

# *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 kezűgyességre (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 klímaválásról, 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 átmelessenek 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 elemlámpába való kis elemeket (a második területen hasznosítjuk majd). Ügyeljünk arra, hogy minden, a papírra rajzolt érme hátlaphoz tartozzon egy érme az üvegben,

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

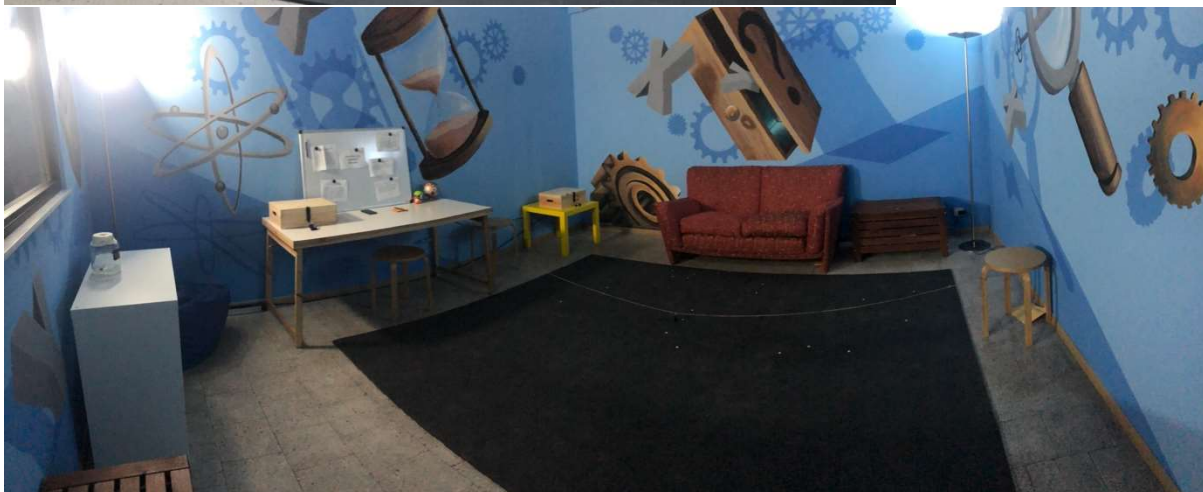
A szabaduló szoba második része:

11. Rögzítsünk egy sámli 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 dobozát 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 sámli 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.



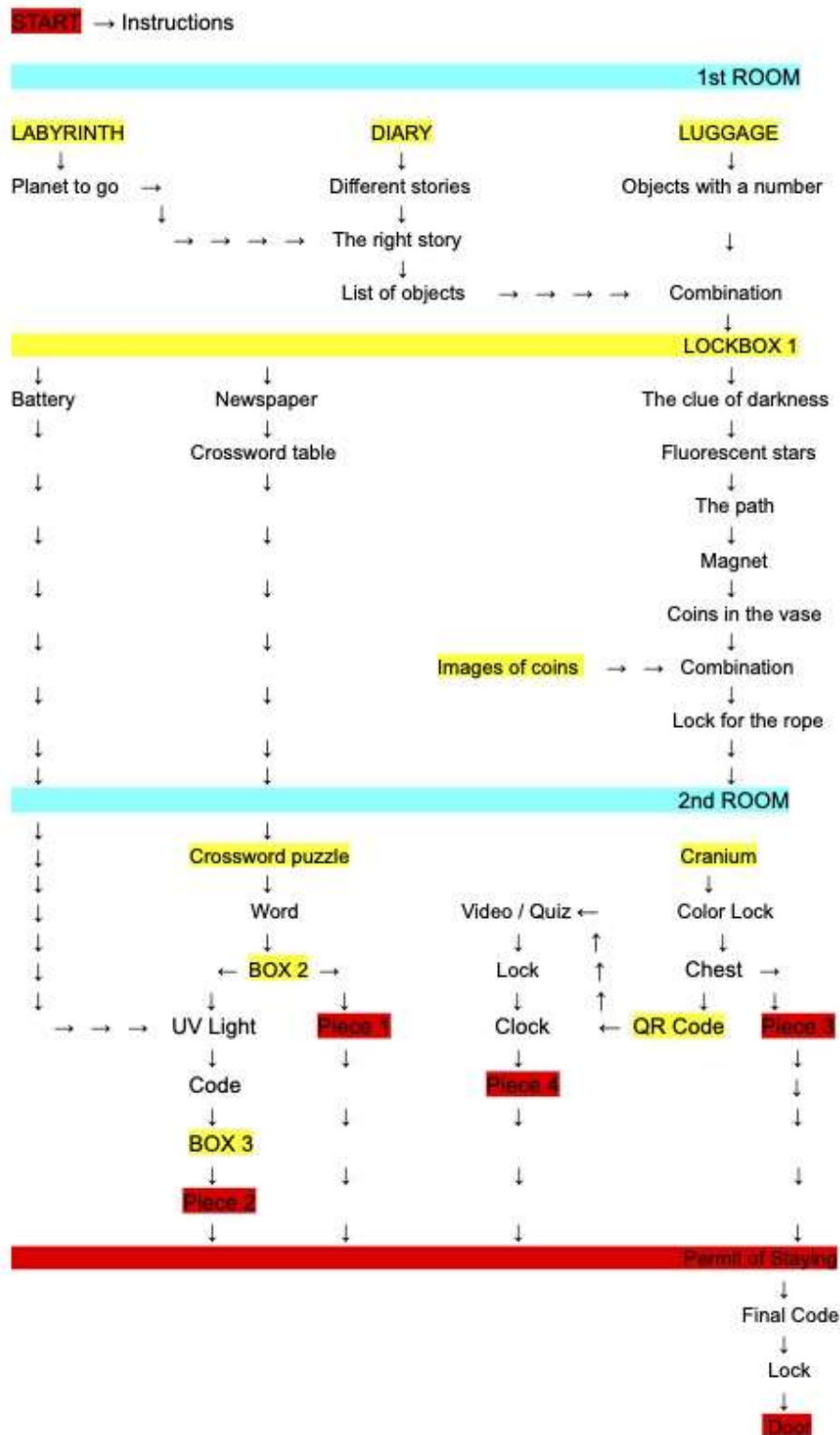
## Célok a játékban és a rejtvények közti összekapcsolások

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 sámlí 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 fejfel 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 elkezdenek 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**

