

GUIDELINES TO IMPLEMENT THE ESCAPE ROOM

Escape Unfair Supply Chains



Introducere

Acest document este un ghid practic pentru instalarea escape room-ului creat impreuna cu proiectul "Chains to Bridges" (Din lanturi in poduri). Acest escape room, cu numele "**Scapa din lanturile de aprovizionare inechitabile**", este o activitate interactiva bazata pe lanturile globale de aprovizionare si pe consumul constient. Se desfasoara intr-un **format hibrid** compus din doua spatii: unul fizic si unul virtual.

Conceput ca un instrument educativ inovator, acest escape room promoveaza invatarea semnificativa si constientizarea tineretului prin intermediul unei experiente imersive si practice. De asemenea, pune la dispozitia persoanelor si educatorilor care lucreaza cu tineretul noi metode si resurse de facilitare, fiind astfel un complement ideal pentru scoli, ONG-uri si organizatii de tineret care abordeaza aceste subiecte in programele lor.

Ghidul va va sprijini in planificarea, instalarea si gestionarea spatiului si a materialelor necesare pentru desfasurarea activitatii, precum si in indeplinirea rolului de facilitator. Este important sa nu uitati ca rolul dumneavoastra este **sa pregatiti activitatea si sa oferiti sprijin cand este necesar**, nu sa interveniti direct in joc. Dupa prezentare, participantii/ele trebuie sa lucreze singuri/e pana la sfarsitul activitatii. Autonomia lor este esentiala pentru a incuraja implicarea adevarata, invatarea eficienta si dinamica de grup promovata de acest escape room.

Numarul de participanti si pregatirea jocului

- Care este publicul tinta a jocului?

Continutul acestui escape room a fost conceput pentru tineri cu varste cuprinse intre 13 si 30 de ani. Cu toate acestea, este indicat si pentru alte grupuri tinta, atata timp cat pot folosi materialele in mod autonom. Nu uitati ca participantii ar trebui sa parcurga cea mai mare parte a jocului fara interventia dumneavoastra, deci sa fie capabili sa inteleaga materialele disponibile si sa aiba aptitudinile necesare pentru a realiza sarcinile si provocarile jocului.

- Cate persoane pot face parte dintr-un grup?

Avand in vedere numarul de statii din escape room si timpul necesar la fiecare din ele, se recomanda grupuri de 4 - 6 persoane.

- De ce materiale au nevoie?

Inafara de materialele mentionate in acest ghid, participantii si participantele vor avea nevoie de un smartphone pentru a efectua activitatile din escape room, precum si de creioane si hartie pentru a lua notite.

Regulile jocului

Pentru ca jocul sa fie mai antrenant si sa reprezinte mai fidel realitatea, propunem doua reguli, pe care le justificam mai jos.

Cand o firma face obiectul unei anchete, este normal sa incerce sa-si salveze pielea. Pentru a simboliza acest aspect, am stabilit o limita de timp:

- **Participantii dispun de 60 de minute pentru a termina jocul. Altfel, directorul va muta firma intr-un paradis fiscal unde nu veti mai putea cerceta. Persoana care faciliteaza jocul controleaza timpul cu un cronometru sau o alarma.**

Avand in vedere ca grupul de participanti reprezinta un grup de studenti la Paris, pare logic sa nu poata parasi orasul nici calatori in jurul lumii. De aceea, nu pot interactiona cu statiile din tarile din joc pana nu iau legatura cu cineva din fiecare tara.

- **Nu vor putea interactiona cu nicio statie pana nu vor scrie numele contactului din tara respectiva. Altfel, nu vor putea citi sau deschide nimic din locatie.**

Documente si materiale necesare

Documente:

O naratiune, cu scopul de a prezenta escape room-ul. Acest document trebuie inmanat participantilor inainte de a incepe jocul: contine o mica poveste, regulile, un indiciu si un cod QR catre [formularul online](#) in care trebuie introduse indiciile.

Acest ghid, care cuprinde toate informatiile pentru instalarea corecta a escape room-ului. Primele capitole sunt mai explicative, pe cand urmatoarele expun parcursul care trebuie urmat la diferitele statii.

Formularul online: acest material specific este partea virtuala a escape room-ului. La inceputul jocului trebuie accesat codul QR din prezentare. Pe acest formular, participantii/partipantele introduc indiciile pe care le gasesc. Nu se poate trece la statia urmatoare fara a completa raspunsurile in formular. Escape room-ul se incheie odata cu completarea ultimului raspuns.

Materiale:

Statia 1 - Franta:

- 1 poza a tarii
- 3 declaratii de la persoane intervievate
- 1 plic
- 1 indiciu: cartea de vizita a lui Tariq Sarkar

Statia 2 - Bangladesh:

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 2 indicii: "cifrul Pigpen" si "lista neagra"

Statia 3B - Brazilia

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: harti cu zone defrisate

Statia 3U - Uganda

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: o lista cu abuzuri asupra muncitorilor

Statia 3C - China

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: un cod QR catre declaratia audio a medicului

Statia 3V - Vietnam

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: un cod QR catre inregistrarea unei conversatii intre doi muncitori

Statia 3G - Guatemala

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: un screenshot a unei conversatii prin SMS

Statia 4 - Belgia

- 1 poza a tarii si a persoanei de legatura
- 1 plic
- 1 indiciu: sudoku cu litere

Statia 5 - DGJUST

- 1 poza a locului
- 1 plic
- 1 indiciu: un puzzle cu lanturi de aprovizionare

Amenajarea spatiului

Activitate se desfasoara in doua spatii: unul fizic si unul virtual.

Spatiul fizic se compune din diferitele statii cu care interactioneaza participantii. Statiile trebuie dispuse in aceeași sala, suficient de separate ca participantii sa nu le

Spatiul virtual consta dintr-un formular in care jucatorii vor introduce raspunsurile si indicatiile gasite in spatiul fizic, si vor parcurge diferitele rubrici ale formularului cu ajutorul naratiunii, a indicatiilor si provocarilor descoperite.

Participantii/participantele vor accesa formularul online prin intermediul codului QR inclus in prezentarea care li se preda la inceput. Pe formular vor vedea intrebarile corespunzatoare fiecărei statii, pana la raspunsul final. Urmatorul capitol detaliaza ce se intampla dupa aceea.

Urmatoarea lista este pentru persoana care faciliteaza jocul si contine raspunsurile corecte pentru fiecare rubrica din formularul interactiv:

Rubrica 3: statia UNU

- Élodie: 50
- Julien: APROVIZIONARE
- Claire: NELOIALE

Rubrica 4: acces la statia DOI

- TARIQ SARKAR

Rubrica 5: statia DOI

- BLACK LIST

Rubrica 6: acces la statia TREI

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

Rubrica 7: statia TREI

- Brazilia: 67
- Uganda: "Alegeti Rezilierea contractului de munca"
- China: "Alegeti toate optiunile"
- Vietnam: LAPTE
- Guatemala: 3

Rubrica 8: acces la statia PATRU

- EMMA VERMAELEN

Rubrica 9: statia PATRU si acces la statia CINCI

- DGJUST

Rubrica 10: statia CINCI

- BADCGEFH

Povestea acestui escape room:

Inceputul: naratiunea

Povestea incepe cu un grup de studenti la jurnalism (participantii si participantele) care locuiesc la Paris si fac parte dintr-un ONG international care lupta impotriva abuzurilor asupra mediului si a incalcarii drepturilor omului. Cand vad o campanie publicitara a unui cunoscut lant european de cafenele care se prezinta ca fiind ecologic si vegan, incep sa suspecteze un posibil caz de greenwashing. Indoelile cresc cand un client se imbolnaveste grav la Roma din cauza unei bacterii care se dezvolta doar in animale, chiar daca intreprinderea pretinde ca produsele sale sunt 100% vegane. Fiind convinsi ca ceva nu e in regula, se hotarasc sa inceapa o ancheta de la Paris.

Statia 1: Franta

In Franta, discuta cu doi angajati de la sediul distribuitorului de cafea si cu o avocata activista pentru mediu. Unul din angajati le da un indiciu sugerand ca alimentele furnizate de firma de cafea provin de fapt din alte regiuni ale lumii. Avocata pentru mediu le ofera cartea de vizita a unei persoane de legatura din Bangladesh.

Statia 2: Bangladesh

Persoana de legatura din Bangladesh reuseste sa se infiltreze in fabrica locala de prelucrare a alimentelor care apartine companiei. Acolo, obtine un document intitulat "LISTA NEAGRA", care contine 5 nume din diferite tari, precum si o cheie care decodeaza documentul anterior. Odata decodate numele celor cinci persoane, vor putea accesa urmatoarele statii.

Statia 3: Brazilia, Uganda, China, Vietnam, Guatemala

Statia a treia se compune din cinci tari: Brazilia, Uganda, China, Vietnam si Guatemala. Odata gasite numele persoanelor de legatura din aceste tari, vor putea interactiona cu aceste statii. Cele cinci tari nu apar intr-o ordine anume, pot incepe cu oricare din ele.

In Brazilia, persoana de legatura este primarul unui municipiu care a fost defrisat pentru a planta grau pentru companie. Persoana respectiva le trimite doua harti cu zece ani de diferenta pe care se observa suprafata defrisata.

In Uganda, iau legatura cu o activista pentru drepturile copiilor intr-o zona de culturi de cacao. Aceasta le trimite un document elaborat de ONG-ul ei, care denunta practicile care incalca drepturile muncitorilor de pe plantatii, precum si alte situatii de hartuire si comportamente degradante.

In China, persoana de legatura este un doctor care a diagnosticat mai multi pacienti cu probleme respiratorii si afectiuni dermatologice provocate de poluarea din fabrica de ambalat a companiei. Inregistrarea declaratiei sale expune diversele boli de care sufera pacientii sai.

In Vietnam, persoana de legatura este un profesor si biolog care a inregistrat o conversatie intre doi angajati la una din fabricile companiei de prelucrare a alimentelor. Aceasta inregistrare dovedeste ca masurile sanitare aplicate la fabrica respectiva nu sunt potrivite si ca se produce contaminare incrucisata intre alimente vegane si ne vegane.

In cele din urma, in Guatemala iau legatura cu o avocata in dreptul muncii care le trimite doua screenshot-uri cu o conversatie prin SMS cu un muncitor afectat de pe una din plantatiile de cafea ale companiei. In aceasta conversatie despre incalcarile drepturilor muncitorilor, participantii descopera numele persoanei de legatura din urmatoarea statie.

Statia 4: Belgia

In Belgia, persoana de legatura este o avocata si activista a mediului. Cand afla despre ancheta, le propune sa ia legatura cu DG JUST: Directia Generala a UE pentru drepturile consumatorilor. Totusi, nu le spune numele institutiei direct, ci prin intermediul unui sudoku, pentru a-l pastra codat.

Statia 5: DG JUST

O data ce participantii afla numele DG JUST, ajung la ultima statie unde trebuie sa organizeze ancheta. Li se da un puzzle care reprezinta lanturile de aprovizionare ale companiei: vor trebui sa plaseze piesele in pozitia corecta pentru a descifra un cod cu cuvinte, care este ultimul raspuns din formularul online.

Sfarsit si timp de reflectie

Cand introduc ultimul raspuns corect in formularul online, adica puzzle-ul de la etapa 5 (DG JUST), se afiseaza textul urmator la sfarsitul formularului:

Felicitari, ati dus ancheta la bun sfarsit!

Cu toate acestea, dupa o ancheta mai ramane intotdeauna munca de facut: organizarea informatiilor, evaluarea, concluziile, opiniile, etc.

Acum, cu ajutorul persoanei care a facilitat Escape Room-ul, rolul dumneavoastra este sa evaluati cele petrecute pe parcursul anchetei. Pentru aceasta, urmati pasii urmatoari:

- *Ce s-a intamplat? Faceti o lista cu toate actiunile si situatiile pe care le considerati nedrepte la fiecare statie, cu exceptia ultimelor doua.*
- *Care este relevanta faptelor? Clasati toate statiile in functie de importanta pe care o acordati actiunilor si situatiilor negative de la fiecare din ele.*
- *Ce putem face? Ganditi-va ce puteti face ca persoana, intr-un context real, pentru a atenua efectele negative de la fiecare situatie.*

Dupa cum vedeti, sfarsitul jocului este legat de timpul de reflectie, un moment pentru a stabili conexiunile care vor consolida cele invatate de catre participanti. Structura reflectiei este urmatoarea:

Partea 1. Stabiliti o lista cu toate situatiile pe care le considerati nedrepte la fiecare statie. Cateva exemple, in caz ca participantii nu au idei:

Franta: lipsa de transparenta a informatiilor

Bangladesh: criptarea informatiilor

3B. Brazilia: distrugerea faunei si a florei

3U. Uganda: diverse abuzuri si comportamente degradante la locul muncii 3C.

China: populatie inafara uzinei afectata de poluare

3V. Vietnam: contaminare incrucisata, masuri sanitare nepotrivite

3G. Guatemala: neexistenta concediului medical in caz de accident de munca

Partea 2. Organizati statiile anterioare (1, 2 si 3) in functie de importanta pe care o acorda participantii actiunilor negative identificate la fiecare. Aceasta parte este subiectiva, deci e posibil ca participantii/participantele sa dezbata intre ei/ele si sa compare diversele puncte de vedere.

Partea 3. Intrebati ce putem face, ca persoane adevarate, sa incercam sa contribuim la rezolvarea acestor probleme legate de lanturile globale de aprovizionare.

De exemplu, este greu sa obtinem schimbari rapide si semnificative intr-un context real in Sudul Global. Cu toate acestea, putem sa constientizam realitatea si sa ne schimbam obiceiurile: sa cumparam produse locale, sa boicotam fast fashion-ul, sa evitam companiile offshore sau care nu sunt transparente, sa reducem producerea de reziduuri, sa reutilizam produsele, etc. De asemenea, putem sa impartasim cunostintele cu persoanele apropiate, sa facem schimb de experiente, si asa mai departe.

Nu uitati ca in functie de cum incheiati jocul si timpul de reflectie, concluzia ar putea alimenta pesimismul si senzatia de impotenta si neputinta a participantilor fata de companiile nesustenabile sau care nu respecta drepturile omului. Asadar, o reflectie utila ar trebui sa orienteze opiniile si sentimentele participantilor spre o reactie pozitiva, ca de exemplu un apel la actiune asupra propriului lor mod de consum si despre cum pot reduce contributia lor la problemele identificate de-a lungul activitatii.

