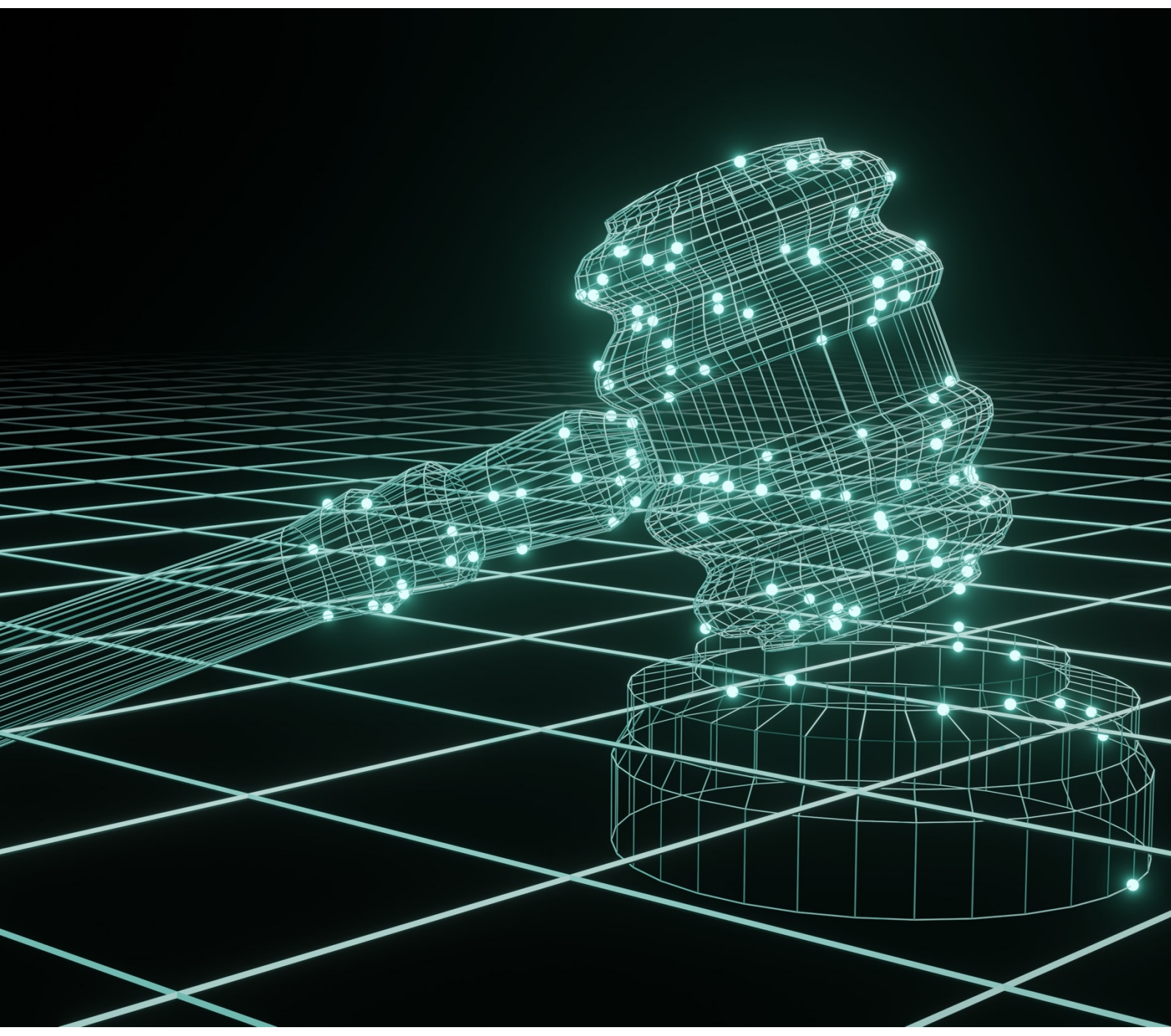


# Guilty? The last word to you!

## 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 azzal 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 játékhoz 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 gardrób 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 rejtvényyel
- 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 Szicíliában), 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 szeretnéd 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 talál szilyet. 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 játékhöz 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 módom 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 ítélethirdetés 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 szabadulósobához 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 szabadulósoba 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:*

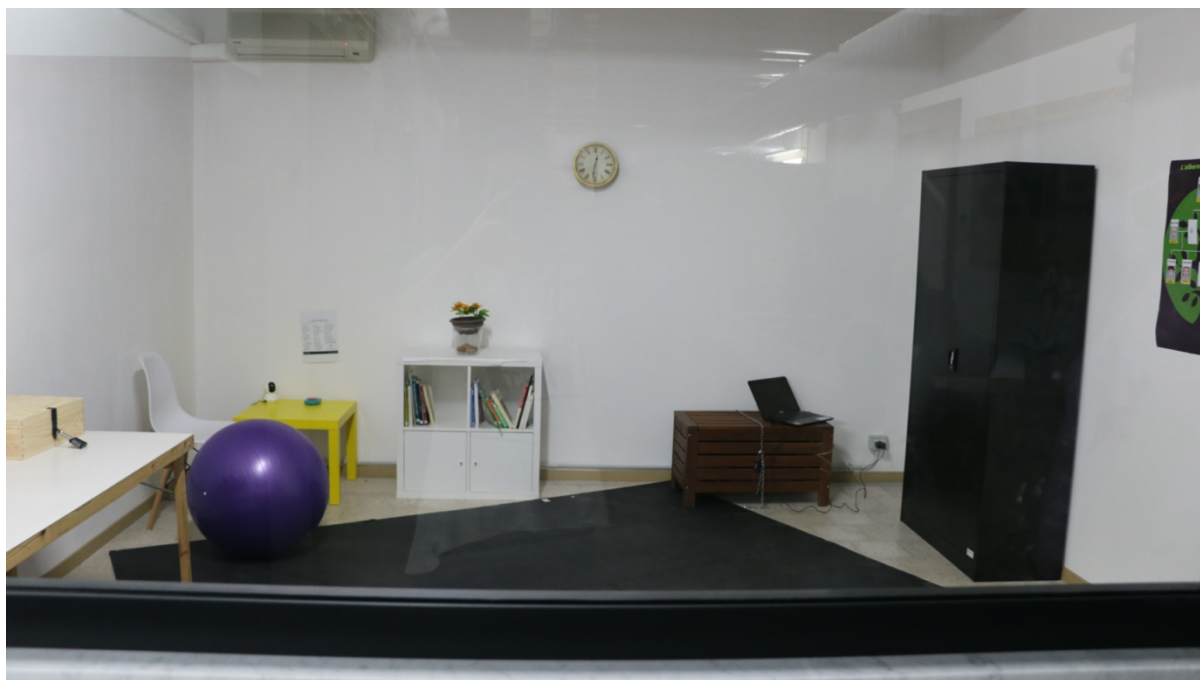
1. *A szobában legyen egy ajtós szekrény, amibe beletehetjük: a fából készült varázsdobozt és a rendőrségi jelentést.*
2. *A szoba egyik falára helyezd a családfa lapot, és rejtsd el a megfelelő helyekre az 5 hiányzó képet.*
3. *Akasszátok fel az órát a szoba egyik falára, miután az 1. számú képet az 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 helyezétek el a szoba egyik falán.*
6. *A táblára mágnesekkel vagy gombostűvel helyezétek 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 habszivacs 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 szabadulószoa 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 szalon 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.

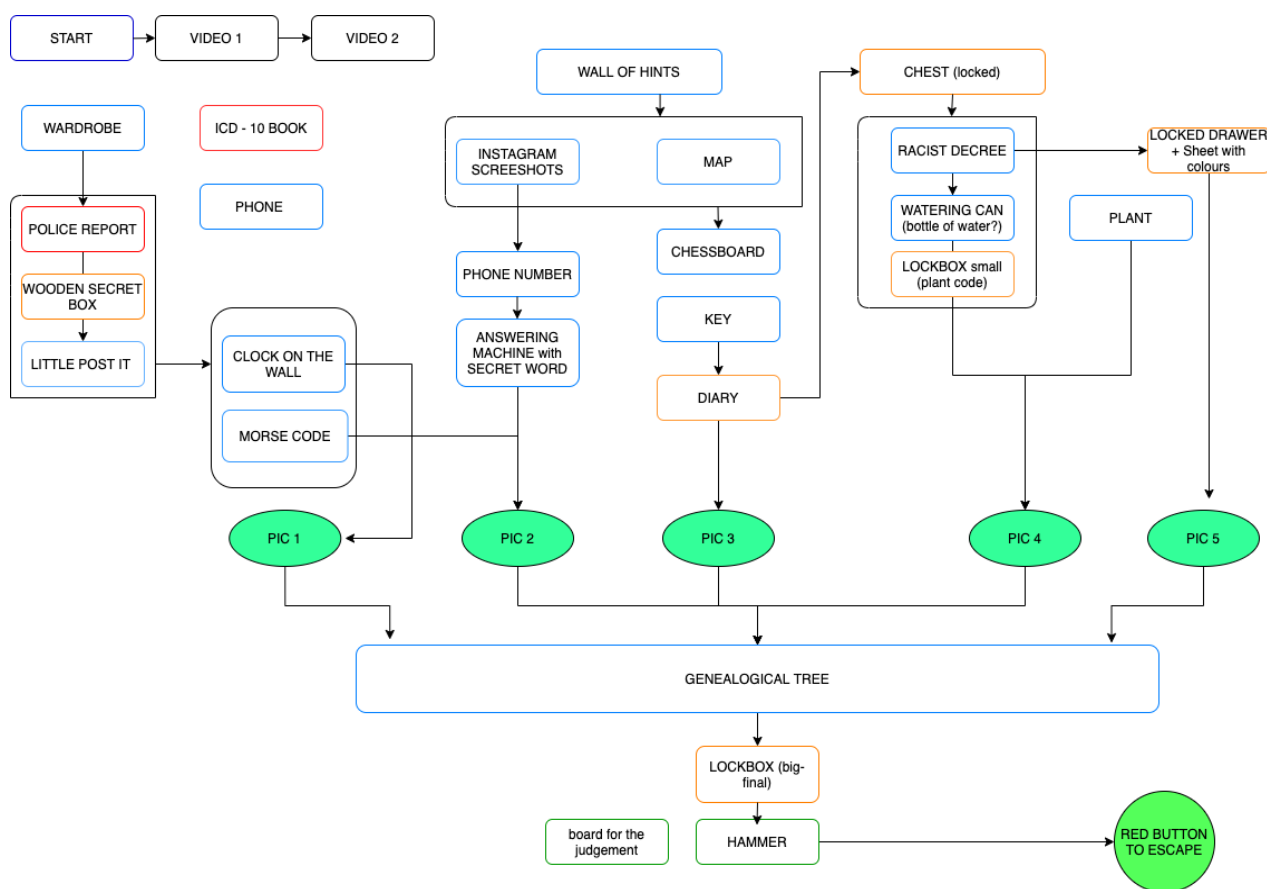
A játék a következő struktúra szerint épül fel:

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 kiszínezhettek. 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 kezdheti 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**

