

Fericiți până la adânci bătrâneți

Context:

"Happily ever after" este o experiență de 60 de minute pentru 3 până la 5 jucători . Scopul educațional din spatele acestui joc este de a sensibiliza publicul cu privire la situațiile de violență domestică . Este prezentată o prietenă fictivă pe nume Emma Brown, iar jucătorii trebuie să o ajute, găsindu-i pașaportul și biletul de avion pentru a scăpa.

Particularitate:

Există o mare varietate de indicii, legate de coduri, fotografii, intrări în jurnal, chiar și amestecarea unor lichide pentru a obține următorul pas.

- Deoarece subiectul jocului de evadare se referă la abuzul domestic, este recomandat a fi jucat de persoane cu vârsta peste 18 ani. Cu toate acestea, statisticile, fotografiile și intrările în jurnal ar putea fi modificate pentru a transforma subiectul jocului de evadare în "hărțuirea în clasă". Statisticile arată că acest tip de violență începe la diferite intervale de vârstă.
- Această sursă de inspirație este foarte utilă, deoarece nu numai că puteți găsi o descriere scrisă a decorului, a indicilor și a modului în care este planificat jocul, dar și câteva videoclipuri în care puteți vizualiza efectiv camera, indiciile și modul în care acestea ar trebui rezolvate de către jucători.

Puncte relevante:

- **Introducere în tema violenței domestice:** Modul în care statisticile sunt îmbinate în jocul propriu-zis, deoarece unele dintre coduri fac referire la numărul de victime din unele țări europene. Învățarea limbilor străine, conștientizarea socială și gamificarea merg mână în mână în acest joc.



Fericiți până la adânci bătrâneți

- **Personaj non-jucător:** În cameră veți găsi un personaj care, deși nu îi ajută pe jucători, urmărește în permanență ceea ce se întâmplă. Acesta este o reprezentare a societății. Personajul nu face nimic în legătură cu această situație violentă și doar se uita la ea. O foarte bună utilizare a unui personaj ne-jucător.
- **Accent pe învățarea limbilor străine:** Fiind un subiect atât de relevant, ar putea fi punctul de plecare pentru o discuție mai detaliată, un posibil subiect pentru un eseu sau chiar pregătirea pentru examenul IELTS (exersarea interpretării statisticilor).

- Referință completă

Logos ONG (2019) Google Feeling Factory: Escape Room 'Happily Ever After'. Disponibil la: <https://logos.ngo/tag/escape-room/> (accesat: 02 martie 2021).

