



Escape room

Et aktivt spil om nødhjælpsarbejde

Intro

Et jordskælv har hærget i Cambodja. I er de første nødhjælpsarbejdere i regionen. Jeres opgave er på én time at redde de lokale indbyggere før katastrofen indtræffer, sygdommene spredes og folk dør af sult. Samtidig kommer der hele tiden nye udfordringer, der forhindrer nødhjælpsarbejdet.

Formål

Formålet med legen er at give FDF'ere, De grønne pigespejdere, KFUM-spejdere og medlemmer af KFUM og KFUK et indblik i nødhjælpsarbejde på en legende måde. Legen giver både viden om konkrete nødhjælpsprojekter og viser, hvordan Folkekirkens Nødhjælp blandt andet arbejder i katastrofeområder.

Materialet kan bruges selvstændigt, men er også oplagt at bruge som optakt til Folkekirkens Sogneindsamling den 10. marts 2019, eller i forberedelsen frem mod et besøg fra Folkekirkens Nødhjælps Karavane.

Kender du ikke Folkekirkens Nødhjælps Karavane, som har til formål at engagere danske unge i kampen mod fattigdom i verden, kan du læse mere her: <http://www.noedhjælp.dk/vaer-med/karavanen>

Sådan arbejder Folkekirkens Nødhjælp

Folkekirkens Nødhjælp støtter verdens fattigste i kampen for et værdigt liv og hjælper mennesker i nød. Vi giver akut nødhjælp i katastroferamte områder og langsigtet udviklingshjælp i fattige egne for at skabe en mere ligeværdig og bæredygtig verden.

Vores arbejde udspringer af kristne værdier. Derfor udviser vi næstekærlighed, deler med verdens fattigste og hjælper mennesker i nød. Vi handler aktivt og modigt, når der begås uretfærdighed mod folk og når menneskers rettigheder bliver krænket.

Vi tager udgangspunkt i det enkelte menneskes situation og arbejder med respekt for menneskers rettigheder og ligeværd. Vi engagerer folkelige og politiske kræfter og påvirker beslutningstagere for at forbedre forholdene for verdens fattigste. Vi arbejder tæt sammen med kirkelige og andre partnere, ligesom vi eksperimenterer med alternative samarbejdsformer for at gøre den størst mulige forskel i verden.

Vi viser lederskab og fortsætter 100 års tradition for handlekraft og innovation. Ved at udvikle og afprøve nye løsninger sammen med frivillige, donorer og partnere, hjælper vi mennesker i fattigdom og nød til selv at skabe et bedre liv og håb om en bedre verden.

For alt i verden

– Folkekirkens Nødhjælps sogneindsamling 10. marts 2019

I år sætter Folkekirkens Nødhjælps Sogneindsamling fokus på de klimaforandringer, som rammer os alle sammen, men som rammer særligt stærkt i verdens fattigste lande.

Her er man ikke nær så godt klædt på til det nye klima, som vi er i Danmark. Man mangler kloaksystemer, der kan aflede vandet ved oversvømmelser. Man mangler broer, der kan bringe folk i sikkerhed. Mangler vand, når tørken tømmer depoterne. Mangler mad, når ressourcerne slipper op.

Klimaforandringer er således en af hovedårsagerne til, at næsten 800 millioner mennesker – svarende til hver niende verdensborger – sulter.

Den gode nyhed er, at løsninger findes. Vi kender dem. Og vi har brug for dig. Som indsamler er du med til at samle ind til broer, diger og flugtveje, der kan udgøre et værn mod katastrofer. Du er med til at samle ind til rent drikkevand og mad, der kan overleve tørken. Du er med til at klæde verden på til klimaforandringerne.

Og du er ikke alene. Du er én ud af tusindvis af indsamlere, der står sammen om verdens nok vigtigste sag.

Tilmeld dig som indsamler på Blivindsamler.dk

Sådan spilles legen

Overordnet går spillet ud på at bygge en bro mellem to borde. Bordene har en afstand på cirka 30-40 centimeter. Broen skal kunne bære et æble for at blive godkendt. I historien vil broen være det, der redder de nødstedte fra at sulte eller dø af sygdomme.

I spillet er der en gamemaster, som skal klargøre spillet og introducere de forskellige personer og udfordringer undervejs.

Det er også hans eller hendes opgave at sørge for at spillet ikke går i stå, hvis deltagerne eksempelvis har få ressourcer eller løser opgaven for hurtigt. Det er derfor vigtigt, at du som gamemaster har læst spillet igennem, så du kender delene og kan igangsætte de forskellige elementer, når det passer ind. Der er sat et cirka minuttal på, for hvornår delene skal introduceres, men det er cirkatal, og kan variere meget fra spil til spil.

Alle beskrivelser af spillets dele består af følgende:

- ▶ En kursivtekst, som er henvendt til gamemasteren.
- ▶ En brødtekst, som enten skal læses højt eller spilles som skuespil.
- ▶ En faktadel, der beskriver, hvordan Folkekirkens Nødhjælp arbejder. Denne del kan også med fordel læses højt.

Det mest optimale er 3-6 personer pr. hold. Er I flere mennesker, kan I bare lave flere hold. Det gør ikke noget, at der flere hold i samme rum. En gamemaster kan sagtens styre flere hold på samme tid.

Hvad kræver legen?

Der kræves ingen særlige forudsætninger for at kunne deltage i eller administrere legen. Som udgangspunkt kan du som leder eller gruppefører blot følge den skitserede gameplan. Ønsker du at sætte mere kolorit på legen, kan du som gamemaster klæde dig ud og spille de forskellige personer, som optræder i legen.

Materialer

Du skal bruge følgende materialer for at lege legen:

- ▶ Et rum, hvor spillet kan foregå. Der kan sagtens være flere hold i samme rum
- ▶ To borde pr. hold
- ▶ Én mælkekarton
- ▶ Et fyrfadsllys
- ▶ Et æble
- ▶ Ca. 10 Blomsterpinde, der ikke kan nå mellem de to borde
- ▶ Tape
- ▶ Snor
- ▶ Skøre ting I finder i jeres hytte eller kredshus.

Før spillet går i gang

Før spillet går i gang skal startrummet forberedes. For at forberede rummet skal du gøre følgende:

- ▶ Stil to borde ved siden af hinanden med en afstand på 30-50 centimeter.
- ▶ Print side 10. Klip siden i 8 stykker, som et puslespil. Put puslespillet i en pose og bind en knude. Put efterfølgende posen med puslespillet ned i en mælkekarton, hvor der gerne må være mælk i også. Luk mælken. Stil mælken på et af bordene.
- ▶ Stil et tomt glas og et æble ved siden af mælken.
- ▶ Find et fyrfadsllys. Tag lyset op af metalholderen. Skriv med en tusch ordet KORN i bunden af indersiden af metalholderen. Put lyset tilbage i holderen. Stil lyset på bordet og tænd det.

Læg følgende materialer på bordet, som deltagerne kan bruge:

- ▶ 2-3 blomsterpinde (de må ikke være lange nok til at kunne nå mellem de to borde), en meget lille smule snor (10 cm.), papir, skriveredskaber, noget køkkenudstyr såsom en grydeske, et piskeris eller andet godt.

I kan variere sværhedsgraden af spillet ved at justere mængden af materialer, som er givet på forhånd. Det er let hele tiden at tilføje flere materialer til legen, så I skal ikke være bange for at starte legen for svært.

Foruden materialer, som deltagerne har adgang til fra starten, skal gamemasteren have en kasse med materialer, som spillerne kan få under de forskellige dele. Denne kasse kan indeholde tape, snor, længere blomsterpinde, legoklodser, noget meget tungt osv.

Rummet er nu klart og legen kan begynde.



Spillet

Del 1: Starten

Deltagerne står samlet uden for rummet, hvor første opgave ligger klargjort. Gamemasteren fortæller deltagerne:

”Et enormt jordskælv har ramt regionen. I er udsendte nødhjælpsarbejdere fra Folkekirkens Nødhjælp og er de første, der ankommer til stedet. I har nu 1 time til at afværge katastrofen.”

Deltagerne lukkes ind i det forberedte rum.

Del 2: Den rejsende

Efter ca. 10 minutter

En rejsende ankommer med et brev, der ifølge ham kan hjælpe jer til at få flere materialer fra andre lokale, så I hurtigere kan bygge broen. I skal ved hjælp af gode argumenter forsøge at få brevet fra ham, så I kan få lov at læse det. Når I har fået fat i brevet og læst det, skal I sende et brev retur med svar.

Deltagerne skal forsøge at få fat i brevet. Brevet er digtet på side 11. Når de har fået gamemasteren overtalt til at udlevere brevet skal de løse koden i brevet. For at løse koden, skal de bruge mælkekartonen. Bunden af kartonen skal placeret på brevet, så hjørnerne rammer bogstaverne F I S K på digtet, så de sammen danner ordet FISK. Ordet skal skrives i retur-brevet.

Der er ingen tidsbegrænsning på opgaven. Løses opgaven, skal gamemasteren give holdet flere materialer som en gave fra de lokale.

Fakta:

Folkekirkens Nødhjælp modtager ikke bestikkelse fra potentielle partnere for at indgå en kontrakt med dem, og vi betaler eller giver ikke bestikkelse til vores partnere for at få indflydelse. Vi bygger vores samarbejde med partnerorganisationerne på gensidigt ejerskab, ansvarlighed, deltagelse, lighed, harmonisering og solidaritet. Bestikkelse er ulovligt i alle lande og ødelægger mulighederne for en retfærdig retssag og fair konkurrence; den skaber uigennemskelige markeder, som kan være vanskelige eller umulige at få adgang til.

Del 3: Høvdingen - God skik

Efter ca. 15 minutter

For at få mest muligt arbejdsro og størst mulig respekt blandt de lokale, er I indkaldt til et møde med den lokale spirituelle leder. Han fortæller jer, at han er glad for at se jer, men også bekymret for de mange landsmænd, der risikerer at dø, hvis de ikke får nødhjælp. En lokal tradition siger, at I sammen skal bede for de nødstedte. Efterfølgende vil han gerne invitere jer på en lokal te. Takker I ja, vil han gerne hjælpe jer med materialer til jeres projekt. Jo mere te I drikker, jo flere materialer får I.

Bed én for gruppen om at sige en bøn for de nødstedte og server efterfølgende nogle glas med ukendt væske for gruppen. For at lave væske kan du eksempelvis blande vand, saft, soya, sukker, salt og kaffe. Server væsken for gruppen og bed dem smage. Og jo mere de drikker, jo flere materialer får de.

Fakta:

Folkekirkens Nødhjælp arbejder altid gennem de lokale ledere. Lige meget hvor langt ude på landet et projekt er, findes der altid en lokal valgt leder for området. Det gør vi for at skabe det bedst mulige samarbejde omkring et projekt.

Eksempel: Da mange rundt om i verden lider nød, og Folkekirkens Nødhjælp ikke har uendelige midler, skal pengene fordeles på mange projekter. På et projekt i en landsby i Nepal har vi kun penge til at hjælpe 40 familier med at få drivhuse og dyrke tomater. Derfor beder vi den lokalt valgte leder for landsbyen udvælge de 40 fattigste familier, så vi er sikre på at hjælpe de rette mennesker. Efterfølgende får de drivhuse, tomater og undervisning. Undervisningen er dog åben, så alle kan deltage.

Del 4: Efterskælv

Efter ca. 20 minutter

Et efterskælv rammer området. Ryk bordene 10 centimeter længere fra hinanden.

Fakta:

I 2015 ramte et enormt jordskælv Nepal den 25. april. Jordskælvets epicenter lå mellem Nepals hovedstad, Kathmandu, og den populære turistby Pokhara. Jordskælvets styrke blev vurderet til 7,8 på Richterskalaen.

Jordskælvet forårsagede betydelig skade i Kathmandu. Jordskælvets påvirkede også dele af Nordindien, Tibet og øvrige Kina, og mere end 8 832 er rapporteret omkommet. Der rapporteres omkring dobbelt så mange sårede.

I dagene efter kom der voldsomme efterskælv, der nåede helt op til 6,7 på Richterskalaen og udløste op til tre laviner på Mount Everest, hvor mindst 14 bjergbestigere lørdag mistede livet.

Oftentimes kommer der flere efterskælv efter større jordskælv. Det skyldes, at det tager tid før jordskorpen falder til ro igen.

I dagene efter jordskælvet hjalp Folkekirkens Nødhjælp med katastrofehjælp såsom mad, vand, tæpper og toiletter. I dag er landet stadig i gang med genopbygningen efter skælvet. En genopbygning Folkekirkens Nødhjælp er en del af.

Del 5: Købmanden

Efter ca. 25-30 minutter

En kvindelig købmand ankommer med varer, hun skal have transporteret over broen. Hun er forvirret og kan ikke forstå, hvorfor hun ikke kan krydse broen og komme til det lokale marked, hvor hun plejer at sælge sine hjemmelavede ting. Efter jordskælvet har hun endnu mere brug for pengene, som hun plejede at kunne tjene på markedet, da priserne på alle varer er steget. Hjemme ved hende selv er høsten slået fejl, da regnen er udeblevet.

I kan se, at kvinden har en masse varer, som I måske kan bruge til at bygge broen med, men kvinden nægter at sælge jer varerne, før I fortæller hende det lysende kodeord. Hun er tidligere blevet snydt og vil kun handle, hvis hun er sikker på, at I er gode folk, og det er hun kun sikker på, hvis I fortæller hende ordet.

Inden starten af spillet har I skrevet ordet KORN i bunden af lyset. Ordet KORN er det lysende kodeord. Kun ved brug af dette ord, kan holdet få nogle af kvindens varer. Siger holdet KORN giver I dem et passende antal rekvisitter mere. Det kan være mere snor, tape eller andet.

Kan deltagerne ikke sige kodeordet, går kvinden blot igen. Hun kan vende tilbage på et senere tidspunkt, som gamemasteren bestemmer, og spørge efter kodeordet igen.

Det vigtige ved denne del er at sige: "Det lysende kodeord", men lad være med at sige det for mange gange.

Fakta:

På grund af klimaforandringerne kan man ikke længere dyrke de samme afgrøder som før, da regnen ikke længere kommer, som den plejede. For at løse Etiopiens sultproblem har Folkekirkens Nødhjælp, i samarbejde med Landbohøjskolen i København og samarbejdspartnere og forskningsinstitutioner i Etiopien, de seneste år arbejdet på at indføre en helt ny afgrøde i landet.

Debesaw Mitik, 45 år og far til tre, er en af de bønder, Folkekirkens Nødhjælp har hjulpet at så quinoa for første gang. Han har allerede set plantens store potentiale.

"Før jeg plantede quinoaen, forklarede de mig, at den kan klare tørke. Og det er rigtigt. Da vi havde sået, holdt regnen op i 15 dage, og alle de andre ny-såede planter gik til. Men quinoaen blev ved med at gro, efter at de andre planter var døde."

Del 6: Sygdom

Efter ca. 40 minutter

Sygdom hænger området, da der ikke er rent vand og toiletter til alle. Spørgsmålet er om I går fri? Hver deltager slår én gang med en terning. Terningens øjne viser, hvad der sker:

1 eller 2: De dårlige sanitære forhold gør, at du rammes af diarré. Din krop bliver svækket. Du kan derfor ikke bruge din højre arm de næste ti minutter.

3 eller 4: Du har drukket beskidt vand og rammes af akut opkast. Du kan derfor ikke tale de næste ti minutter.

5 eller 6: Du er heldig. Sygdommene rammer ikke dig.

Fakta:

Rent vand, sanitet og hygiejne er vigtigt for at udrydde sygdomme. Derfor laver Folkekirkens Nødhjælp blandt andet hygiejneklubber. Her lærer man om vigtigheden af god sanitet og hygiejne.

Projekterne oplyser også om, hvordan de lokale kan undgå at forurene deres vandressourcer og rense det vand, de kan være tvunget til at bruge fra beskidte ressourcer som Nilen. En af de største dødsårsager blandt børn under fem år er diarre, som ofte skyldes, at børnene drikker beskidt vand.

Mindre end fem procent af befolkningen har adgang til rent vand og sanitet i Sydsudan.

Del 7: Mulighed for at sende nødhjælp med luftpost

Efter ca. 45-50 minutter

Der er opstået en unik mulighed for at sende nødhjælp med fly til de katastroferamte områder. Nødhjælpen skal kastes ud fra stor højde, da flyene ikke kan lande på jorden. Det er jeres opgave at sikre, at nødhjælpen kommer sikkert ned på jorden uden at gå i stykker.

Hvert hold får udleveret et råt æg, som ved spillets afslutning skal slippes fra 3 meters højde. Ægget er nødhjælpen. Går ægget i stykker, er opgaven ikke fuldført.

Fakta:

Luftbroen til Biafra er et af de vigtigste kapitler i nødhjælpshistorien. I august 2018 var det 50 år siden, at en flok handlekraftige præster og piloter reddede en million børn fra sultedøden.

Folkekirkens Nødhjælp organiserede luftbroen til Biafra. Biafra-broen er den største private luftbro nogensinde.

Luftbroen blev hurtigt en livslinje for de sultende biafranere. Den blev benyttet af både katolske og protestantiske hjælpeorganisationer, som hver nat fløj livsnødvendige ressourcer ind i det borgerkrigsramte område og dermed holdt hundredetusinder af børn i live.

Biafra var en udbryderstat, der i 1967 rev sig løs fra Nigeria, som reagerede ved at gå i krig mod enklaven.



Spillets afslutning

Spillet slutter når spillerne har bygget en bro, der rækker mellem de to borde og kan bære et æble.

Spillet kan også slutte, når tiden er gået.

Afslutningsvis skal I også kaste nødhjælpen

Lykkens gudinde

Oplever man undervejs, at holdene mangler materialer, kan man indføre lykkens gudinde. Her kan holdene slå med en terning, og alt efter hvor stort et antal øjne holdet slår, får de x-antal nye materialer, som de kan bruge til at bygge med.

Historien i den forbindelse kan være, at udenlandske fonde gerne vil støtte projektet med at bygge en bro. De giver derfor nødhjælpsarbejderne en chance for at bevise deres eget værd ved at slå så højt et tal som muligt.

Tilføj endelig selv gerne flere elementer, som kan gøre legen sjovere.



Escape room

Et aktivt spil om nødhjælpsarbejde

Et jordskælv har ramt hele landet. Særligt her i landets nordlige regioner er skaderne store.

For bare 24 timer siden var hele området fyldt med legende børn og arbejdende forældre. Nu er området totalt ubeboeligt og alt er ødelagt. Mellem de sammenstyrtede huse går og unge som gamle rundt i en tilstand af chok.

Det kraftige jordskælv betyder også, at den store bro der tidligere forbandt fastlandet, hvor I står, med den lille nærliggende ø er styrtet sammen. Beboerne i de tre små landsbyer på øen er fuldstændig isoleret. De har hverken adgang til mad eller rent vand. Jeres opgave er at genopbygge en broforbindelse til øen, så beboerne bliver reddet inden de dør af sult, tørst eller sygdomme.

I har 1 time til at løse opgaven.

For at løse opgaven skal I bygge en bro mellem to borde. Broen skal, når den er færdigbygget kunne holde et æble, der placeres på midten. Æblet skal først placeres til slut og må ikke komme til skade.

I må undervejs i byggeriet kun arbejde fra fastlandssiden (det ene bord). Det er ikke tilladt at bygge på broen fra ø-siden eller røre bordet, der symboliserer øen, da I endnu ikke har adgang til denne side. Broen skal således kunne skubbes, sænkes, flyves eller på anden vis transporteres til ø-en.

DILLE DUM DILLE DUM DILLE

DEJ. HER KOMMER JEG. ALLE VEJE
FØRER TIL ROM, MEN HORDAN BLIVER
MÆLKEN TOM.

HJØRNER KAN ^{KOMPASSET} LIGNE, PEGENDE

DIREKTE MOD VERDENS HJØRNER

FINE.

ET ORD DE FIRE VENNER PÅVÆK

MEN HVEM HER PÅ STØDET BÅNDE

NORD STYREDE FINE VENNER ER 6 OG 28

DE RI MOD ER SYD ANDERLEDES. DEN PEGER
MOD NR. 11.

NÅR I ORDET HÅR. SÅ SEND DET
ENDELIG TIL FAR

KYS