

*Határok nélkül*

## **SZABADULÓ SZOBA KÉZIKÖNYV**

Escape Racism: A befogadó közösségek előmozdításának eszköztára

Tribunale di Berlino

condanna di sfregato per opera pubbl

## TARTALOMJEGYZÉK

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

## Bevezetés

A *Határok nélkül* egy olyan szabadulószoba, 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 házban 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 házban 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](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
- Különböző 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.

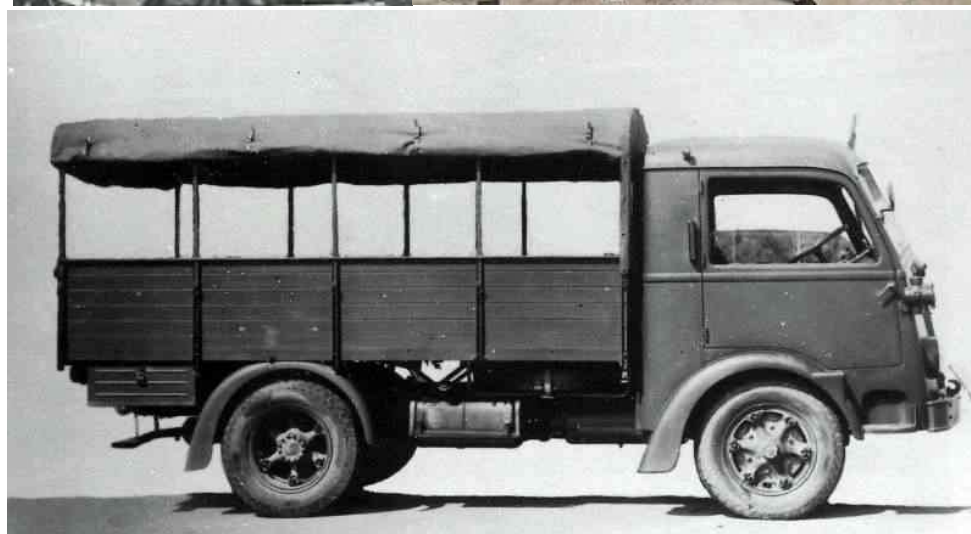
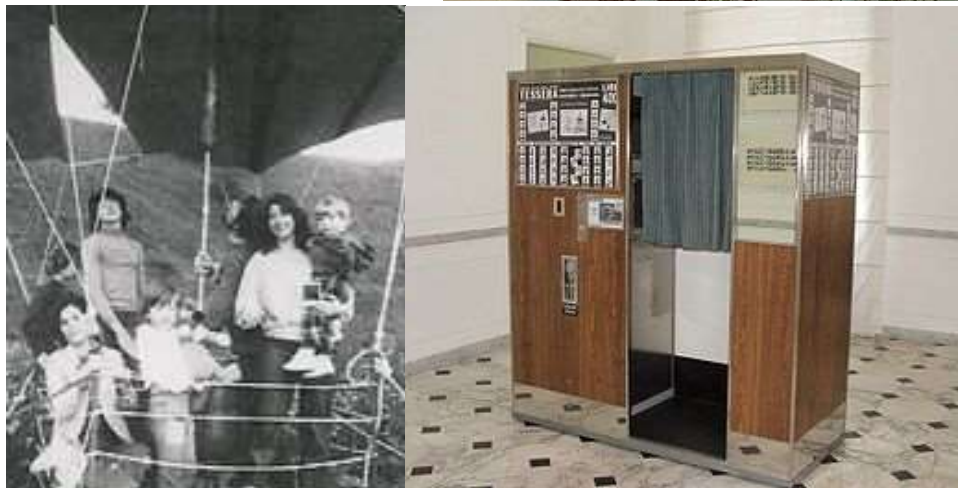
Vegyünk két régi könyvet, vágjunk egy üreget a lapjaik közé, és ragasszuk össze őket úgy, hogy dobozszerűen nézzenek ki, mint a képen:



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.”

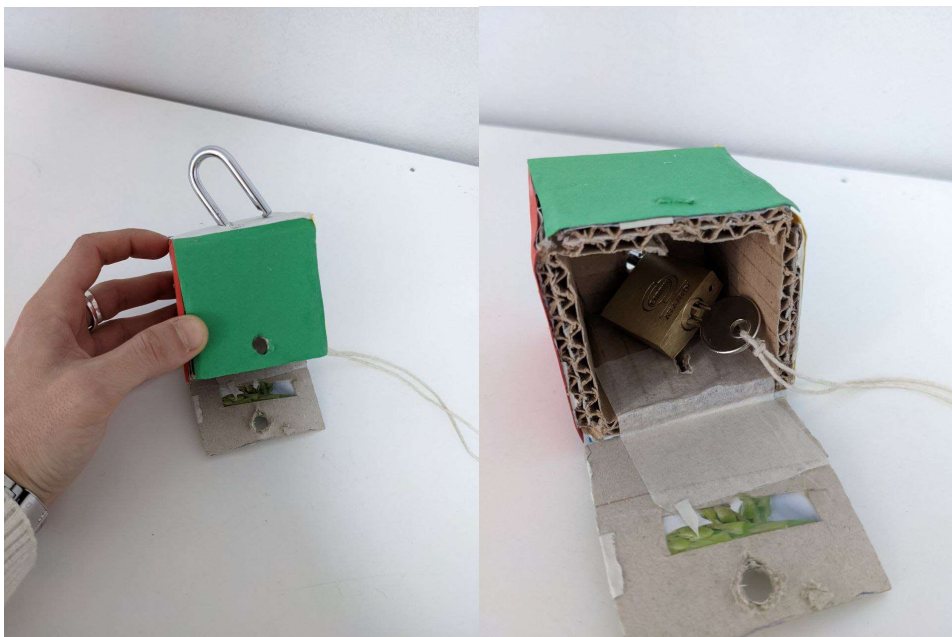


3. Fénykép a hőléggallonról. Szöveg: „1979-ben a Strelzyk és a Wetzel család egy szélfúttá hőléggallonnal kelt át a falon. A ballont nagy titokban varrták össze egy gázpalackkal és egy kályhacsővel és 2000 méterrel tudott a talaj fölé emelkedni.”
4. Fénykép a teherautóról. Szöveg: „Az áru a „Heinrich-Heine-Strasse” 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:

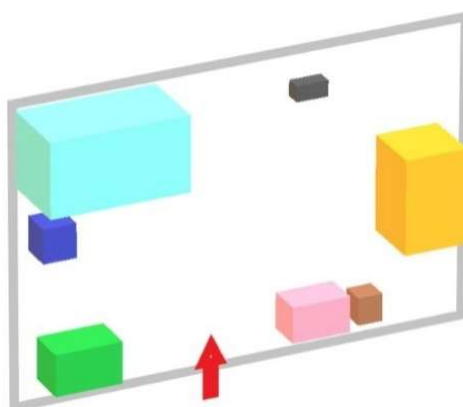


Készítsünk színes csíkokat a négy számjegyű lakatra, mindegyik szám mellé. Használjuk a piros, sárga, zöld és kék színeket.



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.

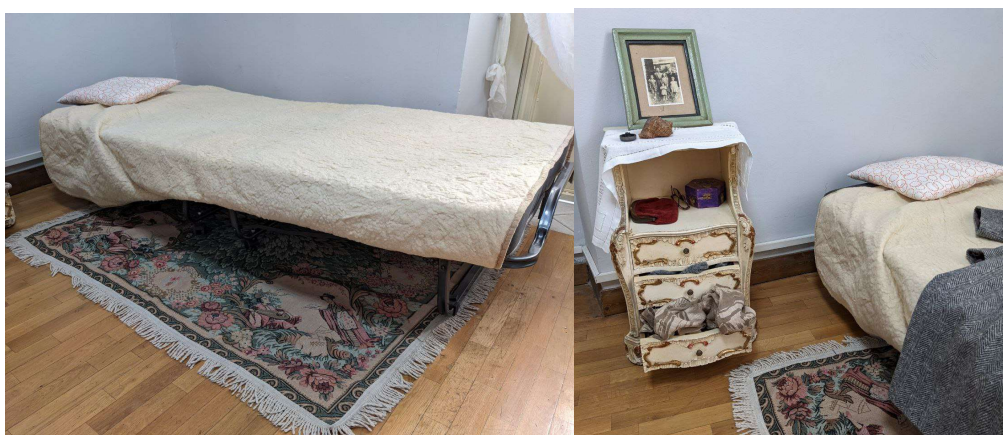
## A Szoba kialakítása



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 poloskát 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.

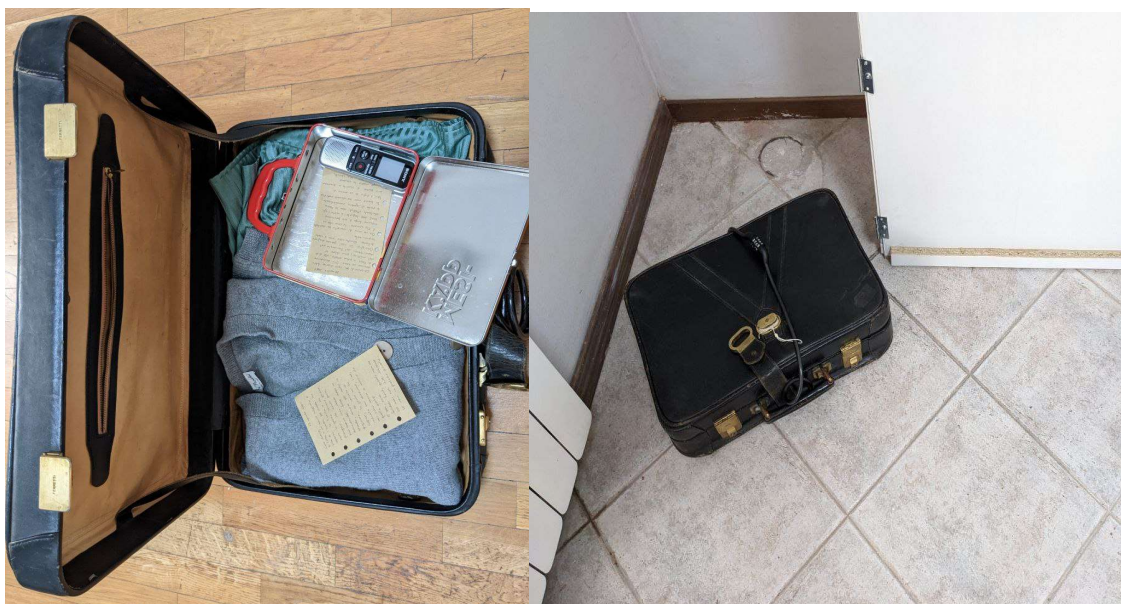
Helyezzük a harmadik poloskát (mindegy, hogy melyiket) a titkos réssel rendelkező plüss játék belsejébe, és tegyük bele az 1963. január 1-i naplóoldalt is. Helyezzük a plüssst a többi játékkal együtt a **játékdobozba**, és tegyük. az alá az asztal alá, amelyiken a napló van.



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 **gardrószelekrényt** 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 szabaduláshelyébe, 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 összekapold 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/1TRykJy8a4w8HKi6HS-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".**

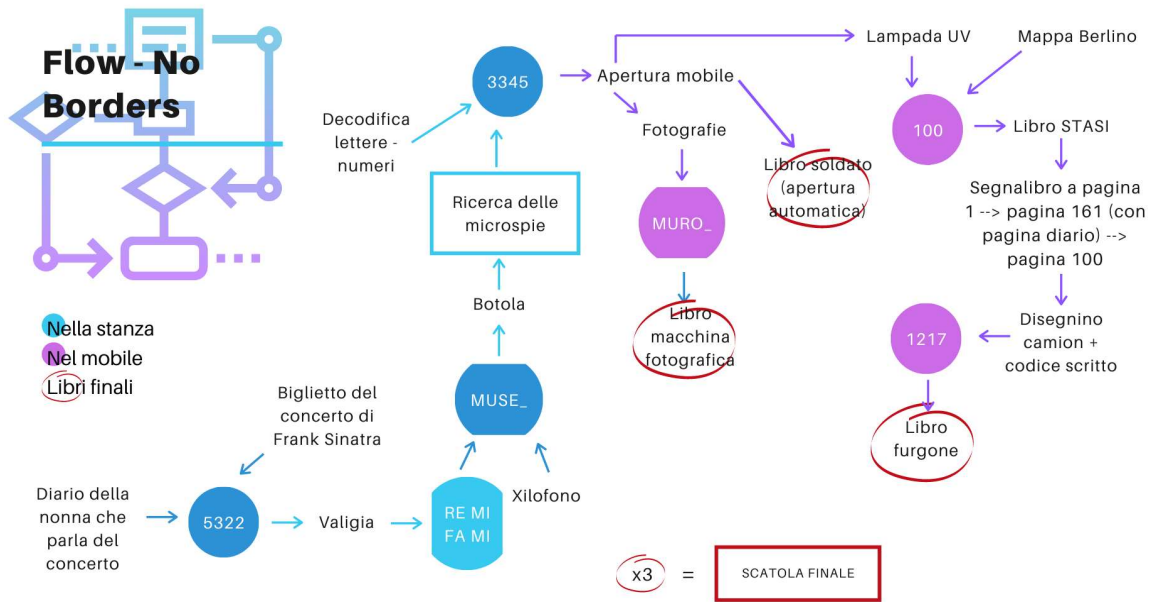
## A gardrób

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” halkán 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 házat 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.

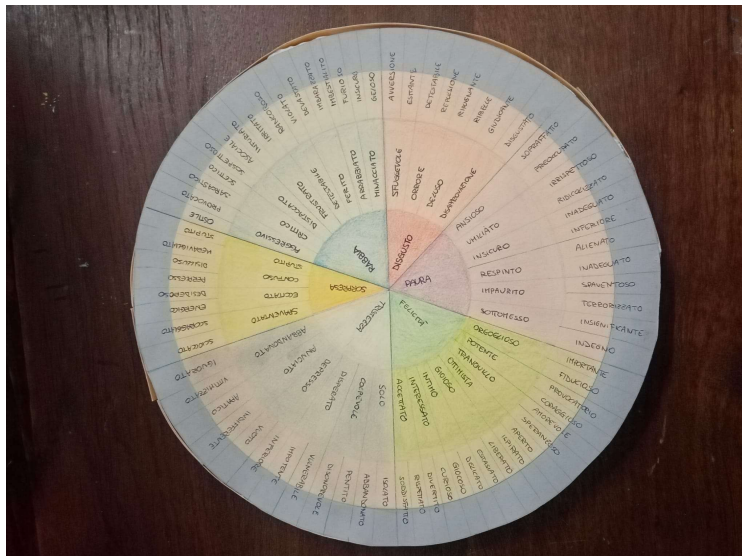
A játék szerves részét képezi a végső megbeszélés, amelyet előre, már a bevezetőben jelezniük kell: meg fogjuk beszélni, hogy mi mindent fedeztünk fel a játék során, és összegyűjtjük majd a játékosok benyomásait. Az élmény összesen körülbelül 90 percig fog tartani.



## 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 készítenek elő: székek körberendezve, esetleg vízzel is megkínálhatjuk a játékosokat. Ez segíti az áthangolódást, és nyugodtabb légkört biztosít a beszélgetés során.
- Érzelmi 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 érzelmek kerekét a beszélőnek, így lehetővé téve a gazdagabb szókinccshasználatot, vagy egy érzelm 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 megdöbbenette 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](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**