

Gaur egungo gizartean, inklusioa eta aniztasuna bezalako kontzeptuak funtsezko balioak dira. Ingurune bidezkoago baterantz bideratzen gaituzte, horrela, ekitatea sustatuz. Hala ere, oraindik arlo batzuetan printzipio horiek ez dira behar bezain beste aplikatzen.

Adibidez horietako bat aniztasun funtzionala duten pertsonen aisialdiko eta denbora libreko jardueretan duten parte hartzea mugatua da, batez ere haurtzaroaren ondorengo etapetan. Sentsibilizazioan eta irisgarritasunean aurrera egin dugun arren, adin, gaitasun eta behar ezberdinak hartzen dituzten jarduera inklusiboen eskaintza mugatua da oraindik. Jolas-eskaintzan dagoen hutsuneak aisia benetan inklusiboa, askotarikoa eta irisgarria sustatzen duten ekimenak garatzeko premia dagoela adierazten du.

lhesbide proiektuak, Scape Room inklusibo, hezkidetzaille, anitza eta irisgarri bat sortzea proposatzen da. Helburu nagusi gisa pertsona guztien erabateko parte-hartzea bermatzea izango du, haien gaitasunak edozein direla ere. Scape Room-a baliabide murgiltzaile bat da.

Parte-hartzaileek erronkak ebazten dituzte espazio tematiko baten barruan, eta horrek lankidetzatza, sormena eta talde-lana sustatzen ditu. Kasu honetan, bai lekuaren diseinua eta bai probak inklusioaren ikuspegitik pentsatuta egongo dira, oztopo fisikoak, sentsorialak, kognitiboak eta sozialak minimizatuta geratuko direla ziurtatuz.

Ekimen honen bidez, aisialdian aniztasun funtzionala duten pertsonen beharrei erantzungo dieten espazio eta proposamenen gabeziari heldu nahi diogu, eta, horrela, gizarte kontzienteagoa, enpatikoagoa eta ezberdintasunak errespetatuko dituen sustatuko dugu.

Aisialdirako gune bat izateaz gain, pertsona guztientzako jolas-jardueretan aniztasuna eta irisgarritasuna nola txerta daitezkeen erakusten duen eredu bat ere izan nahi du, guztiek baldintza berdinetan gozatzeko moduko ingurune bat sortuz.

Haiek dira lhesbide erakundearen balio garrantzitsuenak:

- **Kooperazio gehiago, lehiakortasun gutxiago:** lhesbidek parte-hartzaileen arteko lankidetzatza sustatzen du, taldekide bakoitza beharrezkoa izango delako probak gainditzeko joateko. Horretarako komunikazio asertiboa eta kooperazioa ezinbestekoak izango dira. Gainera, talde identitatea garatzeko asmoa daukagu, horrela bakoitza arrakastatsu sentituko da. Horrekin batera, lagunekin eta familiarekin kalitatezko denbora pasatzea nahi dugu. Bertan elkar lanaren bidez, momentu ahaztezinak biziko dituzte, eta gai izango dira jolasaren bidez ikasteko eta trebetasun ezberdinak garatzeko. Aipatutakoaz gain, aukera izango dute taldean barre eta algarak botatzeko eta betirako gogoan izango dituzten momentuak bihotzean gordetzeko. Prozesu horretan ikaskuntza, hausnarketa, kontzientzia

hartze, jarrera aldaketa eta helburuen planteamendu, garapen eta lorpena gertatzen dira, pertsona askeagoa, aktiboagoa eta jakintsuagoa izatera daramatenak, azkenean ongizate handiagoa lortu eta zoriontsuagoa izate aldera. Laburbilduz, kooperazioaren alde egingo dugu apustua, lehiak dakartzan oztopoak baztertuz.

- **Euskararekiko konpromisoa:** Materialean eta probetan euskara lehenetsiko da ahal den heinean, bertako hizkuntza, kultura eta ohiturak sustatuz. Gaur egun, Scape room gutxi daude euskararen presentziari garrantzia ematen diotenak. Hala ere, denok ulertu dezaten eta inklusibotasuna bermatzeko, beste hizkuntza batzuetara moldatuko gara.
- **Aniztasuna eta inklusibotasuna:** Esperientziaz guztiz gozatzeko, Scape Room inklusibo batean, aniztasunaren faktorea funtsezkoa izango da. Bakoitzaren ezaugarriak eta gaitasunak inoiz ez dira oztopo bezala ikusiko, oso aberasgarria baita bakoitzak bere nortasuna, ezagutzak eta trebetasunak adieraztea. Horregatik, guztiontzako probak diseinatu dira, pertsona guztien premietara oinarrituta. Gakoa da guztiek baldintza berdinetan parte hartzeko aukera ematen duen joko-esperientzia bat sortzea. Hau da, ekitatea lortzea.
- **Irisgarritasuna:** Parte-hartzaileen beharrietara egokituak egongo diren instalazioak eta probak izango dira, inor baztertuta geratu gabe. Pertsona guztientzat irisgarria eta abegikorra izateko diseinaturik baitago, gaitasun fisikoak, kognitiboak, sensorialak edo generokoak alde batera utzita. Ihesbideren helburua parte-hartzaile bakoitza taldearen parte sentitzea da. Gainera, irisgarritasun hori sustatzeko, Braille, Morse eta zentzumenak lantzeko jarduera ezberdinak eskaintzen ditugu besteak beste.
- **Hezkidetza:** Jolasaren narratibetan estereotipoak saihestu behar ditugu, gizarte feminista baten alde eginez. Pertsonak bere banakotasun, berezitasunaren arabera, generotik at egiten den dinamika sortuko dira. Edozeinentzako baliagarria izango den pertsona eredu bultzatzea, estereotipo izan den eredu femeninoa eta maskulinoa saihestuz, estereotipo tradizionalak eta zaharkituak alde batera utziz. Genero berdintasuna eta hezkuntza inklusiboa sustatzen dituen Scape room-a izanik.