helye volt ez, mielőtt a mama a Földközi-tengerhez költözött volna, hogy pihentesse fáradt csontjait.

Arra biztosan nem számítottál, hogy olyan helyzetben kell visszamenned abba a házba, mint amilyen a mostani. Valójában a nagymamád zaklatott telefonhívása, majd az ügyvédedtől érkező hívás volt az, ami arra készítetted, hogy sietve összepakold a csomagjaidat, és felszállj egy vonatra: városfejlesztési okokból – legalábbis a berlini önkormányzat állítása szerint – a házat lebontják, hogy a helyére egy modern bevásárlóközpont épülhessen. Végül is több mint tíz éve nem lakik benne senki, és több mint húsz éve nem is újították fel.

És ez ellen nem tudsz mit tenni.

Ám miközben a vonaton ülsz és fejben a nagymamád emlékeiben élő legértékesebb és legbecsesebb bútorokat pakolgatod, az ügyvédedtől érkező e-mail ad némi reményt számodra: úgy fest, a német jogban van egy olyan záradék, amely kimondja: ha egy épület történelmi, illetve kulturális jelentőséggel bír, nem rombolható le. Az ügyvéded csak ennyit tudott neked segíteni. Mostantól rajtad múlik: tetőtől talpig fel kell fedezned a házat, el kell merülnöd a múltban, és vissza kell idézned Berlin történeteit, annak reményében, hogy megmentesz egy házat, amely talán sokat jelent neked.”

Kis szünet után a narrátor hozzáteszi: „Mielőtt belépünk a nagymama régi házába, jó ha visszaemlékszünk arra, hogy Berlinnek megvan a saját története, és hogy ez a történet milyen fontos.

Nem is olyan sok évvel ezelőtt, a modern, multikulturális német főváros egy kettéosztott város volt: nem lehetett szabadon belépni akármelyik épületbe, szabadon sétálni az utcákon, vagy szabadon kifejezni a gondolataidat. Ezért most egy rövid megfeleléségi tesztnek vetünk alá titeket. Az embereket – most már tudjátok – felosztjuk: konformistákra és nonkonformistákra.”

A játékosokat tesztelik. Aki a teszten a legalacsonyabb pontszámot éri el, azt kiemelik és mindenkinek megmutatják: az elismerés és szégyen jeléül kap egy medált (a zsinórról lógó kulcsot).

Link a megfeleléségi teszthez:

<https://docs.google.com/document/d/1TRykjZy8a4w8HKi6HS-Qb0HJFA6h3of0qSbR9PA3nal/edit?usp=sharing>

Regisztráció után, a játékosokat beengedjük a szabadulósobába. Belépéskor átadunk nekik egy borítékot az ügyvédjüktől, mely az Ügyvédi Levelet és a Történeti Értékelőlapot tartalmazza.

A Szobában

1. A **naplót**, úgy találjuk, hogy néhány oldala ki van szakadva. A napló elmeséli a nagymama és Heinz szerelmi történetét (a szövegeket lásd a padleten), és hogy az hogyan kezdődött a Frank Sinatra koncerten. A falra akasztott **naptárban** egy Frank Sinatra koncertjegy található, amelyen a helyszín felé vezető útmutatás található (**53 22**, a fekete bőröndöt nyitó kód). A naptár alatt (az éjjeliszekrény egyik fiókjában) a napló néhány különálló lapja van. Az oldalak időrendi sorrendjét követve megkapjuk a játék menetének rendjét.

Abban a pillanatban, amikor elkezdjük olvasni a naplót, Elton John „Nikita”-ja halkán szólni kezd.

Ebben a szakaszban a napló alábbi oldalai olvashatók: 1960. december 11., 1960. december 20. (a naplóban) 1961. május 30. és 1961. június 16. (az éjjeliszekrényben)

2. A **bőrönd** egy lakattal van lezárva, amelyet az előző játékból származó kombináció (5322) nyit. Ez különféle haszontalan tárgyak mellett a széttépett napló néhány oldalát is tartalmazza, amelyek folytatják a narratívát, beszélnek a zenéről és a menekülés reményéről. Tartalmaz egy hangfájlt egy **felvevőn**, amely ugyanazt a négy hangot ismétli RE MI FA MI (az „Another Brick in The Wall” című dalból, de ezt nem kell érteni). Ha ezt helyesen játsszuk le a **xilofonon**, ez lehetővé teszi a hangszeren lévő hangjegyek alatti betűk egymás utáni olvasását. A kapott kód, a MUSE, nyitja a csapóajtót (mely egy ötbetűs lakattal van lezárva, **MUSE[]**).

Itt van a napló 1961. augusztus 13-i oldala és a felvevődobozban (melyet később olvashatunk) az 1961. augusztus 20-i oldal.

3. A **csapóajtóról** kiderül, hogy be van falazva. Az itt található naplóoldalak téveszmékről, a STASI-ról, illetve a lebukástól való félelemről beszélnek. A csapóajtó belsejében egy megrajzolt kép látható arról, hogyan néz ki egy poloska. A küldetés az, hogy megtaláljuk őket a szobában. A nagymama maga rejtette el ezeket a poloskákat, hogy lássa, milyen nehezen észrevehetőek. Az egyik poloska (mindegy, hogy melyik) már a csapóajtóban van a lapokkal együtt. Az oldalakon egy rövid alfanumerikus kódfejtő szerepel, mely egy hosszabb munka vázlatát. Ezek a nagymama kutatásai.

Itt a napló alábbi oldalai találhatóak: 1962. február 27. oldal az alfanumerikus kóddal + a poloska rajzával. Amikor a játékosok kinyitják a csapóajtót, elkezdődik Van Zandt „Checkpoint Charlie”-ja.

4. A játékosok keresik a poloskákat. Mindegyiken van egy meghatározott színű betű, ami a csapóajtó mögött talált kód segítségével számmá alakítható. A poloskák a szobában mindenhol el vannak rejtve. Miután megtaláltuk őket, négy betűvel, majd négy számmal rendelkezünk. Akik ezt megkönnyítik, a poloskákkal játszva segíthetik a keresést. **A legnehezebben megtalálható poloska a napló 1963. január 1-jei oldala.**
5. A szekrény, a kis dobozba zárt lakattal van lelakatolva. A dobozt pedig egy számlakat zárja. Ezen a lakaton minden szám mellett színes csík található. A poloskákból kapott számok, a színekhez helyesen hozzárendelve, lehetővé teszik a lakat **3345** kóddal való kinyitását.
6. A doboz belsejében egy **ujjlenyomat-olvasó** vagy egy kulcsos lakat van. Az elején regisztrált játékos az ujjlenyomata, vagy a kulcsa által a szekrényt ki tudja nyitni.
Amikor a játékosok átlépik a gardrób küszöbét, elindul David Bowie "Heroes" című száma és még akkor is tart, amikor a 2. szobában vannak.
A doboz belsejében egy oldal a naplóból: "Király leszek".

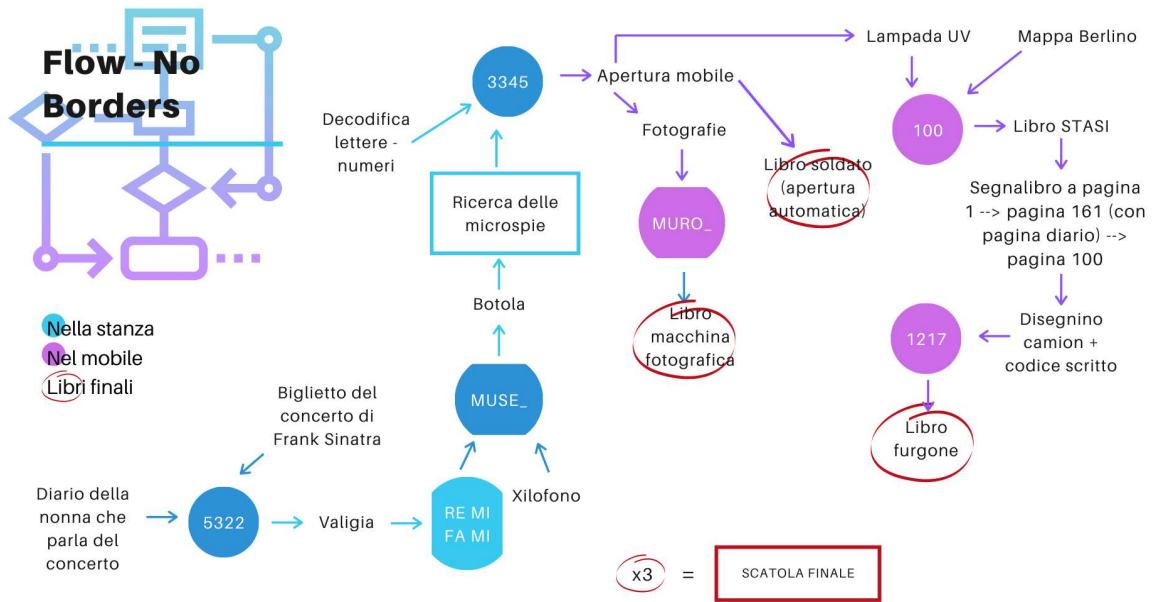
A gardrób

A gardrób sok játékot tartalmaz, mintha egy miniatűr szoba lenne. Félhomályban, kis LED-ekkel megvilágítva, belül egyfajta ajtós könyvespolc található.

1. Az **egyik könyv**, melynek borítóján egy katona mászik át a falon, kinyitható: belül ki van vájva, és benne van az **első kulcs**, valamint szövegek az illegális határátlépésről és dezertálásról. A kulcs nyitja a végső doboz három zárjának egyikét.
Amint kinyitják ezt, az első könyvet, a Scorpions „Változás szele” halkan szólni kezd.
2. A sok könyv között, a könyvespolcon könnyen megtalálható a filctoll alakú **UV-lámpa** a „Világítsunk rá a helyzetre” felirat kíséretében. Ha rávilágítunk vele a **térképre**, amely az egyik belső ajtón lóg és a berlini fal helyzetét ábrázolja, akkor számok jelennek meg a berlini fal mentén. A kapott kód **100**.
3. A 100-as kód nyitja a zárat a **STASI könyvön**, amelynek a borítóján a STASI embléma látható. A könyvben a könyvjelző nagyon nyilvánvalóan egy oldalra vezet, ahol az 1 6 1 számok be vannak karikázva. Ha továbblapozunk, akkor a 161. oldalon egy szöveg található, amely a STASI aktákról szól, és amelyen a P A G I N A C E N T O betűk vannak aláhúzva. Ha a 100. oldalra lapozunk, talál néhány jelet, amelyek gépjárművekre utalnak (teherautó rajza, aláhúzott szavak, mint például "TRAZIONE", "MOTORE" stb.) és a **12 17** kódot, amely a következő könyvet nyitja.

4. A **könyv, melynek teherautó van a borítóján** a 1217-es kóddal nyitható. Belsejében található a **második kulcs** és néhány szöveg a bevándorlók motoros járműhasználatáról. A kulcs nyitja a végső doboz három zárja közül a másodikat.
5. A szekrény nyitásakor számos **fénykép** látható, meghatározott sorrendben, melyek az NDK helyzetét reprezentáló fontos fogalmakat jelenítenek meg. Minden kép hátoldalán egy magyarázó felirat található. A képeket eredeti sorrendben nézve, a hátoldalukon kiemelt betűkből összeolvasható a **MURO[]** szó, mely az utolsó könyv kódját alkotja.
6. Az utolsó **könyv, borítóján a kamerával**, egy ötbetűs lakattal van lezárva, amely a MURO[] kóddal nyílik. Belül az **utolsó kulcsot**, valamint papírokat találunk az NDK-beli fényképezés helyzetéről.
7. A **végső dobozt** három kulcsos lakat zárja le. Mindegyik fel van címkézve egy-egy karakter nevével a három könyv valamelyikéből. Ha a könyvekben található **kulcsokat** a megfelelő lakathoz használjuk, ez a doboz kinyílik. A könyvekben talált dátumok beillesztésével a megfelelő zárukba az utolsó doboz nyílik meg. Benne a nagymama legújabb írásai a történelmi emlékezet fontosságáról.
Elindul az "Another Brick in the wall" című szám a Pink Floydtól.

A játék folyamatábrája



Hogyan nyerhetünk

Amikor a játékosok kinyitják a végső doboz három zárát, hozzáférhetnek az utolsó történethez. A játéknak azonban itt még nincs vége. Ahogy ketyeg az óra, a berlini önkormányzat munkásai egyre közelednek, hogy lebontsák a házat. Az egyetlen módja, hogy megállítsák a gépeket, ha az ügyvéd által javasolt, most kitöltött dokumentumot átadják az önkormányzat képviselőjének (ezt a szereplőt a facilitátor játssza). Ezen a ponton a játékosok írásban kifejezhetik, mit fedeztek fel a nagymamájuk házában, megjelölve a legemlékezetesebb és legfontosabb elemeket és javasolhatnak alternatív megoldást a ház lebontása helyett. Szabadon leírhatják, amit csak szeretnének, nincs igazi helyes válasz: akár az is megoldás lehet, hogy engedik a ház lebontását, és esetleg átadnak néhány tárgyat egy múzeumnak, habár a csapóajtónak történelmi és szerkezeti jelentősége is van az épületben. Amikor a játékosok átadják a kitöltött kártyát a segítőnek, a játék véget ér. A dokumentum elolvasása után a facilitátor kihirdeti a történet lezárását (pl. a következő mondattal: "Mivel a dokumentumot átadtátok a berlini városi önkormányzatnak, a nagymama házát nem bontják le").

Facilitáció

A játék során a facilitátor a berlini önkormányzat alkalmazottjának szerepét tölti be, aki azért van jelen, hogy a játékosok számára lehetővé tegye, hogy összeszedjenek néhány utolsó dolgot a ház lebontása előtt. A segítő dönthet úgy, hogy sietteti őket, jelezve, hogy mennyi idő van még hátra a munkások érkezéséig, esetleg megőrizve zord szerepét, véletlenszerű mondatok formájában bármilyen tanácsot adhat a játékkal kapcsolatban ("Nos, az én időmben nem játszottak ilyen furcsa hangszerekkel!"). A facilitáció hangnemét azonban célszerű lineárisan és egyenletesen módosítani a továbblépéskor, a segítő lehetőség szerint soha nem avatkozik be.

Az önkormányzati alkalmazott mindig visel megkülönböztető elemet (például sisakot vagy munkás ruhát): amikor ezt az elemet leteszi vagy leveszi, a segítő kilép a szerepéből.

A játék bemutatása

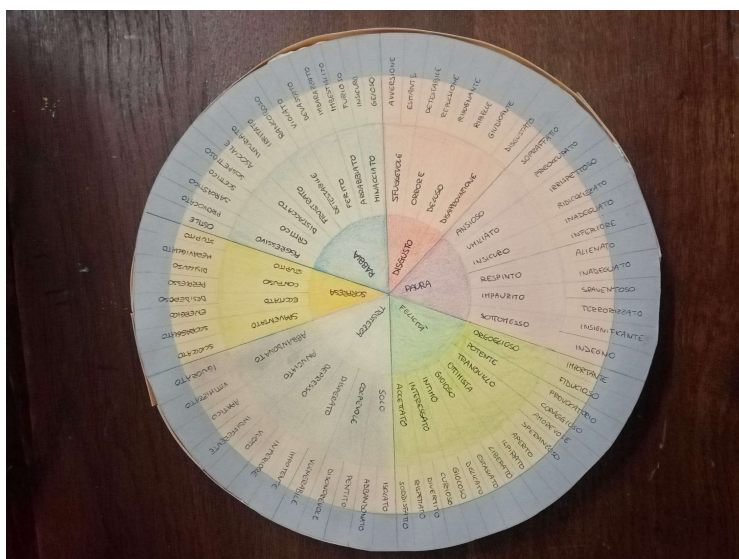
A játék a történelmi emlékezet és az emberek szabad mozgását korlátozó akadályok koncepciójára összpontosít. A bemutatkozás alkalmával a facilitátornak tisztázni kell a felmerülő témákat, még ha csak röviden is, és le kell szögeznie, hogy a Szabadulószoja célja nem az, hogy a játékosok a legjobb osztályzatot kapják vagy rangsorolva legyenek, hanem hogy a narratíva által személyes tapasztalatot szerezzenek. Szánjunk időt arra, hogy nyugodtan végignézzük a talált szövegeket és minden részt a maga teljességében, miközben próbáljunk csapatban játszani, és átgondolni, hogy mivel fogunk szembenézni.

A játék szerves részét képezi a végső megbeszélés, amelyet előre, már a bevezetőben jelezniük kell: meg fogjuk beszélni, hogy mi mindent fedeztünk fel a játék során, és összegyűjtjük majd a játékosok benyomásait. Az élmény összesen körülbelül 90 percig fog tartani.

A játékosok kikérdezése

Amikor a játék véget ért, továbblépünk a megbeszélésre, mely a következő lépéseket követi:

- Kilépés a tevékenységből: tanácsos a szabadulósobától eltérő helyiségbe költözni a megbeszélés lebonyolítására. Minden tárgyat otthagynak a szobában, és az új helyiségben más beállítást készítünk elő: székek körberendezve, esetleg vízzel is megkínálhatjuk a játékosokat. Ez segíti az áthangolódást, és nyugodtabb légkört biztosít a beszélgetés során.
- Érzelmiai fázis: feltesszük a nyitott kérdést: "Hogy vagytok? / Hogy érzitek magatokat?". Hagyjuk, hogy a játékosok válaszoljanak, aszerint, ahogy épp érzik magukat, törekedve arra, hogy mindenki szóhoz jusson. Akár körben is haladhatunk, hogy mindenki egyenlő teret kapjon. Az első benyomások után próbáljunk meg konkrétan fogalmazni a belőlünk kiváltott érzésekkel kapcsolatban, pl. adhatunk érzelmi kereket a beszélőnek, így lehetővé téve a gazdagabb szókinccshasználatot, vagy egy érzelmi hőmérőt, mely segíti a beszélőt önmaga elemzésében.



- Leíró fázis: a fókusz ezután annak rövid áttekintésére helyeződik, amit csináltunk. "Mit tapasztaltál?", "Mit csináltál?", "Miről szólt a szabaduló szoba?" kérdéseket tehetjük fel. Ismét fontos, hogy megpróbáljuk megérteni, milyen üzenetet kaptak a játékosok a játéktól anélkül, hogy bármit sugalmaznánk nekik. Próbáljuk inkább megérteni, hogy mi az amit általában hazavisznek. Adjunk lehetőséget, hogy a végrehajtott tevékenységeket a játékosok részben visszakövethessék és adjunk teret arra, hogy kifejezzék, ami leginkább megdöbbenetette őket a játék során, anélkül hogy erőltetnénk a precíz elemzést mert az a következő fázisban fog megtörténni. A leíró szakasz hasznos lehet a látottak felidézésére, valamint a valóságba való visszatérésre.
- Analóg fázis: reflektálás az egyéni játékokra. Itt a facilitátor egy rövid listával közreműködhet, emlékezve a játékosok által mutatott készségek hasznosítására ("Láttam, hogy nagyon jó voltál ebben a konkrét részben, szeretnéd elmondani, hogyan oldottad meg a rejtvényt?"). A játékosok szabadon kommentálhatnak, akár kritikával együtt is.
Ebben a szakaszban érdemes elvégezni a megfelelőségi tesztet, amely felidézi a játék több elemét, és visszajelzést kérni a felmerült problémákról.
- Cselekvésre ösztönzés: „Miben hasonlítanak a történetek a valós viselkedéshez?”. Ebben a fázisban a játékosokat saját életükben való aktív változtatásra invitáljuk: amit a szabadulósobában tanultak, az ne maradjon abban a szobában, hanem építsék be napi tevékenységeikbe. Kezdhethük így a játékosokkal: "Szerinted mit tehetsz annak érdekében, hogy a történelmi emlékezet központibb legyen az életedben? Szerinted vannak módok az emberek közötti akadályok ellensúlyozására? Mit gondolsz, te mit tehetsz?"
- Konklúzió: Az utolsó fázisban elmondhatunk valamit a projektről és arról, hogyan működik vagy hogyan készült. Ezután bemutathatjuk a kérdőívet azoknak, akik részt vettek a játékban.

A játékosok kérdéseinek megválaszolása és a lezáró beszélgetés tartalmára vonatkozó általános tanácsok érdekében itt van néhány általános információ. Szükség esetén a játékosok kaphatnak egy füzetet (vagy egy arra mutató QR-kódot), így az információkat meg is tarthatják:

<https://drive.google.com/file/d/1TljcWx16efPsTGOsL4rpEUI4FqxA2CHF/view?usp=sharing>

A szabadulósobát két részre oszthatjuk: a szobára és a gardróbra. A szobában a cselekmény egy, a nagymama múltjából származó szerelmi történet után való nyomozás, amiről nem tudunk semmit, de ez hamar másodlagos témává válik. Néhány a naplóban talált reflexió, néhány tárgy a szobában gyorsan megértetik velünk, hogy a nagymama Kelet-Berlin valóságát kutatta. Azt, hogy milyen volt az élet egy rezsim alatt. A történet így a megosztottság történetéből egy olyan narratívává változik, amely arról szól, hogy milyen volt

elnyomás alatt élni, és mit jelentett nap mint nap vágni a menekülésre. Amikor kinyílik a szekrény, minden újra megváltozik:

a napló lapjain keresztül megértjük, hogy a világban még ma is számos fal áll az emberek között, hogy a számunkra már múltnak hitt történetek ma is aktuálisak és jelen vannak a világban. A lényeg már nem egy személy története, hanem maga a történelmi emlékezet fogalma, amely nemcsak emlékezésre készítet, de a jelen értelmezésében is segítségünkre lehet.

A tanfolyamon bemutatott minden játék és próba valamilyen módon metaforikus.

A kezdeti tesztet a Wer ist wer szabadulósobában lévő ihlette a We are Muesli collective-től (<https://www.wearemuesli.it/wiw>). Minden kérdést úgy terveztünk, hogy a szabadulósoba egy részével foglalkozzon: nem biztos, hogy a játék végén, a tesztben résztvevő játékosok által adott válaszok változatlanok maradnak (erre is érdemes lehet reflektálni?). Pszichológiailag viszont érdekes lehet megérteni néhány, a tesztekkel kapcsolatos dinamikát: Vajon a játékosok számítottak arra, hogy ki kell tölteniük egyet? Milyen kérdésekre számítottak? Előre látták, hogy egyikük „veszíteni fog”? Kitalálhatták, ki? Őszintén válaszoltak, vagy megpróbáltak megfelelni egy képzeletbeli rezsimnek?

Riccardo Gazzaniga „1989” című podcastja (<https://storielibere.fm/1989-wind-change/>) nagy hangsúlyt fektet a zene szerepére a szovjet rezsim idején és az NDK-ban: a Moszkvai Zenei Békefesztivál egy, a nyugati Woodstockhoz hasonlítható esemény abban az évben, melyen, a Lenin-stadionban a világ legnagyobb rocksztrájai voltak jelen. A szabadulósoba közben hallható zenei utalások könnyen megtalálhatók a történész elbeszélésiben. Általánosságban elmondható, hogy a zene társadalmi és/vagy politikai eszközként betöltött szerepére reflektálhatunk.

A World Press Photo (<https://www.worldpressphoto.org/>) egy 1955-ben alapított non-profit szervezet, amely egyben a világ legrangosabb fotópályázata is. Megalakulása óta folyamatosan, évente egyszer díjazza az adott év legrepresentatívabb fotóit. Ezen kívül találkozók, workshopokat és szemináriumokat szervez szerte a világon. Vannak más ügynökségek és egyesületek is, amelyek fotós újságírással és riportokkal foglalkoznak, mint például az IOM (<https://www.facebook.com/IOM/>).

Történeteink egy részét a „Die Mauer” című olasz színdarab (<https://marco-cortesi.com/il-muro-spettacolo/>) ihlette. Az ebből készült rövidfilm, a Vomag elnyerte a 70. Olasz Filmfesztivál egyik díját. Ebben, a történelmi beszámolók és interjúk váltakoznak az érzelmes jelenetekkel.

A STASI, vagyis Állambiztonsági Minisztérium 1950-ben alakult azzal a céllal, hogy figyelemmel kísérje valamennyi keletnémet állampolgár helytelen viselkedését. A fal leomlása után a polgárok behatoltak irodáikba, és bár a titkos anyagok nagy része

megsemmisült, sok archívum még mindig megtekinthető. A STASI-ba való bejutás nem volt egyszerű: gyakran maguk az ügynökök gyermekeit vették fel, vak és rendíthetetlen hitükre számítva. Ezután két éven keresztül titokban figyelték őket, és aktákat írtak magánéletükről, miközben tanáraikat, szomszédaikat, ismerőseiket kihallgatták. Ha állást kínáltak számukra, annak elfogadása egy sor társadalmi és gazdasági kiváltságot jelentett, elutasítása pedig gyakran társadalmi megbélyegzéssel és más munkahelyek elvesztésének kockázatával járt.

A német kormány weboldala a STASI-ról szóló archívumokkal:

(https://web.archive.org/web/20070703024302/http://www.bstu.bund.de/cIn_042/nn_715182/EN/Home/homepage_node.html_nnn=true_nnn=true);

egy megváltott ügynök története:

(<https://web.archive.org/web/20090209041228/http://myspystory.com/intro.html>).

Betekintés a fal leomlásába:

<https://www.berlin.de/mauer/it/storia/apertura-del-muro/> (ugyanitt a történelmi útvonal rekonstrukciója és néhány átkelési kísérlet közbeni haláleset is megtalálható).

Az Ostalgie jelensége (<https://aspeniaonline.it/il-muro-invisibile-che-resiste/>) egyfajta szomorúság érzet az NDK bukása miatt, az olasz „si era meglio quando si era peggio” megfelelője, mely társadalmilag még ma is nagyon jelen van a német fővárosban.

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára.
Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906

A rasszizmus elleni küzdelem

"A világ turnéja 45-ben"

SZABADULÓSZOBA-ÚTMUTATÓ

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek
népszerűsítéséhez



INDEX

Bevezetés	3
Elbeszélések	4
Daryl története	4
Dima története	5
Szükséges anyagok	7
Előkészületek	8
A szoba létrehozása	10
Példa a szoba felállítására	11
Hogyan kell játszani a játékot	13
Játék folyamatára	15
Hogyan lehet nyerni?	15
Facilitáció	16
A játék bemutatása	16
A játékosok tájékoztatása	17

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 szabadulósoba-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 szabadulósoba 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 játsszuk, és a következő beszélgetéseket folytatjuk a játékszervezővel, a résztvevők ismereteket szereznek azokról a rendszerszintű 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 tüntetéseken.

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 katasztrofális volt. Két katona cirkált kint és úgy lőtték 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 mindenkint egy autóba szállítani, 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 leest; 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 családgyegetési 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 szótlanul hagyta őt a repülőtéren 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.

Kétségbeesetten 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 koordinátáival, 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 lepecsételem 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 forgójtó
- 1x függöny
- 2x kis asztalok
- 1x ébresztőóra
- 2x 4 számjegű kombinált zárkabinok
- 4x érmék/tokenek
- 1x 3 számjegű kombinált zárkabin
- 1x Lego rendőr
- 1x 4 számjegű szekrény
- 2x 3 számjegű 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/1R9cuDKaAfJByLAXjslWbla9dIAxAUZA5>

- 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/1HG2kNVHEp2knbgf9vtykp8uWM4l-A3rG>

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

<https://docs.google.com/document/d/1vkRmoHvfyk08DGQjRtrZzH38TcDC8vrIH0yYywM5jFY/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)
- Helyezzen 1 érmét/ tokenet 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 szöveggönyt 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 / tokenet 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_Jldm-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_WM4Ric2QaNqDwuTf3fQRpOIkO/nézet?usp=megosztás

- Nyomtassa ki a következő alfanumerikus szöveget:

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

- 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/1T3kJueze2r1QQGegyqCnGjP0EDh6nySj/view?usp=sharing>

- Nyomtassa ki a 16 útlevelet. Itt a fájl:

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/1i3ydNIHCRFljJJC1yM4HuRQkucjWrM0e/view?usp=sharing>

A szoba létrehozása

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

A Szabadulósobát 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, hogy a 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 kezitáskába, 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 szöveggönyvet a ládára.

Helyezze az asztalt az egyik sarokba, hagyja szabadon. Helyezze az ébresztőórát és a 4 számjegű zárkát 1 érmével/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.

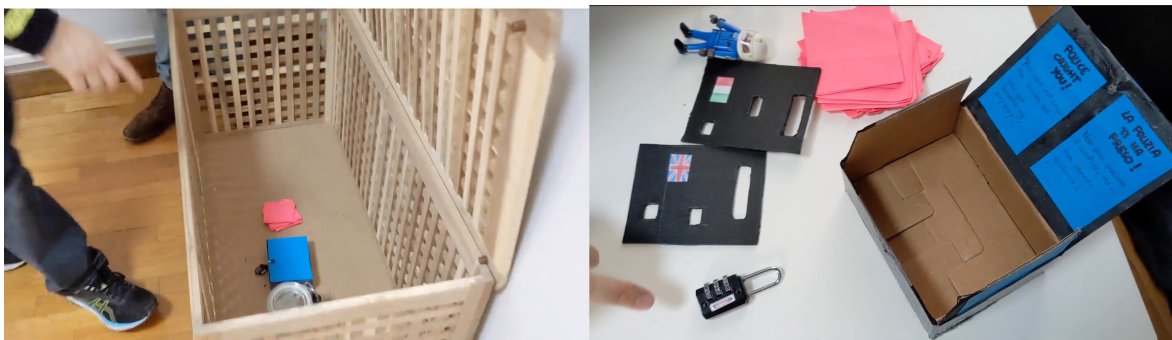
Helyezze az asztalra a tolltartót és a négyjegű kódú, 3 érmével ellátott zárkát.

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 szabadulószobát, 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 lejátszzák 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 szövegekönnyvből kivágott darab, amely a megfelelő helyre áthelyezve négy szót emel ki az ENSZ szövegében: nem bízok 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?

Könnyítések

Miközben a játékot játsszák, fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Rendben 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 tényt tár fel, 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 szabadulószooba 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 világművelődési turnén, és amikor készen állsz a kezdésre, vezesd őket a szabadulószobába 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 belekezdene a küldetésbe, szükség 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 "Harcolj a rasszizmus ellen" szabadulószoza 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 játékokra 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 szomáliai 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 megismerésének egyik módja: valójában maga a nyelv is lehet olyan eszköz, amely módot ad az egyenlőtlenség megteremtésére és a megkülönböztetésre.

Összességében a "Harc a rasszizmus ellen" szabadulószoza 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 tapasztalható drámai élményekre épül. Mivel maga a játék végi tájékoztatás része megrendítő pillanatokot okozhat fontos, hogy a játékvezető kitérjen a különböző humanitárius segítségekre, amelyek célja a megkülönböztetés elleni küzdelem és az egyenlőtlenségek 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://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.facebook.com/watch/?v=192111558713212>

(<https://w>

[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?](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-NsGcn4tsZa1sBI dv_C0YoliNJNCVSNEmLxE8mBfU)

[fbclid=IwAR39B9yePtJsQ0zUI- NsGcn4tsZa1sBI dv_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-NsGcn4tsZa1sBI dv_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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Victor's Story

SZABADULÓ SZOBA BEMUTATÓ

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



A célkitűzések és célok bemutatása

A Viktor története egyike annak a 10 szabadulósobának, amelyet az EU Erasmus+ projektje, az Escape Racism (Menekülés a rasszizmus elől) hozott létre, hogy felhívja a figyelmet a társadalmi és faji előítéletekre világszerte és küzdjön ellenük. Mint minden szabadulósobás játékban, itt is az a cél, hogy a lehető legrövidebb idő alatt kiszabaduljunk egy zárt szobából. Ennek érdekében a játékosoknak egy sor nyomot és rejtvényt kell megoldaniuk, amelyek a játék megoldásához vezetnek.

A játék során a játékosok remélhetőleg élvezni fogják a szabadulósobás játékot, és jobban megismerik azoknak az embereknek az életét, akiket a modern rabszolgaság és különösen a kényszermunka fogságában tartanak. Ezek a bűncselekmények globálisan rendszerszintűek. A Nemzetközi Munkaügyi Szervezet és a Walk Free Alapítvány jelentése szerint 2016-ban körülbelül 40,3 millió ember vált a modern rabszolgaság áldozatává. Közülük 24,9 millió ember, azaz majdnem Ausztrália teljes lakossága, vélhetően kényszermunka áldozata lett, akiket arra kényszerítettek, hogy gyakran fizikailag megerőltető munkát végezzenek, kevés vagy egyáltalán nem létező ellenszolgáltatásért. Sajnos szomorú tény, hogy az általunk megvásárolt élelmiszerek és ruhák legalább egy része a termelési láncban valahol kényszermunkával készült, ami azt jelenti, hogy mi, mint magánemberek is részesülünk ezekből az illegális tevékenységekből, ha közvetve is.

1. Narratíva

Viktor mérnöki diplomával rendelkezik. Néhány évvel ezelőttig jól fizetett állást töltött be egy gyártó vállalatnál, ami azt jelentette, hogy feleségével, Katerine-nel és fiával, Artemmel együtt tisztességes életszínvonalat élvezhetett. Ez sajnos megváltozott, amikor Viktor elvesztette a munkáját.

Az elkövetkező hónapokban Viktor nehezen talált munkát, és egy sor hitelt vett fel, hogy segítsen fedezni a megélhetési költségeket. Ez idő alatt találkozott és összebarátkozott Johnnal. John állandóan arról beszélt Viktornak, hogy milyen jó az élet nyugaton, és azt állította, hogy egy Viktor képességeivel rendelkező embernek könnyű munkát találni. Egy nap John megemlítette, hogy barátja, Gary, akinek egy kis mérnöki cég tulajdonosa volt az Egyesült Királyságban, hajlandó munkát adni Viktornak. Viktor elmagyarázta Johnnak, hogy nem hagyhatja hátra Katerine-t és Artemet, és nem engedheti meg magának a repülőjegy és a szállás költségeit sem. Másnap John felhívta Viktort, és elmondta, hogy Gary felajánlotta, hogy elintézi Viktor papírjait, és az egyik ingatlanában lakhat, és amint talpra áll, Katerine és Artem csatlakozhat Viktorhoz az Egyesült Királyságban. John még azt is felajánlotta, hogy kifizeti Victor repülőjegyének költségeit. Viktor kezdetben visszautasította az ajánlatot, de miután hosszasan elbeszélgetett Katerine-nel, úgy döntött, hogy ez túl jó lehetőség ahhoz, hogy kihagyja. Felhívta John, és elfogadta az ajánlatot.

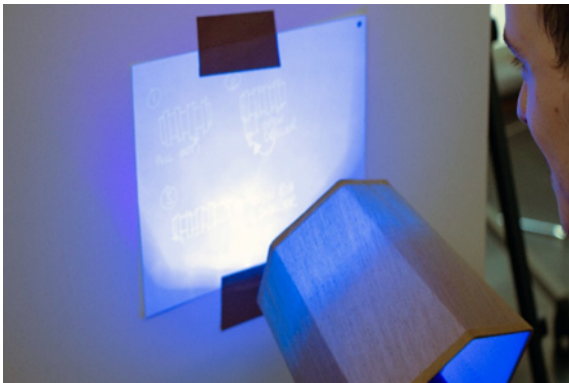
Néhány nappal az indulás előtt John telefonált Viktor jegyeivel és a londoni járat részleteivel. Elmondta Viktornak, hogy mindent elintézett Garyvel, aki találkozik vele, amikor a repülőgép leszáll, és elviszi a szállására. Viktor a következő néhány napot azzal töltötte, hogy felkészüljön arra, hogy elhagyja otthonát és új életet kezdjen, tudván, hogy egy ideig talán nem látja a családját.

Gary találkozott Viktorral a repülőtéren, és a bőröndjét és az iratait átvéve egy furgonhoz kísérte, ahol egy férfi kiszállt, és intett neki, hogy üljön be az anyósülésre, mielőtt maga is beszállt volna. Gary a vezetőülésbe ült, és körülbelül 45 percig csendben vezetni kezdett, mielőtt megállt egy bolt előtt. A meg nem nevezett férfi kiszállt, és kirángatta Viktort a furgonból, majd kilökte, aztán egy épületajtájához kísérte, felmentek egy lépcsőn, és egy ajtón keresztül egy koszosnak tűnő matracokkal és szeméttel teli helyiségbe értek. Gary belépett, és Viktor szemébe nézve azt mondta: "mostantól nekem dolgozol, amíg ki nem fizeted, amivel tartozol Johnnak", "tudjuk, hol van a családod, és ha megpróbálsz elmenekülni, megöljük Őket". Mindketten elhagyták a szobát, bezárva maguk mögött az ajtót. Valamivel később az ajtót kinyitották, és egy csapat zilált kinézetű férfi lépett be, akik egyenként, szó nélkül omlottak a matracokra.

Másnap Viktort és a többi férfit korán felébresztették, és a lépcsőn lefelé egy furgon hátuljába zsúfolták. A furgon egy darabig hajtott, mielőtt megállt volna. Az ajtók kinyíltak, és intettek nekik, hogy szálljanak ki: "Vegyenek fel egy lapátot, és kezdjenek el dolgozni, és ne feledjék, hogy tartsák a szájukat, különben rossz vége lesz a dolognak", mondták nekik. Viktor felkapott egy ásót, és ásni kezdett.

Viktor a modern rabszolgaság áldozatává vált, és a mi játékosaink feladata, hogy információkat derítsenek ki Viktor ez idő alatti életéről. Sikerült-e Viktornak megszöknie, és ha igen, hogyan? Csak nyomok felfedezésével, rejtvények megoldásával és tárgyak felfedezésével tudhatják meg játékosaink. Kulcsfontosságú lesz Viktor naplója, amely segít megmagyarázni a modernkori rabszolgaként eltöltött életét, és a szabadulásához vezető kulcsot is megmutatja.

2. Szoba tervezése



3. Játékmenet folyamatábrája

Az alábbi folyamatábrán látható, hogyan kapcsolódnak egymáshoz a Viktor történetében található tárgyak, és hogyan használhatók fel a szobából való kijutáshoz.

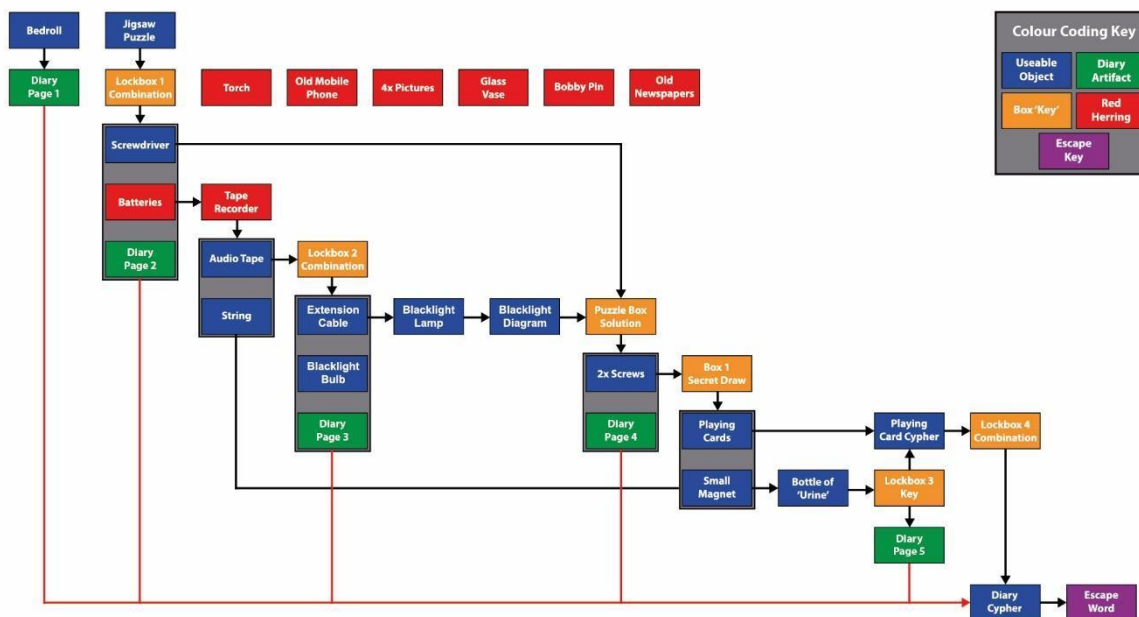


Figure 1. Victor's Story flow diagram.

4. Eszközök

Ebben a fejezetben a szabadulószához használt eszközöket és azok funkcióit írjuk le.

4a. Szükséges eszközök

A történet helyszínének és rejtvényeinek megalkotásához szükséged lesz egy megfelelő méretű szobára, vagy egy kijelölhető helyre, valamint az alább felsorolt eszközökre. A játékosok élménye azzal is növelhető, ha a szobát olyan anyagokkal öltöztetted fel, mint például régi ételcsomagolások, edények, italosüvegek, konzervdobozok és régi újságok. Ez utóbbiak segíthetnek a rejtvények elrejtésében is.

- **Viktor naplójának egy részlete** (mellékletként csatoljuk)
- **3 x Kemping matrac**
- **3 x Takaró**
- **1 x Üveg innivaló**
- **1 x Puzzle** (200 or 400 pieces)
- **1 x Kis rétegelt falemez**
- **1 x 10cm (Hosszú) 2cm (Széles) x 2cm (Magas) Fa gerenda**
- **1 x Csomag Blu Tack**
- **3 x Számos lakat**
- **1 x Lakat kulccsal**

- **1 x Puzzle doboz**
- **1 x Keresztfejű csavarhúzó**
- **1 x Kazettás magnó**
- **1 x Kazetta** (Keleti zenével)
- **4 x Elem**
- **1 x Hosszú kötél** (1méter)
- **1 x Kicsi mágnes**
- **1 x Asztali lámpa**
- **1 x fekete lámpakörte**
- **1 x fekete fény filc**
- **1 x hosszabbító kábel**

- **2 x 4 mm-es keresztfejű facsavarok**
- **1 x csomag szabványos játékkártya**
- **1 x dugaszolóaljzat**
- **1 x tubus szuperragasztó**
- **1 x kulcs**

Rejtvénydobozok helyettesíthetők a hagyományos fa- vagy kartondobozokkal, amelyekbe lyukakat vágunk, amelyeken keresztül egy kombinációs zárat lehet behelyezni a doboz lezárásához. A következő anyagok is szerepelhetnek a játékban, hogy csaliként szolgáljanak, de más tárgyakkal is helyettesíthetők:

- **1 x zseblámpa** (színes szalaggal az üveg fölött)
- **1 x Régi mobiltelefon**
- **4 x számok képei**
- **1 x üvegváza/ üvegpohár**
- **1 x Hullámcsat**
- **Válogatott használt élelmiszer-csomagolások**
- **Válogatott használt élelmiszer-tartályok**
- **Válogatott használt üdítő dobozok**
- **Válogatott használt üdítőitalos palackok**
- **Válogatott régi újságok vagy magazinok**

4b. Eszközök előkészítése

A szabadulósobában használt eszközök egy részét elő kell készíteni. Bizonyos esetekben az eszközök előkészítése "csináld magad" (DIY) készségeket igényelhet. Kérjük, kérjen segítséget, ha úgy érzi, hogy ezt nem tudja saját maga elvégezni.

1. Nyomtassa ki a naplóoldalakat, amelyeket a szabadulósoba eszközeiben megtalál. Az oldalak A5-ös papírra vannak méretezve, alternatívaként kinyomtathat két oldalt egy A4-es lapra, és kivághatja őket. Ahhoz, hogy az oldalak még valóságosabbnak tűnjenek, próbál meg összegyűjteni őket, és add hozzá a saját kosz- vagy tintafoltjaidat. Hajtsa a naplóoldalakat félbe, majd újra félbe.

2. Fogd az egyik szivacsmatracodat, és vágj egy hasítékot az egyik szélén, hogy zsebet csinálj belőle. Ennek elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy két összehajtogatott naplóoldalt elrejtessen benne. Jelölje meg ezt a matracot egy kis "X"-szel egy filctoll segítségével.
3. Készítsük el a kirakóst, majd fordítsuk meg úgy, hogy az üres oldal felfelé nézzen; hasznos lehet, ha egy darab kartont vagy egy falemezt használunk ennek megkönnyítésére. Írja az üres oldalra az 1-es zárdoboz kombinációját. Használjon nagy betűket, hogy a játékosoknak a kirakós jó részét össze kelljen rakniuk ahhoz, hogy el tudják olvasni a kombinációt.
4. Vegyünk egy fadarabot, és vágjunk ki belőle 4 darabot. A 4 darab 2 x 2 x 2,5 méretű legyen. Ragasszon be egy-egy ilyen párnát a zárdoboz 1 belső alapjának minden egyes sarkába. Most vágjon ki egy darab vékony fadeszkat olyan méretben, hogy az a lehető leghosszabbban illeszkedjen a zárdoboz 1 alapjába, ügyelve arra, hogy az az imént készített párnák tetejére illeszkedjen. Fúrjon 2 x 3,5 mm-es lyukat a deszka felületébe, az egyik hosszabb élhez közel. Csavarozzon 2 db 4 mm-es csavart ezekbe a lyukakba, hogy egy kezdetleges fogantyút képezzenek, amellyel az álfenék felemelhető.
5. Ha van ilyen, távolítsa el a kottaszalagról a "lemezvédő fület". Vágjon vagy tépje ki egy darab papírt, hogy kitöltse a keletkező lyukat. Írja a papírra a 2. zárdoboz kombinációját, gyűrje össze a papírt, és nyomja be a lyukba. Egy filctollal rajzoljon egy "X"-et vagy egy pontot a lyuk mellé, hogy a játékosok számára kiemelje azt.
6. Nyissa ki a kártyapaklit, és véletlenszerűen válasszon ki 4 kártyát a pakliból. Mindegyikre írjatok egy-egy számot a 4-es zárkombinációból. Jegyezd fel a kártyákat és a rájuk írt számokat; például, ha a 4-es széf kombinációja 7524 lenne, akkor azt írhatnád, hogy "7 = treff 5, 5 = káró 3, 2 = pikk dáma, 4 = kőr 9". Most írjon véletlenszerűen számokat a maradék 48 kártya mindegyikére, és keverje össze a paklit, mielőtt visszahelyezi a csomagolásba.
7. Vegyél egy darab papírt, és a kombináció sorrendjében írd vagy rajzold le azoknak a kártyáknak a nevét, amelyeken a kombináció szerepel. Az előző példát (7524) felhasználva így egy olyan papírdarab marad, amelyen a következő felirat szerepel: "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

A napló

Ha a játékot angolul beszélő játékosok számára készíti, a szabadulószoa készlet részeként mellékelt napló kinyomtatható és közvetlenül használható. Ha a játékot nem angolul beszélő játékosok számára készíti, nyomtassa ki a szintén mellékelt üres naplóoldalakat, és fordítsa le rájuk az angol nyelvű változat szövegét. Igyekezzünk az írást a lehető legjobban olvashatóvá tenni, miközben megőrizzük a kézírás érzetét. Nem számít, ha hibázik, amíg a szöveg viszonylag azonos marad, ez csak növeli az autentikus érzést.

Az utolsó oldalon található kódok létrehozásakor keressen olyan betűket a fordításban, amelyekből a "Kényszermunka" szó olvasható ki. Ezután a kódon belül a nap segítségével jelölje meg az oldalt, azaz a január 7., hétfő 7 lesz, majd a sorszámot, végül pedig a betű helyét a sorban, így kap egy három különálló számból álló kódot. Például a napló angol nyelvű változatában a 7-1-1 kód az "Artem" szó "A" betűjét adná meg. Jó, ha lehetőség szerint egy helyi országos segélyvonal telefonszámát is megadjuk, és egyéb személyes dolgokat, például a gyermek rajzát, ami segít összekötni Victort a játékosokkal. Végül karikázza be az "F" betűt, ahogyan az a naplóban a kódjához képest helyezkedik el. Ez segít a játékosoknak megérteni a kód működését anélkül, hogy teljesen kiderülne a megoldás.

4c. A szoba kialakítása

A Victor's Story szabadulószoa helyszínének elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy a játékosok szükséges összes eszköz, valamint körülbelül 2-4 játékos kényelmesen elférjen. Nem szabad azonban olyan nagyoknak lennie, hogy a tárgyak és az anyagok nagy területen szétszóródjanak. Ha nagyobb

helyiség áll rendelkezésére, akkor a szabadulószoza határait szalaggal kell kijelölnie. Ha ilyen módon alakítod ki a szobát, győződj meg arról, hogy a játékosok tisztában vannak azzal, hogy játék közben nem léphetnek ki a határok közül, és ha különösen szigorú akarsz lenni, akkor időbüntetést szabj ki rájuk, ha ezt megteszik. A szoba létrehozásához hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Fogd az x betűvel megjelölt habszivacs kempingszőnyeget, tekerd fel, és közben tedd bele a napló 1. (január 7., hétfő) és 2. (január 9., szerda) lapját. Kössétek össze a kempingszőnyeget, hogy a játék során ne tudjon kitekeredni, és ne táruljanak fel a napló lapjai, kivéve, ha egy játékos megnézi.
2. Az 1. zárdoboz rejtett alsó részébe helyezétek a játékkártyákat és a mágneset. Ha laza, helyezz blu-tackot a dobozba, és nyomd rá a kártyákat. Távolíts el 2 csavart.
3. Helyezze a 3. (január 10., csütörtök) és a 9. (július 25., szombat) naplóoldalt, a csavarhúzóval és az elemeket az 1. zárdobozba és zárja le.
4. Nyissa ki a magnó elemtartóját, és helyezze bele a zsinór hosszúságot. Fordítsa meg a magnót, és helyezze bele a szalagot.
5. Helyezze a napló 5. oldalát (február 12., kedd), a feketelámpa izzót és a hosszabbító kábelt a 2. zárdobozba, és zárja le.
6. Helyezd a lámpát egy konnektor közelébe, ügyelve arra, hogy be lehessen dugni és be lehessen kapcsolni.
7. Vegyétek át a rejtvénydoboz kinyitására vonatkozó utasításokat, írjátok át azokat egy felületre, vagy ideális esetben több különálló felületre a szobában szétszórva. A felületek lehetnek falak, padló, vagy akár asztalok is. Ha ezt nem szeretné megtenni, akkor egyszerűen írja át az utasításokat papírra, és ragassza fel a falakra. A felületeknek távolabb kell lenniük a konnektortól, mint amennyire a lámpák kábele elér.
8. Helyezze a napló 6. (április 17. szerda) és 7. (április 18. csütörtök) oldalát, valamint a 2 x 4 mm-es csavarokat a puzzle dobozba, és zárja le.
9. Helyezétek a 8. naplóoldalt (június 13., csütörtök) és az általatok készített játékkártya-írásjegyet a 3. zárdobozba.
10. Helyezd a 3. zárdoboz kulcsát a vázába. Töltsétek meg az üveg poharat gyenge citromos-narancsos keverékkel.
11. Helyezze a 4. naplóoldalt (január 11., péntek) és a kulcsot a 4-es zárdobozba.
12. Helyezze a puzzle-t és a kivett darabokat egy sima felületre.
13. Osszátok szét az összes eszközt (lakatdobozok, kirakósdoboz, kempingszőnyeg, takaró stb.), a piros hering dobozokat és a díszöltözetet a teremben látszólag véletlenszerűen. Próbáljátok meg elrejtetni a lakatdobozokat olyan helyeken, amelyek nem nyilvánvalóak, régi szőnyegekkel, újságokkal, kempingszőnyegekkel, takarókkal stb. való letakarással. Ha ez megtörtént, és elégedett vagy az elrendezéssel, készíts egy fényképet, amelyet referenciaként/ emlékeztetőként használhatsz, amikor új játékoscsoporthoz számára újra berendezed a szobát.

5. Játék menete

Ebben a részben a Victor's Story játék menetét fogjuk bemutatni, beleértve azt, hogy hogyan kell bemutatni a szobát a játékosoknak, hogyan fedezik fel a szobában lévő nyomokat és hogyan

kapcsolódnak egymáshoz, hogyan "nyerik meg" a játékot, és végül hogyan lehet beszélgetni a játékosokkal az átélt élményről. Ez utóbbi folyamat rendkívül fontos Viktor történetében, mivel lehetővé teszi, hogy a modern rabszolgaságot szélesebb kontextusba helyezze, és rávilágítson a téma egyéb olyan területeire, amelyeket a szabadulószoa tartalma nem feltétlenül fed le.

Ha nagyobb csoporttal szeretné játszani a szabadulószoát, több lehetőség áll rendelkezésére. Dönthet úgy, hogy a népszerű brit televíziós műsorhoz, a "Kristálylabirintus"-hoz hasonló játékstílust alkalmaz, amelyben a játékosok egy része bemegy a szobába, a csoport többi tagja pedig kívülről figyeli a történéseket. A megfigyelő játékosok aztán kiabálhatnak a szobában lévő játékosoknak, kiemelve dolgokat, vagy kérdéseket tehetnek fel nekik. A szobában lévő játékosok is kapcsolatba léphetnek a megfigyelőkkel, elmondhatják nekik, hogy mit találtak, és tanácsot kérhetnek.

Egy másik lehetőség a tag csere formátum alkalmazása, ahol néhány játékos a szobában kezd, míg a többiek kívülről figyelik a helyzetet. Azonban a játékot a teremben kezdő játékosok egy meghatározott idő után, például öt vagy tíz perc elteltével kicserélhetők a megfigyelő játékosokra.

A nagy csoportokkal való játék utolsó lehetősége az lehet, hogy egy vagy több megfigyelő játékos megzavarja a játékot. Ezeket a játékosokat a játék kezdete előtt kell kiválasztani, majd eligazítani őket arról, hogyan tudják a legjobban megzavarni a játékot. Ez azt jelentheti, hogy a zavaróknak megmondják, hogy mely tárgyak a figyelemelterelés tárgyak és rájuk irányítják a játékosok figyelmét, elvonva a rejtvény valódi megoldásáról a figyelmet. Vagy egyszerűen félrevezetik a játékosokat és rossz tanácsokat adnak. Ha találsz új, további lehetőségeket a nagy csoportokkal való játékhoz, akkor kérjük, jelezd nekünk!

5a. Bevezetés- A játék felvezetése

Kezdd azzal, hogy üdvözlöd a játékosokat és amikor készen állsz a kezdésre, vezesd őket a szabadulószoába vezető ajtókhöz, vagy éppen az általad kijelölt területen kívülre. Mondja el nekik az alábbi bevezető beszédet, vagy alkosson sajátot:

Üdvözöllek Viktor történetében, mely ebben a szabadulószoában játszódik. A szoba, amelybe most beléptek, egy folyamatban lévő, a modern rabszolgasággal kapcsolatos nyomozás egyik helyszíne. A modern rabszolgaság több áldozatát nemrégiben akarata ellenére tartották fogva ebben a szobában. Az egyik áldozatnak, egy Viktor nevű férfinak nemrégiben sikerült valahogy megszöknie, és a rendőrség intézkedett, miután felhívta a modern rabszolgaság segélyvonalát (cserélje ki ezt a saját országa modern rabszolgaságt/emberkereskedelem segélyvonalára). Viktor beleegyezett, hogy segít a rendőrségnek a nyomozásban, és biztonságos szálláson gondoskodnak róla. Viktor említette, hogy naplót vezetett, és ez különösen érdekes lehet a számotokra. Egyébként ne aggódjon, azok az emberek, akik állítólag akarata ellenére tartották fogva, jelenleg rendőrségi őrizetben vannak. Azért vannak ma itt, hogy feltárják a bűncselekményre utaló bizonyítékokat, és megpróbálják megmagyarázni, hogyan sikerült Viktornak megszöknie. Egy utolsó figyelmeztető szó: néhány dolog, amit a szobában talál, felkavaró lehet, ha úgy dönt, hogy nem tudja folytatni, akkor kérjük, jelezze nekünk. 45 perc áll rendelkezésükre, az óra elindításától számítva 45 percig kutassatok a nyomok után. A 45 perc letelte után, akár sikerült megszökni, akár nem, újra összeülünk egy megbeszélésre.

A játék 5, 4, 3, 2, 1...

5b. A játék célja és a rejtvények/feladatok kapcsolata

A játéknak viszonylag strukturáltan kell lejátszódnia. Nem számít azonban, hogy a játékosok milyen sorrendben fedezik fel a nyomokat, mivel minden egyes rejtvényt meg kell oldaniuk ahhoz, hogy

megtalálják és megfejtsék a szoba befejezéséhez szükséges kódszavakat. A játék a következőképpen épül fel:

1. A habzivacs kempingszőnyegeket megvizsgálva meg kell találni az 1. és 2. naplóstoldalt.
2. A puzzle kirakása és a hátoldalának megnézése után kiderül 1. zárt doboz kombinációja.
3. Az 1-es zárdoboz kinyitásával előkerül a csavarhúzó, néhány elem, valamint a 3. és 4. naplóstoldal.
4. Ha megnézzük a magnóban lévő szalagot, akkor a zárt doboz 2 kombinációját tartalmazó papírt kell felfednünk.
5. A magnó elemtartóját megvizsgálva, egy hosszú zsinórt kell felfedezni. A játékosokat az 1. zárt dobozban lévő elemek felfedezése vezeti erre.
6. A 2. zárt dobozban a játékosok egy feketelámpa izzót, egy hosszabbító kábelt és a napló 5. oldalát találják.
7. A feketelámpa izzó és a hosszabbító kábel segítségével a játékosoknak a lámpával együtt meg kell keresniük a szobában azt az ábrát, amely megmutatja, hogyan nyithatják ki a rejtvénydobozt.
8. A Rejtvénydobozban 2 csavarhúzó található, amelyekkel felfeszíthetitek az 1. zárdobozban lévő titkos rekeszt, valamint a 6. és 7. naplóstoldalt.
9. Az 1. zárt doboz titkos rekeszében egy csomag játékkártya és egy mágnes található.
10. A mágnest a zsinórra lehet kötni, és azzal lehet felvenni a kulcsot, amely a citrom- vagy narancslével teli üvegpohárba van elrejtve.
11. A kulccsal kinyithatjátok a 3. zárt dobozt, ezen belül meg kell találni a 8. naplóstoldalt és a játékkártyapaklihoz tartozó kódot.
12. A játékkártyákkal együtt a kódolót használva fel kell fedni a 4. zárt doboz kinyitásához szükséges kombinációt.
13. A 4. zárt dobozban a játékosok megtalálják a 9. naplóstoldalt és a szobából való kilépéshez szükséges kulcsot.
14. A játékosnak a 9. naplóstoldalra írt kódok segítségével kell megfejtenie a kulcsszót:
"Kényszermunka".

Minden 3 számjegyű kód első száma a naplóbejegyzés dátumára utal, azaz a 10-es szám a "január 10., csütörtök" feliratú oldalra utal. A második szám a sorra utal, azaz a 12 a felülről számított 12. sorra. A harmadik és egyben utolsó szám a soron belüli betűre utal, beleértve a szóközöket is, azaz a 11 az "F" betűre utal.

5c. Hogyan lehet megnyerni a játékot

A játék befejezéséhez a játékosoknak először is meg kell találniuk az egyes naplóstoldalakat. Az utolsó oldalon egy kulcs található, amely a szoba kijáratát hivatott jelezni. A játékosok azonban addig nem léphetnek ki, amíg meg nem fejtették a 9. naplóstoldalon található kódszót. Amint a játékosok ezeket

megfejtették, a játék véget ér. Ha a 45 perces időzítő lejár, és a játékosok még nem fejezték be a játékot, akkor állítsuk meg őket azzal, hogy közöljük velük, hogy lejárt az idő.

5d. Facilitálás

A játék közben fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Nem baj, ha elakadnak egy-egy rejtvénynél, amíg jól érzik magukat a megoldási próbálkozások során. Ha azonban a játékosok unatkozni kezdenek, a segítőknek közbe kell avatkozni, hogy segítsen nekik.

A játékosok életkorától és képességeiktől függően a tippeket vagy szóban, a társasjátékosok stílusában feltett kérdésekkel, például "mi van az üvegphárban", vagy a játékosokat eligazító cetli megírásával és a terembe dobásával lehet megoldani. Amikor tippet adsz, próbáld meg nem túl nyilvánvalóvá tenni őket. A legfontosabb, hogy a rejtvény egyetlen részét se oldd meg te magad, mivel ez elveszi a játékosoktól az önállóság érzését.

A játékesztelés során azt tapasztaltuk, hogy sok résztvevő a játékban szereplő néhány rejtvényre fixálódott. Bár ez szándékos, mivel meghosszabbítja a játékhoz szükséges időt, ne hagyja, hogy a játékosok a nekik szánt teljes időt azzal töltsék, hogy egy nem létező rejtvényt próbáljanak megoldani.

Fontos megjegyzés: Egyes szabadulósobák úgy vannak kialakítva, hogy a játék megnyerése és a szobából való kijutás kritikus fontosságú, mivel ez egy fontos tényről tájékoztat, amelyet a kikérdezési fázisban kiemelnek. Ilyen esetekben gondoskodjon arról, hogy a csoport ne fusson ki az időből.

Ha nem ez a helyzet, és a csoport elegendő elemet fedezett fel a szabadulósoba témájával kapcsolatban, akkor nem lesz követelmény, hogy megnyerjék a játékot, ezért ne segítsen, hogy ne csorbuljon a szabadulósoba élménye.

6. Értékelés-feldolgozó foglalkozás

Miután a játék véget ért, és a játékosok vagy kiszabadultak, vagy kifutottak az időből, szükséges egy értékelő, feldolgozó foglalkozást tartani. A foglalkozásnak azzal kell kezdődnie, hogy megkérdezzük a játékosokat, hogy szerintük mit fedeztek fel. Kérd meg őket, hogy magyarázzák el neked a napló tartalmát, és magyarázd el, hogy ez az a bizonyíték, amit kerestél. Ha a játékosok befejezték a játékot, de kérdéseik vannak a játék egy bizonyos aspektusával kapcsolatban, például azzal, hogy hogyan kell működni az egyik rejtvénynek, akkor magyarázd el nekik a működését. Ha a játékosok nem fejezték meg a szabadulósobát, hanem kifutottak az időből, mondd el nekik, hogy újra kell játszaniuk a szabadulósobát, hogy megtudják, milyen extra titkokat rejt a szoba.

Végezetül magyarázza el a játékosoknak a szabadulósoba történetét, a modern rabszolgaságról és a kényszermunkáról szóló részleteket is beleértve.

Úgy véljük, hogy Viktor a modern rabszolga-kereskedők áldozata, akik hamis munkaígéretekkel az Egyesült Királyságba hozták őt. A rabszolga-kereskedők ezután a családját használták fel ellene, azzal fenyegetőzve, hogy megölik a fiát, ha megszökik. Ezt a bűncselekményt gyakran figyelmen kívül hagyják, és az elrabolt emberekkel nem foglalkoznak. Sajnos a modern rabszolgaság világméretű probléma. Jelenleg világszerte több mint 40 millió embert tartanak rabszolgasorban, és ez a szám évről évre növekszik. Egyeseket közülük prostitúcióra kényszerítenek, míg másokat bűnbándák zsákmányolnak ki,

sőt egyeseket kifejezetten azzal a céllal visznek el, hogy szerveiket kivegyék, ami gyakran orvosi nehézségekkel és halállal jár.

Körülbelül 25 millió embert tartanak rabszolgasorban és kényszermunkára kényszerítik. Ez azt jelenti, hogy fogva tartják őket, elsősorban mentális vagy fizikai fenyegetésekkel, és kevés vagy semmilyen ellenszolgáltatásért kénytelenek dolgozni. Sokuknak azt mondják, hogy szabadon engedik őket, amint ledolgozták az adósságukat, amellyel "tartoznak" azoknak az embereknek, akik rabszolgasorba taszították őket.

Szomorú tény, hogy valamilyen kis mértékben mindannyian részesültünk a rabszolgaságból, mivel az ételek, amelyeket eszünk, és a ruhák, amelyeket viselünk, valamilyen kis részben a modern rabszolgaság termékei. Viktor azon szerencsés kevesek közé tartozik, aki megmenekült a fogvatartói elől. Viktor kapcsolatba léptett a Modern Rabszolgaság forródróttal, ahol beszélhetett egy tanácsadóval, aki gyors hozzáférést biztosított számára a támogató szolgáltatásokhoz.*

Ha többet szeretne megtudni a modern rabszolgasággal kapcsolatos kérdésekről, akkor tekintse meg a www.anti-slavery.org vagy a www.modernslaveryhelpline.org honlapokat. Mindegyik weboldal tartalmaz információkat a problémáról és arról, hogy mit kell tennie, abban az esetben ha kizsákmányolás áldozatává válik. Köszönöm, hogy időt szakított rám, és remélem, élvezték a szabadulószoobát.

Ha a szabadulószoobát és Viktor történetét az Egyesült Királyságtól eltérő országban valósítja meg, kérjük, módosítsa ezeket az információkat úgy, hogy azok az Ön tartózkodási helyére vonatkozzanak.

Images

Cover: Disruptive Media Learning Lab, Coventry University. CC BY 2.0.

Page 3: David Adam Kess, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 5: Iniabasi Udosen - Licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 8: Graffiti by Banksy in London. DeptfordJon. Flickr. CC BY 2.0.

Page 10: Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Page 11: Faiqe Sumer, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fast Fashion

VIRTUAL ESCAPE ROOM

VIRTUÁLIS SZABADULÓSZOBA KÉZIKÖNYV

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára





TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	3
NARRATÍVA	4
CSOPORTOK ÉS ONLINE SZOBÁK LÉTREHOZÁSA	6
SZABADULÓSZOBA BEÁLLÍTÁSOK: MICROSOFT TEAM, MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT) ÉS GOOGLE DRIVE	6
INSTRUCIÓK, HOGYAN KÉSZÍTSÜNK ONLINE SZABADULÓSZOBÁT TEAMS SEGÍTSÉGÉVEL	6
INSTRUKCIÓK HOGYAN MŰKÖDTESSÜNK ONLINE SZABADULÓSZOBÁT MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT) SEGÍTSÉGÉVEL	7
ONLINE SZABADULÓSZOBA BEÁLLÍTÁSOK ZOOM ÉS GOOGLE DRIVE FELÜLETEKEN	8
INSTRUKCIÓK, HOGYAN KÉSZÍTSÜNK SZABADULÓ ONLINE SZABADULÓSZOBÁT GOOGLE DRIVE SEGÍTSÉGÉVEL	8
INSTRUKCIÓK, HOGYAN MŰKÖDTESSÜNK ONLINE SZABADULÓ SZOBÁT ZOOM SEGÍTSÉGÉVEL	9
SZÖKSÉGES DIGITÁLIS ANYAGOK	10
SZOBA 1: LÉPÉS 1 – GYÁR HELYSÉG:	10
SZOBA 1: LÉPÉS 2 – GYÁR HELYSÉG:	10
SZOBA 2: LÉPÉS 1 – NAVYA SZOBÁJA:	10
SZOBA 2: LÉPÉS 2 – NAVYA SZOBÁJA:	10
SZOBA 3: LÉPÉS 1 – GYÁRI IRODA:	11
SZOBA 3: LÉPÉS 2 – GYÁRI IRODA:	11
HOZZÁFÉRÉS A FELADATOK ANYAGAIHOZ	11
A JÁTÉK MENETE ÉS CÉLJA	11
SZOBA 1 – GYÁR HELYSÉG:	11
SZOBA 2 – NAVYA SZOBÁJA:	12
SZOBA 3 – GYÁRI IRODA:	13
GYORSJELENTÉSEK	14
JELSZAVAK:	14
HOGYAN NYERHETSZ	16
FACILITÁCIÓ	16
A JÁTÉK DINAMIKÁJA	17
A JÁTÉK BEMUTATÁSA	17
JÁTÉKOSOK ELIGAZÍTÁSA	18



Bevezetés

A "Fast Fashion" egyike annak a 10 szabadulósobának, amelyet az EU Erasmus+ projektje, az Escape Racism hozott létre, Eszköztár a befogadó közösségek előmozdítására című projektben, amelynek célja a társadalmi és faji előítéletek világszintű feltárása és leküzdése. Mint minden szabadulósobás játékban, a "Fast Fashion"-ben is az a cél, hogy a lehető legrövidebb idő alatt kiszabaduljunk egy lezárt szobából, bár a játék az online térben játszódik. Ehhez a játékosoknak egy sor nyomot és rejtvényt kell megoldaniuk, amelyek a játék megoldása felé vezetnek.

A "Fast Fashion" játékban való részvétel során a játékosok azt szeretnék elérni, hogy minden játékos élvezze az online élményt, és jobban megértse a modern rabszolgaságot és azokat az embereket, akik a kényszermunka, a szexuális visszaélések, valamint a munkavállalók jogai és körülményei miatt szenvednek. A ruhaipar a megtévesztés melegágya, az átláthatóság szinte teljes hiánya mellett működik, ami lehetővé teszi a dolgozók és jogaik folyamatos figyelmen kívül hagyását. Az emberi jogok rendszerszintű megsértése áthatja a globális ruhaipart, a szegényes fizetéstől, a hosszú munkaidőtől és a szakszervezeti jogok megtagadásától kezdve a munkavállalók egészségét és biztonságát fenyegető jelentős kockázatokig, amelyeket a nem biztonságos épületek, a hőség, a szellőzés hiánya, a tiszta ivóvízhez való hozzáférés hiánya, a mosdóhoz való korlátozott hozzáférés és a veszélyes vegyi anyagok használata jelent. Az erőszak és a bántalmazás mindennapos, és [a munkavállalókat gyakran megtámadják vagy akár meg is ölik, amiért csatlakoztak a szakszervezethez és jobb munkakörülményeket követelnek](#). A médiabeszámolókból évek óta ismert, hogy az Egyesült Királyságban a legnagyobb divatmárkák többségének ruhagyáraiban illegális műveletek és gyakorlatok működnek.



Narratíva

Navya, egy fiatal, feltörekvő nő, gyermekkorában családjával az Egyesült Királyságba vándorolt, ahol megkapta a brit állampolgárságot. Iskolába és főiskolára járt, ahol átlagon felül teljesített, és elég képesítést szerzett ahhoz, hogy egyetemre járhasson. Bár a családjánál meglehetősen szűkös volt a pénz, ő extra jövedelmet akart biztosítani szüleinek és fiatalabb testvéreinek, akik még iskolába jártak. Navya már fiatal korától kezdve tehetséges volt a varrásban; ruháit rendszeresen régi függönyökből és párnahuzatokból készítette. Mivel tudta, hogy már rendelkezik a kívánt munkaterülethez szükséges készségekkel és tehetséggel, Navya a legnagyobb, globális divatcégek gyáraiban kezdett el munkát keresni, amelyek többnyire a világot öltöztető városban, szülővárosában található.

A Navya számos ruhagyárat talál, ahol rengeteg üres állás közül lehet választani. Az egyik gyárból visszahívták, és felkérték, hogy találkozzon velük, a gyár, ahol dolgozni fog, a BeYou beszállítói láncának egyik tagja. Megérkezett az interjúra és a beavatásra, ahol a csoportvezető és a felügyelő fogadta, akik tájékoztatták a munkapolitikáról, a fizetésről és a jogokról, ami nagyon gyérnek tűnt. Kis idő elteltével és anélkül, hogy ellenőrizték volna a munkához való jogát igazoló papírjait, felajánlottak neki egy állást a szegőállomáson. Függetlenül attól, hogy nem a varróállomáson, ahogy remélte, Navya egészen el volt ragadtatva a hírtől.

Másnap Navya háromnegyed hatkor ébredt a kora reggeli ébresztőre. Bár alig várta, hogy elkezdhesse a munkát, tudta, hogy ez egy hosszú nap lesz. Felöltözött, felkapta a reggelijét, és elindult a buszmegálló felé. A busz a szokásosnál valamivel később indult, ami eléggé nyugtalanította. Tudta, hogy az út fél órát vesz igénybe, amíg a gyárba ér, nem akart elkésni az első napján. A busz tíz perccel később kúszott fel a menetrendhez képest, a busz bizonyos mértékig üres volt, ami azt jelentette, hogy Navya elfoglalhatta a hátsó ablakos ülést, a legjobb helyeket minden buszon. Amikor négy fontért megvásárolta a napijegyet, azt kívánta, bárcsak a busz varázslatos módon időben érkezne. Nem teljesült Navya kívánsága, a busz tíz perccel később érkezett meg a célállomásra, mint ahogyan azt tervezték. Izzadva futott a gyár felé, ahol már látta, hogy a többi későn érkező is berohan a gyár ajtaján. Sprintelt, és sikerül elkapnia az ajtót, mielőtt az becsukódott volna, néhány ismerős arc elkapja Navya elkerekedő tekintetét, és elindul felé. "Csak tegnap mondtuk, hogy reggel hat előtt itt kell lenned." A csapatvezető felemelte a hangját: "Most 6:08 van. Ezért figyelmeztetést kapsz, ha így folytatod, hamarabb szabadulsz, mint gondolnád!"

A munkáltatók öt és a többi új dolgozót a munkaterembe vezették, ahol a legtöbb időt fogják tölteni. Megérkezésekor a gyárban az összes nő lehajtott fejjel dolgozott, kétoldalt ruhák hegyeivel körbevéve. Jól elzárkóztak egymástól, miközben mindannyian ugyanazt a rádiócsengést hallgatták.

Egy idő után Navya keze feszült és fáj az ismétlődő feladattól; több túszerűséget is elszenvedett, ami idővel begyulladt a bőrén. A rádió dübörgése, amely a varrógépek ónos hangjával együtt harsogott a gyár padlóján, úgy töltötte be a helyiséget, mintha egy zenekar lenne a ruhadzsungel közepén.



Három órára úgy tűnt, hogy minden rendben van. A munkások csoportosan összeterelték a ruhákat, és egy helyre gyűjtötték őket, hogy elrendezzék. Kitartóan fáradtak a szegélyezéssel és újraszegéssel, varrással és újraszegéssel. Navya már az első napon elkedvetlenedett; olyan pörgős volt a munka, amilyennek elképzelte, de hiányzott belőle az a baráti hangulat, amire számított. Amint közeledett a négy óra, a felettes kijött az irodájából, és a dolgozók figyelmét kérte.

"Még mindig kevés a BeYou által kért ruhadarabok száma, amelyeket ma este 8 óráig mind el kell szállítani. Emiatt most mindannyiótoknak fél nyolcig kell maradnotok. További feladatokat osztunk ki nektek, és húsz perc múlva kezdünk." Navya, aki már tisztában volt azzal, hogy tíz hosszú órát dolgozott, mindössze félórás szünettel, odalépett a feletteséhez, hogy áttörje a túlórapénz kérdését. A felügyelő egykedvűen nézett rá, mielőtt válaszolt volna. "Itt mindenki köteles annyi órát dolgozni, amennyit mondanak neki, hogy tartsuk a határidőket. Túlórára akkor van szükség, ha a munkát nem fejezik be időben. Nincs más lehetőség, tehát nem, nincs túlórapénz."

Este fél nyolc jön és megy lassabban, mint valaha. Navya kimerült volt; a gondolat, hogy egy hosszú műszak után buszra kell szállnia, fájdalmas volt számára. A gondolat azonban, hogy azonnal megkapja a fizetését, nagyon kielégítőnek tűnt egy borzalmasan hosszú nap után. Miközben sorban állt, hogy kijelentkezzen és megkapja az első fizetését, szemtanúja volt, hogy előttük néhány ember egy csoportvezető köré gyűlt, egyikük sírva, a többiek hitetlenkedve. A munkájukat kihúzták a lábuk alól; csak a felét viszik haza annak, amiért olyan keményen megdolgoztak. Navya eljutott az irodába, hogy kijelentkezzen és felvegye a keresetét. A felügyelő röviden felnéz Navyára, aztán a zsúfolt íróasztal oldalán lévő papír- és pénzlapokra. Számolni kezdte az egymásra halmozott bankjegyeket és érméket, és összeszedte a végösszeget. Navya kinyújtotta a kezét, hogy elfogadja a pénzt; a felügyelő az íróasztal vele szemben lévő oldalára tette a pénzt, ami szánalmasan nézett ki.

'Ez minden, amit megkerestem. Ennyit érek csak.' Gondolta magában Navya.



Csoportok és online szobák létrehozása¹

Ez a teljes fejezet a " Útmutató a virtuális szabadulószoza (VER) létrehozásához a Microsoft Teams és a Zoom alkalmazásban " című dokumentumból származik, amely a gchangers.org oldalon érhető el.

Virtuális szabadulószoza beállítások: MICROSOFT TEAM, MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT) és GOOGLE DRIVE

A csoport minden tagja együttműködhet a csoportértekezlet funkciók segítségével, akár hang-, akár videokonferencián keresztül. Ajánlott, hogy az egyik tanuló megossza a képernyőjét a csoportjával, hogy a külső felhőmappákban elérhető szobamappák tartalmát együttesen láthassák. Ha a csoport helyesen válaszol az 1. lépés küldetésére, tovább léphet a 2. lépésre, amely arra utasítja őket, hogy oldják meg az új küldetés rejtvényeit, hogy feloldják a tevékenység következő szobáját. A küldetéscélok egy-egy szoba minden lépésében mindig kapcsolatban állnak egymással, így a csoporttagoknak előfordulhat, hogy újra meg kell nézniük a rejtvényeket és a nyomokat, amelyeket esetleg kihagytak egy kód megfejtéséhez. A facilitátorok szükség esetén csatlakozhatnak a privát csapatcsatornához, hogy segítsenek.

INSTRUCIÓK, HOGYAN KÉSZÍTSÜNK ONLINE SZABADULÓSZOBÁT TEAMS SEGÍTSÉGÉVEL

1. Győződj meg arról, hogy van-e a Microsoft Outlookhoz rendelt e-mail címed.
2. Nyisd meg a [Microsoft Teams](#) Online alkalmazást, vagy [töltsd le](#) a Microsoft Teams alkalmazást a Microsoft Outlookhoz rendelt e-mail címmel.
3. Hozz létre egy táblázatot a résztvevőkről, és győződj meg arról, hogy rendelkezelsz a nevükkel és az e-mail címükkel, hogy hozzárendelhesd őket az egyes csoportokhoz.
4. Nyisd meg a Microsoft Teams alkalmazást, és válaszd a bal oldali panelen a "Csatlakozás vagy csapat létrehozása" lehetőséget.
5. Válaszd a "Csapat létrehozása" lehetőséget, majd amikor egy új ablak nyílik meg, válaszd az "Egyéb" lehetőséget a felkínált csapattípusok közül.
6. Kattints a csapat neve mellett látható '...' ikonra, és válaszd a 'Csatorna hozzáadása' lehetőséget. Amikor egy új ablak jelenik meg, amely a csatorna nevének, leírásának és adatvédelmi beállításainak megadására kér, nevezd el az egyes csatornákat megfelelően, például 1. csoport, 2. csoport stb., és állítsd be az egyes csoportok adatvédelmi beállítását 'Privát' értékre.
7. Ekkor kihagyhatod a csoportok tagjainak hozzáadásának folyamatát.
8. Kattints a csoport neve mellett látható '...' ikonra, és válaszd a 'Csapat kezelése' lehetőséget. Amikor egy új ablak nyílik meg, add hozzá a facilitátorokat és a játékosokat a csapathoz.
9. Ha ezek külsősök a szervezeteden kívülről, akkor az e-mail címükkel adhatod hozzá őket.
10. Kattints a csoport melletti '...' ikonra, hogy a 'Tagok hozzáadása' opció segítségével hozzárendelhesd a megfelelő facilitátorokat és játékosokat. Ez úgy történik, hogy beírod a nevüket vagy az e-mail címüket, és kiválasztod az adataikat a legördülő menüből. Ismételd meg ezt a folyamatot, amíg minden egyes facilitátor és játékos hozzá nem kerül a megfelelő csoportcsatornához.

¹ Sarah Kernaghan-Andrews (2021) Coventry University | Disruptive Media Learning Lab, A Guideline to Creating a Virtual Escape Room (VER) in Microsoft Teams and Zoom <https://gchangers.org/wp-content/uploads/2021/04/handbook-creating-your-own-virtual-escape-room-gchangers.pdf>



11. Ha a beállítások szerkesztésének lehetőségét csak a facilitátorokra kívánod korlátozni, válaszd a 'Csapatok kezelése' opciót (lásd a 8. lépést), majd válaszd a 'Beállítások' opciót. Nyisd meg a 'Tagok jogosultságai' lapot, és töröld a játékosok számára a következő beállítások jelölését:

- Engedélyezze a tagoknak a csatornák létrehozását és frissítését
- Engedélyezze a tagok számára a csatornák törlését és visszaállítását

12 Felhívjuk figyelmed hogy a megvalósíthatóság és a preferencia függvényében választhatsz a Microsoft OneDrive (Sharepoint) és a Google Drive között a virtuális szabadulószoza külső felhőalapú mappaként való használatához. Az anyagok Google Drive-on történő tárolására vonatkozó utasításokat lásd a 8. oldalon.

13. Miután létrehoztad a csoportokat, töltsd fel az egyes csoportcsatornához tartozó jelentéseket a képernyő tetején található "Fájlok" fül kiválasztásával.

Instrukciók hogyan működtessünk online szabadulószozákat Microsoft OneDrive (SharePoint) segítségével

1. Győződj meg róla, hogy minden egyes lépéshez létrehoztad az összes felszólító levelet a választott szövegszerkesztő programban, mielőtt elkezdenéd.
2. Miután létrehoztad a csapatcsatornát, és a beállításokat módosítottad, lépj [a OneDrive](#) weboldalára, és jelentkezz be, hogy hozzáférj a felhőalapú tárolórendszerhez.
3. A "Saját fájlok" alatt hozz létre egy új mappát, és add meg a virtuális szabadulószoza nevét. Nyisd meg a mappát, és hozz létre ugyanannyi mappát, mint amennyit a Csapatokban létrehoztál, és nevezd el őket Szoba 1, Szoba 2, stb.
4. Nyisd meg a 'Szoba 1' mappát, és hozz létre további 2 új mappát. Nevezd el őket 'HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1' és 'HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 2'.
5. Nyisd meg a 'HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1' mappát, és töltsd fel a mappához tartozó kurátori anyagokat.
6. Ha mindent feltöltöttél, térj vissza és nyisd meg a 'HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 2' mappát, és töltsd fel az ehhez a mappához tartozó kurátori anyagokat.
6. Ismételd meg az utolsó két lépést a többi terem és a lépés anyagaival.
7. Amikor az összes szoba és lépés anyagát feltöltötted, menj, és nyisd meg a 'Szoba 1' mappát is, kattints jobb gombbal a 'HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1' mappára, és válaszd a 'Link másolása' lehetőséget.
8. Nyisd meg az 1. szoba 1. lépéséhez tartozó levelet, és írd be a következőt: 'HOZZÁFÉRÉS LÉPÉS 1: Tartsd lenyomva a SHIFT billentyűt, és kattints a linkre a mappa megnyitásához'. Jelöld ki a 'HOZZÁFÉRÉS LÉPÉS 1' (1. LÉPÉS LÉPÉSE ITT), kattints a jobb gombbal, és válaszd a 'Link' (Link) menüpontot, illessz be a mappából másolt linket az URL hozzáadásához, majd kattints az 'OK' gombra.
9. Ismételd meg a 7., 8. és 9. lépést minden egyes lépésnél, és alkalmazd a megfelelő levélre.
10. Teszteld, hogy az összes link a megfelelő helyre irányítja-e át a felhasználókat, és szükség esetén végezz módosításokat. Ha minden rendben van, exportáld az összes levelet PDF formátumba.
11. Miután a leveleket PDF-ként exportáltad, nyisd meg őket az Adobe Acrobat vagy a Preview segítségével, majd exportáld újra és mentsd el a PDF-eket az egyes levelekre alkalmazandó titkosított jelszavakkal.

Menj vissza a Microsoft Teams alkalmazásba, és adj hozzá minden egyes felszólító levelet az egyes csoportok Fájlok lapjához.

Ellenőrizd ismét, hogy a levelekben található összes hivatkozás a megfelelő Microsoft OneDrive mappába nyílik-e; és hogy megfelelően működnek-e.



ONLINE SZABADULÓSZOBA BEÁLLÍTÁSOK ZOOM ÉS GOOGLE DRIVE FELÜLETEKEN

7

A Zoom használata jó alternatíva, ha valaki nem ismeri a Teams szolgáltatást, vagy ha nem fér hozzá a munkahelyén keresztül. A Zoom képes a résztvevőket egy tervezett megbeszélésen belül különtermekbe osztani, és lehetővé teszi, hogy a résztvevők megosszák képernyőjüket a csoport többi tagjával. A házigazda üzenetet is küldhet az aktív külön szobákba, például tájékoztathatja őket arról, hogy mennyi idő van még hátra a játék befejezéséig.

Házigazdaként lehetőség van arra, hogy az értekezleten belül több facilitátort is meghívjunk, hogy társházigazdaként segítsék a tevékenység facilitálását. A házigazda és a társ-házigazda ilyenkor átugorhatnak a külön szobák között, hogy szükség esetén ellenőrizzék és felszólítsák a résztvevőket; megoszthatják az egyes szobai lépések betűinek linkjeit, hogy a tanulók átolvashassák és megkezdhessék a küldetésüket. A levelekben található linkek átirányítják a tanulókat a Google Drive-ra, ahol az egyes szobákhoz tartozó mappák tartalmazzák az összes bizonyítékot és nyomot. A résztvevők számára átmenetileg korlátozott lesz a többi szobához és anyaghoz való hozzáférés, hogy a csoportok ne hagyják ki a virtuális szabadulószoza egyes részeit.

INSTRUKCIÓK, HOGYAN KÉSZÍTSÜNK SZABADULÓ ONLINE SZABADULÓSZOBÁT GOOGLE DRIVE SEGÍTSÉGÉVEL

1. Győződj meg róla, hogy minden egyes lépéshez létrehozta az összes levelet a választott szövegszerkesztő programban, mielőtt elkezdenéd.
2. Hozz létre vagy jelentkezz be egy Gmail-fiókba, és nyisd meg a "Google Drive" menüpontot az oldal tetején.
3. Válaszd az 'Új' lehetőséget, hozz létre egy új mappát, és add meg a Virtuális szabadulószoza nevét. Nyisd meg a mappát, és hozd létre a kívánt számú mappát, amelyek az egyes szobákat képviselik, és nevezd el őket Szoba 1, Szoba 2 stb. néven, valamint egy külön mappát a 'Levelek' számára.
4. Nyisd meg az 1. szoba mappát, hozz létre még 2 új mappát, és nevezd el őket "HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1" és "HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 2".
5. Nyisd meg a "HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1" mappát, és töltsd fel az összes kurátori anyagot ehhez a mappához.
6. Ha mindent feltöltöttél, menj vissza és nyisd meg a "HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 2" mappát, és töltsd fel a kurátori anyagokat ehhez a mappához.
6. Ismételd meg az utolsó két lépést a többi teremhez és a lépések anyagaihoz.
7. Amikor az összes szoba és lépcsőfok anyagát feltöltötted, menj vissza az '1. szoba' menüponthoz, és kattints jobb gombbal a "HOZZÁFÉRÉS SZOBA 1 LÉPÉS 1" menüpontra, majd válaszd a 'Link másolása' lehetőséget.
8. Nyisd meg az 1. szoba 1. lépéséhez tartozó levelet, és írd be a következőt: 'HOZZÁFÉRÉS LÉPÉS1: Tartsd lenyomva a SHIFT billentyűt, és kattints a linkre a mappa megnyitásához'. Jelölje ki a 'HOZZÁFÉRÉS LÉPÉS 1' (Hozzáférés az 1. lépéshez ITT) című mappát, kattints a jobb gombbal, majd válaszd a 'Link' menüpontot, illeszd be a mappából másolt linket az URL hozzáadásához, és kattints az 'OK' gombra.
9. Ismételd meg a 7. és 8. lépést minden egyes lépésnél, és párosítsd a megfelelő levélhez.
10. Teszteld az összes linket, hogy működnek-e és átirányítják-e a felhasználókat a megfelelő helyre, hogy szükség esetén elvégezhessd a módosításokat, ha minden rendben van, exportáld az összes levelet PDF formátumban.
11. Miután a leveleket PDF-ként exportáltad, nyisd meg őket akár az Adobe Acrobat vagy a Preview segítségével, majd exportáld újra és mentse el a PDF-eket az egyes levelekre vonatkozó titkosított jelszavakkal.
12. Menj vissza a Google Drive-ra, nyisd meg a "Levelek" menüpontot, és töltsd fel az összes levelet. Ezeket a leveleket csak a linkjeiken keresztül osszd meg a játékosokkal; nem szabad mappaként megosztani őket.



INSTRUKCIÓK, HOGYAN MŰKÖDTESSÜNK ONLINE SZABADULÓ SZOBÁT ZOOM SEGÍTSÉGÉVEL

1. Biztosíts hozzáfértést a Zoom-hoz a szervezeteden belül, hogy az online tevékenység keretében megbeszéléseket és külön szobákat szervezhess. [Töltsd le](#) a Zoom-ot az asztalodra, és a [weboldalon](#) keresztül dolgozz online a külön szobák létrehozásán.
2. Hozz létre egy táblázatot a résztvevőkről, biztosítva, hogy rendelkez a nevükkel és az e-mail címükkel, hogy hozzárendelhesd őket az egyes csoportokhoz.
3. Jelentkezz be a Zoom weboldalán keresztül, válaszd ki a bal oldali panelen a "Megbeszélések" fület, és kattints a "Megbeszélés ütemezése" gombra. Add meg a Virtuális szabadulósobára vonatkozó adatokat:
 - a. A téma neve
 - b. Leírás
 - c. A dátum és az időpont
 - d. Az időtartam (ajánlott 1-2 óra közötti időtartam).
 - e. Az időzóna (ezt fontos megadni, ha az online tevékenység más európai országokra is kiterjed).
4. A biztonsági beállításoknál engedélyezd a váróterem használatát a találkozón belül, hogy a házigazdák beengedhessék a játékosokat a hívásba, amint készen állnak a bemutatkozás megkezdésére.
5. Szükséges engedélyezni a videóbeállításokat mind a házigazdák, mind a játékosok számára, akkor is ha néhány játékos nem szeretné bekapcsolni a videóját, ajánlott, hogy ez az opció elérhető legyen. A hangbeállításokat hagyd mindkettőnél.
6. Navigálj a "Megbeszélési beállítások" menüpontra, jelöld be a " Külön szobák előzetes kijelölése) opciót, itt megjelenik egy legördülő lista a szobák létrehozásának lehetőségével, kattints a "Szobák létrehozása" gombra a lépés folytatásához. Egy új ablak jelenik meg, adj hozzá szobákat a '+' gombra kattintva, nevezd át a külön szobákat a kívánt csoportnevekre, és adj hozzá résztvevőket a megadott e-mail címek segítségével.
7. Ha alternatív házigazdát szeretnél hozzáadni a hívás megkönnyítésére, add hozzá őket az e-mail címükkel, és a weblap végén a 'Mentés' gombra kattintva fejezd be.
8. A Virtuális szabadulósoba kipróbálásának napján győződj meg arról, hogy minden megfelelő link készen áll a játékosokkal való megosztásra. Ezt úgy teheted meg, hogy megnyitod az egyes leveleket a Google Drive 'Levelek' mappájából, a 'Megosztás' menüpontra lépsz, és minden linket kimásolva beilleszted őket egy új dokumentumba, és felcímkézed őket, hogy egy helyen legyenek.
9. Kezdd a bevezetést a Virtuális szabadulósoba számára készített digitális anyagok megosztásával, például a tevékenységet magyarázó videóval, és válaszolj a tanulók esetleges kérdéseire, mielőtt elkezdenék.
10. Amint a résztvevők készen állnak a kezdésre, oldd fel a termeket a "Külön szobák" menüpontra lépve és az " Minden szoba megnyitása" kiválasztásával. Ha a külön szobák feloldásra kerültek, küldd a résztvevőket a kijelölt szobákba, és egyesével csatlakozz mindegyikhez, hogy elküldd nekik az első levél linkjét a Virtuális szabadulósoba megkezdéséhez. Ne feledd, hogy



bármikor küldhetsz beléphetsz a szobákba, hogy újabb információt adj, vagy be is zárhatod a szobákat.

Szükséges digitális anyagok

A feladatok készítésének megkezdéséhez követned kell az ebben a részben található forráshivatkozásokat, valamint az egyes digitális fájlok leírását. Azt is választhatod, hogy megtaláld a digitális fájlokat és képeket, hogy használd a virtuális szabadulósobában, győződj meg arról, hogy minden letöltött digitális komponens szerzői jogmentes, és ideális esetben Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) licenccel rendelkezik.

Minden digitális anyagot hat különböző mappába kell elhelyezni, amelyek a Virtuális szabadulósobán belül zárt szobákként és elemként szolgálnak. A legtöbb alkotóelem Adobe Illustrator és Photoshop programban készült; ha a szöveget módosítani kell a kívánt nyelvhez, akkor a .ai és/vagy .psd fájlokhoz kell hozzáférni. Minden kép és fájl elérhető a rövidített linkeken keresztül, amelyek átirányítanak a Dropboxra.

Szoba 1: Lépés 1 – Gyár helyiség:

- Képek az elzárt vészkijáratokról
- Egy elavult munkavédelmi tájékoztatási nyomtatvány másolata.
- Hőmérő: Az üzemi padló hőmérsékletének leolvasása
- Képek műanyag celofánból készült mennyezeti lapokról
- Cigarettszikkák
- Kikopott elektromos kábelek
- BeYou ruházati árcédulák
- Egy félig kész tányér étel
- Egészségügyi és biztonsági hirdetőtábla
- Időmérő gép
- 1. terem 1. lépés jelszavas tipp

Szoba 1: Lépés 2 – Gyár helyiség:

- Egy papírdarab a következő szavakkal: Hozzáadás galambszerű intreat - a rejtvény anagrammája = tűz
- Az ábécé szimbólumai
- 1. szoba 2. lépés jelszóra vonatkozó tipp

Szoba 2: Lépés 1 – Navya szobája:

- Újságkivágás az iskolai versenyről
- Navya pénznaplója
- Fotó a csuklóján lévő zúzódásról
- Navya telefonja, chat ablakok
- Vázlatfüzetek divatrajzokkal
- Varrószetek és ruhák
- 2. szoba 1. lépés jelszavas tipp

Szoba 2: Lépés 2 – Navya szobája:

- Emoji poszter táblázat a falon
- Hírcikkek a fast fashion gyákról
- A "betűszó" szótári meghatározása
- 2. terem 2. lépés 2. jelszó tipp



Szoba 3: Lépés 1 – Gyári iroda:

- Gyári beszerzési napló
- A gyár könyvelése
- Gyári e-mailek
- elavult nemzeti minimálbér plakát
- Régi munkavállalói bérjegyzék
- Pénztárak
- Számológép
- 3. terem 1. lépés jelszavas tipp

Szoba 3: Lépés 2 – Gyári iroda:

- Hexadecimális táblázat
- Decimális táblázat
- Legutóbbi munkavállalói bérelszámolás
- Pitagorasz számmisszika
- Matematikai egyenlet
- Post-it jegyzet
- 3. terem 2. lépés jelszavas tipp

Betűtípus és stílus

- Reenie Beanie - <https://fonts.google.com/specimen/Reenie+Beanie>
- Davys Crappy Writ - <https://www.1001fonts.com/davyscrappywrit-font.html>
- Caveat - <https://fonts.google.com/specimen/Caveat>
- Victor Handwriting - <https://www.1001fonts.com/victor-handwriting-font.html>
- Bebas - <https://www.dafont.com/bebas.font>

Hozzáférés a feladatok anyagaihoz

Az összes végleges rejtvény és anyag elérhető az Escape Racism's Fast Fashion weboldalon, és letölthető a Google Drive-ről. Kérünk, vedd figyelembe, hogy a mellékelt szerkeszthető fájlok .ai és .psd formátumúak, mivel az anyagok mind Adobe Illustrator és Adobe Photoshop programban készültek.

A játék menete és célja

A játékosok feladata, hogy segítsenek egy jótékonyági szervezet rabszolgaságra szakosodott nyomozójának, akinek az Egyesült Királyságban egy modern rabszolgasággal kapcsolatos vádiratot kell kivizsgálnia.

A játék során a játékosoknak bizonyítékokat kell kutatniuk és nyomokat kell megfejteniük a három különböző helyszínen, amelyeket átnézhetnek. A feljelentő, Navya, egy fiatal nő, aki betekintést enged a nyomokba, és hozzáférést biztosít a gyár padlójához, a hálósobájához és a gyári irodához, hogy a játékosok elemezhesék és ellenőrizhesék a nyomozó megállapításait.

Jelmagyarázat: Sárga = Tárgyak Piros = félrevezető nyomok Zöld =Megoldás

Szoba 1 – Gyár helyiség:

1. Vizsgáld meg az **eltorlasztott vészkijáratokról készült fényképet** - a következtetés: tűzveszélyesnek kell nyilvánítani.



2. A játékosok vegyék észre, hogy a gyárban található **munkavédelmi hirdetmény** hat éve elavult, ami azt jelenti, hogy a gyár jelenlegi bérlői nem tartják be a törvényt.
3. A játékosoknak azonosítaniuk kell a gyárban található **munkavédelmi helyszín biztonsági hirdetményét**, amelyből hiányoznak a vonatkozó jogszabályi előírások. A munkavédelemhez vezető nyomok a játékosoknak tippet adnak a válaszra.
4. Vizsgálják meg a munkaállomások mellett a padlón szétszórt ruhakupacok mellett található **kirojtosodott elektromos kábeleket** - Fel kell ismerniük, hogy a szabadon lévő elektromos vezetékek nagy valószínűséggel tüzet okozhatnak, különösen a dolgozók fölött lógó celofánmennyezet miatt.
5. **Hőmérő** - A felgyülemelő hő valószínűleg hatással van a munkavállalókra, és egészségügyi problémákat okozhat, például ájulást; a gépek használata közben.
6. **Egy kép a műanyag celofán mennyezetről** - ezt tűzveszélyesként kell azonosítani.
7. **Cigarettszikkek** - Az Egyesült Királyságban illegális a dohányzás a munkahelyen belül a megnövekedett tűzveszély miatt; és más súlyos egészségügyi kockázatot is jelent, mint például a passzív dohányzásból eredő hosszú távú/végzetes betegségek kialakulását.
8. Az 1. teremben itt látott bizonyítékok alapján be kell tudniuk azonosítani, hogy a megsértett nemzeti törvény a **HEALTH&SAFETY** - adjanak tájékoztatást arról, hogy a jelszó tartalmazhat egy speciális karaktert, amelyet a játékosoknak be kell írniuk a következő lépés eléréséhez.
9. A játékosok számára biztosított útmutató segítségével, amelyhez néhány betűjelet adtak hozzá, a játékosoknak meg kell fejteniük a **rejtvény anagrammáját**: **"Azért eszem, hogy éljek, és azért iszom, hogy meghaljak"**.
10. Az előző lépésben kapott nyomokat felhasználva a játékosoknak a **TŰZ** szót kell azonosítaniuk a rejtvényből, és tovább kell lépniük a következő szobába.

Félrevezető nyomok:

1. **A BeYou árcédula** bemutatja a játékosoknak a kiskereskedőt, de nem járul hozzá a nyomozáshoz.
2. **Egy félig kész tányér étel** azért van ott, hogy bemutassa a gyár körülményeit, de nem jelent semmilyen nyomot a játékosok számára.
3. **Az ábécé szimbólumok** egy elterelő hadművelet - a képeken és a dokumentumokban elhelyezett szimbólumok között lesz néhány olyan, amelyek egy olyan szót adnak ki, amely a rossz válasz.
4. Az időrendszer gépe egy szimbólumot rejt a képen. Ennek nincs olyan jelentősége a játékban, amely bármilyen pozitív hatást gyakorolhatna a játékosokra.

Szoba 2 – Navya szobája:

1. Navya elmúlt három hónapra vonatkozó **pénznaplójából** kiderül, hogy nagyon keveset fizetnek neki a munkájáért, és alig marad elég pénze a szülei jövedelméhez való hozzájáruláshoz.
2. **A zúzott csuklókról készült fényképek** arra utalnak, hogy fizikai bántalmazás érte Navyát, de nem tudni, hogy miért és ki tette.



3. **Az iskolai versenyről szóló újságkivágások** a játékosok számára Navya háttértörténetét adják meg, a cikkben kiemelt betűket összerakva a **GRABBING** szót kapják majd, ami segít kitalálni hogyan szerezte Navya csuklóján lévő zúzódásokat.
4. **Navya telefonján lévő üzeneteket** a játékosok átnézhetik, az üzenetek egy része emojiakkal van titkosítva, úgy néz ki, mintha egy közeli barátjával beszélgetett volna.
5. Navya laptopján a **város fast fashion-ről szóló újságcikkek** vannak megnyitva, amelyek mélyrehatóan feltárják a KÉNYSZERMUNKÁT.
6. Navya utánanézett, hogyan lehet a problémáit egy rövidítéssel leplezni.
7. A hálószobája falán egy **emoji poszter** van, hogy megfejtssük az üzeneteit, amelyekből SEXUAL COERCION szavak jönnek ki.
8. A FORCED LABOUR és a SEXUAL COERCION betűszavak kombinálásával megkapjuk az **FLSC** betűszót.

Félrevezető nyomok:

1. A **vázlatfüzetek** megmutatják a játékosoknak az elkészített illusztrációkat.
2. **Varrószettek és ruhák** vannak a szobájában nem árulnak el semmit a játékosoknak

Szoba 3 – Gyári helyiség:

1. A játékosoknak meg kell vizsgálniuk a **gyár beszerzési naplójának** egy passzusát néhány kódolt számhoz és betűhöz, a hexadecimális rejtvény megfejtéséhez. A játékosoknak észre kell venniük, hogy az A = 10 és az F = 15 megfelel a **hexadecimális táblázatban** az utolsó lépésnek.
2. Az irodában egy elavult plakáton **a 2017-es nemzeti minimálbér táblázat** látható, ahol láthatják, hogy a munkavállalók 3,50 fontot keresnek, ahogyan az az aktuális tarifák alatt szerepel. Ez több mint négy éve elavult ahhoz képest, aminek (akkor) a jelenlegi minimálbérnek kellene lennie.
3. Vizsgáld meg a **gyár e-mailjeit**, amelyek a számítógépen elérhetők, a játékosok látni fogják a levelezést a kiskereskedő munkaerő-felvételi ügynökségével, amely az alvállalkozói szerződésről tárgyal a gyárral. A játékosoknak a levelezés dátumait is fel kell jegyezniük, az év 2020, a minimálbér pedig 8,72 font. A játékosoknak ki kell találniuk, hogyan számolják ki a költségkülönbséget a gyár 2020-as országos minimálbér és a 2017-es országos minimálbér plakáton feltüntetett szám között. Látni fogják, hogy a két bér közötti különbség: **5.22**
4. A játékosok a **nemzeti minimálbér-plakáton** egy kódolt nyomot látnak - ez a hexadecimális rejtvény része, és a játékosoknak fel kell jegyezniük. Az N.8 = N.50 3,50 fontot jelent.
5. A játékosoknak a 3. terem 1. és 2. lépésében lévő **munkásfizetési bizonylatokat** kell átvizsgálniuk, hogy a számokat kiválogassák és a rejtvénybe illesszék. A 32-es számot hexadecimális értéként kell összehangolniuk, és lefordítaniuk 50-re, mint decimális értéket.
6. A **hexadecimális táblázat** és a játékosok rendelkezésére álló, iránymutatásként szolgáló **tizedes táblázat** áttekintése után a játékosoknak ki kell dolgozniuk **a bérjegyzéket, a vásárlási naplót és a plakátot**, a kapott eredmény hogy a dolgozó átlagosan heti 50 órát dolgozik 3,50 font/óra bérért



7. A post-it cetli a játékosok rendelkezésére bocsátja az egyenletet, amelyet meg kell fejteniük és ki kell számolniuk a helyes válasz megtalálásához.

8. A játékosok a rendelkezésükre álló **matematikai egyenletre** hivatkozhatnak, hogy megértsék, hogyan kell a hexadecimális számítást decimális számokká alakítani.

9. A megállapítások segítségével a játékosoknak ki kell számolniuk az egy heti bérre vonatkozó teljes kifizetést (50 szorozva 3,50-gyel), és lefordítaniuk az AF-et úgy, hogy az **175**

AF

$$A = 10 \times 16^1 [x1] = 160$$

$$F = 15 \times 16^0 [x0] = 15$$

$$= 175$$

10. Egy másik módja a válasz kiszámításának, ha a játékosok **kivonják a teljes jövedelmet az egyes fizetési számlákból.**

$$\text{azaz } 2527 - 2352 = 175$$

Csak akkor javaslom ezt a tippet, ha az órából kevesebb mint 2 perc van hátra.

Félrevezető nyomok:

1. A **számológép** kijelzőjén egy hamis szám van, amely pontatlan választ ad a játékosoknak, amire szükségük van a szobából való kijutáshoz.
2. A **kézpénzzel teli pénzes doboz** nem tükrözi a feljelentő napi bérét, ami a szobából való kijutáshoz szükséges.
3. A **Pitagorasz számmissztika** egy terelés; mivel nem releváns a hexadecimális kódolás és a titkosítás szempontjából.

Gyorsjelentések

A Virtuális szabaduláshoz végig gyorsjelentések terelik a játékosokat a helyes irány felé. Ezek döntő fontosságú információkat és célokat adnak a szobák következő szakaszaiban megoldandó lépésekhez. A jelentések tartalmazzák az előző szobai lépésekből feltárt részleteket, és a játékosok számára a nyomozók betekintést nyújtanak a nyomozási anyagba is.

Minden egyes gyorsjelentésnek követnie kell az egyes szobákhoz írt elbeszélést; az esetleges elvárások az adaptációkkal szemben a kívánt helyszíni beállítástól függenek. A gyorsjelentéseknek tartalmazniuk kell az alább látható külső felhőalapú tárhelyre mutató linkeket.

Az egyes gyorsjelentések sablonjai Microsoft Word dokumentumként állnak rendelkezésre, amelyek lehetővé teszik a szerkesztést, míg a zárt gyorsjelentések PDF formátumban állnak rendelkezésre, készen a Virtuális szabaduláshoz játék beállítására. Az egyes zárt PDF-ek jelszavai az lejjebb találhatóak.



Modern Slavery Helpline

Modern Slavery Response Unit Version 7.6.0

Report No: 0386-03 Date of Report: 10/06/2020

Submitted form field:

I am contacting you because...	I think I might be a victim
Please provide a description of what you have seen or experienced or your question.	I've been working for Handsew Suppliers' factory for around 3 months now and the working conditions don't seem to be very safe for us employees. There are more overtime hours than regular for very little reward and acknowledge of the work. I don't know if I'm overreacting, but it doesn't feel right to me... I feel unsafe and vulnerable. I would be happy to help or provide any information where I can.
Location (optional)	Unit 6, Textiles Industrial Estate, Hereford Road, W1W 8AQ
Name (optional)	Navya Anand
Can we contact you? We will only contact you if we need more information about the situation you are reporting.	Yes

Assigned: Janet Watters Role: Modern Slavery Specialist Investigator
Date of Inspection: 12/06/2020

Investigator notes and comments:

I have been assigned to investigate the conditions at Handsew Suppliers, they have only been running as a company for 4 months so that alone is a cause for suspicion.

I need to decide what the common links within the photographs are to move swiftly on. I think a national law has been violated, which act should I look for specifically?

[ACCESS STEP 1 HERE](#)
(Hold down on SHIFT key and left click to open folder)

Janet Watters
Signed

Typed: 12/06/2020

Az 1. szoba 1.
lépés külső
felhőalapú
mappájának
elérhetősége itt

Modern Slavery Helpline

Modern Slavery Response Unit Version 7.6.0

Report No: 0386-03 Date of Report: 10/06/2020

Submitted form field:

I am contacting you because...	I think I might be a victim
Please provide a description of what you have seen or experienced or your question.	I've been working for Handsew Suppliers' factory for around 3 months now and the working conditions don't seem to be very safe for us employees. There are more overtime hours than regular for very little reward and acknowledge of the work. I don't know if I'm overreacting, but it doesn't feel right to me... I feel unsafe and vulnerable. I would be happy to help or provide any information where I can.
Location (optional)	Unit 6, Textiles Industrial Estate, Hereford Road, W1W 8AQ
Name (optional)	Navya Anand
Can we contact you? We will only contact you if we need more information about the situation you are reporting.	Yes

Assigned: Janet Watters Role: Modern Slavery Specialist Investigator
Date of Inspection: 12/06/2020

Investigator notes and comments:

After reviewing the images, I need to decide the major cause for concern within this factory's working environment.

There are a number of safety factors at risk here but one sticks out more than others, I've come across a couple of items which could lead me to the final conclusion.

[ACCESS STEP 2 HERE](#)
(Hold down on SHIFT key and left click to open folder)

Janet Watters
Signed

Typed: 12/06/2020

Az 1. szoba 2.
lépés külső
felhőalapú
mappájának
elérhetősége itt
található a

Jelszavak:

(Minden jelszót CAPS LOCK-kal kell megadni, és ha szükséges, speciális karaktereket is tartalmaznia kell, szóközök nélkül.)

Szoba 1 Lépés 1: N/A

Szoba 1 Lépés 2: **HEALTH&SAFETY**

Szoba 2 Lépés 1: **FIRE**

Szoba 2 Lépés 2: **GRABBING**

Szoba 3 Lépés 1: **FLSC**

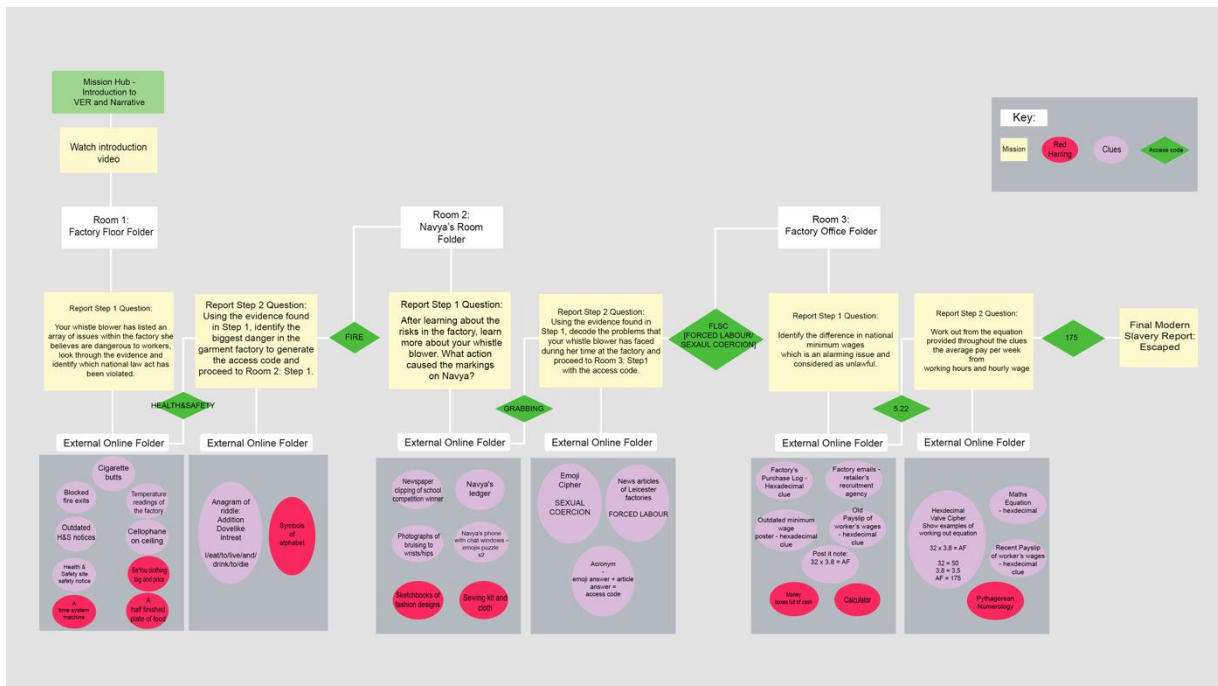
Szoba 3 Lépés 2: **5.22**

Záróbeszámoló: **175**



Játékmenet diagram

Az alábbi folyamatábrán látható, hogyan kell felépíteni és bemutatni a Virtuális szabadulószoza szerkezetét és felépítését a játékosoknak.



Hogyan nyerhetsz?

A Virtuális szabadulószozákat kétféleképpen lehet megnyerni, ha a versenyszerűen játszunk a csoportokkal egymás ellen és az 1 órás időkorláton belül, akkor amelyik csoport a leggyorsabban teljesíti az összes szobalépést és feltöri a kódokat és rejtvényeket, az nyer. Ha csoportos feladatként zajlik, akkor az 1 órás időkorlát lejárta előtt kell megoldaniuk a nyomokat és a rejtvényeket. Ha egy csoport nem fejezi be az idő lejárta előtt, a csoportvezetőnek meg kell állítania őket, és véget kell vetnie a játéknak.

Facilitáció

A cél hogy a játékosok jól érezzék magukat, miközben játszanak, előfordulhat, hogy elakadnak egy feladványon vagy rejtvényen, ha de látható, hogy minden csapat jól szórakozik és együtt dolgozik, miközben a megoldásra törekszenek, akkor elértük a célunkat. Ha bebizonyosodik, hogy a játékosok küszködnek a segítőnek közbe kell avatkozni és ösztönző tippekkel vagy kérdésekkel támogatni kell őket.

A játékosok korától és képességeiktől függően a segítő a csoportos chat alkalmazáson keresztül vagy szóban, videohíváson keresztül adhat tippeket. Próbáljon meg olyan kérdéseket feltenni, amelyek gondolatébresztő módon olyan irányba terelik a játékosokat, amely elvezeti őket a válaszhoz, ne legyenek túl nyilvánvalók a kérdések vagy a tippek, mert fontos, hogy a játékosok maguk is képesek legyenek következtetni a válaszra, és hogy a rejtvények ne legyenek megoldva helyettük.



A játék dinamikája

Ez a szakasz a Fast Fashion folyamatát tárgyalja, amelyben a játékosok részt vesznek. Kitér arra is, hogy a facilitátoroknak hogyan kell bemutatniuk a játékosoknak a virtuális szabadulósobát, hogyan épülnek be a játékmódok a játékba, hogyan nyerik meg vagy fejezik be játékot és hogyan kell a facilitátoroknak a játékosokat kikérdezniük. A Fast Fashion játékosainak kikérdezése során a facilitátorok kibővíthetik a modern rabszolgaság összefüggéseit, és kiemelhetik a témák azon területeit, amelyeket a virtuális szabadulószoba tartalma nem fed le.

A tevékenység megkezdéséhez mindenki az általános csatornán kezdi a foglalkozás előtti eligazítást videokonferencia formájában. A játékosok a foglalkozás megkezdése előtt ebben a szakaszban ismerkednek meg a szabadulósobákkal. Ezt követően a résztvevőknek egy videót vetítenek, amely bemutatja a játék célkitűzéseit és tevékenységeit. A játék felépítése és menete 2 lépésű játékmóddal rendelkezik:

- **Az 1. lépés** célja, hogy a játékosok a szoba küldetéséhez kapcsolódó tanulási tevékenységekre és célokra összpontosítsanak, amelyeket az 1. lépéshez írt levélben foglalmaztak meg.
- **A 2. lépés** a rejtvény-alapú játékmenet a kód megfejtésére a szobák 1. lépéséből származó eredmények felhasználásával. Innen a kódot a következő szoba 1. lépés levelének feloldására használják, hogy a játékosok tovább léphessenek.

A játék bemutatása

A Fast Fashion játék megkezdéséhez győződjön meg arról, hogy mindenki, aki részt vett a tevékenységben, az általános csatorna videóhívásán van. Amint minden játékos a megérkezett, a játékvezetők elkezdhetik bemutatni a játék felépítését, és meggyőződhetnek arról, hogy minden játékos tudja, melyik csapatban fog dolgozni. Az általános csatornán a Fájlok alatt egy videót biztosítunk, ezt mindenkinek le kell játszani, mivel ez határozza meg a játék helyszínét, és további információkat nyújt, amelyeket a játékosok hasznosnak találhatnak és beépíthetnek a játék során.

A játék kezdete előtt szóljatok a játékosoknak, hogy a jelszavak beírásakor a nagybetűket (caps lock) kell használniuk, és jelezzétek, hogy a jelszavakban lehetnek különleges karakterek is.

A játék bevezetésekor fontos jelezni:

- Jogi nyilatkozat: A virtuális szabadulószoba-élmény, amelybe most belépnek, érzékeny témákat, például szexuális bűncselekményeket, fizikai bántalmazást és rabszolgaságot érintő témákat tartalmaz. Ha ezek közül a témák közül bármelyiket felkavarónak találja, joga van felmentést kérni a tevékenység alól.
- Három szobából kell kiszabadulni, amelyeket mappákba rendezve mutatunk be. Minden szobának két lépést kell végrehajtani és ki kell értékelni, mielőtt a többi szobába lépnénk.
- A lépésmappák egy-egy jelentést tartalmaznak; a csapatnak el kell olvasnia a jelentéseket, hogy megtudják az egyes terek célkitűzéseit. A jelentések külső hiperhivatkozásokkal rendelkeznek, amelyek átirányítanak a szobákhoz, ahová el kell jutni.
- A jelszavak beírásakor a jelentésekbe győződjön meg arról, hogy ALL CAPS be van kapcsolva, és a jelszavak jellegétől függően szükség lehet speciális karakterek használatára.
- Ajánlott, hogy egy személy megossa a képernyőjét a csapat többi tagjával.
- Minden csapatnak 1 órája van az összes szoba rejtvényeinek feloldására.
- Van bármilyen kérdésed, mielőtt elkezdenénk?



The video transcript:

A videó átirata:

"Háromnegyed hatkor ébredtem a kora reggeli ébresztőre, felöltöztem, felkaptam egy kis reggelit, és elindultam a buszmegálló felé. A buszom 10 percet késett, amitől ideges lettem. Kifizettem a jegyet, és azt kívántam, hogy a busz varázslatos módon érkezzen meg időben.

Mivel késésben voltam, 06:08 óra volt, amikor megérkeztem a gyárba. Sztrájkot kaptam, és megfenyegettek, hogy ha így folytatom, nem lesz munkám, ahova visszatérhetek. Nem túl jó kezdés az első napon... Mindenki olyan távolságtartóan néz a munkahelyen, próbáltam mosolyogni egy idősebb nőre, de nem volt hajlandó rám nézni. Úgy tűnik, csak a reggeli rádióknak van hangja.

A kezeim annyira fájnak... Érzek minden egyes tüsszúrást rajtuk, ahogy feldagadnak. A rádió csengése és a száz varrógép ónos zaja az őrületbe kerget, egyre csak dübörög, és belemászik a fejembe.

Kimerült vagyok, mindenki annak néz ki, de most mondták, hogy este fél nyolcig kell maradnunk, annak ellenére, hogy már így is 10 órás napot csináltunk. Ezért nem jár túlórapénz.

Nehéz volt az első nap, de a túlóra végén fel tudtam venni a fizetésemet. Bementem az irodába, ahol az igazgató ült, alig nézett rám, miután megszámolta a pénzt, és az egészet az én asztalomra dobta. Szánalmasan nézett ki. "Ennyit kerestem. Ennyit érek." Gondoltam magamban.

Három hónappal később kimerültnek éskiszolgáltatottnak érzem magam. Ez a munka kínzó, és nincs senki, akihez fordulhatnék, a szüleim annyira számítanak erre a pénzre. Miután otthon rengeteget keresgéltem az interneten, rábukkantam valamire, ami segíthet... csak ki kell töltenem egy űrlapot.

Név: Navya Anand

Azért fordulok önhöz, mert....: Azt hiszem, áldozat lehetek."

A játékosok eligazítása

Miután a játék lezárult, akár azért, mert a csapat a leggyorsabban teljesítette, akár azért, mert az óra lejárt, a játékvezetőknek be kell számolniuk a tevékenységről. A facilitátoroknak azzal kell kezdeniük, hogy megkérdezik tőlük, mit fedeztek fel a játék során, mit gondolnak, mi volt a válasz arra a lépésre, amelyet nem tudtak időben befejezni, hogy mi kellett a bizonyítékokból a következő szakaszhoz vezető kód megfejtéséhez.

Ha egy csapat úgy teljesítette a szabadulószerződését, hogy legyőzte a többi csapatot vagy az órát; lehet, hogy a tevékenység egy adott részével, valamint a nyomokkal és rejtvényekkel kapcsolatban kérdezősködnek. Például; volt-e gyorsabb módja az "A" rejtvény megoldásának?

A moderátorok válaszolhatnak és elmagyarázhatják, hogyan lehet a rejtvényeket gyorsan megoldani.

Ha a játékosok nem tudták befejezni a virtuális szabadulószerződését az időkorláton belül, vagy veszítettek egy másik csapattal szemben, a facilitátoroknak el kell mondaniuk nekik egy másik módot, hogyan játszhatják újra a játékot, hogy megelőzzék az órát, és felfedjék a játék végét.

Ez egy jó alkalom arra is, hogy elmélyedjünk a történetben, és tájékoztatást adjunk a modern rabszolgaságról és annak az áldozatokra gyakorolt hatásairól.

"Navya az Egyesült Királyság gyorsáruiparában a modern rabszolgaság áldozatává vált. Munkaadója kihasználta a divatmárkakkal, például a BeYou-val kötött ellátási láncra vonatkozó szerződéses megállapodásokból származó nyereséget, és a Navyához hasonló munkavállalókat nagyon kevés fizetésért és az emberi és munkavállalói jogok tiszteletben tartása nélkül kizsákmányolta.

Becslések szerint 10 000 ruhaipari dolgozónak fizetnek mindössze 2-3 fontot óránként, szemben a 2020-as 8,72 fontos nemzeti minimálbérrel. Ez a bér állítólag mindennapos a ruhagyárakban, mivel általában elkerülik a nemzeti minimálbért, a táppénzt és a munkadokumentációra való



jogosultságot. Az illegális foglalkoztatás ilyen gyakorlata miatt a munkavállalók heti 2,1 millió fontot, azaz összesen 27 millió fontot veszítenek. Fontos, hogy Továbbra felhívjuk az ellátási láncok és a kormányzati szervek figyelmét, mint például a Belügyminisztérium, hogy orvosolják a helyzetet, és jobb védelmet biztosítsanak a sérülékeny, jogsértéseket elszenvedő ruhaipari dolgozók számára.

Navya munkáltatói az etnikai hovatartozását is kihasználták, mivel a legtöbb ruhaipari dolgozó kisebbségi etnikai csoporthoz tartozik, míg körülbelül egyharmaduk az Egyesült Királyságon kívül született. A gyorsruiparban dolgozók többsége nő, akiket nagyobb mértékben fenyeget a munkahelyi szexuális zaklatás vagy bántalmazás kockázata.

Ezek a munkavállalók bevándorló státuszuk, nyelvtudásuk és a támogató rendszerek hiánya miatt a legveszélyeztetettebbek a visszaélésekkel szemben. A modern rabszolgaság nem csak a kényszermunkára vagy a szexkereskedelemre vonatkozik, hanem azokra az emberekre is, akiknek korlátozottak a munkavállalási jogaik és a tisztességes megélhetési bérhez való hozzáférésük. Ez a fajta modern rabszolgaság az árnyékban vagy zárt ajtók mögött rejtőzik az Egyesült Királyság néhány legelismertebb, leggyorsabban növekvő divatmárkája számára.

Navya szerencsés volt, hogy kivonta magát és másokat is az ellátási lánc és a gyár rossz munkakörülményei és etikája alól. A Modern Slavery Hotline* bejelentésével azonnal hozzáférhetett ahhoz a segítséghez és támogatáshoz, amelyre szüksége volt, miután megtette azt a kezdeti ijesztő lépést, hogy egyáltalán bejelentést tegyen.

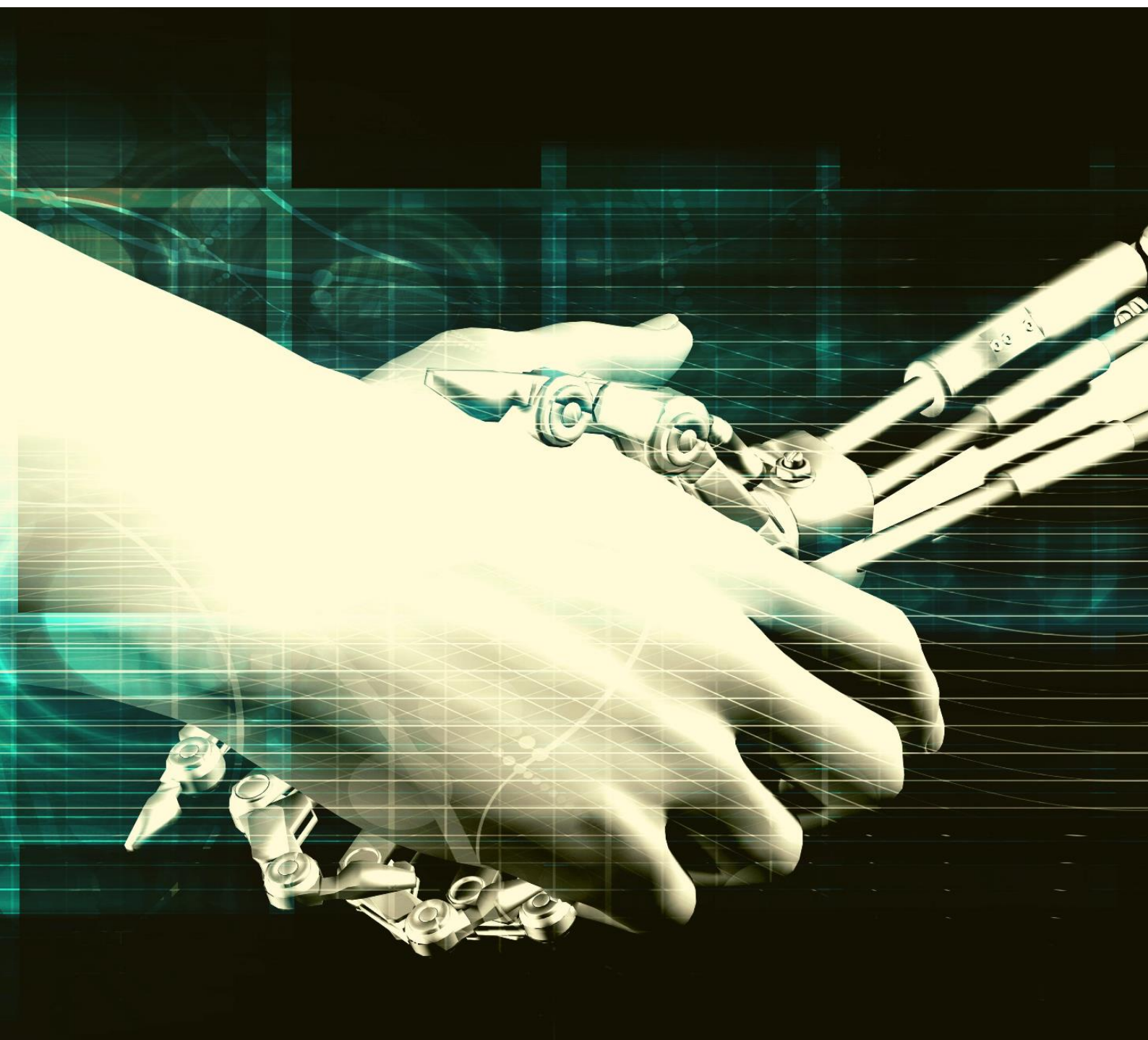
Ha többet szeretnél megtudni a modern rabszolgasággal kapcsolatos kérdésekről, tekintsd meg a <http://www.anti-slavery.org/> vagy a <https://www.modernslaveryhelpline.org/> honlapot. Ha többet szeretnél megtudni a modern rabszolgaságról a ruhaiparban, látogass el a <https://labourbehindthelabel.org/> weboldalra. Mindegyik weboldal tartalmaz információkat a problémáról és arról, hogy mit kell tenned, ha találkozol vele. Köszönjük, hogy időt szántál ránk; reméljük, élvezték a Fast Fashion játékot."

Ha a Fast Fashion az Egyesült Királyságtól eltérő országban alkalmazza, kérjük, módosítsa ezeket az információkat a helynek megfelelően.

Menekülés a Disabware-ből

SZABADULÓSZOBA-ÚTMUTATÓ

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek
népszerűsítéséhez



Bevezetés

Ennek a szabadulósobának az a célja, hogy felhívja a figyelmet a fogyatékkal élőkkel szembeni megkülönböztetésre és elszigeteltségre, amely a kitalált apokaliptikus jövőben képviselteti magát, ahol azokat az embereket, akik nem tudnak lépést tartani a szoftver fejlődésével, egy mesterséges intelligencia ideaként kényszeríti ki a társadalomból. A játék arra fogja ösztönözni a résztvevőket, hogy lépjenek fel ezzel a gondolkodásmóddal szemben, és gondolkodjanak el azon, hogyan változtathatják meg ezt a helyzetet a való életben.

Narratíva

2200, az új remény és lehetőségek éve, vagy legalábbis azt mondják. A 21. század első felében történtek után az emberiség úgy döntött, hogy felkarolja a tudományt. A technológia már nem eszköz, hanem a lelkünk része. Az emberek úgy döntöttek, hogy javítják képességeiket azáltal, hogy hardvert telepítenek saját testükbe. De milyen áron?

Az emberek korábban kicserélték a hardverüket, amikor az elavulttá vált, de elértük azt a pontot, amikor egyes testek már nem tudnak megbirkózni a technológiai frissítésekkel, egy olyan ponttal, ahol könnyebb kicserélni magunk biológiai részeit az acél alkatrészek helyett.

A technológia most már beépült az emberek testébe, és technológiának köszönhetően javul a kommunikáció és az emberek képességei.

Mindezek az implantátumok, amelyekkel az emberek rendelkeznek, frissítéseket igényelnek, amelyeket a Master Artificial Intelligence (M.A.I) működtet.

A probléma akkor fordul elő, ha a testek már nem alkalmasak implantátumaik legutóbbi frissítéseire (fogyatékoság miatt). Ezzel a helyzettel szembeülve a MAI úgy döntött, hogy elválasztja ezeket az embereket a társadalom többi részétől, mivel nem alkalmazkodnak az általuk épített új technológiához, és ezért egy új társadalom kialakításához kezd, mivel megpróbál egy "ideális" társadalmat építeni.

A testben sérült (fogyatékosággal élő) emberek számára, akik nem tudnak hozzáférni a frissítésekhez, ennek következménye a többi ember kapcsolatának megszakadása, akik hozzáférnek a frissítésekhez. Ezt a hatást bénító vírusnak nevezik, vagy ahogy azt a társadalom emberei általában ismerik: DISABWARE.

Az emberek még mindig nem tudják az okát, és azok, akik nem tapasztalják ezt a vírust, őket nem érdekli ez a probléma.

Az ötlet az, hogy foglalkozzunk azzal a kérdéssel, hogy az emberek fogyatékoságuk miatt hátrányos megkülönböztetésben részesülnek, mert nem rendelkeznek azonos lehetőségekkel a technológiához való hozzáférésre, és hogy a fogyatékoság hogyan befolyásolja ezt a valóságot, és a mesterséges intelligencia hasznos is, de félrevezető is lehet, mivel csak a heurisztikáddal törődnek.

Lehet, hogy nem tudjuk megjavítani mindenki implantátumát, de módosítanunk kell az M.A.I.-t, hogy befogadóbb társadalmat hozhassunk létre, ahol senkit nem hagyunk hátra.

Bemutatjuk Shift Xi karakterét, aki informatikai szakértő, és kitalálta ezt az összeesküvést, de egy ideje eltűnt. Belépünk a házába, és meglátunk egy üzenetet egy jegyzetfüzetben, ahol azt mondja nekünk, hogy fejezzük be küldetését: módosítsuk M.A.I. szoftverét úgy, hogy egy vírust telepítsünk a rendszerébe.

Szükséges anyagok

A szoba beállításának létrehozásához szüksége lesz egy 3 szobával rendelkező helyre és egy anyaglistára. A szobát apokaliptikus és technológiai megközelítéssel is díszítheti.

- 1 x jegyzetfüzet
- 1 x kabát
- 1 x ultraibolya fénylámpa (fénypisztoly)
- 1 x Világtérkép
- 1 x Póker kártyapakli
- 1 négyzet alakú akkumulátor, 5 klasszikus elem, 3 gombos elem
- 1 x ágynemű
- 1 x Mobiltelefon
- 1 x felvevő
- 1 x egy darab húr
- 2 x mágnes
- 1 x kis mappa
- 1 x műanyag átlátszó doboz
- 1 x vágó
- 4 x klasszikus zenei kazetták
- 1 x forgózár
- 1 db mozgó zár
- 1 x színezár
- 1 x szózár
- 1 x Kulcs doboz
- 4 x számozár (3 számjegy)
- 8 x lyukakkal kivágott fa- vagy kartondoboz

A következő anyagok is szerepelhetnek, hogy vörös heringként és díszítésként működjenek, bár más tárgyakkal is helyettesíthetőek, ha szeretné:

- 1 x bő ruha
- 1 x sisak
- Néhány ősi elektronikus eszköz (mobiltelefonok, GPS, walkie talkie, walkman...)
- Kábelek
- 1 x óra
- 1 x játék robot
- 1 x bűnügyi helyszínt megjelölő szalag
- Fényvisszaverő műanyag lapok

Előkészületek

A szabadulósobában használt anyagok egy részét elő kell készíteni. Kérjük, hogy kérjen segítséget, ha szüksége van rá.

1. A jegyzetfüzetben meg kell írnia a 4 első oldalt:
 - a. Első oldal: Shift Xi üzenete: "Ezt abba kell hagynom! A mobiltelefonomon úgy állítottam be a vírust, hogy megváltoztassa az M.A.I.S szoftvert, de a telepítéséhez kódra lesz szükségem. Nem kockáztathatom meg, hogy ide írjam, de... emlékszem, hogy mennyire szeretem a régi zenei kazettákat."
 - b. Második oldal: a mondat "a dal második szava"
 - c. Harmadik oldal: átrfordul utasításokba "Ahhoz, hogy eljuss az M.A.I. laboratóriumába, három kanyart kell tenned jobbra, elhaladva a 0-s ajtónál, és meg kell állnunk a 15-ös ajtónál, majd balra kell fordulni a 0-as ajtó mellett elhaladva, és meg kell állnunk a 28-as ajtónál, végül pedig jobbra kell fordulnunk anélkül, hogy elhaladnánk a 0-s ajtó mellett, és meg kell állnunk a 3-mas számnál. Ez az ő laboratóriuma."
 - d. Negyedik oldal: láthatatlan tintával írva "utazó kilencesek". Használhat láthatatlan tintás tollat vagy citromlevet egy kis tollkefével.
2. Nyomtassa ki a "Zeneszerzők kollázsát", jelezve a kazetták sorrendjét: Csajkovszkij, Beethoven hegedűre, Beethoven zongorára, Mozart.
3. Nyomtassa ki az "Elemek rajzát", jelezve az elemek sorrendjét: négyzet alakú, klasszikus, gomb.
4. Nyomtassa ki a "Jelnyelv ábécét"
5. Nyomtassa ki a "Mozgásirányokat", amely egy történetet mesél el a vírus terjedéséről a térkép különböző irányain keresztül.
6. Nyomtassa ki a "Mátrixokat", vágja le őket külön-külön és laminálja őket.
7. Fogd a pókerkártyák pakliját, és írd számokat minden kártyára. Vegye ki az egyik "9-es kártyát, és a fennmaradó háromba írja be a 8,2, 6 számokat (a 8-as számot a "9-es pikk" kártyán, a 2-es számot a "szívek 9-es" kártyáján és a 6-os számot a "Klubok 9-esében"). Egy darab papírba írja be az öltönyök sorrendjét: pikk - szívek - klubok).
8. Nyomtassa ki a "Kártyák színe"-t, amely jelzi a színzár színeinek számát.
9. Nyomtassa ki a "Jelnyelv abc" kártyát
10. Vegyünk egy lepedőt, és varrjunk rá két ruhadarabot, és készítsünk rá két zsebet. Ezután tegye a zsebekbe a "Mátrix 2" és a "jelnyelv kártyát".
11. Nyomtasson ki egy 2200-as évű naptárt, és írjon néhány jegyzetet minden hónap véletlenszerű napjaira. A december 3. rovatábaírd be a mondatot, hogy "ezen a héten 312 új eset volt".
12. Nyomtassa ki a "Puzzle" -t, vágja nyolc-tíz darabra (jobb, ha egyszerű vágások, nem pedig bonyolultak), és laminálja őket, és ossza fel 2 részre.

13. Nyomtassa ki a "Letter grid" -et, amely hasznos lesz a mobiltelefon mintájának megoldásához.
14. Nyomtassa ki a "Kód Braille-írásban" és a "Braille-fordítás" szöveget a Braille-kód megoldásához.
15. Vegye ki a mobiltelefont, és állítsa be a mintát a "Puzzle" -ben feltüntetett betűk sorrendjét követve, a "Letter grid" segítségével, hogy irányítsa Önt. Hozzon létre két parancsikont a kezdőképernyőn: egyet a Jegyzetek alkalmazáshoz, egyet pedig a galéria alkalmazáshoz.
 - a. A jegyzetek alkalmazásban írjon egy megjegyzést ezzel az üzenettel: "862 új eset történt". Hozzon létre egy másik jegyzetet egy videóval in ez. Ennek a videónak a Daft Punk Technologic dalának videoclipjének kell lennie.
 - b. A galéria alkalmazásban töröljön mindent, és töltsse fel a "végső videót".
16. Vegye ki a felvevőt, és rögzítsen egy hangot, amely ezt a három szót mondja sorrendben: "fogyatékoság, vírus, szoftver". Írja be az "S" betűt a felvevő hátuljára.
17. Vegyük a húrdarabot, és kössük az egyik mágneset a végére. Ügyeljen arra, hogy ne oldja le a tapadást.
18. Vegyük a műanyag átlátszó dobozt (fedéllel) és egy vágóval készítsünk egy nyílást a fedél közepén. Elég szélesnek kell lennie ahhoz, hogy átmenjen rajta a kis mappa, de nem elég ahhoz, hogy a kezébe vagy az ujjába tudjon tenni. Ragassza fel a fedelet a dobozra ragasztószalaggal, és rögzítse a dobozt a padlóra vagy az asztalra, szintén ragasztószalaggal, hogy ne tudja move a dobozt.
19. Tegye a "Matrix 4" -et a kis mappába, és ragassza rá az egyik mágneset , és tegye a műanyag dobozba.
20. Vegyük a négy kazettát, és írjunk mindegyikre egy kódot:
 - a. Csajkovszkij: F3
 - b. Beethoven hegedű: A1
 - c. Beethoven zongora: D4
 - d. Mozart: G2

A szoba létrehozása

A Disabware szabadulósobához használt helynek elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy tartalmazza a játékhoz szükséges összes anyagot, valamint a körülbelül 4-5 játékost. Elegendő helyet kell biztosítani a játékosok számára, hogy mozogjanak a szobában, és a különböző mozgássérülteket (kerekeszék, járókelő) is vegyék számításba. A helyiségnek mindenki számára hozzáférhetőnek kell lennie, és a határoknak világosnak kell lenniük. A szoba létrehozásához kövesse az alábbi lépéseket.

1. terem

1. Vegyük a kabátot, tegyük a Key 1-et a belső zsebbe-be és a "zeneszerzők kollázst" egy normál zsebbe, és tegyük egy fogasra vagy egy székre.
2. Helyezze a jegyzetfüzetet egy asztalra.
3. Akaszd fel a világtérképet a falra.
4. Rejtse el az összes dobozt különböző helyeken.
5. Díszítsd a szobát bő ruhakkal, sisakkal, elektronikus eszközökkel, kábelekkal és a bűncselekmény helyszínét megjelenítő tömítőszalaggal.

2. terem

1. Helyezze az ágyneműt egy székre vagy kanapéra (attól függően, hogy milyen helyiség van rendelkezésre), zsebében a "Jelnyelvi kártyával" és a "Mátrix 2" -vel.
2. Akassza fel a naptárat a falra.
3. Rejtsd el a "Letter rácsot", a "Braille-írású kódot" és a "Braille-fordítást" a szoba különböző pontjain (például szalagozd őket néhány szék hátulján vagy alján, vagy egy asztal alatt...).
4. Helyezze az átlátszó dobozt a padlóra vagy az asztalra, és ragassza le ragasztószalaggal, nehogy meg lehessen mozgatni a dobozt.
5. Rejtse el az összes dobozt különböző helyeken.
6. Díszítsd fel a szobát több elektronikus eszközzel és kábellel, a játékrobottal és még több bűnügyi helyszínnel, amelyek tömítőszalagot mutatnak be.
7. Rögzítse a visszaverő műanyag lapokat a falakon.

Példa beállítási képre

Az alábbi képen egy példa látható arra, hogyan lehet beállítani a szabadulósobát a kezdeti játék előtt.



Játékcélok és rejtvények kapcsolata

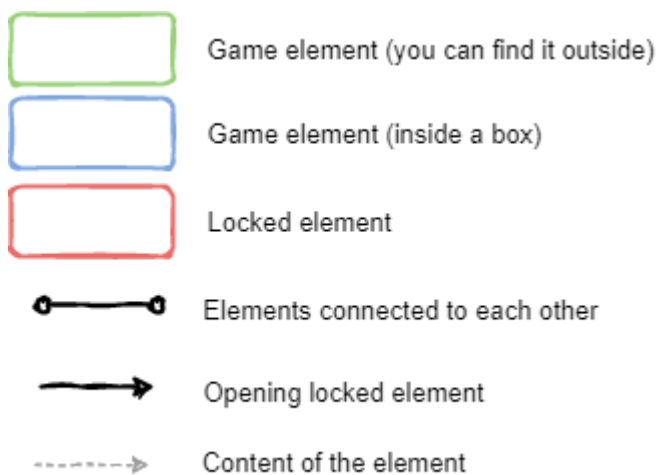
A játéknak viszonylag strukturáltan kell játszania. Azonban nem számít, mi igényli meg, hogy a játékosok nyomokat és tippet fedezzenek fel, mivel minden egyes rejtvényt ki kell tölteniük, hogy megtalálják és megfejtsék a terem befejezéséhez szükséges kódszavakat. A következő struktúra van beépítve a játékba.

1. Az 1. kulcsot megtalálva a játékosok megnyithatják az 1. kulcs dobozt. Belül, megtalálják az ultraibolya fény lámpát és a papírt az elemek sorrendjével.
2. A jegyzetfüzet belsejében különböző lapokat találnak:
 - a. Fordítási utasítások
 - b. "A dal második szava"
 - c. Üres oldal
3. Az fordítási utasításokkal kinyitják az Fordító zárat, és kinyitják a fordítási zárdobozt. Belül megtalálják a jelnyelv ábécéjét és a mozgásirányokat.
4. Amikor a mozgásirányokat a világtérképhez társítják, kinyithatják a Mozgászár dobozt, ahol megtalálják a Kártya paklit, az Öltönyök sorrendjét és a Matrix 1-et.
5. Az elemlámpával láthatják, hogy mi van írva a notebook üres oldalán "trip nines".
6. Ezt a mondatot a kártyapaklival és az öltönyök sorrendjével kapcsolatban a pakli három kilencesét veszik fel, és megrendelik őket az öltönyök utasításátkövetve, és látnak egy kódot, amellyel kinyithatják a Zár dobozt. Belül felfedeznek néhány elemet.
7. Ha megszámozzák az akkumulátorok(elemek) számát, és a számokat az "Elemek rendelése" papír által jelzett sorrendbe teszik, akkor találnak egy kódot, amellyel kinyithatják a másik zárdobozt. Belül találnak egy Szinek kártyát és a kulcsot a szoba 2-höz.
8. Miután a 2-es szobába kerültek, a Szinek kártyával kinyithatják a Színzár dobozt, ahol megtalálják a rejtvény felét.
9. Ha elmozdítják az ágyneműt, rájönnek, hogy zsebei vannak, ahol megtalálhatják a Matrix 2-t és a Jelnyelvi Kártyát. Lefordíthatják a kártyát az 1. szobában található jelnyelv abc segítségével, és megkapják a "december harmadika" üzenetet.
10. Ha megnézik december harmadikát a naptárban, akkor azt az üzenetet találják, hogy "ezen a héten 312 új eset volt". A 312-es szám az a kód, amellyel kinyithatják az egyik Lock dobozt, ahol megtalálják a Matrix 3-at és fél puzzle-t.
11. Amikor összerakják a kirakós két felét, újságot kapnak, ahol a szövegben van néhány kiemelt levél.
12. Amikor megtalálják a rejtett "Kód Braille-írásban" és a "Braille-fordítás" lehetőséget, lefordíthatják az üzenetet, amely a kód egy Zár dobozra, amelyen belül mobiltelefont találnak. A mobiltelefont azonban egy minta zárolja.

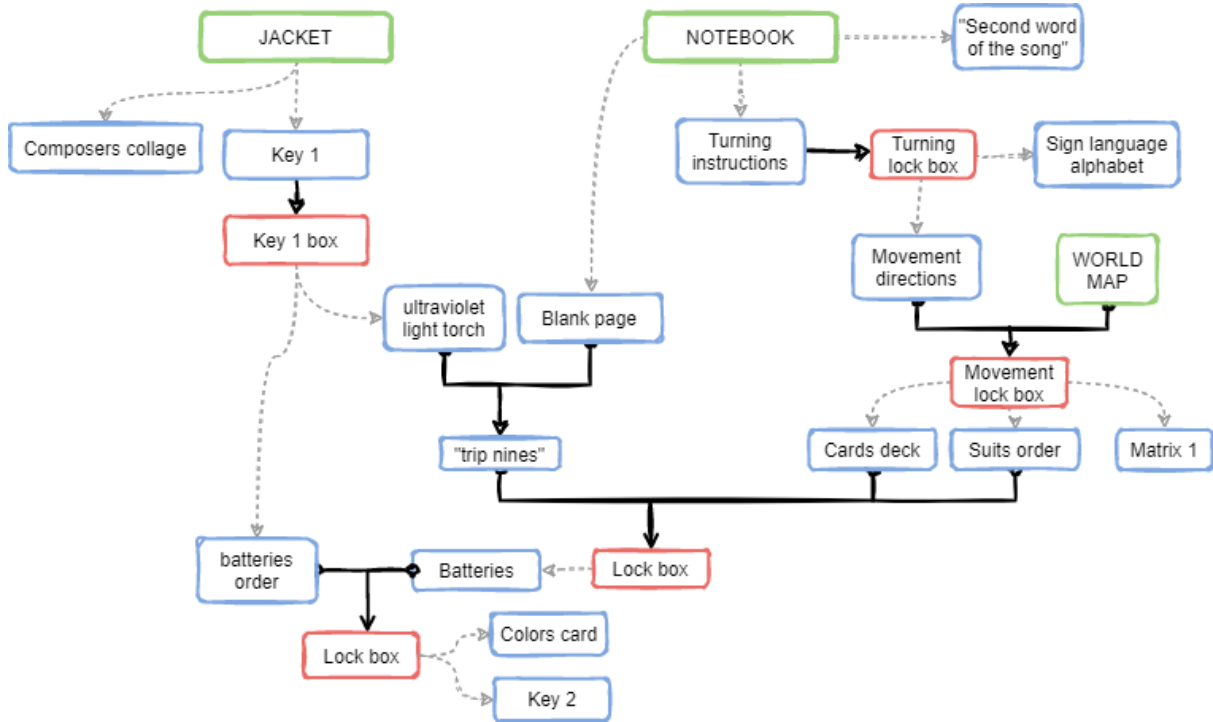
13. Amikor megtalálják a rejtett "Betűrácst", összekapcsolják a mobil mintával. A mintát az újság rejtvényében lévő kiemelt betűk sorrendje határozza meg. Most már, fel tudja oldani a mobiltelefont.
14. A mobiltelefon belsejében két alkalmazás található a főképernyőn. Az egyiket (a galériát) egy 4 számkód zárolja, de a másik egy jegyzetalkalmazás, ahol két megjegyzés van:
 - a. 862 új eset volt.
 - b. Daft Punk technológiai videokalipja.
15. A 862-es kóddal megnyitnak egy Lockbox-ot, ahol találnak egy felvevőt. Ha lejátszák a hangot, 3 szót mond: "Fogyatékoság, vírus, szoftver". A felvevő hátoldalán van egy "S" írva. Ha belegondolnak abba, hogy the S milyen helyzetben van ezekben a szavakban, akkor a 3,5-ös és 1-es számokat kapják.
16. A mágnessel beakaszthatják a kis mappát az átlátszó dobozba, a nyíláson keresztül. Az r kis hajtáson belülván Mátrix 4.
17. Ha emlékeznek a notebookra, ellenőrizhetik az oldalt a "dal második szava" mondattal. A mobiltelefonon lévő videoclipse nézve a képernyőn megjelenő második szó a "pont" szó. Ez a Letter zárdoboz kódja, ahol 4 kazettát találnak.
18. Minden kazettára írva van egy kód:
 - a. Csajkovszkij: F3
 - b. Beethoven hegedű: A1
 - c. Beethoven zongora: D4
 - d. Mozart: G2
19. Mindegyik Mátrixon különböző betű + szám halmazok vannak.
 - a. Ha csak az F3-at nézzük, megjelenik egy szám alakja: 9
 - b. Ha csak az A1-et nézzük, megjelenik egy szám alakja: 8
 - c. Ha csak a D4-et nézzük, megjelenik egy szám alakja: 1
 - d. Ha csak a G2-t nézzük, megjelenik egy szám alakja: 3
20. A mátrixok sorrendjét az 1.teremben a kabátzsebben található zeneszerzők sorrendje határozza meg: Csajkovszkij - Beethoven hegedű - Beethoven zongora - Mozart.
21. A 9813-as kóddal megnyithatják a zárolt galéria alkalmazást, ahol megtalálják a "Végső videót" a Szabadulószoa utolsó üzenetével.

A játék folyamatábrája

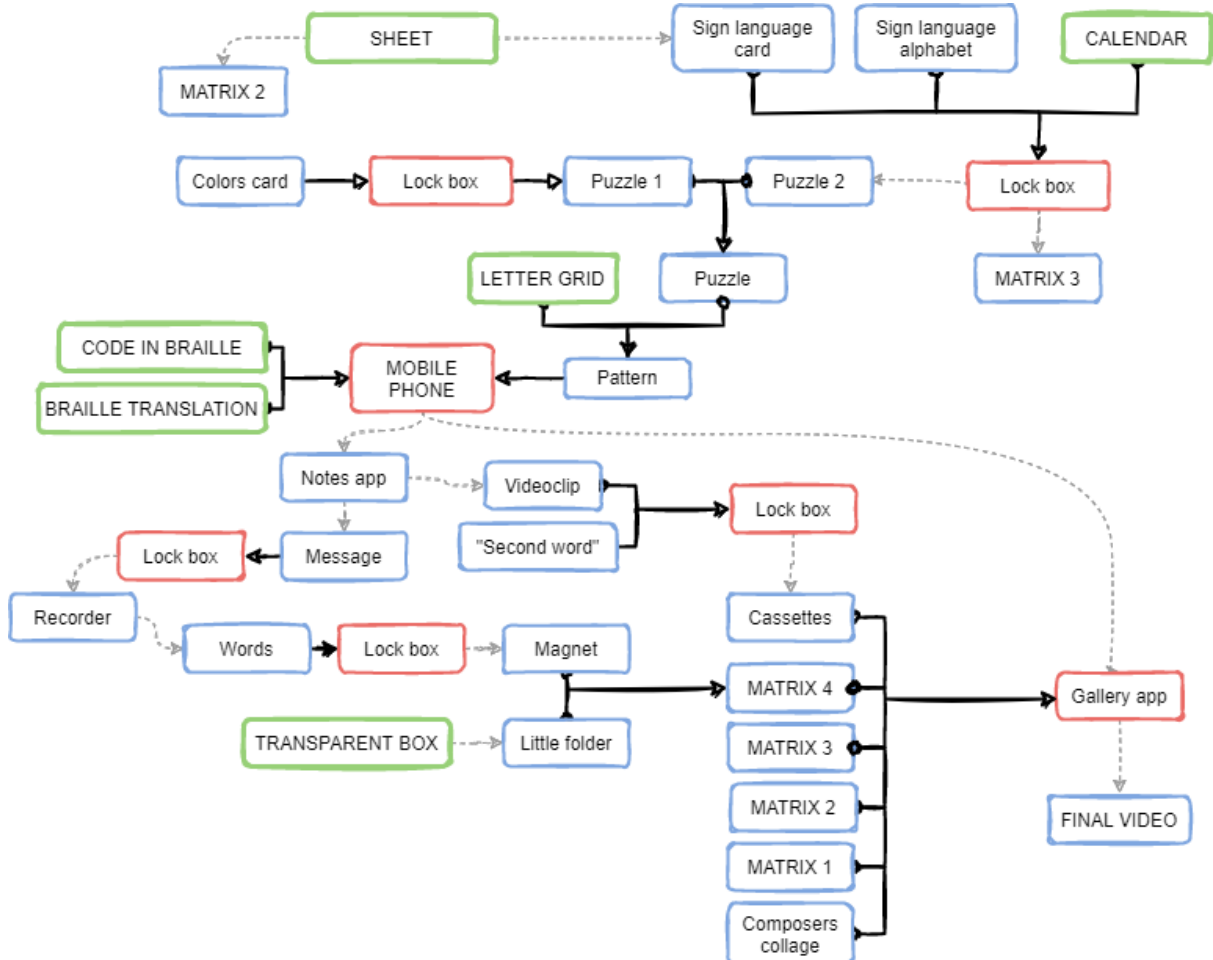
Az alábbi ow diagram bemutatja, hogyan kapcsolódnak össze a forgatókönyvön belüli elemek és felhasználható arra, hogy egyik szobából a másikba menjen, majd megoldja a játékot.



1. SZOBA



2. TEREM



Hogyan lehet nyerni?

A játék befejezéséhez a játékosoknak meg kell találniuk a "végső videót", amely azt jelzi, hogy képesek voltak telepíteni a vírust az M.A.I. rendszerébe. Amint megtalálják a videót, a játék véget ér. Ha nem találták meg (vagyis a mobiltelefonon lévő galéria alkalmazás végső kódját), akkor állítsa le őket azzal, hogy elmondja nekik, hogy lejárt az idő.

Könnyítések

Miközben a játékot játsszák, fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Rendben van, ha elakadnak egy rejtvényen, mindaddig, amíg jól érzik magukat a próbálkozásban.

Ha azonban a játékosok unatkoznak, a segítőnek közbe kell avatkoznia, hogy segítsen nekik. A játékosok életkora és a képességeik szerint a tippeket szóban, kérdések feltevésével vagy egy jegyzet írásával lehet adni, amely irányítja a játékosokat, és bedobja a szobába, hogy a végére érjenek. Amikor tippeket adsz, próbáld meg nem túl nyilvánvalóvá tenni őket. A legfontosabb az egészben, hogy ne oldja meg a rejtvény egyetlen részét sem, mivel ez elveszi tőlük a szabadságuk érzését.

Fontos megjegyzés: Egyes szabadulósobákat úgy terveztek, hogy kritikus fontosságú legyen, hogy megnyerd

a játékot, és kijuss a szobából; mert ez egy fontos tényről tárt fel, ami később ki lesz emelve az ismertető

fázison belül. Ilyen esetekben győződjön meg arról, hogy a csoport nem fog ki az időből.

HA ez nem így van, és a csoport elég elemet tárt fel a szabadulósobák témájával kapcsolatban, akkor nem lesz követelmény, hogy megnyerjék a játékot, ezért ne könnyítsék meg túlságosan a szabadulósoba élményét.

A játékosok tájékoztatása

Miután a játék véget ért, a játékosok vagy elmenekülnek, vagy kifutnak az időből, neked meg kell hallgatnod őket. Elkezdheted megkérni őket, hogy írjanak néhány kulcsszót néhány utólagos megjegyzésként, majd tegyél fel néhány kérdést:

1. Játsozottál már olyan szabadulósobában, amely hasonló témára reflektál?
2. Úgy gondolod, hogy a menekülés története messze van a valóságunktól?
3. Szerinted a technológia segíti a hozzáférhetőséget és a befogadást, vagy elősegíti az elszigeteltséget és a megkülönböztetést?

Hagyja, hogy a játékosok kifejezzék magukat, és vitát generáljanak a diszkrimináció, a fogyatékosok és az előítéletek témájáról.

Képek = Calibri 12pt

Borítószöveg: Fotóhivatkozás. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular

Oldalszám: Fotóhivatkozás = Ugyanaz, mint fent.

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek népszerűsítésére.

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El Jardín de las Hespérides

SZABADULÓSZOBA-ÚTMUTATÓ

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek
népszerűsítéséhez



Bevezetés

Ennek a szabadulósobának az a célja, hogy az emberek elgondolkodjanak a hozzáférhetőség fontosságán, és arról, hogy általában nem tudunk azokról a tárgyakról, amelyek megkönnyítik az emberek életét. Ebben a forgatókönyvben ezeket a tárgyakat három nagyon védekező nimfa rejti és védi, akik meg akarják őrizni a normatív világot, de a játékosoknak vissza kell szerezniük ezeket a tárgyakat annak érdekében, hogy hozzáférést biztosítsanak a fogyatékkal élők számára, mint a befogadás legerősebb fegyverei.

Narratíva

Ez a szabadulószoza természetes környezetben, egy mitológiai és titokzatos kertben található, amelyhez meg kell próbálnunk hozzáférni, hogy megszerezzük azokat a tárgyakat, amelyeket a Hesperidák, a három nimfa, akik gondoskodnak csodálatos kertjükről, megtartották ezeket.

"A Hesperidész kertje" Héra istennő varázslatos helye, ahol az emberiség legértékesebb javait tartják. Vagyonának védelme érdekében Héra istennő Egle-t, Eritiát és Arethusát, a Hesperidéseket és a naplemente nimfákat bízta meg értékes tárgyainak védelmével.

Ezúttal az uralkodó normatív világ védelme érdekében Héra istennő megparancsolta a Hesperidáknak, hogy rejtsek el azokat a tárgyakat, amelyeket fenyegetőnek tart, hogy destabilizáljanak és szakítsanak a normatív világgal. Az egyetlen korlátozott világ az emberi sokféleség szempontjából, amelyről tud, és amelyet Hesperides megpróbál megvédeni a társadalmi befogadástól és a sokszínűségtől.

A küldetésed az, hogy megtaláld azokat a tárgyakat, a legerősebb fegyvereket a befogadáshoz, amelyek képesek mindenki számára hozzáférhetőbbé tenni a világot. De vigyázz! A Hesperidák több száz csapdát állítottak fel, hogy megakadályozzák, hogy belépjünk a kertjükbe, az ajtó túlsó oldalán... szóval nézz körül, használd az intuíciónkat, és mindenekelőtt ne fogj ki az időből!

Ennek a szabadulószozábanak az az elképzelése, hogy nyilvánosságra hozza és felhívja a figyelmet a különböző akadálymentesítési eszközökre, amelyek lehetővé teszik a fogyatékos emberek számára, hogy normális módon folytassák mindennapi életüket, csakúgy, mint a lakosság többi része.

Ezeket a tárgyakat a Hesperidák megtartják, hogy megvédjék a szabályokat és megakadályozzák, hogy a társadalom befogadóbb legyen, de a résztvevők célja, hogy megtalálják őket, elvegyék a Hesperidáktól, és átadják őket a világnak, hogy befogadóbb társadalmat hozzanak létre.

Néhány olyan elem, amellyel a résztvevők találkozni fognak, nagyon ismerős tárgyak lehetnek, amelyeket magától értetődőnek használunk annak érdekében, hogy megfelelő módon tudjuk végezni mindennapi életünket, és lesznek más tárgyak is, amelyek nem annyira

ismertek és feltűnőbbek, de amelyek mindazonáltal elengedhetetlenek a fogyatékkal élők számára.

Az ötlet az, hogy reflektáljunk azokra az elemekre, amelyekkel a résztvevők találkoztak majd, miután a szabadulószooba ideje lejárt, hogy visszajelzést adhassanak nekünk arról, hogy ismerik-e őket vagy sem, tudják-e, hogyan kell használni őket stb.

Szükséges anyagok

A szoba beállításának létrehozásához szüksége lesz egy 3 szobával rendelkező helyre és egy anyaglistára. A szobákat misztikus és természetszerű megközelítéssel is díszítheti.

- 1 x medence (elég nagy ahhoz, hogy vizet tegyen bele és három üvegpalackot)
- 3 x üvegpalack
- 1 x horoszkóp
- 1 x mechanikus parcheesi
- 4 x ruhadarab
- 1 x műanyag kigyó
- 1 x tangram játék
- 1 x elem
- 1 x tükör
- 1 x tekeracs ragasztószalag
- 3 x gyűrű
- 3 x kis pénztárca
- 1 x készlet arany, ezüst és bronz érmék
- 3 x különböző alakú nagy levél
- 1 x fuvola
- 3 x agyagedény
- 1 x könnyű fáklya
- 1 x fonott kosár
- 3 x műanyag narancs
- 2 x műanyag citrom
- 4 x műanyag körte
- több szikla
- néhány műanyag nyakkendő
- 1 x sétapálcát vakoknak
- 1 x kerekesszék
- 1 x szemüveg
- 1 x pár mankó

- 1 x készlet adaptált evőeszközök
- 9 x számszár (3 számjegy)
- 1 x szám zár (4 számjegy)
- 1 x mozgászár
- 1 x betűzár
- 1 x kerékpárzár
- 9 x fa- vagy kartondoboz lyukakkal vágva
- 1 x bűvész doboz
- 1 x kulcs doboz

Néhány anyagot papírra is ki kell nyomtatnia (a dokumentum későbbi részében kifejtve):

- Üzenet
- Horoszkóp
- Objektumok listája
- Hieroglifák ábécé
- Origami csillag útmutató
- Hieroglifák
- Csillagok
- Levelek sorozatban
- Kotta
- Vers
- Pontszám kód
- Csillagkép

A következő materialok is szerepelhetnek, hogy vörös heringként és díszítésként működjenek, bár más tárgyak is helyettesíthetők, ha úgy kívánja:

- Virágok
- virágszirmok
- Sziklák
- levelek
- faágak
- vegetáció
- LED csíkok

Előkészítés

A szabadulósobában használt anyagok egy részét elő kell készíteni. Kérjük, hogy forduljon segítséghez a szüksége van rá.

1. Töltse fel a medencét vízzel

2. Nyomtassa ki az "Üzenetet" egy darab papírba, tekerje össze és tegye a három üvegpalack egyikébe. Majd tegye a vízzel töltött medencébe őket.
3. Nyomtassa ki a "Horoszkópot", és tegye fel a falra.
4. Nyomtassa ki az "Objektumok listáját", és tegye egy lezárt dobozba.
5. Vegyük a ruhadarabokat, és rajzoljunk mindegyikbe egy-egy nyilat, jelezve a különböző irányokat: fel, balra, jobbra, lefelé. Ragasszuk őket a mechanikus parcheesi rekeszeihez, ebben a sorrendben, és rajzoljunk egy másik nyilat a kezdő rekesz tetejére, jelezve azt az irányt, amerre a játékosoknak meg kell nézniük a szövetdarabokat.
6. Rajzolja meg a 126-os számot római számokkal (CXXVI) a műanyag kígyóra, és tegye a mozgászár dobozába.
7. Vegyük a tangramot és rajzoljuk , majd osszuk a darabokat két készletre.
8. Nyomtassa ki a "Hieroglifák ábécéjét".
9. Vegyük az első tangram darabokat, az akkumulátort, a tükröt és a Hieroglifák ábécéjét, és tegyük őket a lezárt dobozba.
10. Vegyük a ragasztószalag tekercsét, és vele együtt készítsünk egy labirintust a padlón, egy bejárattal és három különböző kijáráttal, de ezek közül csak az egyik helyes, amikor megpróbál kilépni a labirintusból.
11. Töltsön fel a három pénztárca közül kettőt különböző véletlenszerű érmékkel, és amelyiket félig töltötte meg (a helyeset) 5 aranyérmével, 4 ezüstérmével és 6 bronzérmével.
12. Vegyük a három gyűrűt, és akasszuk őket a kis erszényekhez, majd rögzítsük a gyűrűket a padlóra, egy erszényt a labirintus minden kijárata mellett, a megfelelő a megfelelő kijáráthoz.
13. Nyomtassa ki az "csillagok utasításait" és a "Hieroglifákat", és tegye őket egy zárdobozba.
14. Helyezze az 1. kulcsot (a kulcsot, amely megnyitja a második szobát) egy betűzárba.
15. Nyomtassa ki a "Csillagokat", összesen négyet, egyet 6 ponttal, egyet 10-zel, egyet 12-vel és egyet 14-gyel, helyezze őket a mennyezetre, a falra vagy a fára a pontok számának sorrendjében, a legmagasabbtól a legalacsonyabbig.
16. Vegyük a három papírlapot, és rajzoljuk az egyikre az 5-ös számot, a másokra a 9-es számot, a másokra pedig az 1-es számot. Helyezze őket a padlóra.
17. Nyomtassa ki a leveleket, amelyek hasonlóak a földre helyezett levelekhez, és hagyjon hármát üresen. Ezek az üres terek a padlón lévő levelek kódjai.
18. Vegyük a feltekert kottát piros hangjegyekkel (la, si és do), tekerjük fel és tegyük a fuvolába.
19. Fogd a kulcsot, amely kinyitja a kerekesszék zárját, és tedd be a varázsdobozba.
20. Tedd a varázsdobozt és a fuvolát egy zárdobozba.
21. Helyezze egy helyre a lakattal rögzített kerekesszéket.
22. Tegye a mankókat valahova a szobába lakattal.

23. Helyezzen néhány sziklát a padlóra, és rejtse el benne egy kulcsot. Ez a kulcs kinyitja a dobozt fél tangrammal az 1. szobában.
24. Helyezze a tangram másik felét és a pontszám kódját (do=3, la=1 és si=2) egy zárdobozba.
25. Helyezzen a falra egy papiruszt egy verssel, amelynek kulcsszavai rendben vannak.
26. Helyezze a papirusz három szavát az amforákba, és tegye a szavak sorrendjét jelző számokat. Ez a kód megnyitja a mezőt a pontokkal és a tangram felével
27. Vegyük a ceruzát, és rajzoljunk rá néhány sort, amelyek a három szám rajzának fele.
28. Tegye a lámpát egy lezárt dobozba. Ez a zárdoboz a fuvolapontszámmal és a pontszámkóddal együtt nyitható meg.
29. Egy darab kartonra, falra vagy fára rajzoljon egy constellációt, amely a lámpás három számát alkotó rajzának másik felét alkotja.
30. Tegye a szemüveget egy zárdobozba. Ezt a dobozt kinyithatja a fáklyával, a csillagképpel és a lámpa akkumulátorával, amelyet az 1. szobában kapott.
31. Vegyünk egy gyümölcstálat, és tegyük bele 3 narancsot, 2 citromot és 4 körtét.
32. Fogd az átalakított evőeszközöket, és tedd egy színes lakattal lezárt zárdobozba. Ezt a dobozt a gyümölcstál színkódjának köszönhetően kinyithatja.
33. Rögzítse a nádat a falhoz, a korláthoz vagy bármely más helyhez lakattal. A nádat az 1. szobában lévő csillagok és a 2. szobában lévő különböző pontokkal rendelkező csillagok utasításaival kaphatja meg.

A szoba létrehozása

A "Hesperides kertje" szabadulószoza fejlesztéséhez használt helynek elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy elférjen a játék összestartozéka, valamint 4 vagy 5 játékos. A leginkább ajánlott hely a szabadban, két kerthelyiség kerítéssel vagy ajtóval elválasztva, és így csinálják a két helyszínt. Ha nincs szabadtéri tér, akkor az első szobát egy fedett térben, jó díszítéssel és légkörrrel, a második szobát pedig egy kertben készítheti el. Ha egyáltalán nincs szabadtéri tere, akkor a leginkább ajánlott dolog az, hogy legyen jó kellékekkel ellátva a 2 szoba, különösen a 2., hogy jó hangulata legyen a Hesperidesek kertjének

1. terem

1. Vegyük a medencét a palackokkal.
2. Rögzítse a horoszkópot a falhoz.
3. Tedd a parcheesi-t valahova.
4. Rajzolja meg a labirintust a földre, és ragassza fel a zsákokat az érmékkel.
5. Rejtse el az összes lezárt dobozt különböző helyeken.
6. Díszítse a kert minden elemét, ha ezt a szabadulószoabát belső térben kívánja elkészíteni.

2. terem

1. Helyezze a kerekesszéket lezárt helyre.
2. Helyezze a lapokat a padlóra a számokkal és a lapsorokkal a közeli kóddal.
3. Helyezze össze az amforákat és a fáról vagy bármely más elemről lógó papiruszt.
4. Helyezze a sziklákat, és rejtse el a kulcsot bennük.
5. Akassza fel a pólust egy falra, fára, ajtóra vagy korlátra.
6. Akaszd a mankókat falhoz, fához, ajtóhoz vagy korláthoz.
7. Rejtse el és helyezze el a lezárt dobozokat a kert különböző pontjain.
8. Díszítse és állítsa be helyesen a helyszínt, ha egy belső szobában tartózkodik levelek, virágok, mesterséges kertek stb. Segítségével.

Példa beállítási képre

Az alábbi képen egy példa látható arra, hogyan kell felállítani a szabadulósobát, amelyet a játék kezdése előtt készítettek.



Játék célja és a rejtvények kapcsolata







A játékot viszonylag strukturáltan kell játszania. Azonban nem számít, hogy milyen okból kell felfednie a nyomokat a játékosok előtt, de minden rejtvényt ki kell tölteniük, hogy betudják fejezni a játékot.

1. A papírral, amely a vízzel töltött medence alján van, megtudják a horoszkóppal a falon lévő rejtély eredményét. Tudják, hogy a válasz "Kos", és a számok a 2., 9. és 3.
2. Ezzel a 291-es kóddal meg lehet nyitni a zármezőt, amely a hesperidák által megtartott objektumok listáját tartalmazza.
3. A Parcheesiben minden rekeszben megtalálható egy kendő. Ez a kendő jelzi azokat az utasításokat, amelyeket követni kell a címzár kinyitásához. Ez a kód fent, balra, jobbra és lefelé van.
4. A szobában elhelyezett dobozban egy tangram fele található.
5. Miután kinyitotta ezt a dobozt, talál egy kígyót, amelyre a 126 van írva római számokkal (CXXVI)
6. A 126-os kóddal megnyithat egy zárdobozt, amely a következő három dolgot tartalmazza:
 - a. Tangram sablon
 - b. zseblámpa akkumulátorok
 - c. Tükör
7. A földre rajzolt labirintusban megtalálhatod a megfelelő érmékkel teli zsákot. A labirintusból való helyes kilépés a megfelelő érmékkel ellátott zsákhoz vezet.
8. Az érmék 5 arany, 4 ezüst és 6 bronz lesznek. A kód 546.
9. Ezzel a kóddal megnyithatja a következőket tartalmazó mezőt:
 - a. A csillagok utasításai "a pontok fele, amelyeket csak egy csillagból kell figyelembe venni". Ezt az üzenetet visszafelé írják, hogy a tükörrel megfejthető legyen.
 - b. Hieroglifa az AYRHR kóddal.
10. Az AYRHR kóddal megnyithatja a kulcsot tartalmazó lezárt dobozt a második szoba eléréséhez.
11. Miután belépett a 2. szobába, három levelet talál a padlón, amelyek mindegyikére az 5-ös, 9-es és 1-es szám van írva.
12. Egy másik helyen egy sorszámot találhat levelekkel, látni fogja, hogy a levelek számának helye sorrendje ennek a sorozatnak köszönhetően 591.
13. Ezzel a kóddal megnyithatja a lezárt dobozt, amely a következőket tartalmazza:
 - a. Egy varázsdoboz
 - b. egy fuvola
14. Miután sikerül kinyitniuk a varázsdobozt, belül megtalálják a kulcsot, amely lehetővé teszi számukra, hogy kinyissák a kerekesszék zárját.
15. A fuvola belsejében találnak egy kottát, pirossal (la si do) hangjegyekkel feltekerve egy kottát.
16. Az amforákra szavakat és számokat írtak. Az egyik amforában a 7-es szám, a másikban a 0, a másikban pedig az 1-es.
17. A falon van egy papirusz egy verssel, amelyben az amforák (gyümölcsök, nimfák és arany) szavait rendezetten írják "A kertben lévő fáknak nincs gyümölcsük, mint bármelyik másoknak. Ezek a leginkább áhított gyümölcsök, amelyek Héra istennőhöz

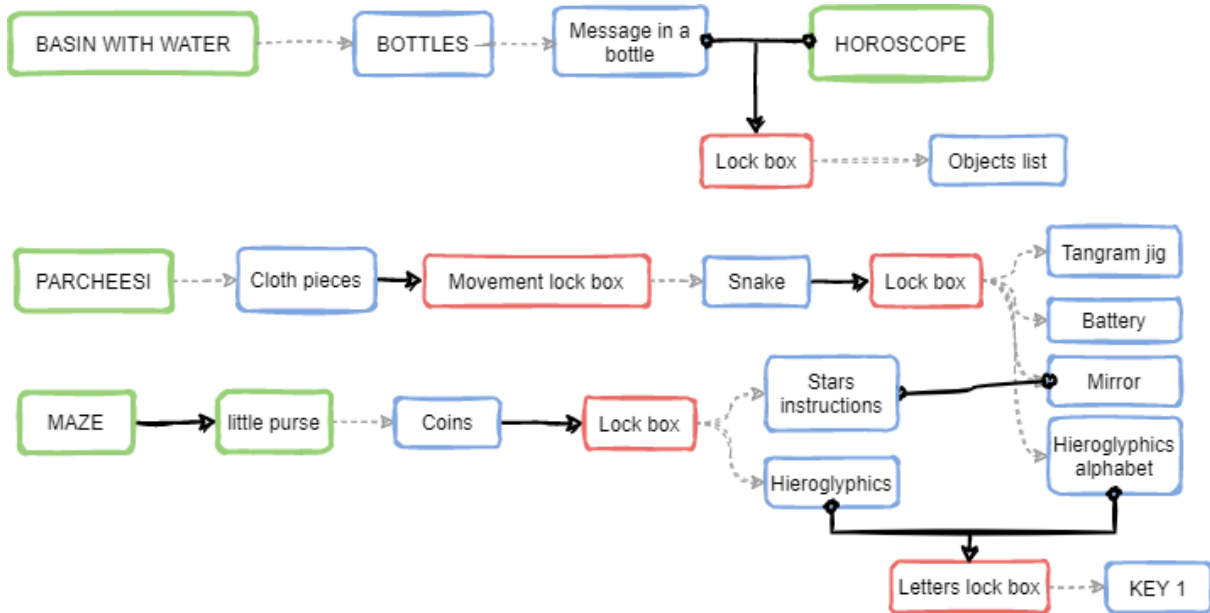
- tartoznak. A Hesperidész őrizetében, a naplemente nimfáiban vannak az arany almák, amelyeket, ha nem vagy ügyes, soha nem fogsz tudni látni".
18. A vers szavainak sorrendjével és az amforák számával megkapják a 701 kódot.
 19. Ezzel a kóddal kinyithatjuk a lezárt dobozt, amely a következőket tartalmazza:
 - a. Fél tangramm
 - b. Pontozási kód $do=3$, $la=1$, $si=2$
 20. Az imént talált tangram felével és a másik felével, ami az 1-es szobából származik, megkapják a 681-es kódot.
 21. A 681-es kóddal sikerül eltávolítaniuk a lakatot a mankókról.
 22. A kotta kódját, valamint a kottát piros színű jegyzetekkel feltekerve, amelyek a fuvola belsejében voltak, megkapják a 123-as kódot.
 23. A 123-as kóddal sikerül megnyitniuk a zseblámpát tartalmazó zárdobozt.
 24. A zseblámpával a csillagkép a számok felével, és az 1. szobában lévő zseblámpa akkumulátora megkapja a 439-es kódot.
 25. A 439-es kóddal kinyitják a zárdobozt, ahol a szemüveg van.
 26. A gyümölcstálban 3 narancs, 2 citrom és 4 körte található. Így kapják meg a 324-es kódot.
 27. Ezzel a kóddal kinyithatja a színes lakatot, amely megtartja azt a dobozt, amelyben az evőeszközöket adaptálta.
 28. A valahova beragadt csillagoknak 12, 14, 10 és 6 pontja van. Az első szoba utasításaival, amelyben azt mondja, hogy figyelniük kell "a pontok közepére", a 6753 kódot kapjuk.
 29. A 6753 kóddal kinyithatja alakatot a nádon.

Játék folyamatábra

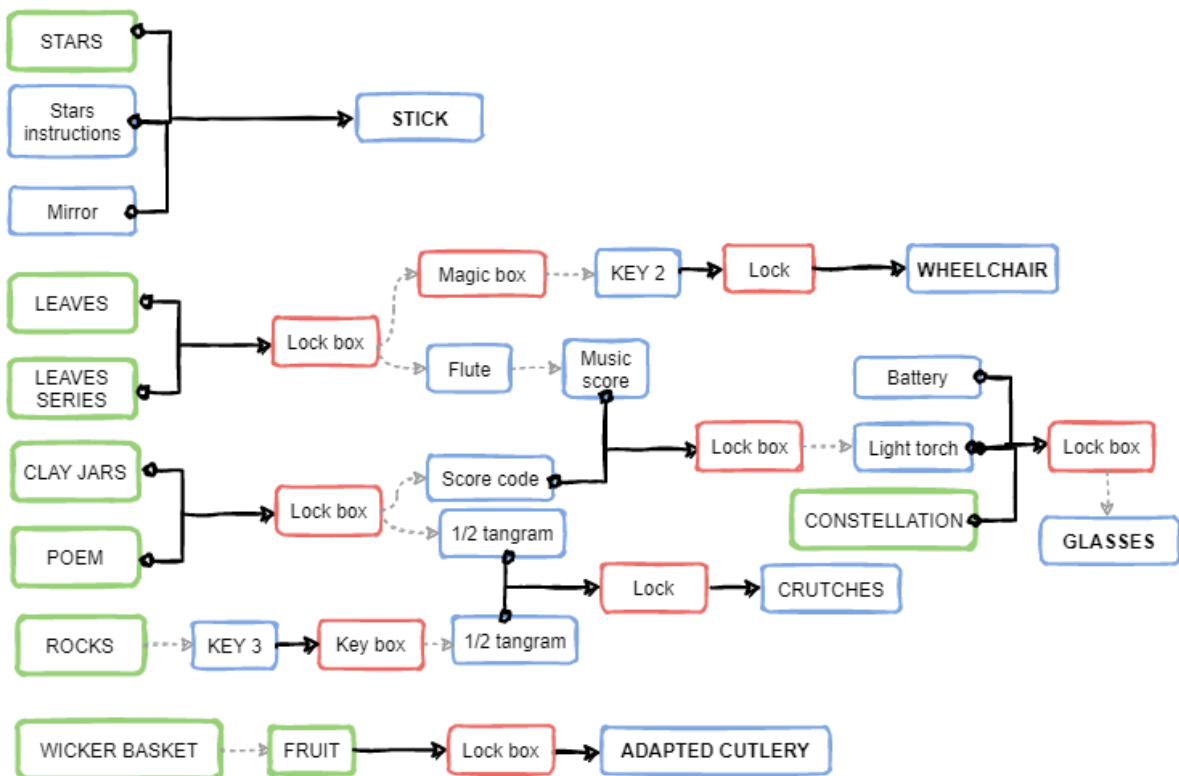
Az alábbi ow diagram bemutatja, hogy a forgatókönyvön belüli elemek hogyan kapcsolódnak egymáshoz, és hogyan használhatók egyik szobából a másikba való eljutáshoz, majd a játék megoldásához.

-  Game element (you can find it outside)
-  Game element (inside a box)
-  Locked element
-  Elements connected to each other
-  Opening locked element
-  Content of the element

1. SZOBA



2. TEREM



Hogyan lehet nyerni?

A játék befejezéséhez a résztvevőknek meg kell találniuk azokat a tárgyakat, amelyeket a Hesperidák őriztek: kerekesszéket, szemüveget, mankót, adaptált evőeszközöket és egy sétatobot. Ha lejár az idő, és nem volt idejük megszerezni az összes elemet, állítsák le őket, és mondják el nekik, hogy lejárt a játékidő.

Könnyítések

Játék közben fontos, hogy a játékosok jól érezzék magukat. Nem baj, ha elakadnak egy rejtvényen, mindaddig, amíg jól érzik magukat, miközben megpróbálják megoldani.

Ha azonban a játékosok unatkoznak, a játékszervezőknek közbe kell lépnie, hogy segítsen nekik.

A szabadulószoza környezetébe beilleszkedve a játékszervezők megjelenhetnek a szoba témájához illő karakterekként, mint például a kert nimfáiként.

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? vagy írjunk egy jegyzetet, amely elvezeti a játékosokat, és a vízbe vagy a szobába dobjuk, hogy megtalálják, amit kell.

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 szabadulószobákat úgy terveztek meg, hogy elengedhetetlen a játék megnyerése és a teremből való kijutás; mert ez egy fontos ténytetár fel, 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 szabadulószoza témájában, akkor nem lesz szükség arra, hogy megnyerjék a játékot, ezért ne könnyítse túl a játékmenetet.

Játékdinamika

A játék elején nagyon fontos, hogy bemutasd a játékot és a szabadulószobát, valamint azokat a szobákat, ahol ez megtörténik.

Bemutathatjuk a szabadulószobát, amelyben ismertetjük a témát, vagy a résztvevők például plakáton olvassák fel. Mielőtt elkezdenénk a játékot, hangsúlyozzuk a szabadulószoza célját: találjuk meg azokat a tárgyakat, amelyeket a Hesperidák a kertjükben tartanak, és amelyek lehetővé teszik a fogyatékkal élők befogadást.

Ki kell adnunk az utasításokat arra vonatkozóan, hogy az összes nyomot csak egyszer használják fel egy cél eléréséhez, amely például egy doboz kinyitása vagy egy elem megtalálása lesz. Fontos elmondani nekik, hogy nem szükséges a tárgyakat letépni, eldobni vagy eltörni a szabadulószoza eszközeiből, mivel mindegyik kinyílik, vagy könnyen

megoldható. Azt is el kell mondanunk nekik, hogy az összes talált nyomnak van haszna a szabadulószoza rejtélyének megoldásában.

Időt kapnak a szabadulószoza megoldásához, és aztán beléphetnek a szobába a játék megkezdéséhez.

A játékosok tájékoztatása

Miután a játék véget ért, a játékosok vagy elmenekülnek, vagy kifutnak az időből, ki kell kérdeznie őket. Fontos, hogy megteremtsük a nyugodt gondolkodás légkörét és megosszuk a csoport tapasztalatait, mivel így megismerhetjük, hogy a szabadulószoza milyen hatást gyakorolt a résztvevőkre és nyomatékosíthatjuk bennük a játék mondanivalójának lényegét.

Ha a résztvevők egy része nem ismerte a felfedezett tárgyak egy részét, fontos, hogy elmondjuk, mire valók és hogyan használják őket, így tovább kontextualizálhatjuk a szabadulószozát a fogyatékosokkal kapcsolatban.

Elkezdheted megkérni őket, hogy írjanak néhány kulcsszót néhány utólagos megjegyzésként, majd tegyél fel néhány kérdést:

1. Csináltál már valaha olyan szabadulószozát, amely hasonló témára reflektál?
2. Ismered az összes elemet, amit a Hesperidák megtartottak?
3. Mi a szándéka a Hesperides-nek, hogy elrejtse ezeket a hozzáférhetőségi tárgyakat?
4. Mennyiben nélkülözhetetlenek ezek a tárgyak a befogadáshoz?
5. Gondolod, hogy az ilyen típusú tapasztalatok segíthetnek a befogadásban?

Lezárás: Ennek a szabadulószozának a keretein belül megtanulhatjuk a fogyatékkal élő emberek befogadásának és a segítségének fontosságát és tudatosíthatja bennünk azokat a láthatatlan korlátokat, amik akadályozzák őket a mindennapi életben.

Képek = Calibri 12pt

Borítószöveg: Fotóhivatkozás. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular

Oldalszám: Fotóhivatkozás = Ugyanaz, mint fent.

Menekülés a rasszizmus elől: Eszköztár a befogadó közösségek népszerűsítésére.

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

I need a Hero

ESCAPE ROOM GUIDE

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



Heading 1 (Section Title) = Calibri Body 16pt

A szabadtéri szabadulószoza célkitűzéseinek és céljainak bemutatása

Ennek a szabadtéri szabadulószozának a fő célja, hogy a résztvevők megismerjék a zaklatás és a cyberbullying fogalmát. A bántalmazás minden típusát megismerjék, valamint hogy megértessék velük a zaklatás jelenségét. A játékon keresztül a résztvevőknek lehetőségük van arra, hogy az egyik nemzet tagjaként nyomozzanak két nemzet történetében, a nemzetek hosszú múltra visszatekintő ősi ellenségek. Az eligazítás során lehetőségük nyílik arra, hogy elgondolkodjanak a kérdés összetettségén, és azon, hogyan tudnak hozzájárulni a témában a pozitív változásokhoz.

1. Narratíva

Történetünk két különböző nemzetről szól, akik szomszédos országokban élnek. Az egyik a Vigronc, a másik pedig a résztvevők képzeletbeli nemzete.

A történet szerint a két ország hosszú múltra tekint vissza. A két nemzet fő ellenségnek tekinti egymást. Minket, mint a nemzetünk (a résztvevők csoportja) védelmezőit arra kér a nemzet, hogy védjük meg őket a Vigroncok ellen, akik meg akarják támadni az országunkat. Ezért úgy döntünk, hogy felkészülünk és harcba indulunk az ellenségünk ellen.

A 7 állomáson keresztül lépésről lépésre kitaláljuk, hogy mennyire veszélyesek a Vigroncok és miért akarják megtámadni hazánkat.

Az állomások feladata:

- 1. Építsük fel az országunkat/nemzetünket- Mi az ország neve, hogyan nézünk ki, mi a nemzeti kincsünk és mi a szuperhatalmunk.
- 2. Építsünk közösen egy totemoszlopot, amely meg tudja védeni az országunkat, amíg háborúba megyünk.
- 3. Oldjunk meg 5 rejtvényt, hogy megtaláljuk az utat a Vigronc országába.
- 4. Törjétek le a falat a mi országunk és a Vigroncok országa között.
- 5. Nagyon közel vagyunk az ellenségünk seregéhez és a háborúhoz is. De ekkor üzenetet kapunk Vigronc országának egyik védelmezőjétől. Meg kell oldanunk a rejtvényt, hogy rájövünk az üzenetre. (Az üzenet szerint már régóta tartanak tőlünk, és emiatt összegyűjtötték a legjobb katonáikat, hogy biztonságban legyenek. Amikor elhagytuk az országunkat és elindultunk hozzájuk, ők is elkezdtek háborúra készülni, de valójában békét akartak.
- 6. Üzenetet kell küldenünk a Vigronc seregének, hogy mi is békében akarunk élni velük.
- 7. Oldjunk meg a rejtvényeket és kössünk békeszerződést új barátainkkal.

A következő rész az eszközök és a technika leírásával foglalkozik.

3.a. Szükséges eszközök (lista)

A forgatókönyv elkészítéséhez szükségetek lesz egy útvonalra a helyszíneteken, amelyen a résztvevők megtalálják a különböző állomásokat, ahol meg kell oldaniuk az általatok készített rejtvényeket. Az útvonal nem lehet hosszabb 2 kilométernél, és minél izgalmasabb és változatosabb, annál jobban fogják élvezni a résztvevők. Az állomásokon az előre elkészített QR-kódokat kell elhelyezned, amelyek segítségével bárki feloldhatja a következő rejtvényt.

Egy ilyen hibrid szabadulószoza létrehozásához a következő eszközökre lesz szükséged:

ActionBound előfizetés

1x Laptop/ PC

1x okostelefon/ résztvevő csapat

1x nyomtatott QR-kód / állomás

1x poszter a játék leírásával

A többi eszközt az általatok készített rejtvények határozzák meg, de ezeket nem hagyhatjátok ki.

3b. Eszközök előkészítése

Ahhoz, hogy ez a hibrid szabadulószoza működjön, létre kell hoznia feladatokat az alkalmazásban. Ehhez nem lesz szükség semmilyen fejlett számítógépes ismeretre, csak némi alapismeretre és kreativitásra.

Itt van egy leírás a felhasználható feladattípusokról:

Információ: ezzel a lehetőséggel adhatsz némi információt a résztvevőknek, például a történet részleteit stb. Ez lehet szöveges formában, de lehet kép vagy videó is.

Kvíz: megadhat néhány kérdést, amelyekre a résztvevőknek válaszolniuk kell ahhoz, hogy tovább jussanak a játékban. Megadhatsz nekik lehetséges válaszokat, vagy teljesen rájuk bízhatod a választ.

Küldetés: Feladatot adhatsz a résztvevőknek, amelyet úgy oldhatnak meg, ahogyan ők szeretnék, csak a kreativitásuk szabhat nekik határt. A küldetés teljesítésének bizonyítására egy képet vagy videót tölthetnek fel neked.

Helykeresés: Ez az opció nagyon hasznos, mivel a következő helyszín GPS-koordinátáit használja, hogy segítsen a résztvevőknek megtalálni azt.

Kód beolvasása: Nagyon ajánljuk, hogy minden állomáson használd ezt a funkciót a tényleges feladat előtt, mert így a résztvevők nem hagyhatják ki a kaland egyes részeit! Az alkalmazás minden állomáshoz generál egy speciális QR-kódot, amelyet a játékosoknak be kell szkennelniük, hogy láthassák a következő feladványt.

Verseny: ezt a funkciót akkor használhatod, ha azt szeretnéd, hogy a résztvevők versenyezzenek egymással.

5b A Facilitator attitűdje

A facilitátoroknak kedvesnek, de határozottnak kell lenniük. Nyugodtnak és következetesnek. Nagyon fontos, hogy türelmes legyen. A csoportra kell összpontosítania. A facilitátoroknak tudniuk kell, hogy ők nem vezetők, hanem segítők, akik felhatalmazzák a résztvevőket, akik megnyugtatják a játékosokat, ha a helyzet úgy kívánja. Ha szükséges, tükörként kell viselkedniük, ami gyakran nagyon hasznos. Pl. kérdések esetén csak ismételjék meg, amit egy résztvevő mond, ahelyett, hogy értelmeznék.

Használja a saját személyiségét, de fontos, hogy szakszerű és figyelmes legyen.

Ne felejtse el, hogy a kérdések gyakran fontosabbak, mint maguk a válaszok. Ezért ha kérdezni kell, próbáljon meg nyílt kérdéseket használni. Győződjön meg róla, hogy a résztvevők megértik, hogy nincsenek rossz válaszok.

Teremtsen nyitott légkört, pszichológiailag biztonságos helyet. Hagyja, hogy a gyerekek megnyíljanak, hagyja őket beszélni. Emelje fel őket, adjon nekik visszajelzést. Abban az esetben, ha valami nem úgy megy, ahogyan terveztük, ne aggódjunk. Foglalja össze a történeteket. Célszerű reflektálni a történetekre.

Legyen segítőkész, de ne veszítse el a szerepét. Legyen barátságos, de ne haverbarát. Legyen empátikus, de tartson egy kis távolságot, ne keveredjen bele túlságosan érzelmileg, hogy ne váljon terápiás csoporttá. Irányítsa a résztvevőket, ha szükséges, miközben hagyja, hogy megnyíljanak.

Koncentráljon az általános célokra: tanulás, információmegosztás, önreflexió, érzékenyítés, empátia kialakítása a téma és egymás iránt, kapcsolatteremtés a témával. Közben figyeljünk a csoportdinamikára, reagáljunk a helyzetekre, hiszen a célokat sokféleképpen lehet elérni. Előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor a csoport nem a tervezett módon halad, de a célok így is teljesíthetők, a csoport esetleg más módon jut el odáig. Alkalmazkodjon ezekhez a helyzetekhez.

A szabadtéri szabadulószoza során a megoldásnak megfelelően nyitott és zárt rejtvényeket készítettünk. Ez azt jelenti, hogy némelyikük pontos választ/megoldást igényel, de másokat többféleképpen is meg lehet oldani. Nagyon fontos, hogy facilitátorként nyitott legyél a résztvevők különböző ötleteire, még akkor is, ha a nyitott rejtvények megoldása más, mint amire korábban számítottál.

Példa: Egyszer egy 16 évesekből álló csoporttal olyan szuperképességünk volt, hogy bicikli nélkül is tudtunk a levegőben biciklizni. Amikor megérkeztünk a 4. állomásra azt mondták,

minek bontjuk le a falat, ha fent is tudunk tekerni? Így közösen kitaláltuk, hogy a gyakorlatban hogyan működik a szuperképességünk, majd együtt tekertünk a fal fölött.

Ez a szerep megköveteli a teljes jelenlétet. Zárjunk ki minden zavaró elemet a foglalkozás idejére.

5c Hogyan lehet megnyerni a játékot?

A játék befejezéséhez a résztvevőknek meg kell találniuk az összes állomást és meg kell oldaniuk az összes rejtvényt, hogy rájöjjenek, hogy a két nemzet közötti fő probléma az ismeretlentől és a különbözőségtől való félelem. A rejtvények segítségével békeszerződést kötöttek, és megnyerték a játékot. Ha a 90 perces időzítő lejár, és a játékosok még nem fejezték be a játékot, elveszítik a játékot, de ettől függetlenül tarthat velük egy eligazító beszélgetést, hogy elmélyedjenek a témában.

A győztesek számára egy jelvényt készítettünk, amely azt mondja, hogy szuperhős vagy.

6. Értékelés- Feldolgozó foglalkozás

Fókusz: A zaklatás és az internetes zaklatás számának csökkentése a jelenség megértése, néhány olyan stratégia kipróbálása révén, amelyek segíthetnek a fiataloknak felismerni a zaklatást és elkerülni, hogy áldozattá váljanak.

Csoport létszám: 10-12 résztvevő

Idő: kb. 1x60 perc

Helyszín: Ifjúsági központ vagy közterület, közösségi intézmények (játszótér, park, templomtér, városi utca, könyvtár, múzeum stb.) Fontos, hogy ezek népszerű és biztonságos helyek legyenek.

Eszközök:

- 14 szék vagy pad
- szimbolikus jelmez

Javaslat: A workshop hatékonyabb, ha 2 facilitátor vezeti a folyamatot.

1. Értékelés és önreflexió

Fő cél, hogy egy csapattá váljanak és reflektáljanak érzéseikre és magára a történetre. Ezt a csoporton belüli bizalom kialakításához ajánljuk, ami segíti az önreflexió folyamatot, valamint a témában való elmélyüléshez.

Javasoljuk, hogy az alábbi gyakorlatok közül válasszanak ki kettőt vagy hármat:

- "Kutatás és találkozás" 10 perc

Mindenki csukott szemmel, lassan, finoman, óvatosan beszéd nélkül mozog. Amikor találkozunk valakivel, köszöntsük őt szavak nélkül lágyan. Csak mozdulatokat használjunk, majd lépünk tovább. Közben a játékvezető utasításokat ad: - Álljunk meg valaki előtt, vizsgáljuk meg az arcát, majd menjünk tovább - A kezek köszönjenek egymásnak - Az ujjak legyenek dühösek, a kezek harcoljanak egymással, majd béküljenek ki - Keressünk valakit, akinek ugyanolyan hosszú a haja, mint a miénk, ha megtaláltuk, fogjuk össze a kezünket, és menjünk együtt tovább

Az utasítások szükség szerint módosíthatók és bővíthetők.

- - Vak kígyó - 10 perc

Egy sorban állunk, egymástól karnyújtásnyira, és mindenkinek be van kötve a szeme. Megkérjük a résztvevőket, hogy jobb kezükkel ragadjanak meg egy kötelet. Az első játékostól levesszük a szemkötőt, és ő lesz a kígyó szeme. A kihívás az, hogy mindenféle terepen és akadályokon keresztül eljussunk A pontból B pontba. A játékvezető mutatja az utat, de nem szakítja félbe, nem ad utasításokat, hanem gondoskodik a kiemelkedő veszélyek elhárításáról. A kígyó szeme mindig az első személy, aki eldöntheti, hogy vagy utasításokat ad, vagy hallgat, és nem jelzi a terepváltozást/akadályokat a többieknek. A kígyó szemét meghatározott időközönként (létszámtól függően 2-3 percenként) cseréljük; aki elől volt, az a sor végére áll és felteszi a szemkötőt. A játékban mindenkinek legalább egyszer kell vezetnie a kígyót a célállomásig.

Ez egy..." játék - 5 perc

Körben ülünk; a játékvezető felemel egy tárgyat, és mindenkinek el kell mondania, mi jut róla eszébe. pl. egy ásványvizes palackról - Ez egy mikrofon (első játékos) - Nem, ez egy sodrófa... és így tovább, amíg nem lesznek ötletek. Játék Változat: Kiscsoportokat hozunk létre, és 2-3 perc alatt össze kell gyűjteni az adott tárgy minél több felhasználási módját. Ezután összegezzük az eredményeket

- Információs kígyó - 10 perc

A játékosok sorban ülnek (állnak). A játékvezető az első ember fülébe súg egy mondatot, majd ő továbbítja a mellette ülőnek, és így tovább, amíg a sor végére nem érünk. A szavak a hallás félreállítása miatt a játék végére mulatságosan eltorzulhatnak. Az utolsó személy hangosan kimondja a mondatot, és mi összehasonlítjuk az első személynek mondott mondattal.

- Esőerdő - 3 perc

Az instrukció a következő: álljatok szoros körbe, és mindig azt csináljátok, amit a tőletek balra álló tesz. A vezető kezdi, és akkor változtatja a mozdulatot, ha mindenki az előző mozdulatot csinálja. A mozdulatsor a következő:

1. Először lassan, majd egyre erősebben dörzsöljétek a tenyereteket!
2. Paskoljátok az ujjaitokkal!
3. Dobolj mindkét kezeddal a combodon!
4. A combodon dobolás mellett dobolj mindkét lábaddal is! 5. Ismételd a mozdulatokat 4-től 1-ig visszafelé (először csak a lábaddal dobolj, majd paskolj az ujjaiddal, aztán dörzsöld a tenyereddel)!
5. Elállt az eső, kisütött a nap!

- **"Atomok" – Imaginációs gyakorlat- 5 perc** (Kérje meg a résztvevőket, hogy hozzanak létre különböző atomokat konkrét számú alkotóelemekkel úgy hogy csatlakoznak egymáshoz) példa: Most hozzon létre atomokat 2 komponenssel, keresse meg a párját.

tipp1: Figyeljete a résztvevők létszámára, a létszám kiválasztásánál ügyeljete arra, hogy senki ne legyen egyedül.

tipp2: Bármilyen tevékenységet használhatsz, ami segíthet a résztvevőknek egymásra koncentrálni és megnyugodni.

2. A tudatosság növelése

A fő cél a téma elmélyítése, és a résztvevők tudatosságának növelése az ismeretlen és a másság elleni gyűlölet jelenségével kapcsolatban. Fogalmazzuk meg saját szavainkkal, hogyan ismerik fel magát a jelenséget, és milyen lehetőségeik vannak ezekben a helyzetekben.

Javasoljuk, hogy válasszanak egyet az alábbi gyakorlatok közül, vagy az eszköztárunkból:

- **Mural Painting- Falfestés - Mi történt? 20 perc**

A falfestészet felé a festési technika megismerésén, a nagy felületen, és együtt történő alkotáson, valamint az alapelvek elsajátításán keresztül vezet az út. Ez azt jelenti, hogy először A/4-es méretű papírra, majd vászonlapokra, egyéni, kiscsoportos és egész csoportos közös festmények készülnek. A résztvevők végig csak a 3 alapszínt (piros, sárga, kék), valamint a feketét és a fehéret használják, és ezekből keverik össze a további színeket. Természetesen ecsettel dolgoznak, és mondanivalójukat figurális és egyetemes szimbólumok ábrázolásával fejezik ki, arra törekedve, hogy mindenki számára érthető legyen. A plakátszerű megjelenítés is ezt a célt szolgálja.

Közös falfestés: A csoport közösen festi meg az előre megtervezett festményeket a kiválasztott területre: először vázlatot készítenek és megrajzolják a körvonalakat, az egyes képrészletek határait, majd lépésről lépésre megfestik elképzeléseiket.

- Imaginációs gyakorlat - 15 perc

A csoport felkészítéséhez a következő lépéseket javasoljuk:

- 1.A csoport tagjai becsukják a szemüket.
2. Lazítsanak (ezt különböző légzéstechnikákkal lehet segíteni: hasi légzés, mély légzés stb.)
- 3.Ezután el kell képzelniük magukat a céljuk elérésének folyamatában, vagy meg kell alkotniuk egy történetet.
- 4.A vezetőnek, mintha egy mérkőzést kommentálna, lassú, nyugodt tempóban el kell mondania a megvalósítandó folyamatokat: Mi történt ma?
- 5.A gyakorlat lejártá után a csapattagok kinyitják a szemüket, és megbeszélik a látottakat és tapasztaltakat.

3. Reflexiók:

A fő cél a témában való elmélyülés.

Javasoljuk, hogy így fejezd be a foglalkozást:

- **Beszélgetés - 15-20 perc** (Kérje meg a résztvevőket, hogy foglaljanak helyet egy székre körben. Kérdezd meg őket arról, mi történt velük, mit fedeztek fel, hogyan érezték magukat a játék során.

Tipp3: Használj nyitott kérdéseket, tartsd szem előtt, hogy nincs rossz válasz. Példák a nyílt kérdésekre:

- Hogyan érzed magad most?
- Mi történt veled?
- Mit gondolsz a Vigroncokról?
- Lenne Ön is Vigronc?
- Ha te lennél a helyükben, mit tettél volna másképp?
- Mondj el 5 tulajdonságot a nemzetedről.
- Milyen tanácsot adnál azoknak a nemzeteknek, akik nem tudnak a Vigroncokról?
- Mit gondolsz, milyen érzés Vigroncnak lenni?

- **"Mi van a hátizsákodban?" - 10 perc** (Üljetek le együtt egy körbe. Kérdezzétek meg a résztvevőtöket, hogy mit visznek haza, mit tettek a hátizsákjukba?)

tipp4: Szimbolizálhatják azt is, hogy mit visznek magukkal (tárgyakkal stb.).

tipp5: Ez lehet csak egy szó, egy érzés vagy akár egy mozdulat is.

tipp6: Tudasd velük, hogy a program után is rendelkezésre állsz, így ha bármiről szeretnének veled beszélgetni, te ott vagy nekik.

tip7: Adj pozitív visszajelzést, mindenki nagyszerű munkát végzett, köszönjük a tevékenységet.

tip8: Kicsit később reflektálj a munkádra, most dicsérd meg magad, remek munkát végeztél.

Images = Calibri 12pt

Cover Text: Photo reference. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular

Page Number: Photo reference = Same as above.

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906

Janka's Story

SZABADULÓ SZOBA ÚTMUTATÓ

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



A szabadulószoza bemutatása, célok és tevékenységek mentén

A szabadulószobának a fő célja, hogy a résztvevők megtapasztalják a bullying (erőszak) és a cyberbullying (onlineBullying) jelenségét. Felismerjék és megértsék a bántalmazás fogalmát és működését. A játékon keresztül a résztvevőknek lehetőségük nyílik arra, hogy kívülállóként vizsgálják meg egy lány történetét akit bullingoltak. A feldolgozó foglalkozás pedig alkalmat ad arra, hogy elgondolkozzanak a probléma összetettségén és azon, hogyan járulhatnak hozzá a pozitív változásokhoz a témában.

1. Narratíva

Történetünk főszereplője Janka, egy gimnazista, aki egy nagyon tehetséges, de kevésbé népszerű lány. Szinte minden tantárgyból nagyon jó jegyei vannak, és tagja az iskola röplabdacsapatának is. Legjobb és egyetlen barátnője Petra, mindent együtt csinálnak.

A napokban Janka anyukája megtudta, hogy nemcsak a jegyei kezdtek romlani, hanem a röplabdacsapat edzéseit is kihagyta. Amikor belépünk a szobájába, egy nagyon dühös telefonhívást kapunk Petrától, amiben lényegében szakít Jankával a tettek miatt. Innentől kezdve ki kell derítenünk, mi áll Janka bukásának hátterében, és megpróbáljuk kideríteni, mi történt Janka és Petra között.

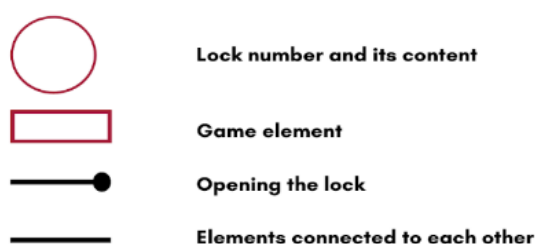
Először is megtudjuk, hogy az elmúlt években Janka és Petra az osztályukban az úgynevezett népszerű gyerekek zaklatásának áldozatai voltak. Egy ponton azonban Janka élete megváltozik, és felveszik a népszerű gyerekek közé, amiért nagyon hálás. Ezután elkezd kerülni Petra társaságát, nem válaszol a telefonhívásaira, és nem is ír neki vissza.

Nem is veszi észre, hogy új barátai csak kihasználják őt, neki kell megcsinálnia helyettük a házi feladatokat, és hiába van a csoportjukban, maga a zaklatás nem szűnik meg.

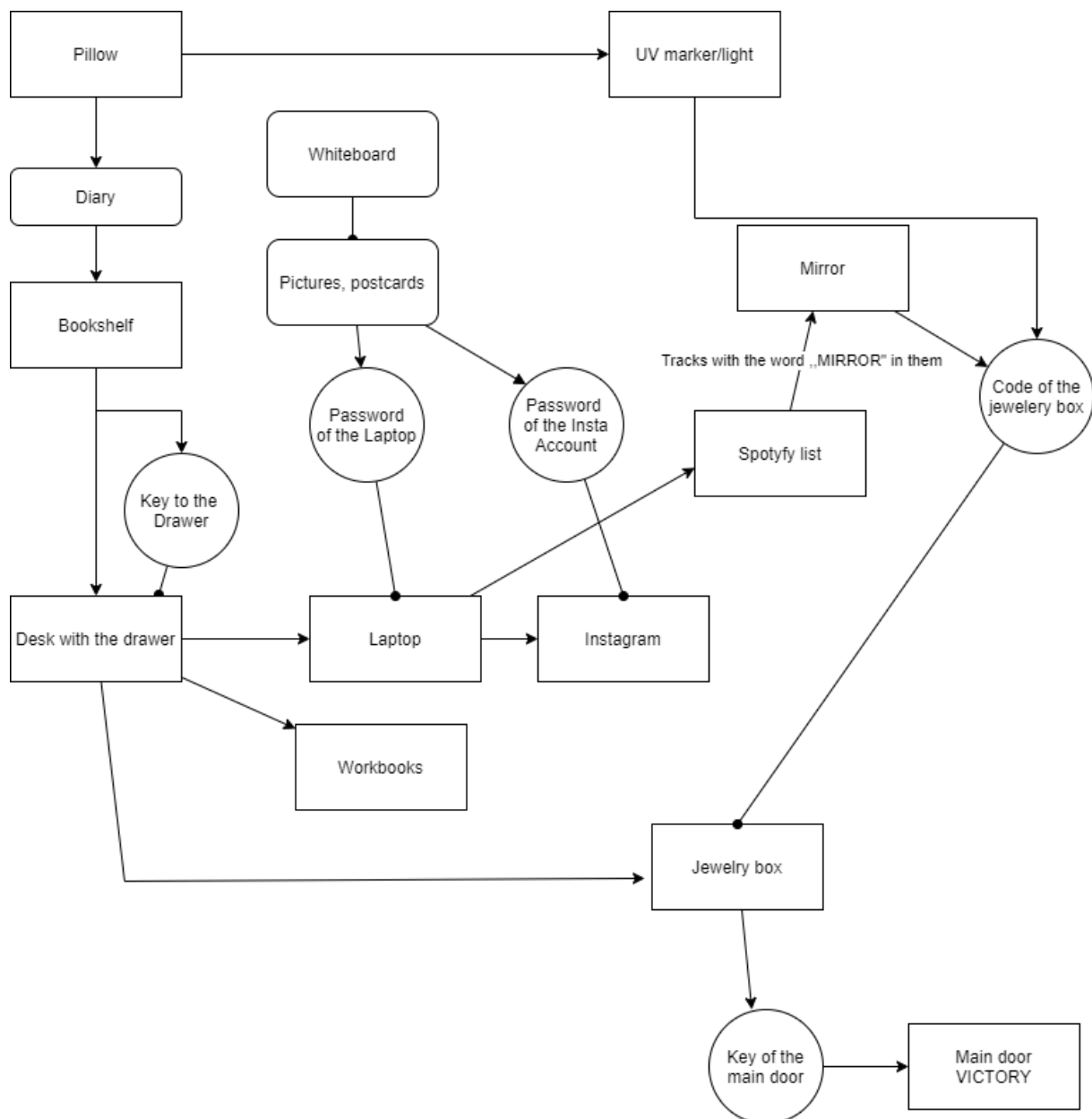
Ebben a pillanatban Janka körül mindenki tudja, hogy valami elromlott, de még senki sem tudja, hogy mi.

Jankát meghívják egy buliba a népszerű gyerekekkel, de megtiltják neki, hogy Petrát is meghívja. Janka életében először iszik alkoholt, és egy hatalmas titkot árul el Petráról a többieknek. Ha ez még nem lenne elég, az egyik lány a csoportból Insta Live-ot indít, és most már az egész világ, köztük Petra is hallja, amit Janka mond. A Petrával való konfliktus után Janka eltűnik.

2. A szabadulószoza folyamatábrája



A folyamatábrán a játék menete látható, a szabadulószoza feladatainak/rejtéjeinek megoldása lépcsőről lépésre. Az egyes állomáskból több úton is tovább lehet haladni a következő rejtélyig. A folyamatábrán a különböző szövegdozoz formák (kör, téglalap, vonal) jelölik a játékban betöltött különböző funkciókat. A megoldásokhoz szükséges kódok körrel vannak jelölve, a játék elemei téglalapba vannak írva (ezek a legfontosabb tárgyak melyek a feladatokat rejtik).



3. Eszközök és előkészületek

A következő rész a szabaduló szoba megépítéséhez szükséges eszközöket tartalmazza.

3.a. Helyszín, berendezés, tárgyak, eszközök (lista)

A Janka története saját tiszobájában játszódik. Így szükség lesz egy szobára, mely tinilányszobaként van berendezve.

A szobának tükröznie kell egy tiniány életét, így életszerűen kell berendezni. A szobába lehet elhelyezni tini ételeket, snacket, Colát, könyveket, cd-t, cipőket, tini magazinokat, plakátokat, fényképeket, sporteszközöket, sminktermékeket, parfümöt, s tulajdonképpen bármit, amit a mai tinik használnak.

1 x ágy
1 x takaró
2 x párna
1 x íróasztal
1 x könyvespolc
1 x Könyv egy lyukkal a közepén
1 x laptop
1 x 3-4 kulcs
1 x szekrény
1 x tükör
1 x Parafatábla
1 x Számozás láda
1 x asztali lámpa
1 x UV filc
1 x UV lámpa
1 x Kulcs a bejárat ajtóhoz
12 x Munkafüzetek az iskolából
1 x Ajtó
1 x Doboz / láda ékrszeres
1 x Pos-it
1 x Virág kaspóval
Fotók (nyaralás, csalás, barátok, buli stb)
Ruhák, zoknik, cipők, és egyéb tinis dolgok.

3b. Eszközök előkészítése

A szabadulósobában használt anyagok egy részét elő kell készíteni. Használhatunk használt ruhákat és bútorokat, nem kell újonnan vásárolnunk. A lényeg, hogy egy tiniszobát hozzunk létre. Kreatívnak, színesnek és izgalmasnak kell lennie. Fontos az érzés, a fiatalos hangulat megteremtése. Aki ebben a szobában játszik, úgy érzheti, hogy ez a saját világa.

1. Rendezzük be a tiniszobát.
(bútorok, könyvek, ruhák, képek stb.)
2. Írjátok meg a napló lapjait.
Írj néhány oldalt egy új naplóba. Világosnak és olvashatónak kell lennie. (1. függelék)
3. Rejtsd a naplót a párna huzatába.
4. Tedd a párnát az ágyra.
5. Készíts egy könyvet, amelynek a belsejében van egy lyuk. Rejtsd el az asztalfiókjának kulcsát a könyv belsejébe. Tedd a könyvet a könyvespolcra.
6. Írjátok különböző neveket a füzetekre, az egyik füzetre egy post-it-et is tehetsz egy tennivalólistával, és határidővel.
7. Hozzon létre egy számítógépes fiókot jelszóval. Tipp a jelszóhoz: Az első nyaralás időpontja és helyszíne a legjobb barátnőmmel. (Hollókő (egy magyar város) 2017.07.20.). Írjunk egy jelszót az egyik képeslapra a tábláról.
8. Hozzunk létre egy Instagram-fiókot az egyik bántalmazónak, aki feltöltötte a videót, és Jankának is. Készítsetek egy Insta-videót a pletykálkodásról, és töltsétek fel a fiókjába.

9. Készítetek egy jegyzetet a laptopon jelszóemlékeztetővel. (Az első nyaralás időpontja és helyszíne a legjobb barátnőmmel.)
 10. Hozz létre egy Spotify lejátszási listát, adj hozzá néhány olyan dalt, aminek a címében a tükör szó szerepel, és hagyd, hogy megnyíljon.
 11. Rejtsd el a füzeteket, a laptopot és az UV-lámpát az asztal fiókjába, és zárd le őket.
 12. Írjátok az UV-tollal az ékszeres doboz kódját a tükörhöz, rajzoljatok és írjatok más infókat is.
 13. Tedd a főbejárat kulcsát az ékszerdobozba, és rejtsd el valahova a szobában.
 14. Hozzatok létre egy messenger csoportot a zaklatóknak, és néhány üzenet után adjátok hozzá Jankát, aki lehet, hogy tagja a csoportnak, de a zaklatás nem szűnt meg.
15. Tegyetek egy táblát a falra. Tegyetek rá néhány képeslapot, képet és egyéb emléket Jankáról. Tegyetek ki legalább egy képet Jankáról és Petráról egy nyaralásról (vagy képeslapot), írjátok a hátoldalára a dátumot és a helyszínt.

4c. Szoba megalkotása, kialakítása

A Janka történetéhez a szabadulósobának elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy a játékhoz szükséges összes eszköz, valamint körülbelül 5-8 játékos elférjen kényelmesen. A szobának egy átlagos tiniszobához hasonlónak kell lennie. Egy egyszerű szoba, amely elég nagy 5-8 résztvevő számára megfelelő lehet. Fontos a következő dolgokra figyelmet fordítani: friss levegő, fény, színek a szobában, hétköznapi, kellemes hangulat. Legyen békés a szoba, ahol a titkokat el lehet rejteni.

5a Bevezetés

A bevezetéshez használhatod a narratívát, és a csoporthoz igazíthatod. Győződjön meg róla, hogy a játékosok értik, mi a célja a játéknak. Kelts fel az érdeklődést, és mutasd be izgalmasan a kerettörténetet, hogy kíváncsiággal kezdjék a résztvevők a játékot.

" Ma egy rejtélyt fogtok megoldani az osztálytársatokkal, Jankával kapcsolatban. Már egy hete eltűnt. Az utolsó, aki beszélt velem, a legjobb barátnője, Petra. Itt van egy feljegyzés erről a beszélgetésről.

- Janka: Örülök, hogy felvetted! Csak elnézést akartam kérni a videó miatt. Nem tudtam.....
- Petra: Mit nem tudtál? Hogy hogyan kell titkolózni? Vagy hogy miért nyomnak egy telefont az arcodba? Ugyan már Janka, ez nevetséges.
- Janka: Nem akartalak megbántani.
- Petra: Lehet, hogy nem, de ez már nem számít. Ne hívj többet!
- Janka: Petra ne tedd le!...

„Készen álltok az indulásra? 30 perctek van, hogy megoldjátok a rejtélyt és megtaláljátok Jankát, mielőtt valami szörnyűség történik Jankával"

- Tipp1: Tegyétek világossá, hogy mik a szabályok a szobában. Példa: A játékteremben a játéktérben a játékosok számára is legyen világos, hogy a játékban mi történik: "Vigyázzatok a felszerelésre, mindent józan ésszel lehet kinyitni, nem erőszakkal"
- tip2: Adj nekik valamit, ami segíthet nekik a facilitátorral való kommunikációban. (telefon, walkie-talkie stb.)
- tip3: Mondd el nekik, hogyan nyerhetik meg a játékot, és mennyi idejük van a rejtvények megoldására. (Javasoljuk, hogy ne legyen több 30-45 percnél).
4. tipp: Tudasd velük, hogy a szabaduláshoz utána egy feldolgozó workshopon vesznek részt.
5. tipp: Kérdezd meg tőlük, hogy van-e kérdésük.
6. tipp: Használj hangüzenetet (vagy videót) indításként, hogy az elején könnyebben bevond őket.

5b A facilitátor atitűdje

A facilitátoroknak kedvesnek, de határozottnak kell lenniük. Nyugodtnak és következetesnek. Nagyon fontos, hogy türelmes legyen. A csoportra kell összpontosítani. A facilitátoroknak tudniuk kell, hogy ők nem vezetők, hanem segítők, akik felhatalmazzák a résztvevőket, akik megnyugtatják a játékosokat, ha a helyzet úgy kívánja. Ha szükséges, tükörként kell viselkedniük, ami gyakran nagyon hasznos. Pl. kérdések esetén csak ismételjék meg, amit egy résztvevő mond, ahelyett, hogy értelmeznék.

Használja a saját személyiségét, de fontos, hogy szakszerű és figyelmes legyen.

Ne felejtse el, hogy a kérdések gyakran fontosabbak, mint maguk a válaszok. Ezért ha kérdezni kell, próbáljon meg nyílt kérdéseket használni. Győződjön meg róla, hogy a résztvevők megértik, hogy nincsenek rossz válaszok.

Teremtsen nyitott légkört, pszichológiailag biztonságos helyet. Hagyja, hogy a gyerekek megnyíljanak, hagyja őket beszélni. Emelje fel őket, adjon nekik visszajelzést. Abban az esetben, ha valami nem úgy megy, ahogyan terveztük, ne aggódjunk. Foglalja össze a történeteket. Célszerű reflektálni a történetekre.

Legyen segítőkész, de ne veszítse el a szerepét. Legyen barátságos, de ne haverbarát. Legyen empátikus, de tartson egy kis távolságot, ne keveredjen bele túlságosan érzelmileg, hogy ne váljon terápiás csoporttá. Irányítsa a résztvevőket, ha szükséges, miközben hagyja, hogy megnyíljanak.

Koncentráljon az általános célokra: tanulás, információmegosztás, önreflexió, érzékenyítés, empátia kialakítása a téma és egymás iránt, kapcsolatteremtés a témával. Közben figyeljünk a csoportdinamikára, reagáljunk a helyzetekre, hiszen a célokat sokféleképpen lehet elérni. Előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor a csoport nem a tervezett módon halad, de a célok így is teljesíthetők, a csoport esetleg más módon jut el odáig. Alkalmazkodjon ezekhez a helyzetekhez.

Ez a szerep megköveteli a teljes jelenlétet. Zárjon le minden zavaró elemet a foglalkozás idejére. Legyen felkészült, és tartsa be a facilitátori szerep határait.

5c Hogyan lehet megnyerni a játékot

A játék befejezéséhez a résztvevőknek meg kell oldaniuk az összes rejtvényt a szobában, és rá kell jönniük, mi történt Jankával. A rejtvények egy ékszeres dobozhoz vezetnek, amelyben meg fogják találni a főbejárat kulcsát. Ezzel a kulccsal ki tudják magukat engedni a szobából, és egyúttal megnyerik a játékot. Ha a 30 perces időzítő lejár, és a játékosok még nem fejezték be a játékot, akkor elvesztették a játékot, de ettől függetlenül tarthatsz velük egy eligazító beszélgetést, hogy kiderítsd Janka teljes történetét, és elmélyedj a témában is.

6 Feldolgozó foglalkozás

A csoportfoglalkozás célja: A zaklatás és az internetes zaklatás számának csökkentése a jelenség megértése és néhány olyan stratégia kipróbálása révén, amelyek segíthetnek a fiataloknak felismerni a zaklatást, és elkerülni, hogy áldozattá váljanak.

Célcsoport: 10-12 résztvevő, akik csapatként próbálják ki a szabadulósobát.

Időtartam: kb. 2x45 perc, 15 perc szünettel a két alkalom között.

Helyszín: Egy egyszerű szoba, amely elég nagy ahhoz, hogy 5-8 résztvevővel mozgásos gyakorlatokat végezzenek, jobb, ha a résztvevőknek lehetőségük van levenni a cipőjüket, ez kényelmesebbé teszi számukra a helyzetet.

Eszközök:

- 14 szék
- 3-4 flipchart papír
- 15-20 toll és filctoll
- sok post-it
- szimbolikus jelmez
- egy flipchart papír, rajta egy emberi sziluettel

Javaslat: A workshop hatékonyabb, ha 2 facilitátor vezeti a folyamatot.

1. rész (kb. 45 perc): A szabadulószoza értékelése

Fő cél, hogy együtt legyenek a résztvevők, és reflektáljanak az érzéseikre és magára a történetre. Megosszák egymással a tapasztalataikat, érzéseiket, élményeiket.

- "**Atomok**" - vezetett imaginációs gyakorlat- 5 perc (Kérje meg a résztvevőket, hogy hozzanak létre különböző atomokat konkrét számú alkotóelemekkel).

példa: Most hozzon létre atomokat 2 komponenssel, keresse meg a párját.

tipp1: Figyeljete a résztvevők létszámára, a létszám kiválasztásánál ügyeljete arra, hogy senki ne legyen egyedül.

tipp2: Bármilyen tevékenységet használhatsz, ami segíthet a résztvevőknek egymásra koncentrálni és megnyugodni.

- "**Szoborpark**" - 5-10 perc (Kérje meg a résztvevőket, hogy sétáljanak körbe a szobában, adjon nekik olyan utasításokat, amelyek segíthetnek nekik abban, hogy a szabadulószoa történetére koncentrálnak).

példa: Képzeljéte el, hogy még mindig a szobában vagytok. Janka szobájában vagytok. Látjátok az ágyat a rajta lévő párnákkal, az asztalt a lappal, a tükört, a kedvenc emlékeiről készült képeket stb. Hol vagy pontosan a szobában? Mit csinálz most? Hogy érzed magad most? stb. Ha úgy érzed, készen állsz, keresd meg a helyedet Janka szobájában, és fagyj szoborrá, amelyik el tudja mondani a többieknek, hogy mit csinálz és hogyan érzed magad.

Tipp3: Ha van szoborparkod, körbejárhatod őket, és megkérheted őket, hogy osszák meg, mit gondolnak most, amikor megérinted a vállukat. Figyelj arra, hogy ne mondjanak túl sokat, mert kicsit később a részletekről is beszélgetni fogtok.

tipp4: Először is segíts a résztvevőknek, hogy újra elképzeljék a szobát. Ezután tegyen fel néhány konkrét kérdést arról, hogy hol vannak a szobában, mit csinálnak, hogyan érzik magukat stb.

tipp5: A szoborpark helyett más módszerekkel is segíthetsz nekik kifejezni magukat, például: közös festés vagy rajzolás, a hangjuk használata vagy konkrét mozdulatok. Figyelj arra, hogy a csoportod milyen állapotban van, és mire van szükségük abban a pillanatban.

- **Beszélgetés** - 15-20 perc (Kérje meg a résztvevőket, hogy foglaljanak helyet egy székre körben. Kérdezd meg őket arról, mi történt velük a teremben, mit fedeztek fel, hogyan érezték magukat a játék során.

Tipp6: Használj nyitott kérdéseket, tartsd szem előtt, hogy nincs rossz válasz. Példák a nyílt kérdésekre:

- Hogyan érzed magad most?
- Mi történt veled a szobában?
- Mit tettél a menekülés érdekében?
- Mit gondolsz Janka helyzetéről?
- Mit gondolsz Jankáról?
- Kik Janka barátai?
- Mit csinálnál másképp Janka helyében?

- **"Légy szakértő"** 5-10 perc (Mondd el a résztvevőknek, hogy ők újságírók. Hozz létre belőlük 3-4 kiscsoportot, és adj minden csoportnak más-más feladatot)

példa: Írjatok egy cikket Jankáról és a helyzetéről egy helyi újságnak. Adjatok meg nekik egy stílust, például: pletyka cikk, hír, tudományos cikk, horoszkóp stb. Ha a csoportok készen állnak, közösen ellenőrizzük a cikkeket.

Tipp7: Adjunk nekik 5 percet az első alkalommal a cikkek elkészítésére. Ha ez nem elég, adhatsz nekik néhány plusz percet.

tipp8: Ha nincs elég idő a cikkek ellenőrzésére, megteheted a következő rész elején, vagy meg is kérdezheted a résztvevőket, hogy tudnak-e még 5 percet koncentrálni.

15 Perc Szünet

2. rész (kb. 45- 50 perc) - Tudatosságnövelés

A fő cél a téma elmélyítése, és a résztvevők tudatosságának növelése a zaklatás és a cyberbullying jelenségével kapcsolatban. Definiálják saját szavaikkal, hogy mi a zaklatás, hogyan ismerik fel, és milyen lehetőségeik vannak ezekben a helyzetekben.

- **"Számoljunk együtt"** 5 perc- (Számoljunk együtt 1-től 10-ig úgy, hogy egy számot egyszerre csak egy résztvevő mondjon el, anélkül, hogy előtte sorrendet állítanánk fel.)

tipp9: Hagyjuk, hogy 3-5 alkalommal próbálják meg, és ha túl nehéz 10-ig számolni, akkor csökkenthetjük a célt 5-re. Dicsérd meg őket akkor is, ha csak 2-ig tudnak számolni, ez egy nagyon nehéz játék. Mondd meg nekik, hogy a rekordjuk most 2, és bármikor gyakorolhatnak, amikor csak akarnak.

10. tipp: Használhatsz bármilyen más játékot is, ami segíthet nekik abban, hogy a szünet után egymásra koncentráljanak.

- **"Szerep a falon"**- 10 perc (Rajzolj egy ábrát egy flipchart papírra a foglalkozás előtt. Építsétek fel közösen Janka karakterét. Kérd meg a résztvevőket, hogy gondolják át, milyen Janka. Milyen a személyisége, hogyan néz ki, mit szeret csinálni stb. Kérd meg őket, hogy gondolataikat írják fel post-it-re, és tegyék a flipchartra Janka sziluettje köré).

11. tipp: Megkérheted őket arra is, hogy tematikusan rakják ki a post-it-eket, például így: Mit gondol Janka? - Tegyétek őket a feje köré. Mit érez Janka? - Tedd őket a szíve köré. Mit szeretne Janka tenni? - Tegye a keze és a lába mellé.

tipp12: Ezt megint kiscsoportban csinálhatjátok, de akkor is működik, ha a résztvevők egyedül gondolkodnak.

tipp13: Janka jellemének megalkotásához egy másik módszert is használhatsz.

- "Adj egy kis tanácsot"- 10- 15 perc (Az egyik facilitátor lenne Janka a következő néhány percben. Janka tanácsért jött a résztvevőkhöz, mert hallott a témával kapcsolatos tapasztalataikról. A résztvevők szakértőként tanácsot adhatnak neki, hogyan tudná kezelni a helyzetét, és hogyan tudná elkerülni, hogy zaklatás áldozatává váljon).

14. tipp: Nehéz Janka szerepéből facilitálni. Javasoljuk, hogy párban vezessük a foglalkozást.

tipp15: Janka karaktere legyen olyan, amilyennek a résztvevők megalkották őt.

tipp16: Használhatsz szimbolikus jelmezt, például szemüveget vagy kalapot, hogy egyértelművé tedd, mikor vagy Janka szerepében.

tipp17: Ha facilitátorként nem érzed jól magát a szerepjátékban, akkor használhat egy szimbolikus Jankát (például egy üres széket), és a résztvevők továbbra is adhatnak neki tanácsokat.

tipp18: Ha elég bátor vagy, vagy van tapasztalatod a drámapedagógiában, bátran vállalhatod Janka szerepét, még akkor is, ha csak te vagy az egyetlen facilitátor.

tipp19: Ne félj, ha nem te vagy a legjobb színész/színésznő, nem ez a lényeg.

- **"Mi lenne, ha..."**- 15- 20 perc (Próbáljátok ki azokat a tanácsokat, amelyeket Jankának adtatok. Ez egyúttal lehetőség a résztvevők számára, hogy kipróbáljanak valamilyen forgatókönyvet, amelyet a mindennapi életükben is alkalmazhatnak, de most egy biztonságos térben vannak).

20. tipp: Bárki lehet Janka, de csak az egyik facilitátor lehet a zsarnok.

tip21: A többiek (akik nem Janka szerepében vannak) egy jellel (például tapssal) megállíthatják a helyzetet, és tanácsot adhatnak "Jankának", vagy akár szerepet is cserélhetnek az aktuális szerepjátékkal.

- "Mi van a hátizsákodban? " - 10 perc (Üljetek le együtt egy körbe. Kérdezd meg a résztvevőt, hogy mit visznek haza, mit tettek a hátizsákjukba?)

tip22: Szimbolizálhatják azt is, hogy mit visznek magukkal (tárgyakkal stb.).

tip23: Ez lehet csak egy szó, egy érzés vagy akár egy mozdulat is.

tip24: Tudasd velük, hogy a program után is rendelkezésre állsz, így ha bármiről szeretnének veled beszélgetni, te ott vagy nekik.

tip25: Adj pozitív visszajelzést, mindenki nagyszerű munkát végzett, köszönjük a tevékenységet.

26. tipp: Kicsit később reflektálj a munkádra, most dicsérd meg magad, remek munkát végeztél.

I think it is important to write exactly what the messages are supposed to be. It doesn't depend on the story, because this is your story. People might adapt it in the future, but they cannot play if you don't share yours first.

Eg. Write the diary pages: page 1, date 1st of May 2021. "Gosh, I saw that guy in the main hall..." page 3, 5 of June "I hate the teacher"

same for post-it, password, note, reminder ecc

especially code and passwords need to be there

Images = Calibri 12pt

Cover Text: Photo reference. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular

Page Number: Photo reference = Same as above.

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906



Bibliografía

- <https://sdgs.un.org/2030agenda>
Specifically:
 - Obj n.4: <https://sdgs.un.org/goals/goal4>
 - Obj n.5: <https://sdgs.un.org/goals/goal5>
 - Obj n.10: <https://sdgs.un.org/goals/goal10>
 - Obj n.16: <https://sdgs.un.org/goals/goal16>
- Passport Index: <https://www.passportindex.org>
- Global Citizen Foundation: <https://global-citizen.org>
- Vox - Borders: <https://www.vox.com/a/borders>
- “This is America” by Childish Gambino (Donald Glover) <https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>
- Wired - This is America, che cosa racconta il nuovo video di Childish Gambino (o meglio Donald Glover): https://www.wired.it/play/televisione/2018/05/08/this-is-america-donald-glover-childish-gambino/?refresh_ce=
- Hate groups in the USS by SPLC Southern Poverty Law Center: <https://www.splcenter.org/hate-map>
- Cafe Babel - I Sans Papiers di Bruxelles hanno fame di giustizia: <https://cafebabel.com/it/article/i-sans-papiers-di-bruxelles-hanno-fame-di-justizia-60f14132f723b37b439a3638/>
- La Repubblica - Abdullahi: con la mia storia di rifugiato cerco di far capire ai ragazzi la fortuna di essere italiani: https://torino.repubblica.it/cronaca/2014/03/05/news/abdullahi_con_la_mia_storia_di_rifugiato_cerco_di_far_capire_ai_ragazzi_la_fortuna_di_essere_italiani-80282457/
- Linguistic racism by BBC: <https://www.bbc.com/worklife/article/20210528-the-pervasive-problem-of-linguistic-racism>
- 10 examples of linguistic racism: <https://www.universal-translation-services.com/language-discrimination-examples-in-10-languages/>
- Huizinga, Johan. 1970. Homo Ludens: a study of the play element in culture. London: Maurice Temple Smith Ltd
- Hauswald Harald: <http://www.harald-hauswald.de/>
- Conrad Shumann: <https://www.vanillamagazine.it/la-drammatica-fine-di-conrad-schumann-il-soldato-che-salto-verso-la-liberta/>
- Nikita by Elton John: <https://www.youtube.com/watch?v=Tg-Q-Acv4qs>
- Checkpoint Charlie by Steven Van Zandt: https://www.youtube.com/watch?v=suJ6UFITD_8
- Heroes by David Bowie: <https://www.youtube.com/watch?v=IXgkuM2NhYI>
- Wind of Change degli Scorpions: <https://www.youtube.com/watch?v=n4RjJKxsamQ>
- Another Brick in the Wall by Pink Floyd: <https://www.youtube.com/watch?v=5IpYOF4Hi6Q>
- We are Muesli: <https://www.weare muesli.it/wiw>
- podcast 1989 si Spotify: <https://storielibere.fm/1989-wind-change/>
- Moscow Musik Peace Festival: https://it.wikipedia.org/wiki/Moscow_Music_Peace_Festival
- World Press Photo: <https://www.worldpressphoto.org>
- IOM : <https://www.facebook.com/IOM/>
- Die Mauer: <https://marco-cortesi.com/il-muro-spettacolo/>
- Ministerium für Staatssicherheit: https://web.archive.org/web/20070703024302/http://www.bstu.bund.de/cln_042/nn_715182/EN/Home/homepage__node.html__nnn=true__nnn=true
- Wayback Machine : <https://web.archive.org/web/20090209041228/http://myspystory.com/intro.html>
- Berlin website about walls and escape attempts: <https://www.berlin.de/mauer/it/storia/apertura-del-muro>
- Ostalgie: <https://aspeniaonline.it/il-muro-invisibile-che-resiste/>
- Cambridge Online Dictionary: Bullying.
URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullying>



- BulliesOut: Understanding the Bullying Circle (09/2018) URL: <https://bulliesout.com/need-support/young-people/are-you-being-bullied/>
- EUR-Lex: Directive 2016/679. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939913107&uri=CELEX:32016R0679>
- EUR-Lex: Directive 2008/913/JHA. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939877073&uri=CELEX:32008F0913>
- EUR-Lex: Directive 2016/800. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939841600&uri=CELEX:32016L0800>
- EUR-Lex: Directive 2011/93/EU. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939746460&uri=CELEX:32011L0093>
- EUR-Lex: Directive 2012/29/EU. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939704096&uri=CELEX:32012L0029>
- Gian Carlo Blangiardo (27/03/2019) pg.: 7-8 Istat: Indagine conoscitiva su bullismo e cyberbullismo. URL: <https://www.istat.it/it/files/2019/03/Istat-Audizione-27-marzo-2019.pdf>
- Dario Cillo (01/07/1997) Educazione&Scuola: Scuola. URL: <https://www.edscuola.it/archivio/statistiche/bullismo.html>
- Gov.UK, Department of Education (04/07/2017): Guidance preventing bullying. URL: <https://www.gov.uk/government/publications/preventing-and-tackling-bullying>
- Wolters Kluwer: évi CXXV. törvény az egyenlő bánásmódról és az esélyegyenlőség előmozdításáról. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A0300125.TV>
- Wolters Kluwer: 2011. évi CXCV. törvény a nemzeti köznevelésről. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1100190.TV>
- Wolters Kluwer: 2012. évi C. törvény a Büntető Törvénykönyvről. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1200100.TV>



Melléklet

A kísérleti szakasz eredményei



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CEIPES • CENTRO INTERNAZIONALE
• PER LA PROMOZIONE
• DELL'EDUCAZIONE
• E LO SVILUPPO



ESCAPE RACISM

TOOLBOX TO PROMOTE INCLUSIVE COMMUNITIES

PROJECT NUMBER: 2019-2-IT03-KA205-016906





Játéktesztelési Beszámoló

Tartalomjegyzék

<i>Tartalomjegyzék</i>	2
<i>Bevezetés</i>	3
<i>Victor Története</i>	4
<i>Gyors Divat</i>	7
<i>Menekülés a Disabware-ből</i>	9
<i>A Hesperidák kertje</i>	10
<i>Bűnös? Az utolsó szó hozzád!</i>	11
<i>Kivonulás az úrrön keresztül</i>	13
<i>Küzdelem a rasszizmus ellen</i>	14
<i>Nincsenek határok</i>	16
<i>Janka története</i>	17
<i>Szükségem van egy hősrre</i>	18



Bevezetés

Az „LTTA of Escape Racism” projekt során megosztott egyik legfontosabb tipp a következő volt: teszt, teszt, teszt!

Javaslatunkkal összhangban figyelemmel kísértük ezt a fontos szakaszt, és már a kezdetektől fogva belevontuk a nyomon követést és az adatgyűjtést

A konzorcium tapasztalatait és kompetenciáit figyelembe véve terveztünk néhány eszközt az észrevételek és visszajelzések gyűjtésére, egy rövid útmutatót, amelyet [itt](#) lehet elolvasni.

Főbb pontok:

- **iránymutatások** amiket a facilitátor használhat a vizsgálatok elvégzése során
- **ellenőrzőlista** a játéktervező számára papíralapú támogatásként
- **visszajelzési űrlap** a játékosok számára a játék után

Íme néhány ok, amiért úgy gondoljuk, hogy a tesztelés (és a játékesztelés) nagyon fontos, és semmilyen okból nem szabad kihagyni egy új eszköz fejlesztése során, különösen, ha oktatási célja van.

1. A tevékenység a fejedben volt, aztán szavakba öntötted és/vagy papírra írtad, és végül valósággá válik! Minden egyes lépés átalakította a kezdeti ötletet, de amíg nem látod, hogy fut, nem tudhatod, hogy mások hogyan érzékelik és élik meg.
2. Lehet, hogy (és ez gyakran így van) megértesz valamit a saját játékkal kapcsolatosan, amit nem vettél észre, mielőtt megláttad ahogy emberek játszottak veled. Ez egy nagyszerű tanulási pillanat a játéktervezők számára.
3. Rájössz, hogy az a munka, amit akkora intenzív szenvedéllyel, sok idővel és erőforrással végeztél... nem arra a célra szolgál, amire gondoltál. Ez borzasztóan hangozhat, de sokkal jobb felfedezni ezeket a fekete lyukakat a tesztelési fázisban, mint egy munkamenetet a célcsoporttal, és csúfos kudarcot vallani.

A következő fejezetekben olvashatsz a tesztjeinkről.

Mindig örömmel fogadjuk a megjegyzéseket, ezért ha van, fordulj hozzánk bizalommal.

Jó szórakozást!



Victor Története

A Victor Története egy oktató célú szabadulószoza-élmény, amely a modern rabszolgaság témáján, különösen a kényszermunka altémáján alapul. A szabadulószoza középpontjában Victor története áll, egy művelt, családorientált személy, akit a modern rabszolgatartók csábítottak az Egyesült Királyságba egy jobb élet ígéretével. Ezt követően fogságban tartják, és arra kényszerítik, hogy dolgozzon nekik, hogy kifizesse azt az adósságot, amelyről azt állítják, hogy felmerült nála. A rabszolgák veszélyeztetik családjá életét, ha megpróbál elmenekülni. A szabadulószoza rejtvényeket és tárgyakat használ, amelyeket a játékosoknak fel kell fedezniük és meg kell oldaniuk, hogy elmeséeljék Victor életének történetét a kényszerű rabszolgasága előtt, a modern rabszolga életét és az esetleges szabadon bocsátását.

Játéktesztelés Victor története

A globális Covid-19 járvány és az Egyesült Királyság 2020 márciusa és 2021 júliusa közötti kijárási korlátozások a Victor Történetének játéktesztelését kivételes kihívássá tették. Az ezen időszakot követően a munkavégzésre vonatkozó korlátozások meghosszabbították ezt az időkeretet. A játéktesztelés ezért 2021. szeptember 21-én kezdődött, és amikor lehetővé vált, 2022 májusáig folytatódott. Összesen nyolc teszszakaszra került sor, mindegyikben 3-5 játékos vett részt. Az ülések 2-3 órán át tartottak, további idővel jártak a szoba előkészítésével, szétszerelésével és a szabadulószoza készlet tisztításával. Összesen huszonkilenc ember tapasztalta meg a Victor Történetét, és adott 2022. június 1-jén visszajelzést.

A játékteszt alkalmak általában a játékosok üdvözlésével, a Coventry Egyetem munkatársainak bemutatásával kezdődött, akik tartották a játékot. A bemutatkozások után a facilitátorok röviden elmagyarázták az Escape Racism projektet, magát a szabadulószozát, és a játékteszt indoklását. Mindez segített megnyugtatni a játékosokat, mielőtt beléptek volna a szabadulószozába, és 45 percet kaptak a nyomok feltárására és a rejtvények megoldására, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy befejezzék. A játékosok többsége elérte ezt a célt a megadott időkereten belül, míg azok a játékosok, akik közel álltak a játék befejezéséhez, néhány perc plusz időt kaptak erre. Miután a játék véget ért, függetlenül attól, hogy befejeződött-e vagy sem, a játékosokat kiengedték a teremből, és kikérdezték őket az élményről. További információval lettek ellátva a szobáról, az általa tartott rejtvényekről és a modern rabszolgaság témájáról. A játékosoktól ezután visszajelzést kértek a szobáról, és az általuk megadott információkat forrásként használták fel a játék minőségének módosításához és javításához. Végül az összes játékost arra kérték, hogy töltsenek ki egy rövid online felmérést, amely 17 kérdésből állt a játék játszhatóságával és tartalmával kapcsolatban.

Felmérési adatok elemzése

Az online felmérés kérdéseire válaszoló játékosok több mint 50%-a játszott már fizikai



szabadulósobát a Victor Történetének játékesztelése előtt. A felmérés eredményei tehát a tapasztalattal rendelkező játékosok és azok szinte tökéletes spektrumát fedik le, akiknek még soha nem volt szabadulósobás tapasztalatuk. Meglepő tehát, hogy a játékosok 78%-a a megadott időkereten belül fejezte be a szobát.

Minden játékos magasra értékelte a játék élvezeti szintjét, körülbelül 96%-uk 7-re pontozta az 1-től (alacsony) 10-ig (magas) terjedő skálán. Hasonló értékeléseket adtak a játékok tanulási élményére, egy játékkal aki átlagosra (5) pontozta a tanulást, míg 91% -uk a 7 és 10 közötti tartományra értékelte.

A szabadulósoba általános nehézségét megmérték, és az erre vonatkozó értékelések változatosabbak. A játékosok 22%-a könnyűnek találta a szabadulósobát, míg a többiek nehéznek találták a játékot, az átlagos pontszám 6-7 volt. Ez azonban ellentétben áll a szoba befejezésének arányával, amely azt mutatja, hogy több mint lehetséges volt az adott időkereten belül befejezni. A tapasztalatok ezen eltérése a játék vagy a facilitátor csapat által a játékosoknak nyújtott segítség mennyiségének változásának tudható be.

Ami a facilitálást illeti, minden játékos elfogadhatónak vagy minőségileg magasabb színvonalúnak értékelte a szabadulósobáról kapott információkat, a játékosok 87%-a pedig jónak vagy nagyon jónak minősítette a kapott információkat. Magasabb értékelést értek el a facilitátorok amikor a kérdés arra vonatkozott, hogy jók voltak-e játék futtatásában, a válaszadók 100%-a adott jó vagy nagyon jó értékelést. Ezek az értékelések tükröződnek, amikor a játékosoknak a témával kapcsolatban nyújtott egyéb információról kérdezték őket, és minden válasz a jó vagy nagyon jó kategóriába esett.

Az egyes rejtvények nehézségére vonatkozó írásbeli visszajelzések is mellékelve lettek, és ez segített a játékelmény módosításában. Például a leggyakrabban legegyszerűbbként felsorolt rejtvény magába foglalta egy kulcs megszerzését egy vízzel és hajcsatokkal teli vázából. Azonban kevés játékos vette figyelembe az ehhez szükséges tárgyak tényleges összegyűjtéséhez kellő lépések számát, ami a rejtvényt összetettebbé tette, mint azt a lehetséges érzélte. Ezenkívül, mivel a legtöbb játékos átlagon felülinek értékelte a játékot, a döntés amellet szolt, hogy a játék megnehezítése nem kívánatos megközelítés. Ezért a játék kiegyensúlyozásakor nagyobb jelentőséggel bírt számunkra az információ arról, hogy a játékosok mely rejtvényeket találták nehéznek. Sok játékos úgy gondolta, hogy az a rejtvény, amely megkövetelte tőlük, hogy megfejtsék a naplóoldalak sorozatában található kódot, túl nehéz volt. Ennek megkönnyítése érdekében lépésekre került sor. Kezdetben a naplóoldalakon használt betűtípust módosították, hogy a napló könnyebben olvasható legyen. Ez minden esetben segített a játékosoknak a rejtvény megoldásában, azonban a rejtvényt még mindig túl nehéznek tartották. Ennek enyhítése érdekében a kódot kissé megváltoztatták, hogy a felbontás könnyebben látható legyen, és végül egy extra nyomot, egyszerűen egy bekarikázott betűt adtak hozzá a naplóban, hogy a játékosokat a megoldás felé tereljék.

A fent felsorolt eredményekkel összhangban a tesztelésben részt vevők 91%-a mondta azt, hogy barátainak és kollégáinak ajánlaná a szabadulósobát. Ugyanennyien azt is elmondták, hogy az Escape Racism projekt által létrehozott többi szabadulósobában is játszanának, ha lehetőséget kapnának rá. Ezek a számok nagyon magasak, és a szoba magas színvonalát mutatják mind a szórakozás, mind a tanulási élmény tekintetében.



A játékesztelés témája rendkívül ismerős számunkra, azonban a fizikai szabadulószoza játékesztelése teljesen új élmény. A szabadulószoza kezdeti kialakítása rendkívül módszertani volt, azonosította az aggodalomra okot adó területet és a körülötte lévő kérdéseket, kutatta a témát, megértette az áldozatokat, kitalált egy történetet, amely tükrözi a téma természetét, és végül összeillesztett egy játékot rejtvényekkel, amelyek illeszkednek ebbe a keretbe, és amelyek segítettek tájékoztatni az embereket a témáról.

Bár úgy tűnt, hogy a játék dizájnya viszonylag jól alakult az alkotási fázis végén, a játékesztelés olyan finomságokat tárt fel, amelyek egyébként észrevétlenek maradtak volna, vagy figyelmen kívül lettek volna hagyva. Ez lehetővé tette, hogy közölt, néha nagy léptékű változtatásokat hajtsanak végre, módosítva egy naplót tartalmazó rejtvényt, vagy egy tárgy rekreálását, és gyakran kis léptékben, kiemelve egyetlen betűt, vagy egy "x" -et helyezve egy tárgyra, hogy odavonzzák a felhasználókat. Ezeket a változtatásokat gyakran menet közben hajtották végre, lehetővé téve a módosítások elvégzését, és a játékot 24 órával később újra tesztelték, hogy megtekinthessék a játékmenetre gyakorolt hatásukat. Ez a gyors változtatási és újratestelési képesség felbecsülhetetlen értékű volt az alkotási folyamat szempontjából, és segített létrehozni egy olyan szobát, amely nemcsak a játékosok számára működik, hanem a fontos téma számára is, amelyet közvetíteni hivatott.



Fast Fashion

A Fast Fashion egy oktatási virtuális szabadulószoza (VER) élmény, amely a modern rabszolgaság, különösen a kényszermunka témáján alapul. A VER feltárja Nayva történetét, egy fiatal, törekvő divattervezőt, aki elhelyezkedik egy ruhagyárban, amely egy fűtcai gyors divatcég ellátási lánc, bár ez semmiben sem hasonlít arra, amire számított. Két hónap alatt Nayva elviseli a kényszermunka gyakorlatát, a munkavállalói jogok hiányát, a rossz munkakörülményeket, a szexuális kényszert, ahol óránként mindössze 3.50 fontot fizetnek neki, ami 2020-ban 4,08 eurónak felelt meg. A VER egy sor rejtvényt és nyomot használ 6 lépésen belül, amelyeket a játékosoknak dekódolniuk és megoldaniuk kell, hogy továbbléphessenek a következő szoba lépéseire, és felfedezzék Nayva élethelyzetét, a gyárban elkövetett illegális tevékenységeket és a posztmodern rabszolgaság vizsgálati következtetéseit.

Gyors Divat Játékesztelés

A Gyors Divat fejlesztése során a COVID-19 járvány óriási hatással volt a világra, az Egyesült Királyság 2020 márciusa és 2021 júliusa között érvényesítette első kijárási korlátozásait. Ennek a nehézségnek köszönhetően a Gyors Divat fejlesztése lehetővé tette, hogy a játék virtuális szabadulószobává alakuljon a hagyományos szabadulószoza helyett. A Gyors Divatot kizárólag online hozták létre, tesztelték és kísérleteztek vele 2021 májusától 2022 márciusáig. Volt egy alkalom, ahol személyes hibrid facilitációként rendezték meg. Összesen nyolc tesztelési munkamenetet hajtottak végre és használtak fel 3 - 10 játékos között egy vagy két csoporttal szinkronban. Az online ülések 1-2 órán át tartottak, eligazításokkal, megbeszélésekkel és bármilyen nyílt megbeszéléssel. Összesen 44 ember tesztelte és tapasztalta meg a Gyors Divatot, és visszajelzést adott a 2021. július 23-ai online felmérésen keresztül.

A játékeszték azzal kezdődtek, hogy üdvözölték a játékosokat, és bemutatták őket a Coventry Egyetem munkatársainak, akik facilitálják a játékot. A bemutatkozások után a facilitátorok röviden ismertették az Escape Racism projektet, magát a virtuális szabadulószobát, a játék felállítását és céljait, valamint a játékesztelés során figyelembe veendő technikai funkciókat. Mindez segített abban, hogy a játékosok jobb betekintést nyerjenek a játékba, mielőtt beléptek volna a virtuális szabadulószobába, 60 percet kaptak a nyomok dekódolására és a rejtvények megoldására, amelyek lehetővé tették számukra, hogy befejezzék. Mérsékelt számú játékos érte el ezt a célt a megadott időkereten belül, míg azok a játékosok, akik közel álltak ahhoz, hogy a játékot befejezzék, több időt kaptak arra, hogy teljesítsék a szobát, amelyben voltak, ha akarták.

Miután a játék véget ért, a megadott időkereten belül vagy sem, a játékosokat kikérdezték az élményről. További információkat szolgáltatottak a virtuális szabadulószobáról, az egyes szobákban tartott rejtvényekről és a modern rabszolgaság témájáról. A játékosoktól ezután visszajelzést kértek a szobákról, és az általuk megadott információkat forrásként használták fel a játék minőségének módosításához és javításához. Végül minden játékost arra kérték, hogy



töltsön ki egy rövid online felmérést, amely 17 kérdésből állt a játék játszhatóságával és tartalmával kapcsolatban.

Felmérési adatok elemzése

Az online felmérés kérdéseire válaszoló játékosok közül csak 21% játszott virtuális/online szabadulósobával a Gyors Divat tesztelése előtt, és a felmérésben részt vevők 64%-a tapasztalt fizikai szabadulósobát, mielőtt részt vett volna a játéktesztelésben.

A felmérés eredményei a fizikai és/vagy online szabadulósobában való korábbi tapasztalattal rendelkező játékosok változó spektrumát fedik le, ami azt jelzi, hogy a fizikai szabadulósoba még mindig a legnépszerűbb formátum a játékmenet szempontjából. Míg az online szabadulósobák a gyakorlatban piaci rések, a játék formátuma nem marad hallatlan. Becslések szerint a játékosok 50%-a a 60 perces időkereten belül teljesítette a virtuális szabadulósobát.

Minden játékos magasra értékelte a játék élvezeti szintjét, körülbelül 93%-uk az 1-től (alacsony) és 10-es (magas) skálán 7-10 között pontozta. Más eredmények hasonló értékeléseket mutattak a játék tanulási élményére vonatkozóan, 100% -ban a 7 és 10 közötti tartományon belül, az átlagos pontszám 8,4 volt.

A játszhatóság és a nehézség mérése azt mutatta, hogy összességében kihívást jelentő játék volt, a játékosok 14%-a találta észszerűnek a virtuális szabadulósobát, míg 86%-uk találta nehéznek a játékot a 7 és 10 közötti értékelések alapján, az átlagos pontszám 8,07 volt. Továbbá ez ellentétben áll a szoba befejezési arányával jár, ami azt mutatja, hogy az adott időkereten belül be lehetett fejezni. A tapasztalatok ezen eltérései a játékban végrehajtott változtatásoknak tudhatók be; vagy a segítők által a játékosoknak nyújtott támogatás mennyiségének változásának.

A kvalitatív visszajelzést kaptunk az egyes rejtvények nehézségeiről a játéktesztek időskáláján keresztül; ezen megjegyzések némelyikét felülvizsgálták, és segítettek konkrét módosításokat végrehajtani az általános játékélmény javítása érdekében, míg mások rámutattak, hogy néhány rejtvény könnyen megfejthető. Például a leggyakrabban felsorolt rejtvény, amelyet a legkönnyebben megoldhatóként kell felvázolni, a 2. szobában található emoji diagram megfejtése volt.

A többi rejtvény benyomásai időnként kihívást jelentettek, sok játékos megjegyezte, hogy a rejtvény, amely megkövetelte tőlük a hexadecimális egyenletben található kód megfejtését, túl nehéz volt, azonban az egyik válaszadó kiemelte, hogy ez volt a könnyebb rejtvény a felmérés kitöltésekor. Ezt több tényezőre lehetne finomítani, konkrétan inkább a korcsoportokra, a gyakorlati területekre és az oktatásra, de ezeket az adatokat nem gyűjtötték össze a felmérés során, így nem szolgálhatnak megbízható adatként.

A hexadecimális rejtvény megkönnyítése érdekében néhány digitális műtárgyat állítottak össze, hogy segítsenek leírni a játékosoknak, hogyan oldják meg a rejtvényt. A további műtárgyak segítettek a játékosoknak megérteni, hogy mit keresnek a rejtvényeken és nyomokon belül, és felfedezni a végső rejtvény megoldásának különféle módjait; Azonban



még mindig a hexadecimális egyenlet volt a legnehezebben megoldható rejtvény, válaszadók 57% -a egyetértett. A probléma orvoslása érdekében további információkat adtunk hozzá az útikönyvhöz, hogy a facilitátorok áttekinthessék és alkalmazhassák a játékmenetben. A felsorolt meghatározó nyom lehetővé teszi a játékosok számára, hogy összehasonlítsák a 3. szobában megadott egyes fizetési jegyzék végösszegét, és kivonják őket egymásból, hogy megkapják a jelszót a VER befejezéséhez.

Néhány megjegyzésben közös tényező volt, az a nem kívánt benyomás, hogy megnehezítik a játékot, mivel az online funkcionalitás és beállítás bizonyos aspektusai nehézséget jelentettek a játékosok számára, hogy navigáljanak. Például a jelszórendszer és a választott felhőalapú tároló meghajtó platform bonyolult volt a játékosok számára, annak ellenére, hogy a korábbi visszajelzések alapján már volt néhány adaptáció.

Ami a facilitálást illeti, minden játékos elfogadhatónak vagy minőségileg magasabbnak minősítette a virtuális szabadulósobáról nyújtott információkat, 86%-uk pedig jónak vagy nagyon jónak minősítette a megadott információkat. A legmagasabb értékelést akkor érték el, amikor arról kérdezték, hogy a facilitátorok mennyire voltak jók a játékeszt lebonyolításában, a válaszadók 100%-a adott jó vagy nagyon jó értékelést.

Végül az ebben a részben szereplő értékelések a játékosoknak a témával kapcsolatban nyújtott egyéb információkról kérdezték; A válaszok további 100% -a a jó vagy a nagyon jó kategóriákba esett.

Azok közül, akik részt vettek a játékesztelésben és a felmérésben, a válaszadók 86%-a mondta azt, hogy ajánlaná a szabadulósobát barátainak és kollégáinak, míg 79%-uk azt mondta, hogy az Escape Racism projekt által létrehozott más szabadulósobákban is játszana, ha erre lehetőség adódik.

Ezek a számok jelentősek, és bizonyítják a virtuális szabadulósoba magas színvonalát, mind a játékosság, mind a tanulási élmény tárgyaként. Hasznos volt, hogy több kutatási adatot gyűjthettünk a tanulási tapasztalatokról és a virtuális szabadulósoba formátumáról, tekintve, hogy ez az első alkalom, hogy egy külső projektbe lett tervezve és megvalósítva. A fizikai szabadulósobához hasonlóan a virtuális szabadulósoba kezdeti kialakítása is módszertani megközelítést alkalmazott. A játék abból állt, hogy megvizsgálta és azonosította az aggodalomra okot adó területet és a körülötte lévő kérdéseket, kutatta a témát, megértette az áldozatokat, és olyan történetet készített, amely tükrözi a téma természetét. További feltárt szempontok voltak az empátia reprezentálása a narratív struktúrában, valamint a játék rejtvényekkel való összevetése, hogy illeszkedjenek a keretbe, hogy segítsenek tanítani és tájékoztatni az embereket a témáról.

Menekülés a Disabware-ből

Az "Menekülés a Disabware-ből" két szobában zajlik, az első a másodikhoz vezet. Ebben egy disztópikus jövőben találja magát, amelyben a technológia az emberi test részévé vált,



amelyet most egy mesterséges intelligencia (M.A.I.) irányít, amely a Disaware vírus következtében az emberek, akik nem frissítenek, elkülönülnek a társadalomtól.

Általános visszajelzés

Két különböző alkalommal teszteltük a szabadulósobát: 1. teszt: 202. június Valladolidban.. Három csoport - összesen 11 ember. 2. teszt: 2021. augusztus Cubillos del Silben. Öt csoport - összesen 22 fő vesz részt.

Az az általános érzés volt a játékosoktól, hogy jól érezték magukat a játék során, és hogy utólag, a megbeszélés során reflektálniuk kell a témákra. A játékosok egy része fogyatékossgal élő fiatal volt, és elégedettségüket fejezték ki, hogy lehetőségük van ilyen jellegű, hozzájuk igazított szabadidős tevékenységek végzésére.

A kísérleti tesztelés nagyon hasznos volt számunkra, tervezők számára, mert láthattuk, hogy milyen rejtvények túl nehezek vagy túl zavaróak, különösen a dekorációk és a scenográfia. Aztis látta, hogy a háttértörténet és a környezet nagyon vonzó a résztvevők számára.

A kérdőív eredményei

A résztvevők nagy többsége jelezte, hogy jó tapasztalatai vannak, és mindenképpen ajánlani fogják barátaiknak vagy kollégáiknak.

A tanultakról a legtöbben olyan attitűdöket említettek, mint a tolerancia, a tisztelet, a sokszínűség, a társadalmi akadályokkal szembeni empátia és a megkülönböztetés. Néhányan közülük a csoportdinamikát is megemlítették, például az együttműködést és a kommunikációt. A lehetséges fejlesztésekben volt néhány érdekes javaslat, mint a vizuális és hallási rejtvények, az empátia kialakítása az ilyen típusú fogyatékossgokkal, vagy a korlátok lehetőségekké alakítása a játékon belül. Azt is jelezték, hogy a hátrányos helyzet téma jobban jelen lehetne a játékban.

Néhányan közülük azt fejezték ki, hogy ezt fel lehetne használni egy formális oktatási környezetben, hogy az iskolákban a megkülönböztetésről és a sokszínűségről tanítsanak.

Lehetséges változások

Ebben a scenárióban azt tapasztaltuk, hogy a rejtvények láncolata túl hosszú volt, és elég nehéz volt időben befejezni a játékot, ezért két rejtvényt kiküszöböltünk, másokat pedig egyszerűsítettünk, további nyomokat adva a megoldásukhoz. A második scenárióhoz képest "nehéznek" is minősítettük a játékot. Azt is megállapítottuk, hogy a berendezésből hiányoznak azok az elemek, amelyek megteremtenék azt a futurisztikus környezetet, amelyet



megpróbáltunk létrehozni, ezért a tesztelési fázis után vásároltunk néhány új anyagot: néhány ezüst műanyagot, amelyeket a falakról lógottunk le, és több rendőrszerű szalagot.

Összbenyomás a játékesztekről

Csapatként nagyon hálásak voltunk az élményért. Ez volt az első alkalom, hogy nagyszabású szabadulósobát csináltunk, és az eredmény nagyon kielégítő volt. A játékosok érdeklődést mutattak a téma iránt, és úgy tűnt, hogy élvezték az élményt, így azt mondhatnánk, hogy sikeres kísérleti tesztünk volt. Sokat tanultunk a játékkervezésről és -könnyítésről, ezért ezeket a tanulságokat a jövőre is átvesszük. Szervezetünkben különböző tevékenységekben és eseményeken játszottuk ezeket a szabadulósobákat, és új szabadulósobákat terveztünk azzal a tudással, amelyet ebből a projektből kaptunk.

A Hesperidák kertje

Ez a játék két szobára oszlik. Az elsőben a Hespérides-t találod. három mitológiai görög nimfa több tárgyat bezárt és elrejtett különleges kertjében, a Hespérides kertjében. Úgy vélik, hogy ezek a tárgyak azzal fenyegetnek, hogy destabilizálják a normatív világot, amelyet meg akarnak védeni. A tárgyak a befogadás legerősebb fegyverei, azok a tárgyak, amelyek mindenki számára hozzáférhetőbbé teszik a világot.

Általános visszajelzések

Két különböző alkalommal teszteltük a szabadulósobát:

1. teszt: 2021. június Valladolidban. Négy csoport – összesen 14 fő.

2. teszt: 2021. augusztus Cubillos del Silben. Három csoport – összesen 9 fő.

Az általános légkör nagyon nyugodt és érdekes volt. A játékosok boldognak tündek és kíváncsiak voltak felfedezni az összes tárgyat, amelyet fel kellett szabadítaniuk. A megbeszélés során kifejezték kíváncsiságukat, és örültek, hogy megtanulták ezeket az új eszközöket. Jól érezték magukat.

Nagyon elégedettek voltunk a teszttel, mivel hasznos volt látni, hogyan javíthatnánk az anyagokat, a rejtvényeket és a berendezést.

A kérdőív eredményei

A résztvevők nagy többsége jelezte, hogy jó tapasztalataik vannak, és mindenképpen ajánlani fogják barátaiknak vagy kollégáiknak, hogy mit tanultak, a legtöbbben olyan attitűdöket



említették mint a tolerancia, a tisztelet, a sokszínűség, a társadalmi akadályokkal szembeni empátia és a diszkrimináció. Néhányan közülük a csoportdinamikát is megemlítették, például az együttműködést és a kommunikációt. A lehetséges fejlesztések során volt néhány érdekes javaslat, mint a vizuális és hallási rejtvények, az ilyen típusú fogvatékoságokkal való empátia létrehozása, vagy a korlátok játékon belüli lehetőségekké alakítása. Azt is jelezték, hogy a hátrányos helyzet témája jobban jelen lehet a játékban. Néhányan közülük azt fejezték ki, hogy ezt fel lehetne használni egy formális oktatási környezetben, hogy tanítsanak az iskolákban tapasztalható megkülönböztetésről és sokszínűségről.

Lehetséges változások

Ebben a forgatókönyvben azt tapasztaltuk, hogy a történetet eleinte nehéz volt megérteni, ezért a második tesztben további magyarázatokat vezettünk be erről. Ez azonban érdekes vitát váltott ki utána, erről a "normatív világról", és arról, hogy miért akarná bárki is elrejtetni a hozzáférhetőség tárgyait. Néhány rejtvényhez szükség volt némi támogatásra a facilitátoroktól, ezért ezt is javítottuk. Végül a legfontosabb változás a berendezéssel történt, mivel egy nagyon misztikus és természeti környezetet akartunk létrehozni, mintha a játékosok valójában a varázslatos kertben lennének. Különböző anyagokat adtunk hozzá dekorációként, amelyek segítettek megteremteni ezt a környezetet a következő foglalkozásokon.

Összbenyomás a játékesztekről

Csapatként nagyon hálásak voltunk az élményért. Ez volt az első alkalom, hogy nagyszabású szabadulósobát csináltunk, és az eredmény nagyon kielégítő volt. A játékosok érdeklődést mutattak a téma iránt, és úgy tűnt, hogy megfűszerezték az élményt, így azt mondhatjuk, hogy sikeres kísérleti tesztünk volt. Sokat tanultunk a játéktervezésről és -könnyítésről, ezért ezeket a tanulságokat a jövőre is átvesszük. Szervezetünkben különböző tevékenységekben és estéken játszottuk ezt a szabadulósobát, és új szabadulósobákat terveztünk azzal a tudással, amelyet ebből a projektből kaptunk.

Bűnös? The last word to you!

"Bűnös? Az utolsó szó hozzád!" scenárió egy disztópikus jövőben játszódik Szicíliában.

A résztvevők egy bírói csoportot játszanak egy titkossobában, ahol információt találnak arról a tényről, amely miatt büntetésre hívják őket. A bírák addig nem hagyják el a termet, amíg nem hozzák meg a végső ítéletet.

Általános visszajelzések A CEIPES

			Nem.	12
--	--	--	------	----



2021 szeptembere és októbere között különböző pillanatokban tesztelte ezt a scenáriót a két fő célcsoporttal:

- Fiatalok 6 csoport 3 nap alatt 22 fő 2021. október
- Ifjúságsegítők 3 csoport, 8 fő 2021. szeptember

Az izgalom első pillanata után a játékosok teljes mértékben elkezdtek foglalkozni a rejtvényekkel, hogy időben megoldják őket. Együtt dolgoztak, a csapat minden tagjának sajátos képességeit felhasználva, csapatmunka és időgazdálkodási készségeik megvalósításával. Miután kimentek a szobából, összetartóbbak voltak, mint egy csoport. Ezenkívül általános érdeklődésüket fejezték ki a megkülönböztetés témája iránt. A teszt nagyon hasznos volt számunkra, hogy megtaláljuk, mi nem működik a játék folyamában, a rejtvény nehézségi szintje, és melyek voltak a történet azon részei, amelyeket át kell tekinteni.

A kérdőív eredményei

A résztvevők többsége még soha nem játszott szabadulósobával, bár a játékosok hamarosan beléptek a játék dinamikájába, és a tesztek jó része a végső játék felbontásával zárult a megállapított időn belül.

Mulatságosnak találták a tapasztalatot, egy 1-től 10-ig terjedő skálán átlagosan nem kevesebb, mint 7-10-re értékelték.

Pozitívan értékelték tanulási élményként is, sőt, a résztvevők arról számoltak be, hogy a szabadulósoba segített nekik abban, hogy jobban tudatában legyenek a társadalmunkban uralkodó sztereotípiáknak és előítéleteknek, hogy reflektáljanak a szociológiai szintre, és jobban megértsék a végcélra orientált rejtvények útjának felépítése mögött meghúzódó mechanizmusokat és logikát. A facilitátor munkájával kapcsolatban elégedettek vagy nagyon elégedettek voltak a korábban megadott információk egyértelműségével, a szabályok magyarázatával, a játék irányításával, valamint a végső reflexióval és magyarázattal a megbeszélés során.

Összefoglalva, pozitív visszajelzést adtak, és nagyon érdekesnek és inspirálónak értékelték az élményt, mert egyszerre volt szórakoztató és konstruktív, lehetőségeket és ötleteket adva az elmélkedéshez. Megerősítették, hogy szeretnék megismételni az élményt, és biztosan ajánlani fogják a barátaiknak és kollégáiknak.

Lehetséges változások

Kezdetben a játékosok inkább a kódok megtalálására összpontosítottak, mint a játékok jelentésére, ezért úgy döntöttünk, hogy nagyobb súlyt adunk Lucas történetének egy részletesebb naplón keresztül, amelyet az emberek értékelték, mert ez egy nagyon kényelmes



eszköz arra, hogy beleképzeljék magukat a másik helyébe, és a narratív vonalon belül vetítheti ki. Továbbá úgy döntöttünk, hogy bemutatunk egy tippet, hogy javasoljuk a víz használatát a váza játékban, mert sokszor a játékosok elakadnak, ezért a palack vizet öntözőkannára cseréltük.

Összbenyomás a játékesztekről

A CEIPES már régóta dolgozik a gamifikáció és a játékdinamika nem formális oktatás értékes módszertanaként való használata terén, de az Escape Racism-nek és az erre a módszertanra szakosodott partnereinknek köszönhetően megtapasztaltuk és megtanultuk ezt az egyedülálló és hasznos gyakorlatot. Kihívást jelentett a játék szerkezetének felépítése és a rejtvények összekapcsolása, hogy egyesítsék őket a mögöttes történettel és a fontos témákkal. A kreatív és szórakoztató környezet inspirált minket arra, hogy csodálatos élményt nyújtsunk a felhasználóknak, és visszajelzéseiket keresve úgy tűnik, hogy a célt összpontosítottuk. Az egyik legjobb eredményünk az volt, hogy létrehoztuk a szervezetünkön belül egy kiépített szabadulósobát, amely mindig készen áll arra, hogy az érdekelt felek eljátszhassák. Emellett új scenáriókat szeretnénk megvalósítani és létrehozni, miután megszereztük ezt a fontos tudást.

Exodus trough the space

A "Kivonulás Az Ūrön Keresztűl" egy disztópikus jövőben játszódik, ahol egy hatalmas vulkán kitörése veszélybe sodorja a Földet, és minden embernek el kell hagynia a Föld bolygót.

A szoba két részre van osztva egy kötélén keresztül, az első szoba a Föld bolygót képviseli, itt a játékosoknak meg kell találniuk a megfelelő utat a biztonságos bolygóra való utazáshoz. Miután megtalálták a második szoba kulcsát, a játékosok a WHAKAORANGA bolygó azonosítási központjában lesznek, ahol egy bárokkal ellátott ablakból lehet látni a földet és más bolygókat. Ebben a teremben több tesztet kell teljesíteniük az állampolgárság megszerzéséhez.

Általános visszajelzések

A CEIPES 2021 novembere és 2022 márciusa között különböző időpontokban tesztelte ezt a forgatókönyvet a két fő célcsoporttal:

- Fiatalok 5 csoport 2 nap alatt 20 fő, 2022 márciusában
- Ifjúságsegítők 4 csoport 10 külső személy 2021 novemberében, februárjában és márciusában 2022

Játékos hangulatban az emberek aktívan részt vettek a „Kivonulás az Ūrön keresztül” diszkriminációjának és rasszizmusának narratívájában, és megpróbálták megoldani a



vetélkedőket, ugyanakkor reflektálva ezekre a fontos témákra. A játék során sokat támogatták egymást, békés, konfliktusok nélküli együttműködésben. Általánosságban elmondható, hogy a teszt nagyon hasznos volt számunkra, hogy megtaláljuk, mi nem működik a játék áramlásában, a puzzle nehézségi szintjét, és a történet mely részeit kell felülvizsgálni.

A kérdőív eredményei

Még akkor is, ha a résztvevők nagy része már korábban is játszott szabadulósobát, sok csoport nem tudta befejezni a szabadulósobát az adott időn belül. Azonban azonnal eljátszották a játékot és annak narratíváját, és nehezen tudták megoldani. Értékelték a tapasztalatot, szórakoztatónak határozták meg, és átlagosan nem kevesebb, mint 6-10-re értékelték egy 1-től 10-ig terjedő skálán. Pozitívan értékelték tanulási élményként is, sőt, a résztvevők arról számoltak be, hogy egyszerre szórakoztató és oktató jellegű. A játék lehetővé teszi számunkra, hogy elgondolkodjanak különböző kérdésekről, például a megkülönböztetésről és a rasszizmus értelmetlenségéről, valamint az útlevelek hatalma közötti különbségről.

A facilitátor munkájával kapcsolatban elégedettek vagy nagyon elégedettek voltak a korábban megadott információk egyértelműségével, a szabályok magyarázatával, a játék irányításával, valamint a végső reflexióval és magyarázattal a megbeszélés során.

Összefoglalva, pozitív visszajelzéseket adtak, és nagyon érdekesnek és inspirálónak értékelték az élményt, mert egyszerre volt szórakoztató és konstruktív, lehetőségeket és ötleteket adva az elmélkedéshez. Megerősítették, hogy szeretnék megismételni az élményt, és biztosan ajánlani fogják barátaiknak és kollégáiknak.

Lehetséges változások

A játékosok gyakran felvetették azt a kérdést, hogy a téma, az elbeszélés és a játék tevékenységei közötti kapcsolatnak szorosabbnak kell lennie. Így úgy döntöttünk, hogy követjük a javaslatot, és hozzáadtunk egy narratív bevezetést a játékhoz, ahol a facilitátorok a játék elejétől kezdve beleeshetnek a szerepbe.

A játékesztek összbemomása

A CEIPES hosszú ideje dolgozik a gamifikáció és a játékdinamikának mint a nem formális oktatás értékes módszertanának területén, de az Escape Racism-nek és az erre a módszertanra szakosodott partnereinknek köszönhetően megtapasztaltuk és megtanultuk ezt az egyedülálló és hasznos gyakorlatot. Kihívást jelentett a játék szerkezetének felépítése és a rejtvények összekapcsolása, hogy egyesítsék őket a mögöttes történettel és a fontos témákkal. A kreatív és szórakoztató környezet inspirált minket arra, hogy csodálatos élményt



nyújtunk a felhasználóknak, és visszajelzéseiket látva úgy tűnik, hogy a célt elérte. Az egyik legjobb eredményünk az volt, hogy létrehoztuk az állandó szabadulósobát a szervezeti létesítményeinkben, mindig készen állva arra, hogy az érdekelt felek játsszanak. Új scenáriókat szeretnénk megvalósítani és létrehozni, miután megszereztük ezt a fontos tudást.

Küzdelem a rasszizmus ellen

Ló nélküli szekerek, repülőgépek, szuperszonikus sugárhajtású repülőgépek és bolygóközi rakéták. Túlléptük a természet által megszabott összes korlátot, lebontottuk a hanghatárt, és majdnem megegyeztünk a fénysebességgel! A híres világszerte turné 80 nap alatt 45 perc alatt elvégezhető. A csoportot felkérjük, hogy bizonyítsák be, de váratlan kihívásokkal kell szembenéznük a határok, az útlevelek és a migrációs kérdések terén.

Általános visszajelzés

A játék kihívást jelent, de könnyen beállítható a csoportnak és a játékosok szakértelmének megfelelően: a facilitátor megfigyelheti az első fázisokat, és meghatározhatja, hogy mennyit kell felgyorsítani.

A tesztelők nagyon vegyesek voltak a korosztály, a kulturális háttér és a szabadulósobákkal kapcsolatos korábbi tapasztalatok tekintetében, így ez jó visszajelzéseket és perspektívákat adott nekünk. A szoba két részre oszlik: az első boldog hangulatú, a második pedig izgalmasabb és érzelmesebb. Ez önmagában nem jó vagy rossz, de figyelembe kell venni a megbeszélés során, mert előfordulhat, hogy a játékosok nem fognak ilyen változást elérni, és elveszetteknek érezhetik magukat.

A kérdőív eredményei

43 ember játszott, elégedettek voltak az élménnyel, még akkor is, ha nem minden érintett tartotta magát "boldognak". Kevesen fejezték ki aggodalmukat a témával kapcsolatban, mondván, hogy a játék nagyon erős élmény, és szinte elárasztották őket az érzelmek (valakit könnyekig meghatottak). Tehát az élmény működött, de nem a boldogság volt a fő érzés, amelyet kiemelték, összhangban a tervvel. A játékosok 75%-a szórakoztatónak és kihívást jelentőnek értékelte a tapasztalatszerzést; 3-ból 2-en azt mondták, hogy valami újat tanultak, és mélyen elgondolkodtak a javasolt témákon.

A tánc játékát egyhangúlag a legnehezebbnek szavazták meg, amit az is bizonyít, hogy egyetlen csoport sem tudta megoldani tipp nélkül.



Lehetséges változások

Történet: jó döntésnek tűnik, hogy nem mondunk semmit az igazi kihívásról, hanem megtartjuk a felfedező/kaland hangulatát.

Berendezés: a nyomtatott elemeket és játékokat végső formájukban megfelelő térképekkel lesznek helyettesítve. A manökenek nagyszerű berendezési elemek, de drágák. Alacsony költségvetés esetén egyszerű székekkel helyettesíthetők, amelyeken ruhák lógnak.

Zene: nagyszerű ötlet a zene és a hanghatások használata bizonyos fázisokban (pl. Döntési idő vagy útlelválasztás, hogy nyomást gyakoroljon a csoportra).

Játékok és rejtvények: a táncjátékot egyszerűsíteni kell. Meg kell építenünk egy forgóajtót, lehet, hogy kihívást jelent, de a vásárlás lehetetlen (800+ euró).

Általános benyomás a játékesztekről

Az embereknek és a játékoknak, amelyek az élet kihívásairól, például a határok illegális átlépéséről beszélnek, óvatosnak kell lenniük. A téma politikai szinten forró, és nagyon könnyű manipulálni vagy manipuláltnak lenni. Ezért döntöttünk úgy, hogy első kézből származó tanúkat vonunk be, és beszélgetünk velük a történeteikről, részleteikről, a közzétehető dolgokról és azokról a dolgokról, amelyeket jobb, ha nem kerülnek ki. A tesztek második szakasza a valós élettörténetekkel sokkal intenzívebb és nagyobb hatással volt a résztvevőkre.

Határok nélkül

A szoba úgy van berendezve, mint egy régi berlini ház belseje, ahol senki sem tette be a lábát több mint tíz éve. Egy ágy, egy éjjeliszekrény, egy régi szekrény, néhány rejtett tárgy. A játékosok visszalépnek a múltba, és együtt rekonstruálják a berlini fal és a világ egyes részeit még mindig elválasztó falak történetét.

Általános visszajelzés

Teszt érdekes fejlesztésekkel és heterogén megközelítésekkel. Általánosságban elmondható, hogy a szobát egy intim utazás helyének tekintik, a kezdetektől fogva lassú és nagyon narratív útként javasolják, érzelmileg vonzó befejezéssel. Ha sok szöveget kell olvasni vagy meg kell állni, hogy meghallgassák a hangot és a dalokat, "arra kényszeríti" a csoportot, hogy álljanak meg és gondolkodjanak el azon, hogy mi történik, időt szánva arra, hogy nyugodtan haladjanak. Ez általában kissé korlátozó azok számára, akik kizárólag azzal a céllal közelítik meg a szabadulósobát, hogy a lehető leggyorsabban nyerjenek és végezzenek. Az élmény két



részre oszlik, az egyik a szekrény kinyitása előtt, a másik utána, és ez a leválás nyilvánvalónak tekinthető: a szekrény kinyitása általában meglepetésre ad okot, mert várhatóan nem tartalmaz annyi anyagot. A kisebb csoportok (2-3 fő) általában alkalmasabbak erre a szabadulósobára.

A kérdőív eredményei

44 ember játszott, többnyire elégedettek voltak a tapasztalattal, és örömmel támogatták a játék tervezetének javítását. A legnehezebb rejtvény az, amelyre a naptárra hivatkoznak, nem magára a játékra, hanem a megadott utasítások tisztázatlanságára.

A játékesztelők hasznosnak találták, hogy véleményüket írásban tudták megfogalmazni, és számunkra is hatékony volt, hogy rendelkezünk írásos adatokkal, amelyekre hivatkozhatunk az ismétléses fázisok során. A teszten belül azonban néhány kérdés helytelen. Például azt kérdezni, hogy egy élmény "szórakoztató" volt-e, miután az emberek bőséges órát játszottak olyan nehéz és szomorú kérdésekben, mint a népek megosztottsága, félrevezető és haszontalan az érzelmi állapot megértése céljából. Hasznosabb lett volna az is, ha az érzelmi visszacsatolás lehetősége csak az első kérdés, például "milyen érzelmeket váltott ki benned ez az élmény?".

Lehetséges változások

Történet: tegye magával ragadóbbá a kezdeti tesztet, és folytassa valamilyen módon a szabadulószoza végén.

Berendezés: bizonyára sok olyan tárgyat lehetne hozzáadni, amely realisabbá és magával ragadóbbá tenné a szobát; némelyiket, mint például a bútorokat, meg kell változtatni vagy meg kell mérni.

Játékok és rejtvények: a naptárjáték testeszabhatóbb, találhatsz egy lakatot jelentősebb számokkal.

Összbenyomás a játékesztekről "

A „gondolkozz könnyedén" az első lehetséges válasz erre a kérdésre. A játékokat egyszerű módon kell felépíteni, és végül bonyolultnak kell lenniük, soha nem fordítva. Az anyagokon is lehet általános reflexió: még akkor is, ha az egyszerű és törekeny anyagok, mint például a papír, elfogadhatók a prototípus fázisban, azokat ki kell zárni a játékesztek során, vagy tönkreteszik azokat, akik játszanak. Egy kis befektetés az tárgyak minőségébe nagyszerű eredményeket hozhat. Még általánosabban fogalmazva, úgy gondolom, hogy a jövőben érdekes lenne a játékesztelőket kategóriákra ("játékosok", "családok", "pedagógusok", "társadalmi aktivisták" stb.) osztani az alapján, hogy milyen feltételezett módon élnek a "



tapasztalat és a játék, hogy képesek legyenek kihasználni a jellemzőiket, hogy minden játékosnak más célt adjanak, és ne hozzanak létre olyan csoportokat, amelyek túlságosan inhomogének közöttük.

Janka története

Történetünk főszereplője Janka, egy középiskolás diák, aki nagyon tehetséges, de kevésbé népszerű lány. Szinte minden tantárgyból nagyon jó jegyei vannak, és tagja az iskola röplabdacsapatának is. Legjobb és egyetlen barátja Petra, mindent együtt csinálnak. Az utolsó napokban Janka anyukája rájött, hogy nemcsak az osztályzatai kezdtek rosszabbodni, hanem a röplabdacsapatban is kihagyott néhány edzést. Amikor belépünk a szobájába, egy nagyon dühös telefonhívást kapunk Petrától, amelyben alapvetően szakít Jankával a tettei miatt. Innen kell megtudnunk Janka bukásának történetét, és meg kell próbálnunk kitalálni, mi történt Janka és Petra között.

Általános visszajelzés

Miután befejeztük az első tényleges szabadulósobánk létrehozását, elkezdtük a tesztelési fázist, amely 2021 júliusa és 2022 márciusa között zajlott. Ebben az időszakban 15 csoport (60 fiatal, 15 ifjúságsegítő és tanár) vett részt a szobában, hogy kipróbálják a Támaszpont MOPKA projektsapata által készített rejtvényeket.

Az eredeti tervünk ellenére meg kellett változtatnunk a szabadulósoba helyét az Ifjúsági Központunkból, hogy biztosítsuk a játék fenntarthatóságát. Sajnos a helyszín hatással volt az egyszerre játszó résztvevők számára is, mert az új hely nem elég nagy legalább tíz fiatal számára, ahogy terveztük. Ezenkívül némi sétát igényel az Ifjúsági Központból, ami a vártnál több időt vesz igénybe.

Az Ifjúsági Központban általában a legközelebbi általános iskola osztályait tartjuk változatos workshopokra. A gyakorlat az, hogy az egész osztály egyszerre jön technikai és gyakorlati okokból. A résztvevők korlátai miatt létrehoztunk egy "folyamatkört", hogy minden résztvevő egyformán kipróbálhassa a szobát, és továbbra is beleférjünk a tervezett időkeretbe. Szerencsére hárman dolgoztunk a projekten, így közben egyikünk (a Drámapedagógusunk) elkísért egy csoportot a terembe, egyikünknek lehetősége volt sétálni a csoportokkal a terem és az Ifjúsági Központ között, és egy 3-asunk meggyőződhetett arról, hogy a résztvevők már kipróbálták a játékot, kitöltötték az értékelési kérdőívet. Ez a folyamat nagyon jól ment, és megszövegeztük nekünk egy kis időt a végén a megbeszélésre.

A legtöbb résztvevőnek tetszett a szoba és a rejtvények. A játék során involválva voltak. Az egész folyamatot nagyon hasznosnak találtuk. A résztvevők betekintést és ötleteket adtak nekünk arról, hogyan fejleszthetjük játékunkat, hogy vonzóbbá és érthetőbbé tegyük. A légkör érzelmes és inspiráló volt az egész folyamat során.



A kérdőív eredményei

A kérdőív szerint résztvevőink többnyire elégedettek voltak a játékkal. Bár megvilágítottak néhány dolgot, amin lehetne javítani, ami még fontosabb, volt alkalmunk beszélni a zaklatás jelenségéről. Véleményünk szerint a beszámoló hatékonyabb volt a fiatalok véleménye tekintetében. Amint az a kérdőív eredményeiből látható, az írásbeli válaszok általánosak, mint például "Örömteli volt" vagy "Legközelebb egy kicsit könnyebbnek/nehezebbnek kell lennie a rejtvények megoldásának". Sok személyes történet azonban akkor jelent meg, amikor lehetőségük volt arra, hogy szemtől szemben megosszák véleményüket a témáról. Sok mély beszélgetésünk volt, amelyekről úgy gondoljuk, hogy alapvető változást okozhatnak az életükben, nem törődve azzal, hogy zaklatott, zaklató, vagy csak passzív közönség volt-e. A tesztelés elején lehetőségünk nyílt arra, hogy kipróbáljuk a termet egy alacsonyabb ellentétű fiatalcsoporttal. Annak ellenére (vagy azért), hogy a zárt közösségükben az életükben hasonló, sok zaklatás történik, ezért annyira érdekes volt megbeszélni velük. A csoport lányai is örültek a "díszes szoba", a ruhák és a smink miatt, amelyeket egy "rendes tizenéves lány szobájának" díszítéseként helyeztünk a szobába.

Lehetséges változások

A tesztelési fázis két fő különbséget okozott, amelyek egymástól származtak. Az eredeti történet szerint Jankával nem történik semmi baj. Habár, a legjobb barátja (Petra) haragszik rá. A fiatalok rámutattak, hogy a végén kissé csalódottak voltak, mert valami intenzívebbre számítottak. A visszajelzések alapján úgy döntöttünk, hogy megváltoztatjuk a történet végét. Janka elveszett, és a játékosoknak nemcsak azt kell kitalálniuk, hogy mi történt a vesztesége előtt, hanem meg is kell találniuk őt, és segíteniük kell neki kibékülni Petrával.

A játékesztek összbemomása

Nem kell félnünk attól, hogy intenzívebb tartalmat hozunk létre, mert manapság a fiataloknak magasabb az ingerküszöbük, így az intenzívebb tartalom segít nekik tudatosabbá és elkötelezettebbé válni.

I need a hero

Egy képzeletbeli nemzet polgárai vagyunk, akiknek az a rendeltetésük, hogy megmentse hazájukat. Egy ördögi és megrendült nemzet, a Vigroces megpróbál elpusztítani minket! Vagy tényleg? Ebben a külső szabaduló szobában kalandra indulunk, kemény és lépcsőzetes



gyakorlatokat hajtunk végre, miközben egyre többet tudunk meg a furcsa nemzetéről, amelyről azt hittük, hogy az ellenség.

Általános visszajelzés

A tesztelés első időszakában a helyi iskolákkal is együttműködtünk, akik diákokat és tanárokat is küldtek nekünk, hogy teszteljük a szabadulósobát. Ebben az időszakban 3 egész osztály (egyenként kb. 20 diák és 2 tanár) töltötte be a termet, és a tőlük érkező visszajelzések nagyon pozitívak voltak. Ugyanazt a menetrendet alakítottuk ki, mint az első szobában, és létrehoztunk egy programkört, hogy a csoport, aki még nincs úton, vagy már megérkezett, ne unatkozzon. A szoba feladataival kapcsolatban vegyes visszajelzéseket kaptunk, volt, aki túl könnyűnek, volt, aki túl nehéznek találta, de többnyire elégedettek voltak velük. Ugyanez a helyzet a hosszal, néhányan túl hosszúnak, mások túl rövidnek mondták.

Mivel a tesztelés sikeres volt, úgy döntöttünk, hogy megnyitjuk a kincsvadászatot/ szabadtéri szabadulósobát a nagyközönség számára, hogy bárki, akinek van okostelefonja, részt vehessen. Ennek eredményeként több mint 200 játékos teljesítette az utazást 2021. május 28. És 2022. április 22. között. Az általános visszajelzés az volt, hogy mindenki szerette, még mindig 5 csillagos összesített értékeléssel érik az alkalmazásban.

A kérdőív eredményei

A kérdőívekben kapott visszajelzések nagyon hasonlóak voltak azokhoz, amelyeket személyesen hallottunk a résztvevőktől. Legtöbbjüknek minden tetszett, és összességében nagyon pozitív tapasztalataik voltak. Gyakori válasz volt, hogy úgy érezték, hogy az út egy kicsit hosszú, mielőtt visszaérteztünk volna a rajthoz, azonban nem gondolták, hogy túl kimerítő. Volt egy feladat, ami kissé nehéz volt, ezért később úgy döntöttünk, hogy ehhez súgó opciókat adunk hozzá. Sok általános választ is kaptunk, mint például „jó volt”, „tetszett” stb. A résztvevők többsége kijelentette, hogy szívesen kipróbálna valami hasonlót a jövőben. Az egyetlen rossz megjegyzés a QR-kódokra vonatkozott, amelyek néha rosszul működtek, és túl fényes napokon nehéz volt beolvasni őket.

Lehetséges változtatások

Néhány egyszerű gyakorlati dolog, mint például a QR-kódok elhelyezése (árnyékosabb helyek), és a rajzberendezés megváltozott, de ezt leszámítva a nagyon pozitív visszajelzések miatt nem sokat változtattunk a szabadtéri szabadulósobánkon.



A játékesztek összbenyomása

A pozitív visszajelzések miatt mind a tesztelő, mind a közönség részéről tervezzük, hogy folytatjuk ennek a szabadtéri szabadulósobának a működését, és fontolóra vettük portfóliónk bővítését egy újjal is, amely egy kicsit idősebb célközönségnek szól, és a gyémántlopás köré fog orientálódni.