

Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών

Ο μεθοδολογικός οδηγός

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Εισαγωγή

Ο μεθοδολογικός οδηγός “Block H8 - Peace puzzles Toolkit” παρουσιάζει μια μεθοδολογία και καινοτόμα εργαλεία για την ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση των νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας επαγγελματίες και οργανώσεις νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και μεθόδους. Επιδιώκει να προωθήσει κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών.

Παρέχοντας Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (OERs) ως ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον, επιδιώκουμε να προσφέρουμε στους επαγγελματίες πρακτική εμπειρία την οποία μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα στις πρωτοβουλίες τους που απευθύνονται σε νέους, συμβάλλοντας έτσι στην ενίσχυση της ικανότητας των οργανώσεων νεολαίας και των οργανώσεων που εργάζονται για τους νέους, μέσω ενός πρακτικού πόρου για την εργασία με τη νεολαία.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε αυτή την εργαλειοθήκη, όπως φωτογραφίες/βίντεο 360 μοιρών και Επαυξημένη Πραγματικότητα, προσφέρει μια σύγχρονη προσέγγιση στη μη τυπική εκπαίδευση. Το υλικό είναι διαθέσιμο στα Αγγλικά, Κροατικά, Σερβικά, Ισπανικά, Ελληνικά και Τουρκικά, διασφαλίζοντας ότι οι επαγγελματίες νεολαίας, οι οργανώσεις νεολαίας και οι πάροχοι κατάρτισης μπορούν να το χρησιμοποιούν με τρόπο που σέβεται διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά πλαίσια.

Όσον αφορά τους νέους, ο γενικός στόχος αυτών των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων είναι να συμβάλουν, μέσω της ενεργού συμμετοχής, στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων, της λήψης αποφάσεων, της ομαδικής εργασίας, του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, της ηγεσίας, του επαγγελματισμού και της ισχυρής ενσυναίσθησης μεταξύ των νέων, ώστε να ενισχυθούν οι ικανότητές τους στην πρόληψη και επίλυση συγκρούσεων.

Το Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Μεθοδολογικός Οδηγός είναι ένα πρακτικό εγχειρίδιο για την προετοιμασία και υλοποίηση 8 εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων escape room με επίκεντρο την οικοδόμηση της ειρήνης, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη συμπερίληψη, τη μη βίαιη επικοινωνία, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ψηφιακή ασφάλεια και την πρόληψη των διακρίσεων.

Ο οδηγός παρέχει λεπτομερείς μεθοδολογίες για κάθε δωμάτιο. Για κάθε escape room παρουσιάζει την οπτική διαμόρφωση του χώρου, τους εκπαιδευτικούς στόχους, την ομάδα-στόχο, τις επιλογές προσβασιμότητας και προσαρμογής, το σενάριο, τον σκοπό του παιχνιδιού, τη διάταξη του χώρου, τα απαιτούμενα υλικά, τη διαδικασία προετοιμασίας, τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού, τη ροή του παιχνιδιού, συμβουλές, υποδείξεις και ερωτήσεις ανασκόπησης, παρέχοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο εργαλείο για κάθε επαγγελματία τόσο σε περιβάλλοντα μη τυπικής όσο και τυπικής μάθησης.



Co-funded by the European Union

Πλαίσιο του έργου

"Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" είναι ένα έργο Erasmus+ KA2 *Συμπράξεων Συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας*, υπό τον συντονισμό του Association Studio B (Κροατία), με εταίρους από τη Σερβία (Udruženje Svetlost), την Ισπανία (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) και την Κύπρο (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Το έργο αποσκοπεί στην ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση 181 νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας 130 επαγγελματίες νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και εργαλεία. Το έργο προωθεί κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών. Μετά από συμμετοχική έρευνα δράσης και με τη χρήση μιας δημιουργικής προσέγγισης παιχνιδοποίησης, οι εταίροι συν-δημιούργησαν ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους — συμπεριλαμβανομένων διαδραστικών escape rooms εμπλουτισμένων με στοιχεία 360° και επαυξημένης πραγματικότητας — που υποστηρίζουν τους νέους στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης, επικοινωνίας και επίλυσης συγκρούσεων. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο ενισχύει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και συμβάλλει στη δημιουργία πιο συνεκτικών, δημοκρατικών και ειρηνικών κοινοτήτων σε όλη την Ευρώπη. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και να συμβάλει σε πιο συνεκτικές, δημοκρατικές και ειρηνικές κοινότητες σε όλη την Ευρώπη.

Αυτός ο οδηγός αναπτύχθηκε ως πνευματικό παραδοτέο στο πλαίσιο του έργου.

Κατά την υλοποίησή του, οι εταίροι συνεργάστηκαν στη δημιουργία και δοκιμή εκπαιδευτικών escape rooms που επικεντρώνονται σε θέματα σχετικά με την οικοδόμηση της ειρήνης, τον μετασχηματισμό συγκρούσεων, την ενσυναίσθηση, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των νέων. Μέσω διεθνούς συνεργασίας και ανταλλαγής εμπειριών, το έργο διερεύνησε πώς η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και οι ιδιαίτερα συμμετοχικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορούν να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και την ουσιαστική μάθηση των νέων. Τα escape rooms αυτού του οδηγού αναπτύχθηκαν από τέσσερις εθνικές ομάδες, καθεμία αποτελούμενη από 10 νέους και 2 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, δοκιμάστηκαν σε διεθνές περιβάλλον στο Šabac της Σερβίας τον Μάρτιο του 2026, βελτιώθηκαν περαιτέρω με βάση τα σχόλια των συμμετεχόντων σε εκείνη την κινητικότητα και, τέλος, προσαρμόστηκαν για χρήση σε τοπικές εκδηλώσεις στην Κροατία, την Κύπρο και την Ισπανία. Αυτή η προσέγγιση μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε έναν ουσιαστικό μαθησιακό πόρο, διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τόσο για τους νέους όσο και για τους επαγγελματίες νεολαίας, με μια καθηλωτική εμπειρία που προχωρά πολύ βαθύτερα από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης.

Ο οδηγός αυτός δημιουργήθηκε ως πρακτικός υποστηρικτικός πόρος για εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτές, συντονιστές και οργανώσεις που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικά escape rooms στο έργο τους.

Ελπίζουμε να απολαύσετε τη χρήση του όσο απολαύσαμε κι εμείς τη διαδικασία δημιουργίας του!

Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Αυτό το συγκεκριμένο escape room, με τίτλο *«Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών»,* εστιάζει στην εσωτερική πτυχή της οικοδόμησης της ειρήνης: τη συναισθηματική νοημοσύνη. Βασίζεται στην αρχή ότι δεν είναι δυνατόν να οικοδομήσει κανείς ειρήνη με τους άλλους χωρίς πρώτα να κατανοήσει και να διαχειριστεί τα δικά του συναισθήματα και να αναγνωρίσει τις κρυφές συναισθηματικές ανάγκες των πιο κοντινών του προσώπων.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Ο χώρος έχει σχεδιαστεί ώστε να αναπαριστά μεταφορικά ένα οικογενειακό **σπίτι** που λειτουργεί ως υποκατάστατο του ανθρώπινου νου. Η ατμόσφαιρα μεταβαίνει από το σκοτάδι και το μυστήριο στη διαύγεια και το φως.

Ζώνη 1 (Είσοδος/Σκάλες): Απόλυτο σκοτάδι. Αυτό συμβολίζει το υποσυνείδητο και τον φόβο του άγνωστου.

Ζώνη 2 (1ος όροφος – Κουζίνα/Σαλόνι): Χαοτική αλλά οικεία. Ένα τραπέζι γεμάτο μαγειρικά σκεύη και σπασμένα αντικείμενα αντιπροσωπεύει την «ακαταστασία» των καθημερινών ακατέργαστων συναισθημάτων και συγκρούσεων.

Ζώνη 3 (2ος όροφος - Διάδρομος): Ένας χώρος που μοιάζει με γκαλερί με πορτρέτα. Αντιπροσωπεύει την πρόσοψη που παρουσιάζουμε στον κόσμο σε αντίθεση με την εσωτερική μας πραγματικότητα.

Ζώνη 4 (Σοφίτα): Ένας χώρος περισυλλογής που περιέχει έναν καθρέφτη. Αυτό αντιπροσωπεύει την αυτογνωσία και την τελική στιγμή της διαύγειας.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Αναγνώριση συγκεκριμένων συναισθηματικών **ερεθισμάτων** (παθητική επιθετικότητα, θυμός) και μηχανισμών ηρεμίας (βαθιά αναπνοή, συγγνώμη).
- Κατανόηση του γεγονότος ότι οι «τραυματικές» ή δύσκολες συναισθηματικές εμπειρίες μπορούν να κάνουν ένα άτομο πιο **δυνατό** και πιο αξιόλογο, αν αντιμετωπιστούν σωστά.
- Να μάθουμε να κοιτάζουμε πέρα από την επιφανειακή **συμπεριφορά** (θυμός, σιωπή, χαμόγελο) για να εντοπίσουμε την βαθύτερη ανάγκη (φόβος, μοναξιά, ανάγκη για αγάπη).
- Συνειδητοποίηση ότι η τελική ευθύνη για τη συναισθηματική ευημερία του καθενός **βρίσκεται στα χέρια** του ίδιου του ατόμου.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Νέοι που ενδιαφέρονται για θέματα ψυχολογίας και την προσωπική ανάπτυξη, ή ομάδες που επιθυμούν να ενισχύσουν το ομαδικό πνεύμα με έμφαση στην επικοινωνία και τη δημιουργία συναισθηματικών δεσμών.

Δυσκολία Escape Room: Medium

Co-funded by the European Union

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

Κατά τη διαμόρφωση του δωματίου, οι διοργανωτές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη φυσική προσβασιμότητα. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων, αποφεύγοντας στενά μονοπάτια ή ακατάστατες διατάξεις. Τα βασικά αντικείμενα, τα στοιχεία και τα διαδραστικά στοιχεία πρέπει να τοποθετούνται σε άνετη απόσταση (ούτε πολύ ψηλά, ούτε πολύ χαμηλά) και δεν πρέπει να απαιτούν υπερβολική δύναμη ή πολύπλοκες σωματικές κινήσεις.

Ενθαρρύνεται η ευελιξία. Οι διοργανωτές μπορούν να προσαρμόσουν τα στοιχεία του δωματίου ανάλογα με τις συγκεκριμένες ανάγκες της ομάδας. Ο στόχος δεν είναι απλώς η πρόσβαση, αλλά η ουσιαστική συμμετοχή, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι παίκτες μπορούν να συνεισφέρουν, να εξερευνήσουν και να απολαύσουν την εμπειρία εξίσου.

2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

2.1 Σενάριο

ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΕΣ ΣΠΙΤΙ. ΘΑ ΦΥΓΕΙΣ ΠΟΤΕ;

Από έξω, μοιάζει με ένα τέλειο οικογενειακό σπίτι. Το γρασίδι είναι καταπράσινο και ο φωτισμός ζεστός. Ο ιδιοκτήτης σε καλωσορίζει με ένα φιλικό χαμόγελο, αλλά νιώθεις ότι κάτι δεν πάει καλά.

Κλικ. Η πόρτα κλειδώνει. Ο ιδιοκτήτης σε κοιτάζει και λέει: «Το σπίτι φαίνεται τέλειο, αλλά κρύβει ένα σκοτεινό μυστικό. Αν θέλεις να φύγεις, πρέπει να ανακαλύψεις τι κρύβεται μέσα».

Η διαδρομή σου προς την έξοδο:

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ: Ξεκινάς στο σκοτάδι. Δεν βλέπεις τίποτα — πρέπει να χρησιμοποιήσεις τις άλλες σου αισθήσεις για να προχωρήσεις.

Η ΑΚΑΤΑΣΤΑΤΗ ΚΟΥΖΙΝΑ: Η καρδιά του σπιτιού είναι το απόλυτο χάος. Μπορείς να βρεις τα στοιχεία που κρύβονται μέσα στο χάος;

ΟΙ ΜΑΣΚΕΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ: Αυτή η οικογένεια κρύβει τα αληθινά της πρόσωπα. Ανακάλυψε ποιοι είναι πραγματικά για να ξεκλειδώσεις την επόμενη πόρτα.

Η ΣΟΦΙΤΑ: Το τελευταίο δωμάτιο. Για να βγεις, πρέπει να σταματήσεις να τρέχεις και να αντιμετωπίσεις τους δικούς σου φόβους.

Έχεις 45 λεπτά. Θα λύσεις το μυστήριο και θα δραπετεύσεις, ή θα μείνεις σε αυτό το «τέλειο» σπίτι για πάντα;

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΡΕΧΕΙ. ΕΙΣΑΙ ΕΤΟΙΜΟΣ;

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Μέσα από τη μεταφορά ενός σπιτιού (**που συμβολίζει τον ανθρώπινο νου**), οι παίκτες πρέπει να φωτίσουν τις «σκιές» τους (τα ακατέργαστα συναισθήματα) για να βγουν από το παιχνίδι με καλύτερη συναισθηματική νοημοσύνη. **Πρέπει να λύσουν** γρίφους που σχετίζονται με τη **ρύθμιση**

Co-funded by the European Union

των συναισθημάτων, την ενσυναίσθηση και την αυτοανασκόπηση, προκειμένου να βρουν το τελικό κλειδί, που είναι η συνειδητοποίηση ότι έχουν τη δύναμη να σώσουν τον εαυτό τους.

2.3 Διάταξη του Χώρου

Η διάταξη του χώρου θα διαφέρει ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου που θα χρησιμοποιήσετε ως χώρο του escape room. Το πιο σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ροή του χώρου σχετικά σταθερή, π.χ. να τοποθετηθούν τα πρώτα στάδια του escape room προς την είσοδο και τα τελευταία προς το βάθος του δωματίου. Προτείνουμε την ακόλουθη διάταξη ως ιδέα, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο:

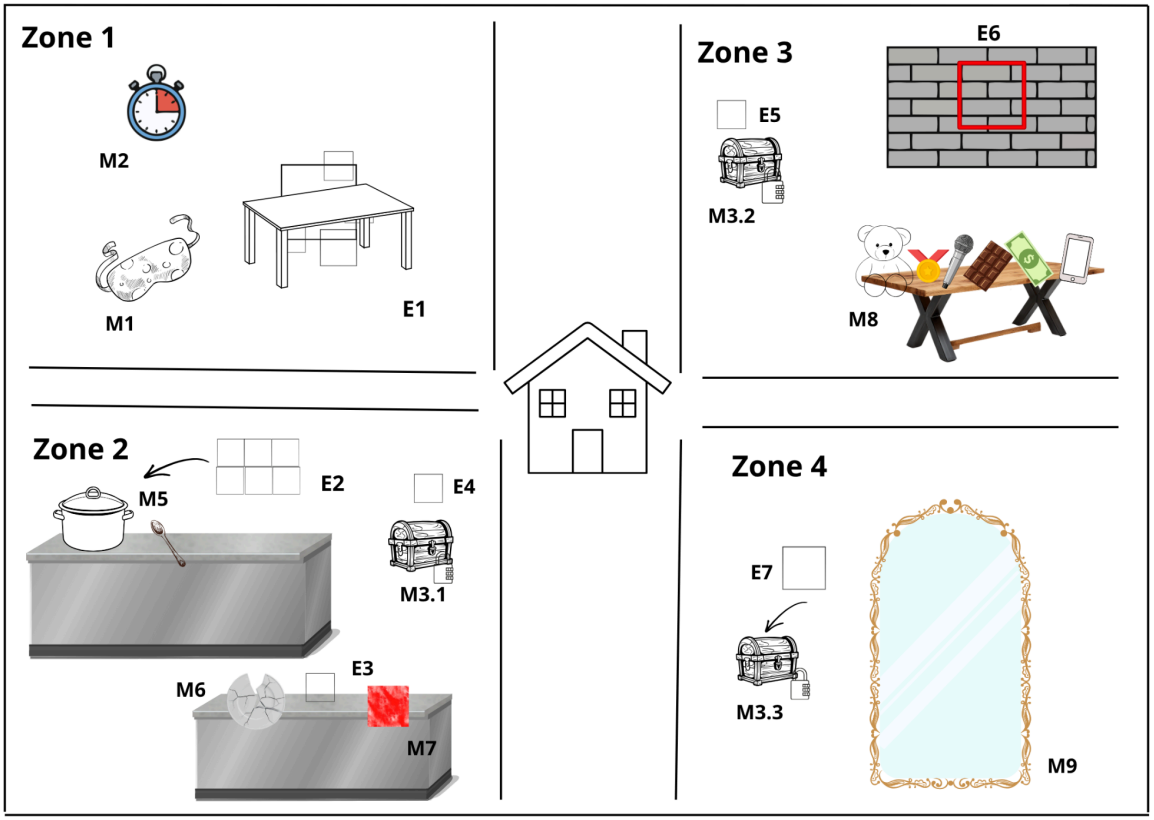
Ο χώρος μπορεί να είναι ένας ενιαίος **μεγάλος** χώρος χωρισμένος σε «**ζώνες**» ή σε ξεχωριστά δωμάτια, αν υπάρχουν.

Ζώνη 1: Χώρος εισόδου. Πρέπει να υπάρχει δυνατότητα πλήρους συσκότισης (blackout).

Ζώνη 2: Τραπέζι διαμορφωμένο ώστε να αναπαριστά κουζίνα/σαλόνι.

Ζώνη 3: Τοίχος ή άλλο μέρος που αναπαριστά διάδρομο με εικόνες emoji.

Ζώνη 4: Μια απομονωμένη γωνιά ή ένας τελικός σταθμός που αναπαριστά τη σοφίτα με έναν καθρέφτη.



2.4 Τα Υλικά

Γενικά:

- M1: Ύφασμα για κάλυψη των ματιών (ένα για κάθε παίκτη).
- M2: Χρονόμετρο (45 λεπτά).

Co-funded by the European Union

- M3: Τρία κλειδωμένα κουτιά *(με τις επιγραφές: «1ος ΟΡΟΦΟΣ», «2ος ΟΡΟΦΟΣ», «ΣΟΦΙΤΑ»).*
- M4: Κλειδαριές με τριψήφιο συνδυασμό (ή κάποιος τρόπος επαλήθευσης των κωδικών). Κλειδαριά 1 - κωδικός 421, Κλειδαριά 2 - κωδικός 973, Κλειδαριά 3 - κωδικός 528

Ζώνη 2 (Κουζίνα):

- M5: Αληθινή κατσαρόλα και ξύλινη κουτάλα.
- M6: Χάρτινο πιάτο με ένα μεγάλο χρυσό «7» ζωγραφισμένο πάνω του, κομμένο σε 5-6 ακανόνιστα κομμάτια παζλ.
- M7: Κόκκινο διαφανές πλαστικό.

Ζώνη 3 (Διάδρομος):

- M8: 6 αντικείμενα:

  Μετάλλιο (αριθμός 5 στο πίσω μέρος).
  Τηλέφωνο (αριθμός 2 στο πίσω μέρος).
  Αρκουδάκι (αριθμός 8 στο πίσω μέρος).
  Μικρόφωνο
  Χαρτονομίσματα (ευρώ ή ανάλογα με το νόμισμα της χώρας σου)
  Σοκολάτα

Ζώνη 4 (Σοφίτα):

- M9: Καθρέφτης

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Στο παρασκήνιο θα πρέπει να ακούγεται ένας **μυστηριώδης ατμοσφαιρικός ήχος**, που να ταιριάζει με το θέμα του δωματίου. Η χρήση κινητών τηλεφώνων επιτρέπεται, καθώς απαιτείται για τη σάρωση των εναυσμάτων.

Χρονόμετρο: Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M9) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού *από το Peace puzzles Toolkit ή το Unlock Peace - modules for DIY production,* **ώστε να είναι** έτοιμο για παιχνίδι:

Προετοιμασία Ζώνης 1:

1. Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο μπορεί να γίνει εντελώς σκοτεινό.

Co-funded by the European Union

2. Απλώστε τα 4 κομμάτια της «Πρόσκλησης» (E1) πάνω στο τραπέζι. Φτιάξτε τα παζλ πάνω σε χαρτόνι ώστε να είναι ευκολότερο να συναρμολογηθούν.
3. Έχετε έτοιμα τα καλύμματα ματιών (M1) στην είσοδο.

Προετοιμασία Ζώνης 2:

4. Τοποθετήστε την κατσαρόλα, το κουτάλι και τα τσαλακωμένα χαρτιά με τα υλικά (M5, E2) πάνω σε ένα τραπέζι.
5. Ανακατέψτε τα κομμάτια του σπασμένου πιάτου (M6) πάνω στο τραπέζι. Τοποθετήστε το παζλ «Κόκκινα Γυαλιά»
6. (E3) και την κόκκινη διαφάνεια (M7) πάνω στο τραπέζι.
7. Κλειδώστε τις οδηγίες ή το επόμενο στοιχείο (E4) μέσα στο κουτί «1ος ΟΡΟΦΟΣ» (Κωδικός 4-2-1).

Προετοιμασία Ζώνης 3:

8. Τοποθετήστε το σημείωμα (E5) μέσα στο κουτί «2ος ΟΡΟΦΟΣ».
9. Τοποθετήστε τις εκτυπωμένες εικόνες με τα χαμογελαστά πρόσωπα (E6) στους τοίχους γύρω από το δωμάτιο. Ωστόσο, το τελευταίο έναυσμα που οδηγεί στο δωμάτιο 360 μοιρών πρέπει να είναι το πιο δύσκολο να βρεθεί — τοποθετήστε το όσο το δυνατόν πιο μακριά από το γραφείο ώστε να χρειαστεί να σαρώσουν πρώτα όλα τα υπόλοιπα.»
10. Τοποθετήστε τα αντικείμενα (M8) κοντά στο τραπέζι. Βεβαιωθείτε ότι οι αριθμοί στο πίσω μέρος των αντικειμένων αντιστοιχούν στον σωστό κωδικό εικόνας (5-2-8).
11. Κλειδώστε το κουτί «2ος ΟΡΟΦΟΣ» με τον κωδικό 9-7-3.

Προετοιμασία Ζώνης 4:

12. Τοποθετήστε τον καθρέφτη (M9) στην τελική περιοχή.
13. Τοποθετήστε το σημείωμα με τη γραφή καθρέφτη (E7) μέσα στο κουτί «ΣΟΦΙΤΑ». Βήμα 14 - Κλειδώστε το κουτί «ΣΟΦΙΤΑ» με τον κωδικό 5-2-8.

Επαναφορά: Βεβαιωθείτε ότι όλες οι κλειδαριές έχουν επαναφερθεί στους αντίστοιχους κωδικούς τους (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Τα βήματα 1 έως 14 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

- Όταν προετοιμάζετε το δωμάτιο: φροντίστε να θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τα σωστά στοιχεία.

- Συνιστάται να μετρήσετε ξανά το υλικό στο τέλος της συνεδρίας. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει σε κάποια από αυτά ή να έχουν κρατήσει κατά λάθος κάποια από τα υλικά στις τσέπες τους.

Co-funded by the European Union

3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού (ΣΠ) είναι:

- Να προετοιμάσει όλα τα υλικά του παιχνιδιού, να διαμορφώσει τον χώρο και στη συνέχεια να τον επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση.
- Να καλωσορίσει τους παίκτες και να τους βυθίσει στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- Να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού προκειμένου να τους βοηθήσει, να τους δώσει στοιχεία ή συμβουλές.
- Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή, ο ΣΠ είναι εκεί για να κάνει ανασκόπηση με τους παίκτες, ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο ΣΠ να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του ΣΠ.

Λεπτομέρειες του ρόλου του ΣΠ σε αυτό το Escape Room:

Ο ΣΠ αναλαμβάνει τον ρόλο του «**ιδιοκτήτη του σπιτιού**». Ο χαρακτήρας του είναι **φιλόξενος αλλά μυστηριώδης**, ελαφρώς μελαγχολικός, υπονοώντας ότι έχει παγιδευτεί σε αυτό το σπίτι των συναισθημάτων εδώ και πολύ καιρό. Ο ΣΠ καθοδηγεί τους παίκτες **"απ' έξω"** (μέσω της φωνής του), αλλά στην αρχή στέκεται στην πόρτα.

3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο ΣΠ πρέπει να **συστηθεί** και να εξηγήσει τον ρόλο του. Ο Συντονιστής βρίσκεται εκεί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστούν βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το **σενάριο** αν έχουν ακόμα απορίες και δώστε πληροφορίες σχετικά με το χρονόμετρο.

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν έχουν *ξαναπαίξει escape room και,* αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των escape rooms.

ΣΠ: *"«Καλώς ορίσατε στο Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών. Από έξω φαίνεται τέλειο, έτσι δεν είναι; Ακριβώς όπως προσπαθούμε να φανούμε στους άλλους. Αλλά για να βγείτε έξω, πρέπει να αντιμετωπίσετε ό,τι κρύβεται μέσα. Θα σας κλειδώσω μέσα, για να έχετε χρόνο να... σκεφτείτε.»*

Ο ΣΠ κλειδώνει την πόρτα και σβήνει τα φώτα (Απόλυτη συσκότιση).

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες ότι έχουν 45 λεπτά για να ολοκληρώσουν το escape room.

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση: Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική. Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.

Co-funded by the European Union

- Επικοινωνήστε αποτελεσματικά. Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση. Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- Σκεφτείτε δημιουργικά και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- Μείνετε συγκεντρωμένοι. Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.
- Επικεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- Διαχειριστείτε τον χρόνο σας. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί. Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- Ζητήστε βοήθεια αν **χρειαστεί**. Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας. Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο ΣΠ. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να απολαύσετε την εμπειρία! Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ - Είναι προτιμότερο να δίνονται οδηγίες έξω από τον χώρο του παιχνιδιού, κατά προτίμηση σε ένα πιο ήσυχο μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να επικεντρωθούν σε ό,τι λέει ο ΣΠ.

3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ΣΠ θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την κατάσταση, ο ΣΠ

Co-funded by the European Union

μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

- Ζώνη 1 (Σκοτάδι): Αν οι παίκτες απλώς περιφέρονται στην τύχη, υπενθυμίστε τους: «Επικοινωνήστε. Πείτε ο ένας στον άλλο πού βρίσκεστε».
- Ζώνη 2 (Κουζίνα): Αν δυσκολεύονται με την κατσαρόλα, δώστε τους την υπόδειξη: «Μόνο τα θετικά συστατικά φτιάχνουν ένα καλό γεύμα». Αν δυσκολεύονται με τις κόκκινες γρατσουνιές, δώστε τους την υπόδειξη: «Χρειάζεστε ένα φίλτρο για να δείτε την αλήθεια μέσα από τον θυμό».
- Ζώνη 3 (Διάδρομος): Αν δεν ξέρουν ποιο αντικείμενο πάει πού, δώστε τους την υπόδειξη: «Σαρώστε τους κωδικούς για να ακούσετε τις εσωτερικές τους σκέψεις. Τι χρειάζεται πραγματικά ο Πατέρας για να νιώσει καλύτερα;»
- Ζώνη 4 (Καθρέφτης): Αν διαβάσουν το κείμενο αλλά δεν πουν τη λέξη-κωδικό, ρωτήστε τους: «Ποιον κοιτάζετε; Πείτε το δυνατά.»

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Πρόκληση: Σκοτάδι στις Σκάλες
   Η σκάλα βρίσκεται σε απόλυτο σκοτάδι (πλήρης συσκότιση) .Όλοι οι παίκτες καλύπτουν τα μάτια τους με το ύφασμα πριν μπουν στο δωμάτιο (ή αμέσως μόλις φτάσουν στην είσοδο). Ο ΣΠ σκορπίζει 4 κομμάτια ενός φύλλου χαρτιού (Α4) στο πάτωμα.
   Αποστολή: Ο ΣΠ λέει: «Για *να μπείτε στο σπίτι, πρέπει να μάθετε να ακούτε ο ένας τον άλλον. Βρείτε τα 4 κομμάτια του εισιτηρίου εισόδου στο πάτωμα. Δεν πρέπει να βγάλετε το κάλυμμα από τα μάτια σας μέχρι να σας το πω εγώ.»*
   Οι παίκτες κινούνται στο χώρο στα γόνατα και ψάχνουν τα χαρτιά με την αφή. Όταν τα βρουν, πρέπει να τα ενώσουν (κρατώντας τα στα χέρια τους), και μόνο τότε μπορούν να βγάλουν το κάλυμμα από τα μάτια.
   Παζλ στο χαρτόνι: Το χαρτί είναι τυπωμένο ως *«Πρόσκληση». Το* κείμενο αναφέρει: «Καλώς *ήρθατε στο Σπίτι των Σκιών. Ο αριθμός των δωματίων είναι 4. Ο αριθμός των παραθύρων είναι 2. Ο αριθμός των εξόδων είναι 1. Καλή τύχη.»*
   Λύση: Ο κωδικός για το πρώτο κουτί (Κουτί «1ος ΟΡΟΦΟΣ») είναι 4-2-1.
2. 1ος όροφος: Κουζίνα και σαλόνι (Αναγνώριση)
   Οι παίκτες ανοίγουν το κουτί και βρίσκουν οδηγίες για 3 γρίφους. Πρέπει να βρουν τον κωδικό X-Y-Z.
   Γρίφος 1 (X): *Συνταγή για ηρεμία Ιστορία: «Σε αυτή την κατσαρόλα μαγειρεύουμε συναισθήματα. Κάποια συστατικά θα χαλάσουν το φαγητό (θα οξύνουν τη σύγκρουση), ενώ άλλα θα το διορθώσουν. Προσθέστε μόνο αυτά που ηρεμούν την κατάσταση.*»
   Ρίξτε τσαλακωμένα κομμάτια χαρτιού στην κατσαρόλα με τα συστατικά και το «βάρος» τους γραμμένο πάνω τους:
   - Παθητική επιθετικότητα (100γρ)
   - Βαθιές αναπνοές (4γρ)
   - Φωνές (50γρ)
   - Μέτρημα μέχρι το δέκα (3γρ)
   - Κλείσιμο πόρτας με δύναμη (20γρ)

Co-funded by the European Union

- Συγγνώμη (2γρ)

Λύση: 4 + 3 + 2 = 9.Ο πρώτος αριθμός είναι το 9.
Γρίφος 2 (Υ): Πιάτο Κιντσούγκι
Ιδέα: Το Κιντσούγκι είναι η ιαπωνική τέχνη της επιδιόρθωσης σπασμένων κεραμικών με χρυσό, που αναδεικνύει τις ρωγμές τους.*Ιστορία: «Μερικές φορές σπάμε υπό πίεση. Αλλά δεν είμαστε για πέταμα. Αν ξανασυναρμολογηθούμε, γινόμαστε πιο πολύτιμοι. Συναρμολογήστε ό,τι είναι σπασμένο για να δείτε τον αριθμό.*»
Οι παίκτες πρέπει να συναρμολογήσουν το «σπασμένο πιάτο». Οι χρυσές γραμμές (ρωγμές) θα σχηματίσουν τον αριθμό. Ο δεύτερος αριθμός είναι το 7.
Γρίφος 3 (Ζ): Κόκκινα γυαλιά
Ιστορία: *«Όταν είσαι θυμωμένος, βλέπεις κόκκινο. Ο θυμός κρύβει την αλήθεια. Χρησιμοποίησε το φίλτρο της ενσυναίσθησης.»*
Solution: Κοιτάζοντας μέσα από την κόκκινη πλαστική διαφάνεια, οι κόκκινες γραμμές εξαφανίζονται και το μπλε τρία γίνεται ορατό. Ο τρίτος αριθμός είναι το 3.
ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ: 9-7-3

3. 2ος όροφος: «Διάδρομος των αναμνήσεων»
Οι παίκτες ανοίγουν το κουτί «2ΟΣ ΟΡΟΦΟΣ» με τον κωδικό 9-7-3. Μέσα θα βρουν μια σημείωση που λέει:
«Πίσω από κάθε χαμόγελο, κρύβεται ένα μυστικό.»
Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνό σας για να αποκαλύψετε τις χαμογελαστές σκιές σαρώνοντας τον κωδικό QR. Αυτός ο κωδικός QR οδηγεί σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητα (AR). Σαρώστε τα χαμόγελα για να ξεκλειδώσετε τις λέξεις που φυλάσσουν. Αυτά τα κομμάτια θα σας οδηγήσουν στην Οικογένεια — εκείνους που παραμένουν παγιδευμένοι στις γωνιές του χρόνου. Αναζητήστε τους για να ακούσετε τις ιστορίες τους και να νιώσετε το βάρος αυτών για τα οποία ποτέ δεν μίλησαν.»
Οι παίκτες πρέπει να σαρώσουν τις εικόνες με τα πρόσωπα που βρίσκονται σε όλο το δωμάτιο, τα οποία λειτουργούν ως εναύσματα. Κάθε έναυσμα θα αποκαλύψει μια συγκεκριμένη λέξη που σχετίζεται με τη συναισθηματική νοημοσύνη. Ένα από αυτά τα εναύσματα θα περιέχει έναν σύνδεσμο που θα τους οδηγήσει σε ένα εικονικό δωμάτιο 360 μοιρών.
Μόλις μπουν στο δωμάτιο, οι παίκτες πρέπει να βρουν τρεις φωτογραφίες: *του Πατέρα, της Μητέρας και του Γιου.* Κάθε φωτογραφία αποκαλύπτει μια φράση που θα είναι καθοριστική για το δεύτερο μέρος της αποστολής.
Το πρόσωπο του πατέρα (φαίνεται αυστηρό/θυμωμένο): Κείμενο: *«Φωνάζω γιατί φοβάμαι ότι δεν θα μπορέσω να πληρώσω τους λογαριασμούς. Νιώθω αποτυχημένος.*»
Αντικείμενο που χρειάζεται: Μετάλλιο (σύμβολο αναγνώρισης/επιτυχίας). Στο πίσω μέρος του μεταλλίου υπάρχει ο αριθμός 5.
Πρόσωπο της μητέρας (φαίνεται χαμογελαστή/ευτυχισμένη): Κείμενο: *«Χαμογελάω όλη μέρα για τα παιδιά, αλλά το βράδυ κλαίω γιατί δεν έχω κανέναν να μιλήσω.*»
Αντικείμενο που χρειάζεται: Τηλέφωνο (σύμβολο επικοινωνίας). Στο πίσω μέρος υπάρχει ο αριθμός 2.
Πρόσωπο του εφήβου (Φοράει ακουστικά, αγνοεί τους πάντες): Κείμενο: *«Προσποιούμαι ότι δεν με νοιάζει, αλλά το μόνο που θέλω είναι κάποιος να με αγκαλιάσει.»*

Co-funded by the European Union

Αντικείμενο που χρειάζεται: Αρκουδάκι (σύμβολο τρυφερότητας/αγάπης). Στο πίσω μέρος υπάρχει ο αριθμός 8.
Μόλις βρεθούν και οι τρεις εικόνες, θα λάβουν περαιτέρω οδηγίες: «**Κάθε εικόνα αφηγείται** μια ιστορία κρυφού αγώνα. Τώρα, κοιτάξτε γύρω σας και βρείτε τα αντικείμενα που προσφέρουν παρηγοριά, αναγνώριση και φωνή σε όσους υποφέρουν σιωπηλά. Αυτά είναι τα κλειδιά για να λύσετε ό,τι φαίνεται άλυτο».
Κοντά, πάνω στο τραπέζι, βρίσκονται 6 αντικείμενα. 3 σωστά, με αριθμούς, και 3 λάθος.
Αποστολή: Οι παίκτες πρέπει να αντιστοιχίσουν το σωστό αντικείμενο με το σωστό πρόσωπο. Το μετάλλιο με τον πατέρα, το τηλέφωνο με τη μητέρα και το αρκουδάκι με τον γιο.
ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ: 5-2-8

4. ΣΟΣ ΟΡΟΦΟΣ: "Η ΣΟΦΙΤΑ"
   Οι παίκτες ανοίγουν το τελευταίο κουτί «ΣΟΦΙΤΑ» με τον κωδικό 528. Μέσα βρίσκουν μόνο ένα χαρτί με παράξενο κείμενο και μια οδηγία να βρουν τον καθρέφτη στο δωμάτιο.

   Υπόδειξη: *ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΕΙΝΑΙ Η ΛΕΞΗ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΙΣ ΟΤΑΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙΣ ΣΤΟΝ ΚΑΘΡΕΦΤΗ.*
   Γράψε ένα μήνυμα σε ένα κομμάτι χαρτί, αλλά ανάποδα (καθρέφτης). Ο ευκολότερος τρόπος για να το κάνεις αυτό είναι να γράψεις το μήνυμα σε λεπτό χαρτί με μαύρο μαρκαδόρο, να γυρίσεις το χαρτί και να αντιγράψεις αυτό που φαίνεται από την άλλη πλευρά. Αυτό είναι το «κείμενο του καθρέφτη» σου.
   Το κείμενο: *«Το μόνο άτομο που μπορεί να σε σώσει σε κοιτάζει αυτή τη στιγμή.»*
   Η τελευταία πρόταση τους λέει ότι το κλειδί είναι αυτό που βλέπουν στον καθρέφτη.
   Κοιτάζουν στον καθρέφτη -> Βλέπουν τον ΕΑΥΤΟ ΤΟΥΣ.
   Ο GM ρωτά: «Ποιος είναι το κλειδί για να βγείτε από **το σπίτι**;» Οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν:
   «**ΕΓΩ**» Όταν πουν «ΕΓΩ», εσείς (ΣΠ) ανάβετε τα φώτα στο δωμάτιο (αν ήταν χαμηλωμένα) ή παίζετε ένα νικηφόρο, χαρούμενο τραγούδι.

3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο ΣΠ συγχαίρει τους παίκτες για την ολοκλήρωση του escape room.

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

- Πώς νιώσατε που δουλεύατε στο σκοτάδι; Εμπιστευόσασταν τους συμπαίκτες σας;
- Στην κουζίνα, γιατί πιστεύετε ότι η «παθητική επιθετικότητα» ήταν ένα βαρύ συστατικό, ενώ η «συγγνώμη» ήταν ελαφρύ; Ποιο είναι πιο δύσκολο να το κουβαλήσει κανείς;
- Σχετικά με τα οικογενειακά πορτρέτα: Πόσο συχνά παρερμηνεύουμε τον θυμό κάποιου ως απλή «κακία», αντί για φόβο ή θλίψη;

Co-funded by the European Union

- Το τελικό μήνυμα ήταν ότι «εσύ» είσαι το κλειδί. Πώς αυτό εφαρμόζεται στην καθημερινή σου ζωή και στην επίλυση συγκρούσεων;

Λήψη ομαδικής φωτογραφίας: Ο συντονιστής βοηθά τους παίκτες να τραβήξουν μια ομαδική φωτογραφία για να γιορτάσουν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Σχόλια των συμμετεχόντων: Ο συντονιστής καλεί τους παίκτες να μοιραστούν τυχόν επιπλέον σχόλια που έχουν σχετικά με την εμπειρία.



Co-funded by the European Union

Στοιχεία Έκδοσης

Αυτός ο Μεθοδολογικός Οδηγός δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ “Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458”.

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Εκδότης

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Αρχισυντάκτρια

Marija Ristić, Association Light

Σχεδιασμός

Vojislav Radosavljević

Συντελεστές

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Ιούλιος 2026.



