

Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Μεθοδολογία

Κοινωνικό ντετεκτιβικό παιχνίδι στηριγμένο στη διαδραστική δραματοουργία Παιχνίδι ευαισθητοποίησης για πρόσφυγες και μετανάστες στην Κύπρο

Τίτλος του παιχνιδιού	(Mia alli zoi/ Μια άλλη ζωή)
Παιδαγωγικές πτυχές	Ενίσχυση της ευαισθητοποίησης κατά του ρατσισμού και της μισαλλοδοξίας κατά των μεταναστών και των προσφύγων, εκθέτοντας συγχρόνως τις ακροδεξιές οργανώσεις, πράξεις και ιδεολογία. Μια άλλη πτυχή είναι να φέρει τους συμμετέχοντες στη θέση προσφύγων και μεταναστών και να τους κάνει να κατανοήσουν τη θέση τους.
Σύντομη περίληψη ιστορίας	Το παιχνίδι αφορά στην ιστορία 4 προσφύγων που μετακόμισαν στην Κύπρο σε νεαρή ηλικία λόγω του πολέμου. Οι 4 από αυτούς ως παιδιά είχαν δύσκολες στιγμές και αντιμετώπισαν δύσκολες καταστάσεις καθώς μεγάλωναν εξαιτίας του ρατσισμού. Σε ένα σημείο έγιναν θύματα εγκλημάτων μίσους από μια ακροδεξιά οργάνωση, οπότε οι 4 από αυτούς σχεδιάζουν την εκδίκησή τους. Ο κύριος σκοπός τους ήταν να συλλέξουν στοιχεία για τις ρατσιστικές δραστηριότητες της συγκεκριμένης οργάνωσης και να τα δημοσιοποιήσουν.
Ομάδα στόχος	Νέοι ηλικίας 15-18 ετών Χρόνος Το παιχνίδι έχει προγραμματιστεί για 70 λεπτά ενεργού παιχνιδιού + 30 λεπτά παρακολούθησης για συζήτηση με τους συμμετέχοντες. Διεξήχθη στις 8 - 9 Ιουνίου. Οι παίκτες χωρίστηκαν σε ομάδες των δέκα και έπαιξαν το παιχνίδι σε 4 διαφορετικές χρονικές στιγμές.

**Χώρος,
λεπτομέρειες του χώρου**

Ένα παλιό κτίριο, στην παλιά πόλη της
Λευκωσίας

Ηθοποιοί

Αριθμός διαμεσολαβητών / ηθοποιών *
10 ηθοποιοί, 5 πρόσφυγες / μετανάστες,
5 Ελληνοκύπριοι. 4 διευκολυντές είναι
επαγγελματίες και οι υπόλοιποι είναι
ερασιτέχνες.

1. Πρόεδρος του κόμματος
2. Δάσκαλος
3. 2 φύλακες ασφαλείας
4. Κατοικία πλυντηρίου
5. Δικηγόρος
6. Υπάλληλος της Εταιρείας ενοικίασης
7. Δικαστής
8. Διευθυντής
9. Κορίτσι στη φωτογραφία

Ερώτηση εστίασης

Μέσα από όλη τη διαδικασία του παιχνιδιού,
ο στόχος είναι οι παίκτες να βιώσουν μια
μοναδική και καινοτόμο εμπειρία βασισμένη
σε ένα δημιουργικό διαδραστικό θέατρο που
συνοδεύεται από ένα φανταστικό έργο τέχνης,
όπου όλα συνδέονται με παιχνίδια για να
διατηρηθεί το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων.
Ο βαθύτερος στόχος, όμως, είναι μέσω αυτής
της διαδικασίας, οι παίκτες που συμμετέχουν
να βιώσουν με βιωματικό τρόπο το ευαίσθητο
θέμα της μετανάστευσης. Να το νιώσουν ως
δικό τους πρόβλημα και να έχουν την ανάγκη
να δράσουν όχι μόνο στο παιχνίδι αλλά και
στην πραγματική κοινωνία μετά. Ταυτόχρονα,
θα εκτεθεί στα μάτια των συμμετεχόντων η
ρητορική μίσους και οι ακροδεξιές εγκληματικές
ενέργειες κατά των μεταναστών και των
προσφύγων, γεγονός που αποτελεί σημαντικό
ζήτημα στην Ευρώπη τα τελευταία χρόνια.

Αυτό θα είναι το αντικείμενο του προβληματισμού
και της συζήτησης μετά το τέλος του παιχνιδιού.

Ερωτήσεις προς τους συμμετέχοντες:

Έχετε συναντήσει ποτέ μια τέτοια κατάσταση;

Έχετε ακούσει ποτέ τους ανθρώπους που μιλάνε με μισητό τρόπο εναντίον ευάλωτων ομάδων; Έχετε παρακολουθήσει ποτέ πράξεις μίσους / εγκλήματα κατά των μεταναστών;

Έχετε γνωρίσει ποτέ μετανάστες / πρόσφυγες; Ξέρετε γιατί βρίσκονται σε αυτή την κατάσταση; Και έχετε συνειδητοποιήσει ποτέ την κατάσταση στην οποία πρέπει να ζήσουν;

Τύπος του παιχνιδιού / ευαισθητοποίηση / εκπαιδευτικό / ιστορικό. κλπ

Ντετεκτιβικό Παιχνίδι με βάση τη διαδραστική δραματοποίηση.

Χρησιμοποιούμε την διερεύνηση ενός εγκλήματος καθώς και ένα ευαισθητοποιητικό στοιχείο μέσω της φανταστικής εξιστόρησης και ενσωμάτωσης πραγματικών γεγονότων.

Καθοδήγηση στη μεθοδολογία και περιεχόμενο

Agnes Simor, Marton Illes

Tools, gadgets

Κατάλογος βασικών εργαλείων/ Σκηνικά

Κατάλογος των απαραίτητων gadgets / αριθμός αυτών

Διαδικτυακός Κατάλογος, με τους απαραίτητους κωδικούς

**Μέρος 1
Η ομιλία -**

Σκηνικά μιας πολιτικής ομιλίας - σημαίες - πανό - δημοσιογράφοι, κάμερες

Χρειαζόμαστε συστήματα φωτισμού και ήχου, υπολογιστή, βιντεοπροβολέα, οθόνη.

Κλειδαριά

2 κουτιά νοητικά-κουίζ για να ανοίξει

Ένα κομμάτι του παιχνιδιού παζλ το οποίο θα συγκεντρωθεί στη διαδικασία του παιχνιδιού για να δημιουργήσει έναν κώδικα QR.

QR code system, Video

Μέρος 2 Το δωμάτιο	Ένα σημειωματάριο - κάρτες - ένας χάρτης
Μέρος 32 Το επίπεδο	Κινητό τηλέφωνο - ένας αριθμός τηλεφώνου - τοπίο ενός γραφείου δικηγόρου - τραπέζι- φάκελο- βιβλιοθήκη - σημειώσεις κ.λπ. - pay- slip του στεγνού καθαριστή- μέρος του κώδικα QR
Μέρος 4 Στο στεγνοκαθαριστήριο	ρούχα - βάσεις - σιδερένια - ένα σακάκι - ένα μεγάλο σημειωματάριο - μια φωτογραφία που δείχνει 4 άτομα που κάθονται σε ένα πάγκο - ένας χάρτης, ένα μέρος του κώδικα QR,
Μέρος 5 Στο παγκάκι	Στο πάγκο - ένα σημείωμα και ένας χάρτης - ένα μέρος του κώδικα QR
Μέρος 6 Στο δωμάτιο των αποδεικτικών στοιχείων	Ένα δωμάτιο με μόνο ένα τραπέζι και μια καρέκλα, γεμάτη αποδείξεις, εφημερίδες, ένα γράμμα, φωτογραφίες, μια φωτογραφία δύο κοριτσιών, ένα σημειωματάριο Κλειδαριά 1 κουτί νοητικό-κουίζ για να ανοίξει Σκοτεινός φωτισμός
Μέρος 7 Επιστροφή στο στεγνοκαθαριστήριο	Επιστροφή στο στεγνοκαθαριστήριο- Μια σημείωση, μέρος του κώδικα QR
Μέρος 8 Στο δικαστήριο	Μεγάλο τραπέζι, Σύστημα φωτισμού / ήχου, καρέκλες - προβολείς - ηχεία, υπολογιστής, αφομοίωση πλοίων, σύστημα φωτισμού / ήχου, / οθόνη φωτισμός / σύστημα ήχου / υπολογιστή / βιντεοπροβολέας Q R - code ενωμένω με ιστοσελίδα, βιντεο

Το παιχνίδι

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μια γενική περιγραφή του παιχνιδιού, τα στάδια που ακολουθήσαμε, τις τεχνικές και τα αντικείμενα που χρησιμοποιήσαμε.

Αφιξη + Κανόνες

Η Σωτηρούλα συναντά τους συμμετέχοντες στην είσοδο του κτιρίου. Τους δίνει ένα ειδικό φυλλάδιο με τους κανόνες και την καθοδήγηση για το παιχνίδι και στη συνέχεια τους οδηγεί στο πρώτο στάδιο. Στην πορεία τους, η Ειρήνη τους δίνει κάποιους προϋπολογισμούς του κόμματος και τους καλωσορίζει στην πολιτική ομιλία του οργανισμού Alpha.

Το φυλλάδιο



Η περιπέτεια ξεκινά!

Είσατε έτοιμοι να λύσετε το μυστήριο;
Μπορείτε να δείτε μέσα από τα μάτια του Άλλου;

Για την επιτυχία της αποστολής σας απαιτείται:

Ομαδικότητα
Προσοχή στις λεπτομέρειες
Συλλογή όλων των στοιχείων που βρίσκονται σε κάθε στάδιο...
αυτών που βλέπετε και αυτών που δεν βλέπετε

Σας παρακαλούμε:

Να είστε προσεκτικοί με όλα τα έπιπλα και
τα αντικείμενα που βρίσκονται στο χώρο
Να έχετε υπόψη ότι όσα σημεία είναι κλειδωμένα ή προστατευμένα
είναι εκτός παιχνιδιού, γι' αυτό μην προσπαθήσετε να τα ανοίξετε

Καλή επιτυχία!



Το σημείο εκκίνησης / Η ομιλία (αίθουσα 1)

Οι παίκτες μπαίνουν στο χώρο του παιχνιδιού στη μέση μιας ομιλίας του ηγέτη ενός κόμματος και γίνονται μέρος του κοινού. Στη συνέχεια, όπως περιγράψαμε στο σενάριο, αυτός ο ηγέτης που χρησιμοποιεί ομιλία μίσους κατά μεταναστών και προσφύγων διακόπτεται από μια γυναίκα στο ακροατήριο και στη συνέχεια πέφτει νεκρός. Η γυναίκα συνελήφθη από τους φρουρούς του και το υπόλοιπο κοινό παίρνει σε ένα δωμάτιο από τους δύο φύλακες. Πρέπει να έχουμε κατά νου ότι η ομιλία πρέπει να είναι σύντομη, ώστε να μπορέσουμε να κρατήσουμε την προσοχή του κοινού.

Ομιλία: Πρόεδρος του Κόμματος



Θέμα: Κρίση μετανάστευσης

Ο Πρόεδρος ενημερώνει τους συμμετέχοντες ότι το κόμμα του δίνει ιδιαίτερη προσοχή στην κρίση μετανάστευσης-μετανάστευσης που μαστίζει τη χώρα τους και ότι σκοπεύει να μελετήσει σε βάθος το ζήτημα αυτό, προκειμένου να προωθήσει λύσεις στο πρόβλημα: καυτά σημεία, συννοριακοί έλεγχοι κλπ. Χρησιμοποιεί τη ρατσιστική ρητορική και τη γνωστή προπαγάνδα των μέσων μαζικής ενημέρωσης για τους μετανάστες και αναγκάζει τα πλήθη

να χρησιμοποιήσουν ρατσιστικά συνθήματα “ΟΧΙ ΑΛΛΟΥΣ
ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ - Η ΧΩΡΑ ΜΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΔΕΧΤΕΙ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΞΕΝΟΥΣ”

Μια γυναίκα που βρίσκεται στο κοινό ζητάει να μιλήσει διακριτικά



Δασκάλα:

Αγαπητέ πρόεδρε επιτρέψτε μου, ονομάζομαι Αντζελικα Πάρκ και είμαι δασκάλα σε ένα σχολείο για παιδιά που έτυχε να είναι πρόσφυγες. 65,5 εκατομμύρια άνθρωποι έχουν εκτοπιστεί βίαια από τα σπίτια τους εξαιτίας πολέμων ή εκδιώξεων. Ο μεγαλύτερος αριθμός, 11 εκατομμύρια, είναι απ' τη Συρία. 33.952 άνθρωποι εγκαταλείπουν τα σπίτια τους καθημερινά. Η συντριπτική πλειοψηφία διαμένει σε καταυλισμούς προσφύγων όπου οι συνθήκες δεν μπορούν σε καμία περίπτωση να χαρακτηριστούν ανθρώπινες. Συμμετέχουμε στην εξαθλίωση του ανθρώπινου είδους. Ποτέ δεν είχαμε τόσο υψηλά νούμερα. Είναι ο υψηλότερος αριθμός προσφύγων από τον Δεύτερο Παγκόσμιο.

Θα σας πω γιατί αυτό το ζήτημα είναι τόσο σημαντικό για μένα. Κατάγομαι από την Αραβία. Είμαι πρόσφυγας. Είμαι Μουσουλμάνα. Δουλεύω τα τελευταία 12 χρόνια με πρόσφυγες. Αλλά είμαι κόρη ενός πρόσφυγα. Η γιαγιά μου έφυγε απ' τη Συρία το 1964 κατά το πρώτο καθεστώς Άσαντ. Ήταν τριών μηνών

έγκυος όταν ετοίμασε τη βαλίτσα της, μάζεψε τα πέντε παιδιά της και οδήγησε μέχρι τη γειτονική Συρία.....

Η κυρία συνεχίζει να μιλά και να διαμαρτύρεται εναντίον του προέδρου και της ρητορικής μίσους του εναντίον των μεταναστών. Κατά τη διάρκεια της ομιλίας της, ο πρόεδρος είναι σε πλήρη σύγχυση, έχει ιδρωθεί και παίρνει γουλιές από το ποτήρι δίπλα του. Η δασκάλα συνεχίζει να φωνάζει, ενώ οι φρουροί προσπαθούν να την σταματήσουν.

Ενώ προσπαθεί να διώξει τη δασκάλα έξω από το δωμάτιο, ο πρόεδρος εξακολουθεί να πίνει νερό για να συνέλθει, και ξεκινά βήχα και εφίδρωση και πέφτει στο πάτωμα. Το νερό έχει δηλητηριαστεί. Τα τελευταία λόγια του είναι “Βοήθεια, έχω δηλητηριαστεί”. Η δασκάλα συνελήφθη ως πρωταρχικός ύποπτος για τη δολοφονία του προέδρου.



Το δωμάτιο (δωμάτιο 2):

Δύο φύλακες προσπαθούν να εκκενώσουν την περιοχή, οδηγώντας το κοινό σε μια άλλη αίθουσα, λέγοντάς τους ότι έχουν γίνει μάρτυρες της βίαιης δολοφονίας του προέδρου από τη δασκάλα μετανάστη που πρέπει να τιμωρηθεί για το έγκλημά της. Τους λένε επίσης ότι θα τους χρησιμοποιήσουν ως μάρτυρες στο δικαστήριο.

Φεύγοντας από το δωμάτιο, ένας από τους φρουρούς αφήνει να πέσει κάτι στο πάτωμα. Πρόκειται για ένα κομμάτι χαρτιού από ένα ημερολόγιο (η πρώτη ένδειξη για τους παίκτες να ξεκινήσουν το παιχνίδι και να συλλέξουν αρκετά δεδομένα για να αποπληρώσουν τον εκπαιδευτικό εγκαίρως για τη δίκη). Σε κάθε περίπτωση, ένας διευκολυντής θα είναι μέρος του κοινού, προσποιούμενη ότι είναι μέρος της ομάδας τους.

Όταν οι παίκτες συνειδητοποιήσουν ότι κάτι έχει πέσει από την τσέπη του φρουρού, το σηκώνουν και το διαβάζουν. Είναι ένα σημείωμα, έχοντας στον έναν χώρο ένα κινητό αριθμό και στην άλλη τοποθεσία μια σημείωση που δείχνει ότι κάποιος βρίσκεται σε κίνδυνο.

Όταν καλούν τον αριθμό, κάποιος λέει ότι έχει ένα διαμέρισμα προς ενοικίαση και τους προσκαλεί να δουν το διαμέρισμα και ίσως να το νοικιάσουν. Έτσι καταλαβαίνουν ότι πρέπει να πάνε σε αυτό το δωμάτιο. Πρέπει να αναφέρουμε ότι έξω από κάθε δωμάτιο υπάρχει όνομα δρόμου. Έτσι, οι πληροφορίες που δίνονται κατά τη διάρκεια της τηλεφωνικής κλήσης περιλαμβάνουν ένα όνομα δρόμου όπου πρέπει να πάνε.





Το επίπεδο (δωμάτιο 3):

Οι παίκτες πηγαίνουν στο διαμέρισμα που αναφέρθηκε στο τηλεφώνημα. Εκεί, θα συναντήσουν έναν υπάλληλο εταιρείας ενοικίασης. Θα τους καλωσορίσει λέγοντας ότι πρέπει να νοικιάσει το σπιτάκι επειδή οι προηγούμενοι ενοικιαστές μετακόμισαν ξαφνικά. Σε κάποιο σημείο το κινητό της τηλεφώνου χτυπά και βγαίνει έξω από το δωμάτιο αφήνοντας τους παίκτες εκεί για να ψάξουν στο δωμάτιο.

Μέσα από διαφορετικά κομμάτια χαρτιού θα συλλέξουν μια ένδειξη, η οποία είναι η παραλαβή του στεγνοκαθαριστήριου που είναι το επόμενο στάδιο.

Θα βρουν επίσης ένα κουτί που θα προσπαθήσουν να ανοίξουν. Εάν τα καταφέρουν, τότε θα βρουν **το πρώτο κομμάτι του κώδικα QR**. Θα βρουν επίσης ένα λεξικό. Αυτό είναι ένα κουτί που ανοίγει με έναν κωδικό. Ο κώδικας θα γραφτεί σε ένα κομμάτι χαρτί με ένα ειδικό στυλό το οποίο μπορεί να διαβαστεί μόνο υπό υπεριώδες φως. Οι παίκτες θα βρουν επίσης φακό UV για να μπορούν να διαβάσουν τον κωδικό και να ανοίξουν το κουτί. Στο σημείο που το ανοίξουν, θα συλλέξουν έναν χάρτη της φανταστικής περιοχής του παιχνιδιού με όλα τα ονόματα των οδών. Θα συλλέξουν επίσης ένα χαρτί όπου θα υπάρχει ένα τραπέζι που θα καλύπτει γράμματα και αριθμούς, τα οποία θα χρειαστούν αργότερα..

Στο στεγνοκαθαριστήριο (δωμάτιο 4):

Η απόδειξη που βρήκαν θα τους οδηγήσει στο επόμενο δωμάτιο. Το στεγνοκαθαριστήριο. Θα υπάρξει διάλογος με τον ιδιοκτήτη του στεγνοκαθαριστηρίου και θα συγκεντρωθούν στοιχεία μέσω του διαλόγου, αλλά και μέσω κάποιων υποστηρικτικών αντικειμένων. Ένα μέρος του κώδικα QR που είναι κρυμμένο σε ένα σακάκι και μια φωτογραφία που βρίσκεται στη θέση του θα τους οδηγήσει στο επόμενο βήμα. Η φωτογραφία θα βρεθεί σε ένα πλαίσιο που θα δείχνει 3 άτομα να κάθονται σε ένα παγκάκι σε μια πλατεία και θα φαίνεται ότι στη φωτογραφία θα πρέπει να είναι ένα τέταρτο άτομο που είναι κρυμμένο με κάποιο τρόπο, έτσι ώστε να ανοίξουν το πλαίσιο για να δουν τέταρτο κρυμμένο



άτομο και να διαβάσει το σημείωμα πίσω από αυτό. “Εδώ που περνάμε δύσκολες μέρες, ονειρευόμαστε καλύτερες μέρες να έρθουν. Πλατεία της Άνοιξης”.

Έχοντας αυτή την ένδειξη και χρησιμοποιώντας το χάρτη θα βγουν έξω από το κτίριο και θα πάνε στο «Πλατεία Άνοιξης».

Στο παγκάκι (περιοχή 5):

Οι πληροφορίες που συγκέντρωσαν από τη συνομιλία τους στο στεγνοκαθαριστήριο και τα άλλα στοιχεία θα τους οδηγήσουν στο κοντινό πάρκο όπου θα βρουν τον τόπο που απεικονίζεται στη φωτογραφία. Μια ένδειξη στον τοίχο θα τους οδηγήσει σε έναν τόπο όπου θα γκρεμίζονται κάποια στοιχεία. Μόλις το αποκτήσουν, θα βρουν ένα άλλο μέρος ενός κώδικα QR και μια σημείωση λέγοντας ότι πρέπει να πολλαπλασιάσουν τα ΑΣΤΕΡΙΑ για να μπουν σε ένα δωμάτιο, η οδός του οποίου δίνεται. Χρησιμοποιώντας τον πίνακα με αριθμούς και γράμματα πολλαπλασιάζουν τους αριθμούς και παίρνουν έναν τετραψήφιο αριθμό.



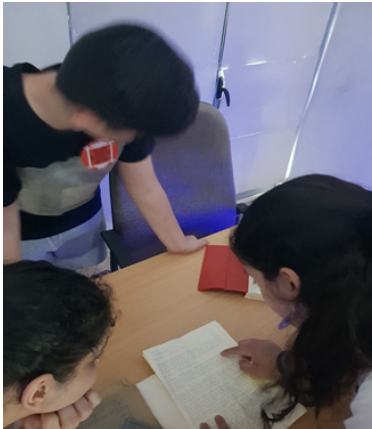
Το δωμάτιο αποδεικτικών στοιχείων (αίθουσα 6)

Χρησιμοποιώντας το χάρτη και έχοντας όλα τα στοιχεία στο μυαλό τους, επιστρέφουν στο κτίριο. Ξεκλειδώνουν το ντουλάπι με τον αριθμό 4 ψηφίων που έχουν από το προηγούμενο στάδιο. Μπαίνουν μέσα στο διαμέρισμα όπου βρίσκουν πολλές εικόνες κολλημένες στους τοίχους που δείχνουν εγκλήματα μίσους εναντίον μεταναστών / απορριμμάτων εφημερίδων κλπ.



Βρίσκουν επίσης τον φορητό υπολογιστή από τον οποίο θα συγκεντρώνουν επίσης στοιχεία για την εγκληματική ενέργεια αυτού του οργανισμού.

Θα διαβάσουν επίσης μια επιστολή που θα αναφέρει την ιστορία πίσω από τον πρόεδρο. Από αυτό το δωμάτιο πρέπει να ανοίξουν ένα κουτί όπου θα πάρουν άλλο ένα μέρος του κώδικα QR. Θα δουν επίσης μια φωτογραφία δύο κοριτσιών, η μία από αυτές είναι η κοπέλα στο στεγνοκαθαριστήριο. Η φωτογραφία γράφει "Για εσάς θα εκδικηθούμε". Με την παρότρυνση του διαμεσολαβητή καταλαβαίνουν ότι η Talia μπορεί να τους δώσει απαντήσεις σε αυτό που ψάχνουν. Έτσι θα πάρουν τα στοιχεία και θα επιστρέψουν σε αυτήν για να ζητήσουν περισσότερες λεπτομέρειες για όλη την ιστορία.



Επιστροφή στο στεγνόκαθαριστήριο (δωμάτιο 7):

Επιστρέφουν στο στεγνόκαθαριστήριο και περιγράφουν στην Talia τι συνέβη και της ζητούν να τους εξηγήσει τι συμβαίνει. Εξηγούν ότι θέλουν να βοηθήσουν στην εξεύρεση δικαιοσύνης αφού καταλαβαίνουν ότι η οργάνωση είναι εγκληματική. Η Τάλια αρχίζει να κλαίει και μιλάει για τις δύσκολες στιγμές που γνώρισαν οι τέσσερις φίλοι και πώς κατέληξε ο καθένας στην Κύπρο και πώς οι ζωές τους προχώρησαν. Τους λέει για την απόφασή τους να πολεμήσουν εναντίον αυτής της εγκληματικής οργάνωσης με τη συμμετοχή του Salah (το πραγματικό όνομα του πολιτικού προέδρου), της οποίας η αδελφή (το άλλο κορίτσι στην φωτογραφία Reed) βιάστηκε από μέλη της οργάνωσης. Τους λέει επίσης για τις απειλές που είχε λάβει πρόσφατα.

Την ίδια στιγμή, ο τέταρτος φίλος στην εικόνα (που είδαν πριν), έρχεται αναστατωμένος, επειδή ενημερώθηκε για το θάνατο της Σάλα. Η Talia εξηγεί ότι οι παίκτες γνωρίζουν ήδη τι συμβαίνει και είναι εκεί για να τους βοηθήσουν να αθωώσουν τον δάσκαλο και να καταδικάσουν τον οργανισμό.

Εξηγεί τι συμβαίνει όλο αυτό το διάστημα και προσπαθεί να τεκμηριώσει την υπόθεση και τους δίνει έναν φάκελο που περιέχει μια σημείωση και ένα κομμάτι κώδικα QR.

Το σημείωμα γράφει:

“Θα δώσω σύντομα την ομιλία μου, σήμερα θα είναι πολύ δύσκολο, αισθάνομαι την απειλή, πάρτε τον μαγνήτη που σας αφήνω, θα βρείτε και άλλους τέτοιους μαγνήτες σε γνωστά μέρη. Είναι η απόδειξη που χρειάζεστε. Μέχρι να συναντηθούμε ξανά ...”

Ο Salah δίνει τον κώδικα QR στους συμμετέχοντες και όλοι μαζί συνδυάζουν το παζλ κώδικα QR και όλοι μαζί πηγαίνουν στο τελευταίο στάδιο.



Το δικαστήριο (αίθουσα 8):

Η δίκη της δασκάλας που κατηγορήθηκε ότι σκότωσε τον πρόεδρο πρόκειται να πραγματοποιηθεί. Οι παίκτες μπαίνουν και αποδεικνύουν την αθωότητά της. Ο Αχμέτ, ο δικηγόρος, αναλαμβάνει την υπεράσπισή της καλώντας τους συμμετέχοντες να δώσουν τα στοιχεία που συγκέντρωσαν στον δικαστή. Καθώς δίνουν τα στοιχεία, ο “κρυμμένος διευκονυτής” σαρώνει τον κωδικό QR και λαμβάνει κωδικό πρόσβασης. Υπάρχει ένας υπολογιστής στον οποίο πληκτρολογούν τον κωδικό πρόσβασης και παρακολουθούν ένα βίντεο..



Το βίντεο είναι η ομολογία του προέδρου που εξηγεί όλη την ιστορία. Εκλέγηκε πρόεδρος της οργάνωσης μόλις πριν από 3 μήνες. Για πολλά χρόνια σχεδίαζε να γίνει μέλος αυτής της οργάνωσης για να αποκαλύψει τις εγκληματικές ενέργειες της οργάνωσης και να εκδικηθεί τον βιασμό της αδελφής του. Πολλές φορές είχε δοκιμάσει κρυφά και έσωσε πολλούς μετανάστες προειδοποιώντας τους πριν τα μέλη της οργάνωσης τους επιτέθηκαν.



Διατήρησε την ταυτότητά του μυστική σε όλη του τη ζωή. Οτι προέρχεται από μια οικογένεια μεταναστών. Όταν τα μέλη της οργάνωσης ανακάλυψαν την πραγματική τους ταυτότητα, ήθελαν να τον εξαφανίσουν χωρίς να ανακαλύψει κανείς αυτό το μυστικό, διότι αυτό θα μείωνε την εκλογική δύναμη του Κόμματος. Έτσι, τον δηλητηριάστηκαν και η δασκάλα έγινε το τέλειο θύμα για τη δολοφονία..

Μετά την αποκάλυψη του μυστηρίου της δολοφονίας και των ζωών των κύριων χαρακτήρων υπάρχει ένα άλλο βίντεο. Σε αυτό βλέπουμε την Talia, έναν από τους πρόσφυγες. Εμφανίζεται στην οθόνη και μιλάει για τις εμπειρίες της ως πρόσφυγας που μπορεί να είναι οι εμπειρίες κάθε πρόσφυγα. Μιλάει για τον πόλεμο, την ώρα που εγκατέλειψαν τη χώρα τους, το ταξίδι τους με μια βάρκα και τις εμπειρίες τους στη νέα γη που φτάνουν εκεί που αντιμετωπίζουν τη διάδοση και το ρατσισμό.

Το βίντεο είναι γεμάτο από ήχους που δίνουν στους συμμετέχοντες την αίσθηση του πολέμου, του φόβου, του θανάτου, του κινδύνου, της θάλασσας, της θλίψης, του στρες. Ενώ το ακούν αυτό, οι «ηθοποιοί» ξεφεύγουν από τους ρόλους τους και δημιουργούν μια κατάσταση γεμάτη ένταση για τους συμμετέχοντες που έχουν τώρα το ρόλο των προσφύγων. Ασκούν πίεση επάνω τους για να εγκαταλείψουν τα υπάρχοντά τους και να μπουν σε μια βάρκα. Στη συνέχεια, οι διαμεσολαβητές χρησιμοποιούν κομμάτια υφάσματος για να κλείσουν τα μάτια των παικτών και να τους αφήσουν να ακούσουν τους ήχους του βίντεο και της αφήγησης της Talia για να νιώσουν το συναίσθημα καθώς βρίσκονται στη βάρκα.

Κατά τη διάρκεια αυτής της προσομοίωσης υπάρχει ένας ειδικός φωτισμός που αλλάζει σύμφωνα με την ιστορία και τους ήχους.



Συμπεράσματα και αξιολόγηση

Οι διαμεσολαβητές συγκαίρουν τους συμμετέχοντες για την επίλυση του μυστηρίου της δολοφονίας και στη συνέχεια τους ζητούν να καθίσουν γύρω από ένα τραπέζι για να συζητήσουν σύντομα το παιχνίδι.

Κατ' αρχάς ρωτούν αν έχουν βιώσει μια παρόμοια κατάσταση, εάν έχουν συναντήσει ποτέ πρόσφυγες και αν μπορούν να αναγνωρίσουν περιστατικά που αντιμετωπίζουν στην καθημερινότητά τους. Στη συνέχεια ο διευκολυντής της συζήτησης (Ελένη) εξηγεί ότι η ιστορία του παιχνιδιού βασίζεται στις πραγματικές εμπειρίες των προσφύγων και ότι η ρητορική της ακροδεξιός οργάνωσης στο παιχνίδι είναι εκείνη που χρησιμοποιούν οι ακροδεξιές οργανώσεις στην Ευρώπη.

Οι συμμετέχοντες θα ερωτηθούν για τα συναισθήματά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και το γενικό συναίσθημά τους. Θα ερωτηθούν επίσης ποια είναι η κύρια έννοια που έλαβαν από το παιχνίδι και αν υπήρχε κάτι τρομακτικό ή εκπληκτικό.

Μετά από αυτές τις ερωτήσεις θα έχουν την ευκαιρία να υποβάλουν ερωτήσεις στους διευκολυντές, διευθυντές και διοργανωτές.

Στο τέλος θα τους δοθεί ένα ερωτηματολόγιο για την αξιολόγηση του παιχνιδιού.

Λίστα ρόλων και χαρακτήρων μέσα στο παιχνίδι

Όνομα του συμμετέχοντα	Ρόλος	Προφίλ προσωπικότητας σχέση με τον χαρακτήρα του παιχνιδιού
Alexandros Akhtar	Πρόεδρος	Μεταναστευτική προέλευση
Τίτος Αμβραμίδης	Φρουρός ασφαλείας	Ερασιτέχνης ηθοποιός
Σάκης Καμπάκης	Φρουρός ασφαλείας	Ερασιτέχνης ηθοποιός μεταναστευτική προέλευση
Μαρία Μαχλαμούζη	Δασκάλα	Ηθοποιος
Σοφία Ιακώβου	Talia, Ιδιοκτήτρια στεγνοκαθαριστηρίου	Επαγγελματίας Ηθοποιος
Βαλερία Γιώργου	Υπάλληλος Εταιρεία ενοικίασης	μεταναστευτικής προέλευσης
Έλσα Παλάτου	Κρυφή διευκολυντής	Εργάζεται επαγγελματικά σε χώρο με ντεκετιβικά παιχνίδια
Χρίστος El Khaatar	Lawyer	μεταναστευτικής προέλευσης
Ηλίας Γιασεμής	Judge	Επαγγελματίας Ηθοποιος
Μαρία Δίπλου	Κορίτσι στη φωτογραφία	μεταναστευτικής προέλευσης

Φωτογραφία των διευκολυντών πριν από το πιλοτικό παιχνίδι, 1η Ιουνίου 2019



Ειδικά Θέματα και Συστάσεις:

Ευάλωτα μέλη της ομάδας::

Η ομάδα των διευκολυντών μας περιελάμβανε μετανάστες και πρόσφυγες. Στο σχεδιασμό είχαμε κατά νου ιστορίες που μοιράστηκαν μαζί μας, έτσι μέρος του σεναρίου βασίστηκε σε μερικές από τις εμπειρίες τους. Τα μέλη της ομάδας μας συμμετείχαν στα ειδικά εργαστήρια δραματοποίησης που διοργανώσαμε και στις συζητήσεις που είχαμε σχετικά με τους σκοπούς του παιχνιδιού. Ωστόσο αποφύγαμε να τους δώσουμε ρόλους που συνδέονται άμεσα με τις δικές τους ιστορίες και εμπειρίες. Ο λόγος ήταν να τους κρατήσει μακριά από συναισθηματική έκθεση και τη δυνατότητα να τους βλάψουν ή να τους βάλουν σε μια δύσκολη κατάσταση.

Απαραίτητες πληροφορίες:

Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και της εφαρμογής του παιχνιδιού, είχαμε κατά νου ότι οι συμμετέχοντες ήταν έφηβοι, έτσι θέλαμε να τους προσφέρουμε ένα περιβάλλον όπου θα αισθανόταν ασφαλείς και ικανό να παίξουν χωρίς εμπόδια. Για το λόγο αυτό, κάλεσαμε τους συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι και μοιραστήκαμε μαζί τους το κύριο θέμα του παιχνιδιού. Ταυτόχρονα, κατά την άφιξή τους τους δώσαμε ένα ειδικό φυλλάδιο με κάποιες οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσουν για την επίτευξη του στόχου.

Ο κρυμμένος διευκολυντής:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μας χρησιμοποιήσαμε τη μέθοδο του κρυμμένου διευκολυντή. Το πρόσωπο αυτό ήταν υπεύθυνο για την καθοδήγηση της ομάδας των παικτών με τρόπο μη εμφανή, έτσι οι συμμετέχοντες δεν θα υποψιάζονταν την ταυτότητά της. Αυτός δεν είναι ένας εύκολος στόχος για να επιτευχθεί καθώς ο διευκολυντής πρέπει να μοιάζει με τα υπόλοιπα μέλη του δωματίου και να έχει έννοια να μην δίνει τις λύσεις ή να οδηγεί την ομάδα αλλά να την καθοδηγεί. Ο συντονιστής πρέπει να εξασκηθεί και να αποκτήσει εμπειρία σε αυτό.

Αλληλεπίδραση μεταξύ συμμετεχόντων και χαρακτήρων:

Σε ορισμένα σημεία οι χαρακτήρες έπαιζαν ρόλους και σε κάποιες άλλες σκηνές είχαν πραγματικές αλληλεπιδράσεις με στόχο να τους δώσουν πληροφορίες σχετικά με τη λύση του παιχνιδιού και να κάνουν τους συμμετέχοντες να μπουν στη θέση τους περιγράφοντας τις ιστορίες τους. Η αφήγηση μέσω της προσωπικής επικοινωνίας, των επιστολών και των βίντεο ήταν ένα εργαλείο που χρησιμοποιήσαμε για να μοιραστούμε τα συναισθήματα και τις πληροφορίες με τους συμμετέχοντες.