



Erasmus+



Finanțare și întreprinderi Kit de Resurse pentru Escape Room



Datele Proiectului
2024-3-RO01-KA210-YOU-000295637

Sperăm să vă distrați de minune!

Echipa FINLIT



Kit de Resurse Escape Room

Scopul pedagogic al camerei:

Familiarizarea participanților cu aspectele fundamentale ale gestionării unei întreprinderi sociale

Număr de jucători:

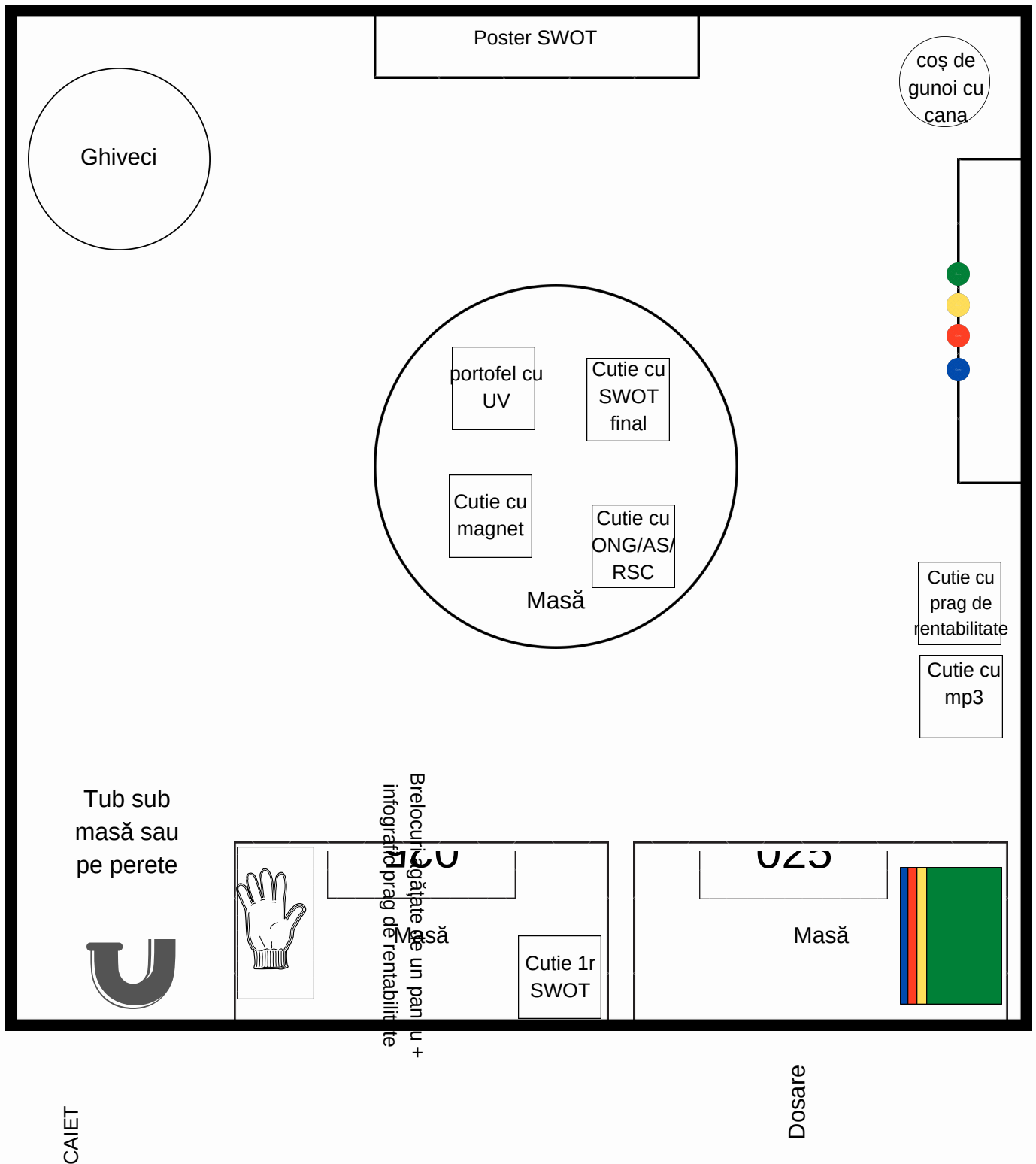
min. 2, max. 5

Canal de comunicare cu jucătorii:

telefon mobil

- Lista materialelor imprimabile
- Elementele SWOT - se vor decupa în 12 piese - constituie soluția finală a camerei
- Poster de analiză SWOT - se plasează în cameră, jucătorii lipesc (sau plasează) piesele pe care le găsesc
- Explicație SWOT pentru dosare - 4 foi care se atașează la dosare
- Factură de la compania de materiale sustenabile
- Grafic de produs nou
- Factură pentru utilizarea spațiului
- Contract de muncă
- Grafic de prag de rentabilitate
- Alfabet în cod Morse
- Infografic de antreprenoriat social - cu scop decorativ și didactic
- Fișier "masă" - prima pagină se lasă așa cum este, a doua se decupează în 12 piese, restul se elimină
- Carduri de debit
- Text pentru caiet

Distribuția propusă a camerei:



Pregătirea spațiului:

Adună toate materialele indicate în lista anterioară
Decupează elementele SWOT colorate în 3
fragmente, fiecare cu un paragraf. Vei obține 12
piese în total.

Unește 2 mese și scrie 025 pe margini, așa cum se
arată în imaginea de mai jos, apoi separă-le

Fă o gaură în caiet pentru a introduce lacătul. Scrie
mesajul care apare mai jos, introduce mânușa
înăuntru și închide-l cu un lacăt de 3 cifre cu codul
025

Îngroapă o foaie SWOT în ghiveci

În interiorul fiecăruia dintre cele 4 dosare colorate
lipește 1 fragment din explicația SWOT și include 1
foaie SWOT

Fă o gaură în dosare pentru a plasa un lacăt de 4
cifre: 8175. Dosarele trebuie dispuse în această
ordine: albastru, roșu, galben și verde

Pe un panou de lemn fixează 4 brelocuri: verde cu
numărul 5, galben cu 7, roșu cu 1 și albastru cu 8

la cana și scrie numerele 814, apoi sparge-o și
depune-o în coșul de gunoi. Verifică să nu existe
margini tăioase; dacă este necesar, acoperă-le cu
bandă.

Pe cardurile de debit imprimate, marchează numerele: 5 pe visa platinum, 2 pe visa classic și 9 pe Mastercard. Pe fiecare indică data de expirare.

Fă o gaură în portofel, introduce cardurile de debit și o foaie SWOT, și închide-l cu un lacăt de 3 cifre 814

Într-una dintre cutii plasează 1 foaie SWOT și un magnet cu forță suficientă pentru a extrage cheia din tub (verifică că cheia este metalică!). Închide această cutie cu un lacăt de 3 cifre 529

În lacătul care se deschide cu cheie introduce 1 foaie SWOT și puzzle-ul ONG/AS/RSC

Pe un perete sau pe partea din spate a unei mese fixează tubul transparent astfel încât, dacă se introduce ceva înăuntru, să nu poată fi scos sau să cadă. Introduce cheia în tub.

Într-o altă cutie plasează: 1 foaie SWOT, contract de muncă, factură pentru utilizarea spațiului, factură de materiale și anunț de produs nou. Închide cutia cu un lacăt de 3 cifre 971

Pe panoul de brelocuri agață infograficul de prag de rentabilitate și cel de AS/ONG/RSC împreună cu infograficul general pentru ambianță.

Încarcă codul Morse pe mp3. Plasează mp3-ul împreună cu alfabetul în cod Morse și 1 foaie SWOT într-o cutie și închide-o cu un lacăt de 4 cifre 1875
Introduce ultima foaie SWOT într-o cutie și închide-o cu un lacăt de 3 cifre 777.

Pe perete (sau pe o masă), plasează foaia A4 cu SWOT-ul gol din materialele imprimabile.

Marchează cu bandă roșie și albă toate obiectele care nu fac parte din joc, cum ar fi prizele, computerele, scaunele, etc.

- **Mecanica jocului**

- **Context:**

- Eroul și, în același timp, Directorul de Joc este un profesor de economie. Are o prezentare importantă peste 1 oră și are nevoie de o imagine a analizei SWOT a unei idei de Întreprindere Socială pe care a elaborat-o. Este vorba despre o propunere foarte inovatoare deoarece răspunde unei probleme sociale a orașului și, în același timp, generează venituri.
- Sala în care se desfășoară jocul este un birou în care participanții pot găsi piesele analizei SWOT pe care el le-a ascuns cu grijă de teamă că cineva i-ar putea fura ideea.
- (Dacă dorești informații de context despre Antreprenoriatul Social, consultă ultimele pagini ale acestui document, unde descriem fenomenul și oferim exemple).

Prezentarea jocului:

Regulile:

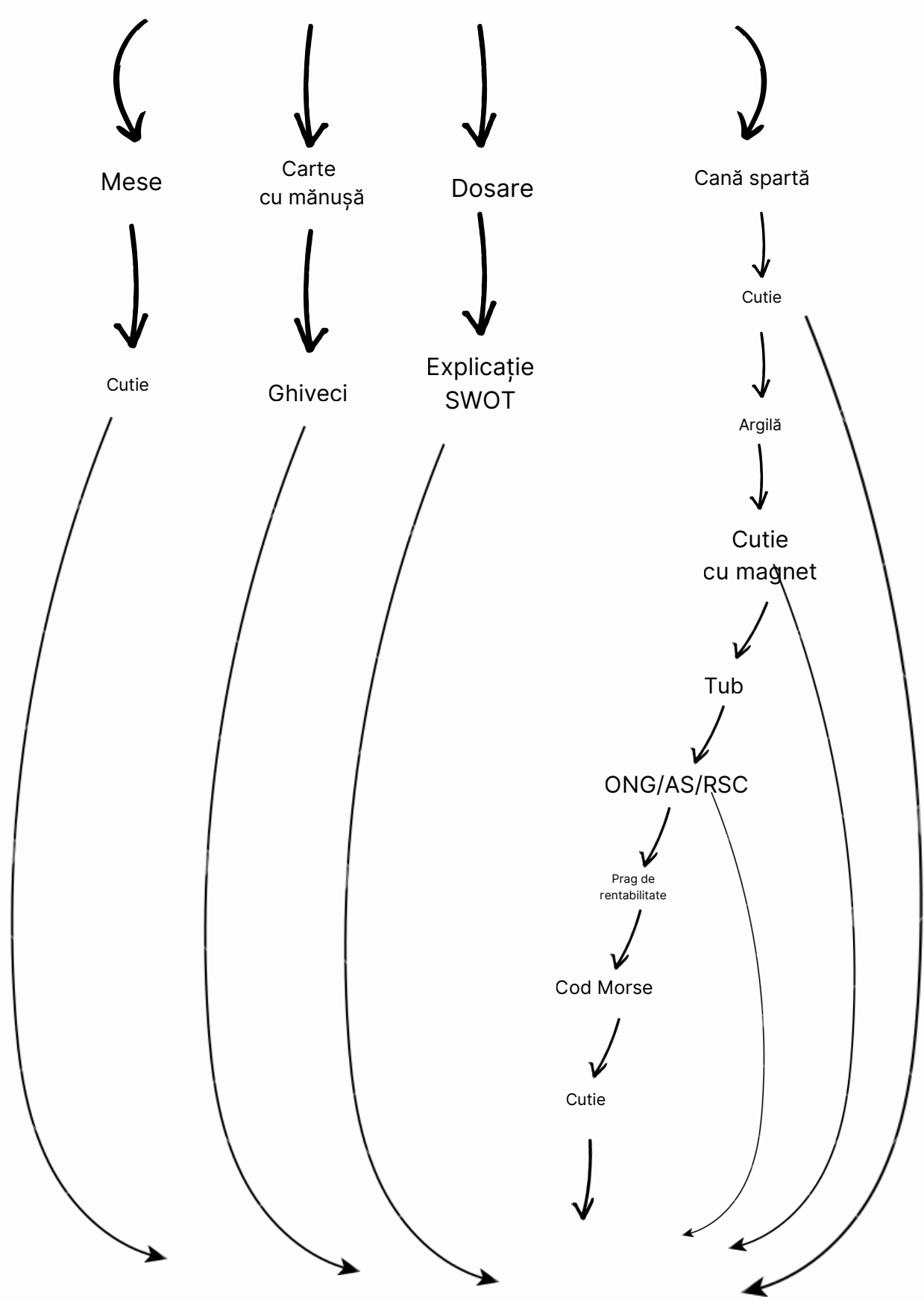
- **Nu folosi forța brută**
- **Fiecare obiect poate fi utilizat o singură dată**
- **Nu atinge nimic care are bandă albă și roșie**
- **Dacă ai vreo întrebare, sună-mă!**

Game Master-ul trebuie să sune jucătorii pe telefonul mobil. Când răspund, va spune: „Bună, băieți! Sunt Carlos, profesorul vostru de economie. Trebuie să vă cer o mare favoare: peste o oră trebuie să prezint ideea mea de Întreprindere Socială și am nevoie urgentă de analiza mea SWOT. Mă tem că cineva a furat copia mea și ar putea prezenta ideea mea ca fiind a sa. Am ascuns piesele analizei SWOT în biroul meu. Deoarece sunteți cei mai buni elevi ai mei, am încredere că veți putea rezolva enigmele și să mi-o trimiteți la timp.”

După acest apel, jucătorii trebuie să înceapă partida.

Secvența enigmelor

Instrucțiuni



ANALIZĂ SWOT

Lista enigmelor:

În interiorul sălii sunt două mese cu un mesaj ascuns. Obiectivul jucătorilor este să unească ambele mese pentru a descoperi mesajul secret.



Acest cod deschide o cutie cu o parte din analiza SWOT

COD: 025

2. În interiorul sălii se află un caiet cu o mănășă și un fragment narativ care spune:

„A pune pe picioare o întreprindere socială sau orice tip de afacere este o oportunitate captivantă, dar implică și riscuri mari.

Peste 70% dintre startup-uri eșuează în primii doi ani. Una dintre cauzele principale este slăbiciunea planului de afaceri inițial. Cred că am ideea perfectă pentru o Întreprindere Socială.

Competiția dintre antreprenori este acerbă, așa că trebuie să ascund lucrurile departe de competitorii mei. Ar trebui să sape mult pentru a găsi totul."

Sub text se află o imagine cu un ghiveci de flori.

Mănășa, textul și imaginea indică faptul că este necesar să se sape în ghiveci, unde se află ascunsă o parte din analiza SWOT (vezi fotografiile pe pagina următoare).



COD: Fără cod, parte din SWOT

3. În interiorul sălii se află dosare colorate pe birou și brelocuri de culorile corespunzătoare cu numere. Sarcina constă în identificarea ordinii dosarelor, citirea numărului de pe fiecare breloc și aplicarea acestuia la lacăt. În interiorul fiecărui dosar se află o parte din analiza SWOT împreună cu explicația fiecărei componente.



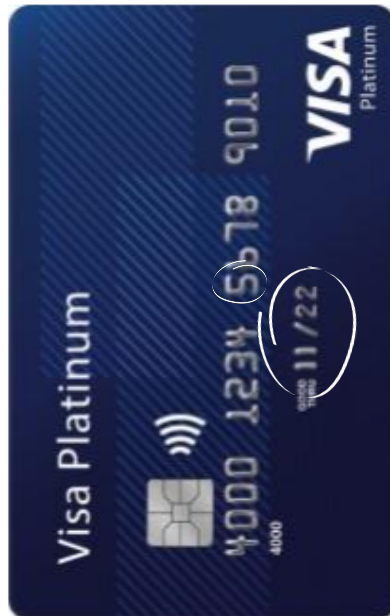
COD: 8175 + părți din SWOT

4. În interiorul coșului de gunoi se află o cană spartă. Sarcina constă în reconstruirea cării și citirea numerelor care se formează.



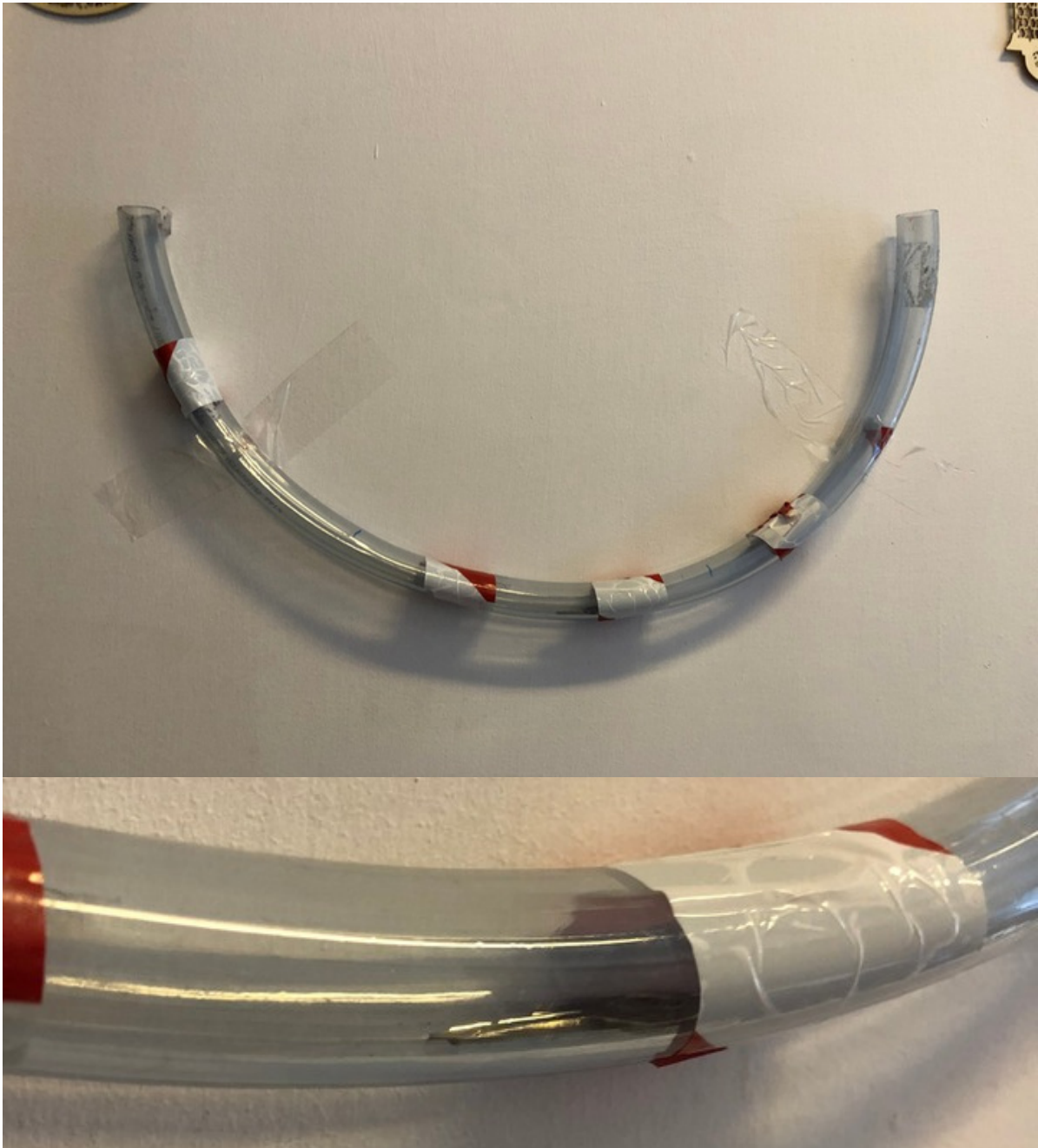
COD: 814

5. Acest cod deschide o servietă. În interior se află o parte din analiza SWOT, un stilou cu lumină ultravioletă și 3 carduri de debit. Obiectivul este să se folosească lumina UV pentru a descoperi numerele ascunse. Ordinea numerelor este determinată de data de expirare (vezi imaginile de mai jos).



COD: 529

6. Acest cod deschide o altă cutie care conține o parte din analiza SWOT și un magnet. Sarcina constă în utilizarea magnetului pentru a extrage o cheie metalică din interiorul tubului de plastic fixat pe perete.



COD: fără cod, se obține o cheie.

7. Această cheie deschide o altă cutie care conține o parte din analiza SWOT, bucăți de hârtie cu 12 piese de puzzle și un tablou pe care trebuie să fie plasate. Sarcina jucătorilor constă în a plasa corect piesele pe tablou. Astfel, va apărea codul.

LEGAL FORM	NGO (= non-governmental organization)	SOCIAL ENTERPRISE	COMPANY doing CSR (= corporate social responsibility)
DESCRIPTION			
PURPOSE			
BUSINESS MODEL			
SUSTAINABILITY			
	non-profit organization	either a non-profit or for-profit organization with a social goal.	for-profit organization that gives money for charity as a part of their marketing plan
	created to ONLY address social problem(s)	created to PRIMARILY address social problem(s)	created PRIMARILY to make profit
	NON-PROFIT	NON-PROFIT PROFIT	PROFIT
	depending on donations / grants	SELF-SUSTAINABLE with possible SUPPORT	SELF-SUSTAINABLE

COD: 971

Thank you!

9. Acest cod deschide o altă cutie în interiorul căreia se află un difuzor sau un player MP3 care emite un sunet: numere în cod Morse, împreună cu un alfabet Morse. Sarcina constă în traducerea codului în numere.

A ..	J .----	S ...	2 ..----
B -....	K --..	T -	3 ...--
C -.-..	L .-...	U ..-	4-
D -...	M --	V-	5
E .	N -..	W ---	6 -.....
F	O ---	X -....	7 -.....
G ---.	P .-.-.	Y -.-.-	8 -.-.-.
H	Q -.-.-	Z -.-..	9 -.-.-.
I ..	R -..	1 .-----	0 -----



COD: 777

10. Acest cod deschide ultima cutie cu piesa finală a analizei SWOT. Odată completată analiza, jucătorii trebuie să trimită o fotografie a acesteia directorului de joc.

ANALIZA SWOT A UNEI ÎNTRERINDERI SOCIALE

PUNCTE TARI	PUNCTE SLABE
Produs mai economic decât majoritatea concurenților, menținând o calitate bună.	Buget de marketing redus care împiedică campaniile de mare amploare.
Impactul social ca obiectiv ajută la atragerea și fidelizarea clienților.	Marcă necunoscută, fiind o întreprindere nouă.
Rețea de contacte cu întreprinderi și antreprenori cu viziuni similare.	Echipă mică și cu puțină experiență, care ar putea avea nevoie de sprijin extern.
OPORTUNITĂȚI	AMENINȚĂRI
Valorificarea tendinței crescânde de conștiință socială și sustenabilitate.	Posibilitatea unei recesiuni economice și a creșterii ratelor dobânzilor.
Subvenții, crowdfunding și alte forme de sprijin din partea instituțiilor și entităților.	Dependența de puțini furnizori angajați față de mediul înconjurător.
Colaborare cu alte întreprinderi sociale / ONG-uri / influenceri cu viziuni similare.	Marile suprafețe și centrele comerciale care oferă produse similare cu mai multă comoditate.

După joc:

Odată ce jucătorii termină partida, adresează-le următoarele întrebări:

- Ce părere aveți despre joc? Ce v-a plăcut și ce nu?
- Ce enigme vi s-au părut dificile sau ușoare?
- Știți la ce servește o analiză SWOT?
- Știți ce este o întreprindere socială? Prin ce se deosebește de o afacere convențională?
- Cunoașteți vreo întreprindere socială? (exemple mai jos)
- Cu ceea ce ați învățat despre întreprinderile sociale, puteți propune o idee? Gândiți-vă la o problemă socială pe care ați dori să o abordați și la cum ați putea contribui la îmbunătățirea situației.

Mulțumește jucătorilor pentru participare ca încheiere.

- **Ce este o întreprindere socială?**

- O întreprindere socială este o afacere care urmărește obiective sociale concrete. Aceste obiective constituie finalitatea principală a organizației. Deși întreprinderile sociale caută să genereze profit, prioritatea lor este de a maximiza impactul pozitiv asupra societății și mediului înconjurător. Profiturile obținute sunt reinvestite pentru a atinge aceste obiective sociale.

-

- **PUNCTE CHEIE**

- O întreprindere socială este o afacere cu obiective de caracter social.
- Obținerea profitului economic maxim nu este scopul principal; prioritatea este îndeplinirea obiectivelor sociale.
- Întreprinderile sociale generează venituri care le finanțează cauzele. Adesea, profitul provine din vânzarea de produse.
- În procesul de angajare se acordă preferință persoanelor aflate în situație de vulnerabilitate sau excluziune.

- **Exemple de întreprinderi sociale:**

- Goodwill Industries, cu sediul în Statele Unite, angajează persoane cu resurse limitate pentru a lucra cu articole donate provenite din zone mai înstărite. Activitatea lor constă în repararea acestor obiecte pentru a le revinde. Veniturile obținute finanțează programe de formare profesională. Goodwill a ajutat peste 126.000 de persoane să se califice în domeniul bancar, tehnologia informației și sănătate.
-
- TOMS, întreprindere socială americană, proiectează și comercializează încălțăminte, ochelari, cafea, îmbrăcăminte și geți. Pentru fiecare pereche de pantofi TOMS vândută, se donează o pereche nouă unui copil aflat în nevoie, în colaborare cu organizații umanitare. Save the Children integrează distribuția de încălțăminte în programele sale de sănătate, nutriție și educație.
-
- Spółdzielnia Socjalna Furia, cooperativă cu sediul în Polonia, angajează persoane din spectrul autist. FURIA aplică un model inovator de activare profesională pentru persoanele cu tulburări din spectrul autist. Întreprinderea vinde produse precum geți, săpunuri, ceramică și multe altele.

Acest set de instrumente a fost elaborat în cadrul proiectului de Parteneriat Strategic "**Entertaining Education**" în domeniul tineretului 2020-1-CZ01-KA205-077740.

PARTENERII PROIECTULUI:



Edu-Create (România)



EDU2GROW (Portugalia)



EUducate (Spania)

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în aceasta.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

