



PROTECT EACH OTHER
PROTEGERNOS UNOS A OTROS

WHY A WHISTLE?

- A SIMPLE TOOL FOR FAST ALERTS.
- LOUD, RECOGNIZABLE, IMPOSSIBLE TO IGNORE.
- OUR VOICES ARE STRONGER TOGETHER.

?POR QUÉ UN SILBATO?

- UN SILBATO ES SENCILLO PARA ALERTAS RÁPIDAS.
- FUERTE, RECONOCIBLE, IMPOSIBLE DE IGNORAR.
- NUESTRAS VOCES SON MÁS FUERTES JUNTAS.

CODE 1: ICE NEARBY

BLOW IN A BROKEN RHYTHM:
PRE-PRE-PRE-PREI

→ ALERTS THE COMMUNITY THAT ICE AGENTS ARE IN THE AREA.

CÓDIGO 1: ICE CERCA

SOPLA A UN RITMO ROTO:
!PRI-PRI-PRI-PRII

→ ALERTA A LA COMUNIDAD QUE HAY AGENTES DE ICE EN EL ÁREA.

TOGETHER, WE KEEP OUR COMMUNITY SAFE.

**FORM A CROWD,
STAY LOUD.**

JUNTOS, MANTENEMOS NUESTRA COMUNIDAD SEGURA.

**UNETE A LA COMUNIDAD Y
MANTÉNTE RUIDOSO.**

Resources / Recursos

PIRC pircoregon.org

Call **1-888-622-1510**

Instagram **@pdxicewatch**

CODE 2: CODE RED

BLOW IN A CONTINUOUS,
STEADY RHYTHM:

→ ICE IS DETAINING SOMEONE.
**FORM A CROWD,
STAY LOUD.**

STAY NONVIOLENT.
DON'T STAY SILENT.

CÓDIGO 2: CÓDIGO ROJO

SOPLA CON UN RITMO CONTINUO Y CONSTANTE:
→ ICE ESTÁ DETENIENDO A ALGUIEN.
**FORMEN UN GRUPO Y
MANTÉNGASE RUIDOSO.**

SIN VIOLENCIA.
NO TE QUEDES CALLADO.

WHAT YOU CAN DO

- WEAR YOUR WHISTLE AROUND YOUR NECK
- TEACH FAMILY & NEIGHBORS THE CODES
- USE IT WHEN ICE IS SPOTTED
- **PROTECT EACH OTHER, ALWAYS**

QUÉ PUEDES HACER

- LLEVA TU SILBATO ALREDEDOR DEL CUELLO
- ENSEÑA LOS CÓDIGOS A FAMILIARES Y VECINOS
- ÚSALO CUANDO SE ENCUENTRA ICE
- **PROTEJÁMONOS UNOS A OTROS, SIEMPRE**

ON THE STREETS

WHISTLES GUIDE PEOPLE TO:
• FOLLOW ICE CARAVANS
• CATCH UP WITH THE CROWD
• ALERT NEIGHBORS TO JOIN IN
NOISE = VISIBILITY.

EN LAS CALLES

LOS SILBATOS GUÍAN A LAS PERSONAS A:
• SEGUIR LAS CARAVANAS DE ICE
• PONTE AL DÍA CON LA COMUNIDAD
• ALERTA A LOS VECINOS PARA QUE SE UNAN
RUIDO = VISIBILIDAD.

WHY IT WORKS

- **INSTANT ALERT SYSTEM**
- FASTER THAN SOCIAL MEDIA
- TURNS SILENCE INTO COMMUNITY ACTION

POR QUÉ FUNCIONA

- **SISTEMA DE ALERTA INSTANTÁNEA**
- MÁS RÁPIDO QUE LAS REDES SOCIALES
- CONVIERTE EL SILENCIO EN ACCIÓN