

GUIDELINES TO IMPLEMENT THE ESCAPE ROOM

Escape Unfair Supply Chains



Wprowadzenie

Niniejszy dokument jest praktycznym przewodnikiem do wdrożenia Pokoju Zagadek opracowanego w ramach projektu „**Od łańcuchów do mostów**”. Pokój zagadek, który nosi tytuł „Ucieczka od niesprawiedliwych łańcuchów dostaw” jest interaktywną aktywnością skupiającą się na globalnych łańcuchach dostaw oraz świadomej konsumpcji. Wykorzystano tu **formę hybrydową** łączącą dwie przestrzenie, tę fizyczną wraz z internetową.

Pokój Zagadek, znany również w Polsce pod nazwą angielską Escape Room został zaprojektowany jako innowacyjne narzędzie edukacyjne, które propaguje znaczące uczenie się oraz podnoszenie świadomości uczestników poprzez wciągające i praktyczne doświadczenie. Jest to również narzędzie edukacyjne dla pracowników młodzieżowych oraz edukatorów, które wyposaża ich w nowe metody facylitacji oraz nowe zasoby wiedzy. Dzięki temu pokój zagadek „Ucieczka od niesprawiedliwych łańcuchów dostaw” stanowi znakomite uzupełnieniem programów nauczania w szkołach oraz organizacjach pozarządowych, które zajmują się wspomnianymi tematami.

Niniejszy przewodnik pomoże Ci w zaplanować, przygotować oraz zarządzać przestrzenią i materiałami, które będą potrzebne do przeprowadzenia zajęć oraz spełnieniu Twojej roli jako facylitatora. Należy podkreślić, że Twoja rola polega na **przygotowaniu zajęć oraz wsparciu uczestników tylko w razie potrzeby** - nie na bezpośredniej interwencji w przebieg gry. Po zapoznaniu uczestników z zasadami pokoju zagadek powinni oni pracować samodzielnie do końca zajęć. Ta autonomia jest niezbędna dla wspierania znaczącego zaangażowania, efektywnej nauki i dynamiki grupy, do której pokój zagadek zachęca.

Wigłfiość grupy i przygot'owaNig

- Kim jest grupa docelowa tej gry zagadkowej?

Pokój Zagadek i jego zawartość przeznaczone są dla młodych ludzi między 13 a 30 rokiem życia. Jednakże jest on również odpowiedni dla innych grup docelowych, którą będą w stanie skorzystać z opracowanych materiałów. Należy pamiętać, że uczestnicy powinni odgrywać główną rolę w grze bez Twojej interwencji, tym samym powinni być w stanie zrozumieć gotowe materiały oraz posiadać umiejętności niezbędne do wykonania zadań oraz wyzwiań.

- Ilu uczestników potrzeba w każdej grze?

Biorąc pod uwagę liczbę stacji, z których składa się pokój zagadek oraz czas przeznaczony na ich wykonanie, zaleca się, aby w każdej grupie uczestniczyło od 4 do 6 osób.

- Czego potrzebują uczestnicy?

Oprócz materiałów zaproponowanych w tym dokumencie, uczestnicy będą potrzebować smartfonów oraz długopisów i kartek, aby sporządzać notatki.

Zasady gry

Aby gra była bardziej wymagająca i lepiej odzwierciedlała rzeczywistość, zaproponowaliśmy dwie poniższe zasady, które opisujemy poniżej:

Kiedy firma jest przedmiotem dochodzenia, to normalne, że próbuje ocalić własną skórę. Dlatego, aby to symbolicznie pokazać, został ustanowiony limit czasowy.

- **Uczestnicy mają 60 minut, aby zakończyć i rozwiązać zagadkę: w przeciwnym razie, dyrektor firmy przeniesie spółkę do raju podatkowego, co uniemożliwi dalsze śledztwo. Osoba facylitująca Pokój Zagadek powinna kontrolować czas przy pomocy zegara lub budzika.**

Grupa uczestników pokoju zagadek reprezentują studentów mieszkających w Paryżu, więc jest to logiczne, że nie mogą opuszczać swojego miasta i podróżować dookoła świata. Dlatego też dopóki nie znajdą kontaktu w każdym kraju biorącym udział w grze, nie mogą nawiązać współpracy z kolejnymi stacjami i osobami kontaktowymi.

- **Uczestnicy nie mogą przechodzić do kolejnych stacji, dopóki nie zapiszą osoby kontaktowej w danym kraju i do tego czasu nie można czytać i otwierać materiałów.**

Dofiumngnt'y i ma't'griały nigzbędng w Pofioju Zagadgfi

Dokumenty:

W niniejszym przewodniku znajdują się wszystkie informacje niezbędne do prawidłowego wdrożenia Pokoju Zagadek. Pierwsze rozdziały mają charakter bardziej wyjaśniający, natomiast w końcowej części szczegółowo opisano cały proces, który należy wykonać na poszczególnych etapach.

Jedna narracja: służy jako wprowadzenie do pokoju zagadek. Jest to dokument, który należy rozdać uczestnikom zanim rozpoczną grę. Zawiera on krótką opowieść, zasady, wskazówkę, kod QR do formularza online.

Formularz online: ten konkretny materiał stanowi część pokoju zagadek i jest dostępny online. Po rozpoczęciu gry dostęp do niego uzyskuje się poprzez kod QR

widoczny w narracji. Przy pomocy formularza uczestnicy muszą rejestrować znalezione wskazówki. Nie da się ukończyć żadnego etapu bez wypełnienia formularza. Po udzieleniu ostatniej odpowiedzi pokój zagadek zostanie zakończony.

Materiały:

Stacja 1- Francja:

- 1 zdjęcie kraju
- 3 wypowiedzi osób, którymi przeprowadzono wywiad
- 1 koperta
- 1 wskazówka; karta Tariq Sarkar

Stacja 2- Bangladesz

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu tam
- 1 koperta
- 2 wskazówki kod „Pigpen Cipher” oraz „Czarna lista”

Stacja 3B- Brazylia

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu na miejscu
- 1 koperta
- 1 wskazówka: mapy wylesiania

Stacja 3U- Uganda

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu na miejscu
- 1 koperta
- 1 wskazówka: Lista przypadków agresji wobec pracowników

Stacja 3C- Chiny

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu na miejscu
- 1 koperta
- 1 wskazówka: kod QR do nagrania audio z lekarzem

Stacja 3V- Wietnam

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu na miejscu
- 1 koperta
- 1 wskazówka: kod QR do nagrania rozmowy między dwoma pracownikami firmy

Stacja 3G- Gwatemala

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu na miejscu
- 1 koperta
- 1 wskazówka: zrzut ekranu rozmowy sms

Stacja 4- Belgia

- 1 zdjęcie kraju i osoby do kontaktu tam
- 1 koperta
- 1 wskazówka: sudoku z literami

Stacja 5- DG JUST


- 1 zdjęcie miejsca
- 1 koperta
- 1 wskazówka; puzzle z łańcuchem dostaw

Jafi przygotować przgst'rzgń?

Należy rozumieć przestrzeń pokoju zagadek na dwóch poziomach: fizycznym i internetowym.


Przestrzeffi fizyczna to różne stacje, w których uczestnicy wchodzą w interakcje. Muszą one zostać stworzone w tym samym pomieszczeniu na tyle daleko od siebie, aby uczestnicy nie mieszały ich. Musi znajdować się 9 różnych miejsc, aby umieścić wszystkie stacje na ścianach lub/i w innych miejscach. Dlatego w tym samym pomieszczeniu należy rozmieścić poszczególne stanowiska w odległości co najmniej 1–2 metrów od siebie, aby materiały nie mieszały się. Każde stanowisko powinno wyglądać tak, jak na poniższych schematach:

1: FRANCE



Paris, one of the world's most beautiful cities, is a major hub for international companies. In the heart of the city, there is a modern office building with a reception desk.


RECEPTIONIST AT THE HEADQUARTERS



ELODIE MARCEAU


The receptionist is not going to see you, just because you have a pretty face. Unfortunately for you, there is no receptionist here. FIRST NAME, SURNAME AND YOUR PHONE NUMBER. DON'T FORGET WHAT YOU THINK WE CAN DO FOR YOU IN A MOMENT.

EMPLOYEE AT THE HEADQUARTERS

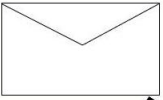



Julien Morel is the employee at the headquarters. He is not going to see you, just because you have a pretty face. Unfortunately for you, there is no receptionist here. FIRST NAME, SURNAME AND YOUR PHONE NUMBER. DON'T FORGET WHAT YOU THINK WE CAN DO FOR YOU IN A MOMENT.

CLIMATE ATTORNEY AND ACTIVIST NEARBY




Claude Dubois is the climate attorney and activist nearby. He is not going to see you, just because you have a pretty face. Unfortunately for you, there is no receptionist here. FIRST NAME, SURNAME AND YOUR PHONE NUMBER. DON'T FORGET WHAT YOU THINK WE CAN DO FOR YOU IN A MOMENT.





Tariq Sarkar
INTERNATIONAL LAWYER AND CLIMATE ACTIVIST
CONTACT INFORMATION: [Redacted]
[Redacted] - [Redacted]

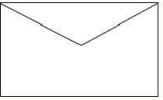
2: BANGLADESH



Tea plantations in Bangladesh are a major source of income for many people. In the heart of the country, there is a modern office building with a reception desk.


JACQUE COUV

Jacques Couv is the receptionist at the headquarters. He is not going to see you, just because you have a pretty face. Unfortunately for you, there is no receptionist here. FIRST NAME, SURNAME AND YOUR PHONE NUMBER. DON'T FORGET WHAT YOU THINK WE CAN DO FOR YOU IN A MOMENT.




AB	CD	EF	ST UV WX YZ
GH	IJ	KL	
MN	OP	QR	


3B: BRAZIL




There is a rural house in the heart of the country. In the heart of the country, there is a modern office building with a reception desk.

10 YEARS AGO






NOW



3U: UGANDA




There is a park in the heart of the country. In the heart of the country, there is a modern office building with a reception desk.

Report on the situation in the park area.

Conclusions: Uptake

The report has been completed by the local team and is available on the website. The report has been completed by the local team and is available on the website. The report has been completed by the local team and is available on the website.



3C: CHINA



There is a factory in the heart of the country. In the heart of the country, there is a modern office building with a reception desk.





3V: VIETNAM



There is a factory in the heart of the country. In the heart of the country, there is a modern office building with a reception desk.





3G: GUATEMALA

The screenshot shows a text message conversation. The sender, 'EMILIO', asks for help with a puzzle. The recipient, 'LADINA', provides a clue: 'The contest leads a memory that advises for the right of our...'. Below the messages is a puzzle grid:

D	J	U	T
D	J	U	S
U	T	G	J
G	J	S	T
U	S	D	G
S	T	D	G

4: BELGIUM

The screenshot shows a text message conversation. The sender, 'EMILIO', asks for help with a puzzle. The recipient, 'LADINA', provides a clue: 'This has been observed for several years of a citizen within a...'. Below the messages is a puzzle grid:

D	J	U	T
D	J	U	S
U	T	G	J
G	J	S	T
U	S	D	G
S	T	D	G

5: DG JUST

The screenshot shows a text message conversation. The sender, 'EMILIO', asks for help with a puzzle. The recipient, 'LADINA', provides a clue: 'This is the acronym for the place you should go to. As the situation requires discretion, I am passing it on to you via this code.' Below the messages is a puzzle grid:

D	J	U	T
D	J	U	S
U	T	G	J
G	J	S	T
U	S	D	G
S	T	D	G

Przestrzeź internetowa składa się z interaktywnego formularza, w którym uczestnicy będą zapisywać odpowiedzi oraz tropy, które odkryją w przestrzeni fizycznej. W poszczególnych sekcjach formularza internetowego uczestniczący będą przechodzili przez fabułę pokoju zagadek i odkrywali nowe wskazówki i wyzwania.

Uczestnicy otrzymają dostęp do formularza internetowego poprzez kod QR, który znajduje się w opisie pokoju zagadek, który zostanie im rozdany na początku gry. W formularzu znajdują się pytania nawiązujące do każdej ze stacji gry, aż do momentu uzyskania ostatecznej odpowiedzi. Kolejne kroki wyjaśnione są w rozdziale poniżej.

Tutaj znajduje się lista poprawnych odpowiedzi dla każdej sekcji formularza internetowego, którą posiada facylitator pokoju zagadek.

Sekcje 3: Stacja PIERWSZA

- Élodie: 50
- Julien: DOSTAWCÓW
- Claire: NIEUCZCIWE

Sekcja 4: Dostęp do stacji DRUGIEJ

- TARIQ SARKAR

Sekcja 5: Stacja DRUGA

- CZARNA LISTA

Sekcja 6: Dostęp do stacji TRZECIEJ

- MATEUS OLIVEIRA, AMINA NAMUKASA, LI WEI, MINH QUANG TRAN, FERNANDA AGUDELO

Sekcja 7: Stacja TRZECIA

- Brazylia: 67
- Uganda: „Wybierz Rozwiązanie umowy o pracę”
- Chiny: „Wybierz wszystkie opcje”
- Wietnam: MLEKO
- Gwatemala: 3

Sekcja 8: Dostęp do stacji CZWARTEJ

- EMMA VERMAELEN

Sekcja 9: Stacja CZWARTA i dostęp do stacji PIĄTEJ

- DGJUST

Sekcja 10: stacja PIĄTA

- BADCGEFH

Fabuła Pofioju Zagadgfi

Rozpoczęcie: Narracja:

Historia rozpoczyna się od grupy studentów dziennikarstwa (uczestnicy), którzy mieszkają w Paryżu i są osobami członkowskimi organizacji pozarządowej, która walczy przeciw nadużyciom wobec środowiska i łamaniu praw człowieka. Po obejrzeniu kampanii reklamowej „znanej, europejskiej sieci kawiarni, która przedstawia się jako ekologiczna i wegańska, zaczynają podejrzewać, że może to być przypadek marketingowe greenwashingu (tzw. ekościemy). Ich wątpliwości rosną,

gdy w jednej z kawiarni w Rzymie klient poważnie zachorował z powodu bakterii odzwierzęcej po spożyciu produktów sieci, mimo iż firma twierdzi, że ich produkty są w 100% wegańskie. Młodzi ludzie przekonani, że coś nie gra w tej historii, rozpoczynają dochodzenie w Paryżu.

Stacja 1: Francja

We Francji studenci rozmawiają z dwojgiem pracowników centrali sieci kawiarni oraz z prawnikiem zajmującym się aktywizmem na rzecz klimatu. Jeden z pracowników podaje im trop, który może sugerować, że jedzenie oferowane przez sieć kawiarni pochodzi z różnych stron świata. Prawnik dostarcza śledczym wizytówkę jednego z kontaktów w Bangladeszu.

Stacja 2: Bangladesz

Osobie kontaktowej udaje się wejść do fabryki, którą sieć kawiarni posiada w Bangladeszu. W środku uzyskują dostęp do dokumentu o nazwie „Czarna lista”, zawierający 5 nazwisk ludzi z różnych stron świata oraz klucz, który posłuży jako dostęp do kolejnej stacji. Gdy odkodują nazwiska tych 5 osób, będą mogli przejść do kolejnych stacji.

Stacja 3: Brazylia, Uganda, Chiny, Wietnam, Gwatemala

Stacja numer 3 obejmuje 5 krajów, są to: Brazylia, Uganda, Chiny, Wietnam, oraz Gwatemala. Gdy uczestnicy ustalą dane osób kontaktowych w wymienionych krajach, będą w stanie wejść w interakcję w tych stacjach. Nie ma ustalonej kolejności, uczestnicy mogą rozpocząć od któregośkolwiek z 5 krajów.

W Brazylii osobą kontaktową jest burmistrz z obszaru, który został wylesiony pod budowę plantacji pszenicy dla sieci kawiarni. Przesyła 2 mapy, które dzieli 10 lat różnicy pokazują one stopień wylesienia obszaru na przestrzeni czasu.

W Ugandzie dziennikarze kontaktują się z aktywistą na rzecz praw dzieci z obszaru, gdzie znajduje się plantacja kakao. Wysłała im dokument przygotowany przez organizację pozarządową, która obnaża praktyki łamania praw pracowniczych na plantacji oraz inne przypadki nękania i poniżania ludzi.

W Chinach osobą kontaktową jest lekarz, który zdiagnozował ostatnio u kilku swoich pacjentów problemy z drogami oddechowymi oraz dolegliwości skórne. Zostały one spowodowane zanieczyszczeniem pochodzącym z fabryki opakowań należącej do tej firmy.

W Wietnamie kontaktem jest nauczyciel i biolog, który nagrał rozmowę między dwojgiem pracowników jednego z zakładów przetwórstwa spożywczego należących do tej firmy.

Studenci dziennikarstwa skontaktowali się w Gwatemali z prawnikiem specjalizującym się w prawie pracy, który przesłał im dwa zrzuty ekranu wiadomości SMS od poszkodowanego pracownika jednej z plantacji kawy. Z rozmowy dotyczącej niesprawiedliwości w miejscu pracy, uczestnicy dowiedzą się, jak nazywa się osoba kontaktowa w kolejnej stacji.

Stacja 4: Belgia

W Belgii osobą kontaktową jest działaczka na rzecz klimatu i prawniczka. Po zapoznaniu się z informacjami na temat dochodzenia proponuje skontaktowanie się z DG JUST, dyrekcją generalną UE zajmującą się prawami konsumentów. Jednak nie podaje ona bezpośrednich danych dyrekcji, ale szyfruje je poprzez sudoku.

Stacja 5: Dyrekcja Generalna UE

W momencie gdy uczestnicy odkodują nazwisko dyrekcji generalnej ds. Sprawiedliwości i Konsumentów, otrzymają dostęp do ostatniej stacji. Uczestnicy otrzymają puzzle, które reprezentują łańcuch dostaw firmy: ich zadaniem jest ułożenie poszczególnych puzzli w poprawne miejsce, następnie odczytają kod składający się ze słów, który będzie finalną odpowiedzią w formularzu internetowym.

ZafiończgNig i Rgflgfisjg

Po wprowadzeniu ostatniej poprawnej odpowiedzi w formularzu internetowym odpowiadającej zagadce z puzzli ze stacji numer 5 (Dyrekcja Generalna KE ds. Sprawiedliwości i Konsumentów.), na końcu formularza pojawi się następujący tekst.

Gratulacje, pomyślnie zakończyliście dochodzenie.

Jednak po zakończonym dochodzeniu jest jeszcze sporo pracy do wykonania: uporządkowanie informacji, ocena, wnioski, osądy...

Teraz Waszą rolą, pod kierunkiem facylitatora Pokoju Zagadek, jest ocena tego, co udało wam się odkryć i doświadczyć podczas śledztwa.

- *Co się wydarzyło? Wypiszcie wszystkie działania i sytuacje, które uświadomiły wam za niesprawiedliwość na każdej ze stacji, oprócz dwóch ostatnich.*
- *Jak bardzo istotne jest to? Oceńcie wszystkie stacje pod względem jak bardzo działania i sytuacje były negatywne i miały miejsce na każdej z nich*
- *Co można zrobić? Zastanówcie się, co możecie zrobić jako osoby prywatne, aby złagodzić negatywne skutki w każdej stacji.*

Jak widać, zakończenie pokoju zagadek jest powiązane z fazą refleksji, czyli momentem, w którym uczestnicy będą mogli utrwalić zdobytą wiedzę poprzez nawiązanie odpowiednich powiązań. Struktura refleksji wygląda zatem następująco:

Część 1. Wymieńcie wszystkie sytuacje, które uważacie za niesprawiedliwe w każdej ze stacji. Poniżej znajduje się kilka przykładów, jeśli uczestnicy nie mają pomysłów.

Francja: Brak przejrzystości informacji

Bangladesz: Kodowanie informacji

3B. Brazylia Zniszczenie fauny i flory

3U. Uganda: Różne poniżające i niegodziwe warunki pracy.

3C. Chiny: Ludzie mieszkający poza fabryką odczuwają skutki zanieczyszczeń 3V.

Wietnam: Skażenie krzyżowe, nieodpowiednie środki sanitarne 3G.

Gwatemala: Brak zwolnień lekarskich z powodu wypadków przy pracy

Część 2. Uporządkujcie poprzednie stacje (1, 2 i 3) według tego, jak ważnymi uczestnicy uważają negatywne działania, których byli świadkami w każdej z nich. Jest to kwestia subiektywna, więc uczestnicy będą mogli podjąć dyskusję i porównać swoje punkty widzenia.

Część 3. Poruszcie kwestie tego, jak Wy jako zwyczajni ludzie możecie spróbować przyczynić się do rozwiązania tego typu problemów związanych z globalnymi łańcuchami dostaw.

Na przykład, jest to trudne, aby dokonać natychmiastowych i znaczących zmian w realnych sytuacjach na Globalnym Południu. Jednak, możemy być świadomi rzeczywistości i spróbować zmienić nasze nawyki: kupować lokalne produkty, bojkotować tzw. szybką modę, unikać firmy, które nie są przejrzyste w swojej działalności, lub przenoszą ją zagranicę, zredukować produkcję śmieci, ponownie wykorzystywać stare przedmioty etc. Możemy również podzielić się wiedzą oraz doświadczeniem w tym temacie z osobami dookoła nas,

Należy pamiętać, że w zależności od sposobu zakończenia gry i refleksji, wnioski mogą wzmocnić pesymizm, poczucie bezsilności i niemocy uczestników wobec firm, które nie przestrzegają praw człowieka lub nie działają w sposób zrównoważony. W związku z tym należy dobrze przemyśleć, jak ukierunkować opinie i odczucia uczestników, aby wywołać pozytywne reakcje, takie jak wezwanie do działania w zakresie własnych nawyków konsumpcyjnych i sposobów ograniczenia swojego udziału w generowaniu problemów poruszanych podczas zajęć.

