INCLUSIVE PATHWAYS TO PEACE

Kuća unutarnjih sjena

Metodološki vodič

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Uvod

Metodološki vodič „Block H8 - Peace puzzles Toolkit" predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te ima za cilj unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući stručnjake i organizacije mladih novim vještinama, pristupima i metodama. Nastoji promicati zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava.

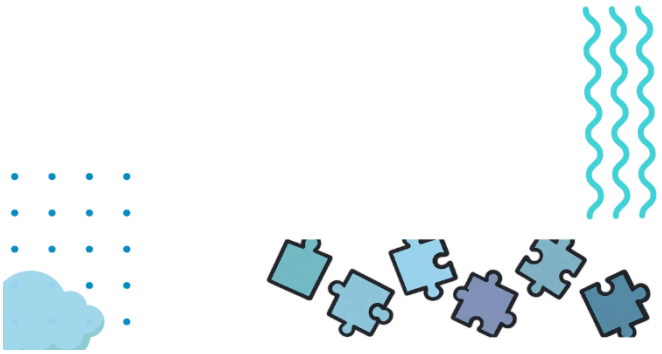
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs za rad s mladima.

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, poput fotografija/videozapisa od 360 stupnjeva i proširene stvarnosti, nudi inovativan pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španjolskom, grčkom i turskom jeziku, čime se osigurava da ga stručnjaci u radu s mladima, organizacije mladih i pružatelji edukacija mogu koristiti na način koji uvažava različite jezične i kulturne kontekste.

Kada je riječ o mladima, opći je cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa kroz aktivno sudjelovanje pridonijeti jačanju kritičkog razmišljanja i rješavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i suradnje, vodstva, profesionalnosti i snažne empatije među mladima kako bi se unaprijedile njihove sposobnosti za prevenciju i rješavanje sukoba.

Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Metodološki vodič praktičan je priručnik za pripremu i provedbu 8 edukativnih aktivnosti soba za bijeg usmjerenih na izgradnju mira, ljudska prava, uključivost, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu sigurnost i prevenciju diskriminacije.

Vodič donosi detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bijeg predstavlja vizualno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu skupinu, mogućnosti pristupačnosti i prilagodbe, scenarij, cilj igre, raspored prostorije, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu Game mastera, tijek igre, savjete, tragove i pitanja za završni razgovor, čime pruža sveobuhvatan alat svakom stručnjaku i u neformalnim i u formalnim kontekstima učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inclusive pathways to peace (Inkluzivni putevi prema miru), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” Erasmus+ je KA2 projekt partnerstva za suradnju u području mladih, kojim koordinira Udruga Studio B (Hrvatska), s partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španjolske (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Cipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekt ima za cilj uključiti i osnažiti 181 mladu osobu vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući 130 stručnjaka u radu s mladima novim vještinama, pristupima i alatima. Projekt promiče zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava. Nakon participativnog akcijskog istraživanja i kreativnim pristupom gamifikaciji, partneri su zajednički izradili otvorene obrazovne resurse - uključujući interaktivne sobe za bijeg obogaćene elementima od 360° i proširene stvarnosti - koji pomažu mladima u razvoju empatije, komunikacijskih vještina i vještina rješavanja sukoba. Kombiniranjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija projekt jača kvalitetu rada s mladima i pridonosi povezanijim, demokratičnijim i mirnijim zajednicama diljem Europe.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat projekta.

Tijekom provedbe partneri su surađivali na razvoju i testiranju edukativnih soba za bijeg usmjerenih na teme povezane s izgradnjom mira, transformacijom sukoba, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i suradnjom među mladima. Kroz međunarodnu suradnju i razmjenu iskustava projekt je istraživao kako učenje temeljeno na igri i izrazito participativne edukativne aktivnosti mogu potaknuti aktivno sudjelovanje i smisleno učenje među mladima. Sobe za bijeg iz ovog vodiča razvila su četiri nacionalna tima sastavljena od 10 mladih i 2 osobe koje rade s mladima, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u ožujku 2026., a zatim dodatno unapređenje na temelju povratnih informacija sudionika te mobilnosti, kako bi se naposljetku koristile na lokalnim događanjima u Hrvatskoj, Cipru i Španjolskoj. Ovaj pristup omogućio nam je stvaranje smislenog, zabavnog i edukativnog resursa za učenje, kako za mlade tako i za stručnjake u radu s mladima, s uranjajućim iskustvom koje nadilazi tradicionalne metode učenja.

Ovaj vodič izrađen je kao praktičan pomoćni resurs za edukatore, osobe koje rade s mladima, trenere, facilitatore i organizacije zainteresirane za korištenje edukativnih soba za bijeg u svojem radu.

Nadamo se da ćete uživati koristeći ga jednako kao što smo mi uživali u procesu njegova stvaranja!

Co-funded by the European Union

Kuća unutarnjih sjena

1 Uvod

A) Kontekst

Ova posebna soba, *„Kuća unutarnjih sjena”*, usmjerena je na unutarnji aspekt izgradnje mira: emocionalnu inteligenciju. Temelji se na ideji da nije moguće graditi mir s drugima bez prethodnog razumijevanja i upravljanja vlastitim emocijama te prepoznavanja skrivenih emocionalnih potreba onih koji su nam najbliži.

B) Vizualni izgled prostorije

Soba je osmišljena tako da metaforički predstavlja obiteljsku kuću koja simbolizira ljudski um. Atmosfera se postupno mijenja od tame i misterija prema jasnoći i svjetlu.

Zona 1 (Ulaz/Stube): Potpuni mrak. Ovo predstavlja podsvijest i strah od nepoznatog.

Zona 2 (1. kat - Kuhinja/Dnevni boravak): Kaotičan, ali domaći prostor. Stol pretrpan kuhinjskim priborom i razbijenim predmetima predstavlja „nered” svakodnevnih sirovih emocija i sukoba.

Zona 3 (2. kat - Hodnik): Prostor nalik galeriji s portretima. Predstavlja fasadu koju pokazujemo svijetu nasuprot našoj unutarnjoj stvarnosti.

Zona 4 (Tavan): Refleksivan prostor koji sadrži ogledalo. Ono predstavlja samospoznaju i završni trenutak jasnoće.

C) Obrazovni ciljevi

- Prepoznavanje specifičnih emocionalnih okidača (pasivna agresija, ljutnja) i mehanizama smirivanja (duboko disanje, isprika).
- Razumijevanje da „slomljena” ili teška emocionalna iskustva mogu osobu učiniti jačom i vrijednijom ako se pravilno obrade.
- Učenje kako gledati dalje od površinskog ponašanja (ljutnja, šutnja, osmijeh) kako bi se pronašla skrivena potreba (strah, usamljenost, potreba za pažnjom i ljubavlju).
- Shvaćanje da krajnja odgovornost za vlastito emocionalno blagostanje leži u nama samima.

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 16-30

Preporučeni broj sudionika: 4-6

Profil skupine: Mladi zainteresirani za psihologiju, osobni razvoj ili grupe koje traže team building s naglaskom na komunikaciju i emocionalno povezivanje.

Težina sobe: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Prostor je organiziran tako da omogućuje lako i sigurno kretanje, bez prepreka ili uskih prolaza koji bi mogli otežati sudjelovanje. Svi važni elementi postavljeni su nadohvat ruke, bez potrebe za dodatnim naporom, a zadaci koji su prvotno bili planirani na podu premješteni su na stol kako bi bili pristupačniji. Posebna pažnja posvećena je jasnim

Co-funded by the European Union

uputama, jednostavnom korištenju materijala te sigurnosti svih sudionika tijekom aktivnosti.

Soba za bijeg osmišljena je tako da bude pristupačna osobama s različitim potrebama, uključujući osobe s oštećenjem sluha, slabovidne sudionike i korisnike invalidskih kolica, kako bi svi mogli ravnopravno sudjelovati. Zadaci i upute ne ovise o zvuku, a sve važne informacije dostupne su u vizualnom obliku. Svi pisani materijali također su prilagođeni slabovidnim sudionicima korištenjem većih i preglednijih fontova, što olakšava čitanje.

Aktivnost je fleksibilna i može se prilagoditi potrebama svake grupe. Cilj nije samo omogućiti pristup, već i potaknuti aktivno sudjelovanje, kako bi svatko mogao doprinositi, istraživati i uživati u iskustvu na uključiv i ravnopravan način.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

DOBRODOŠLI KUĆI. HOĆETE LI IKADA OTIĆI?

Izvana izgleda kao savršena obiteljska kuća. Trava je zelena, a svjetla topla. Vlasnik vas dočekuje prijateljskim osmijehom, ali osjećate da nešto nije u redu.

Klik. Vrata su zaključana. Vlasnik vas pogleda i kaže:

„Kuća izgleda savršeno, ali skriva mračnu tajnu. Ako želite otići, morate otkriti što se nalazi unutra."

VAŠ PUT PREMA IZLAZU:
POTPUNI MRAK: Počinjete u tami. Ne možete vidjeti ništa - morate koristiti svoja druga osjetila kako biste krenuli naprijed.

NEUREDNA KUHINJA: Srce doma je u potpunom kaosu. Možete li pronaći tragove skrivene među neredom?

OBITELJSKE MASKE: Ova obitelj skriva svoja prava lica. Otkrijte tko su zapravo kako biste otključali sljedeća vrata.

TAVAN: Posljednja soba. Da biste izašli, morate prestati bježati i suočiti se sa svojim strahovima.

Imate 45 minuta. Hoćete li riješiti misterij i pobjeći ili ćete zauvijek ostati u ovoj „savršenoj" kući?

SAT OTKUCAVA. JESTE LI SPREMNI?

2.2 Cilj igre

Kroz metaforu kuće (koja predstavlja ljudski um), igrači moraju osvijetliti svoje „sjene" (neobrađene emocije) kako bi izašli kao emocionalno inteligentnije osobe. Moraju rješavati zagonetke povezane s emocionalnom regulacijom, empatijom i samorefleksijom kako bi pronašli završni ključ - spoznaju da moć da spase sami sebe leži upravo u njima.

2.3 Raspored prostorije

Ovisno o obliku i veličini prostorije koja će se koristiti za sobe za bijeg, raspored prostorija također će se razlikovati. Najvažnije je zadržati približno isti tijek kretanja kroz prostor, primjerice da se početni koraci sobe za bijeg nalaze bliže ulazu, a završni dijelovi prema stražnjem dijelu prostorije. Predlažemo sljedeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:

Co-funded by the European Union

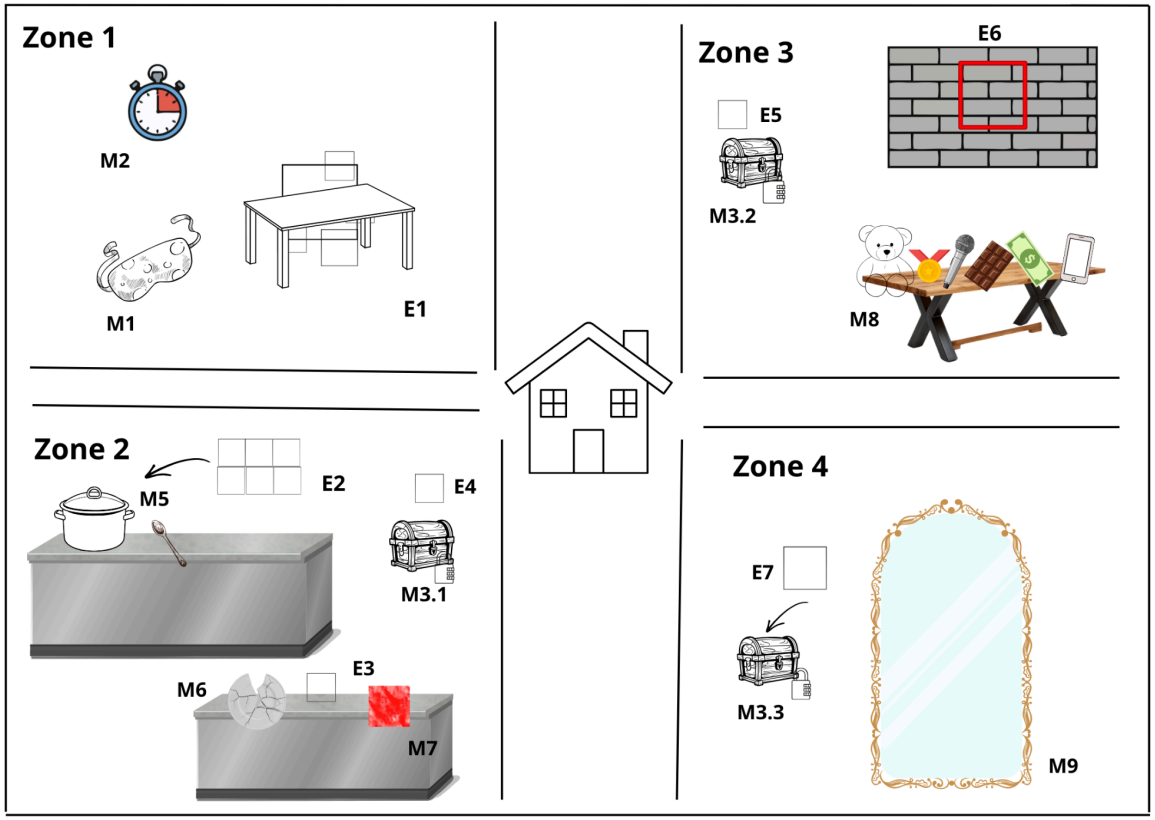
Prostor može biti jedna velika prostorija podijeljena u „zone" ili više odvojenih prostorija, ako su dostupne.

Zona 1: Ulazni prostor. Mora imati mogućnost potpunog zamračenja (blackout).

Zona 2: Stol postavljen tako da predstavlja kuhinju/dnevni boravak.

Zona 3: Zid ili dio prostora koji predstavlja hodnik s prikazima/emotikonskim portretima.

Zona 4: Izdvojeni kutak ili završna postaja koja predstavlja tavan s ogledalom.



2.4 Materijali

Općenito:

- M1: Povezi za oči (jedan po igraču).
- M2: Štoperica (tajmer) - 45 minuta.
- M3: Tri zaključane kutije *(označene: „1. KAT", „2. KAT", „TAVAN").*
- M4: Lokoti s troznamenkastom šifrom (ili drugi način za provjeru kodova). Lokot 1 – kod 421, Lokot 2 – kod 973, Lokot 3 – kod 528

Zona 2 (Kuhinja):

- M5: Pravi lonac za kuhanje i drvena kuhača.
- M6: Papirnati tanjur s velikim zlatnim brojem „7", izrezan u 5–6 nepravilnih dijelova slagalice.
- M7: Crvena prozirna folija.

Co-funded by the European Union

Zona 3 (Hodnik):

- M8: 6 predmeta:

  Medalja (broj 5 na poleđini).
  Mobitel (broj 2 na poleđini).
  Plišani medo (broj 8 na poleđini).
  Mikrofon.
  Papirnati novac (dolari, euri ili valuta vaše države).
  Čokolada.

Zona 4 (Tavan):

- M9: Ogledalo.

Dodatno:

Tijekom igre u pozadini bi trebala svirati misteriozna ambijentalna glazba/zvukovi koji odgovaraju temi kuće. Korištenje mobilnih telefona je dopušteno jer su potrebni za skeniranje tragova (triggera).

Štoperica može biti vidljivo postavljena u prostoriji ili ga GM (Game Master) može pratiti na svom mobitelu, pritom obavještavajući igrače o prolasku vremena. Vrijeme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake potrebno je izvršiti prije nego što svaka grupa sudionika započne svoje escape room putovanje.

Najprije provjerite jeste li postavili sve materijale koji čine sobu (M1–M9) prema zahtjevima rasporeda prostorije.

Slijedite sljedeće korake kako biste postavili sobu s elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace - modula za DIY izradu*, kako bi igra bila spremna za korištenje:

Postavljanje Zone 1:

1. Osigurajte da prostorija može biti potpuno zamračena.
2. Raspršite 4 dijela „Pozivnice" (E1) po stolu. Preporučuje se izraditi zagonetke na kartonu kako bi ih bilo lakše sastaviti.
3. Pripremite poveze za oči (M1) na ulazu.

Postavljanje Zone 2:

4. Postavite lonac, kuhaču i zgužvane papire sa sastojcima (M5, E2) na stol.
5. Pomiješajte dijelove razbijenog tanjura (M6) na stolu. Postavite zagonetku „Crvene naočale"
6. (E3) i crvenu foliju (M7) na stol.
7. Zaključajte upute ili sljedeći trag (E4) unutar kutije „1. KAT" (kod 4-2-1).

Postavljanje Zone 3:

8. Stavite bilješku (E5) u kutiju „2. KAT".
9. Postavite isprintane slike emotikona/smajlića (E6) na zidove prostorije. Međutim, posljednji trigger koji vodi prema 360-stupanjskoj prostoriji trebao bi biti najteži za pronaći — postavite ga najdalje od stola kako bi sudionici prvo morali skenirati sve ostalo.

Co-funded by the European Union

10. Postavite predmete (M8) na stol u blizini. Pobrinite se da brojevi na poleđini predmeta odgovaraju točnom kodu sa slika (5-2-8).
11. Zaključajte kutiju „2. KAT" kodom 9-7-3.

Postavljanje Zone 4:

12. Postavite ogledalo (M9) u završni dio prostorije.
13. Stavite poruku napisanu zrcalnim pisanjem (E7) unutar kutije „TAVAN". Korak 14 – Zaključajte kutiju „TAVAN" kodom 5-2-8.

Resetiranje: Provjerite jesu li svi lokoti vraćeni na svoje odgovarajuće kodove (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Koraci od 1 do 14 trebaju se ponoviti prije nego što svaka grupa sudionika uđe u prostoriju. To će biti vaši koraci za postavljanje i resetiranje koje je potrebno slijediti.

*SAVJETI:

- Kada postavljate zonu igre, pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! To će vam omogućiti da pratite napredak sudionika tijekom igre i date im odgovarajuće tragove kada je potrebno.

- Preporučuje se ponovno prebrojati sav materijal na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na materijalima ili da su neke dijelove slučajno zadržali u džepovima.

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće zadaće Game Mastera su:

- pripremiti sav materijal za igru, postaviti prostoriju i nakon igre sve vratiti na mjesto;
- dočekati igrače i uvesti ih u atmosferu njihove misije prije početka igre;
- pratiti igru kako bi im mogao pomoći, dati tragove ili savjete;
- nakon završetka misije voditi završni razgovor (debriefing) s igračima, prisjećajući se ključnih trenutaka misije.

U prostoru za igru savjetujemo da se Game Master zadrži malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio dovoljno prostora za samostalno snalaženje te kako bi bili manje skloni traženju tragova ili promatranju reakcija Game Mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovom escape roomu:

GM preuzima ulogu „Vlasnika kuće" .Vlasnik kuće je gostoljubiva, ali misteriozna i pomalo melankolična, ostavljajući dojam da je već dugo zarobljena u ovoj kući emocija. GM vodi igrače „izvana" (glasovnim uputama), ali na početku igre fizički je prisutan kod vrata.

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, zadatak Game Mastera je predstaviti se i objasniti svoju ulogu. Game Master je tu kako bi pomogao sudionicima ako zapnu ili se izgube tijekom igre. Također treba dodatno objasniti scenarij ako sudionici imaju pitanja te pojasniti način rada mjerača vremena.

Co-funded by the European Union

Pitajte sudionike jesu li već igrali *escape room* igre, a ako nisu, objasnite im svrhu i osnovne mehanizme escape roomova.

GM: „Dobrodošli u *Kuću unutarnjih sjena. Izvana izgleda savršeno, zar ne? Baš kao što se i mi trudimo izgledati pred drugima. Ali da biste izašli, morate se suočiti s onim što se skriva unutra. Zaključat ću vas kako biste imali vremena za... razmišljanje."*

GM zaključava vrata i gasi svjetla (potpuni mrak / blackout).

Obavijestite sudionike da imaju 45 minuta za završetak escape rooma.

Dajte sljedeće upute:

- Poštujte rekvizite i scenografiju: Pažljivo i s poštovanjem rukujte svim rekvizitima i dekoracijama.
- Nemojte koristiti fizičku silu, već samo logiku i razmišljanje. Nijedan trag nije predviđen da se otkrije lomljenjem ili oštećivanjem elemenata prostorije.
- Komunicirajte učinkovito. Jasna komunikacija ključ je uspjeha. Izgovarajte svoje misli, opažanja i ideje svojim suigračima.
- Slušanje različitih perspektiva važno je za učinkovito rješavanje zagonetki.
- Mudro koristite svoje resurse. Iskoristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate te vještine i znanje svojih suigrača.
- Razmišljajte kreativno i „izvan okvira" kako biste pronašli rješenja za izazove.
- Ostanite fokusirani. Usmjerite pažnju na zadatak i izbjegavajte ometanja.
- Koncentrirajte se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste ostvarili krajnji cilj.
- Upravljajte svojim vremenom. Upravljanje vremenom je ključno. Rasporedite tempo tijekom igre kako biste imali dovoljno vremena za rješavanje svih zagonetki i završetak misije prije isteka vremena.
- Ostanite pozitivni i pružite podršku. Zadržite pozitivan stav i bodrite svoje suigrače. Podržavajte jedni druge tijekom izazova i zajedno slavite uspjehe.
- Zatražite pomoć ako je potrebna. Ako zapnete na određenoj zagonetki ili tragu, nemojte se ustručavati tražiti savjet ili pomoć od Game Mastera. Oni su tu kako bi vas usmjerili i osigurali vam ugodno iskustvo igre.
- Pridržavajte se sigurnosnih uputa. Obratite pažnju na sve sigurnosne smjernice koje daje Game Master. Izbjegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo dovesti do ozljede vas ili drugih sudionika. Nijedan trag nije skriven na način da zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških dijelova scenografije.
- Iznad svega, uživajte u iskustvu! Prepustite se avanturi, uronite u priču i zabavite se surađujući sa svojim timom kako biste savladali izazove i uspješno završili escape room.

*SAVJET: Upute je bolje davati izvan prostora za igru, po mogućnosti u mirnijem prostoru gdje se igrači mogu usredotočiti na ono što Game Master govori.

Co-funded by the European Union

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre Game Master **treba promatrati** sudionike i po potrebi im davati **tragove ili savjete**. Predložili smo nekoliko mogućih tragova za određene trenutke tijekom igre, no ovisno o situaciji, Game Master može dati i dodatne savjete ili upute. Ipak, važno je igračima ostaviti dovoljno vremena za igru i samostalno zaključivanje. Tragove treba davati samo kada ih igrači zatraže ili kada je očito da su zapeli.

- Zona 1 (Tama): Ako igrači samo nasumično lutaju, podsjetite ih: „Komunicirajte. Recite jedni drugima gdje se nalazite."
- Zona 2 (Kuhinja): Ako imaju problema s loncem, dajte im trag: „Samo pozitivni sastojci čine dobar obrok." Ako imaju problema s crvenim škrabotinama, dajte im trag: „Potreban vam je filter kako biste vidjeli istinu kroz ljutnju."
- Zona 3 (Hodnik): Ako ne znaju koji predmet ide uz koji trag, recite: „Skenirajte kodove kako biste čuli njihove unutarnje misli. Što je ocu zapravo potrebno da bi se osjećao bolje?"
- Zona 4 (Ogledalo): Ako pročitaju tekst, ali ne izgovore ključnu riječ/kod, pitajte ih: „Koga gledaš? Izgovori to naglas."

3.4 Tijek igre

1. Izazov: Tama na stubama
   Stubište je u potpunom mraku (blackout).
   Svi igrači stavljaju poveze na oči prije ulaska u prostoriju (ili odmah na ulazu). GM raspršuje 4 dijela jednog lista papira (A4) po podu.
   Zadatak: GM kaže: *„Da biste ušli u kuću, morate naučiti slušati jedni druge. Pronađite 4 dijela ulaznice na podu. Ne smijete skidati poveze s očiju dok vam ja to ne kažem."*
   Igrači puzanjem i opipavanjem traže dijelove papira. Kada ih pronađu, moraju ih spojiti u cjelinu (držeći ih u rukama), a tek tada smiju skinuti poveze s očiju.
   Zagonetka na kartonu: Papir je ispisan kao „Pozivnica". Tekst glasi: „Dobrodošli u Kuću sjena. Broj soba je 4. Broj prozora je 2. Broj izlaza je 1. Sretno."
   Rješenje: Kod za prvu kutiju („1. KAT") je 4-2-1.
2. 1. kat: Kuhinja i dnevni boravak (Prepoznavanje)
   Igrači otvaraju kutiju i pronalaze upute za 3 zagonetke. Moraju pronaći kod X-Y-Z.
   Zagonetka 1 (X): Recept za smirenost
   Priča: „U ovom loncu kuhamo emocije. Neki sastojci pokvarit će jelo (pojačati sukob), a neki će ga popraviti. Zbrojite samo one koji smiruju situaciju."
   U lonac ubacite zgužvane papiriće sa sastojcima i njihovom „težinom":
   - Pasivna agresija (100 g)
   - Duboko disanje (4 g)
   - Vikanje (50 g)
   - Brojanje do deset (3 g)
   - Lupanje vratima (20 g)
   - Isprika (2 g)

   Rješenje: 4 + 3 + 2 = 9

Co-funded by the European Union

Prvi broj je 9.
Zagonetka 2 (Y): Kintsugi tanjur
Koncept: Kintsugi je japanska umjetnost popravljanja razbijene keramike zlatom, pri čemu se pukotine slave umjesto da se skrivaju.
Priča: „Ponekad puknemo pod pritiskom. Ali nismo smeće. Ako se ponovno sastavimo, postajemo vrjedniji. Sastavite ono što je razbijeno kako biste vidjeli broj."
Igrači moraju sastaviti „razbijeni tanjur". Zlatne linije (pukotine) oblikovat će broj.
Drugi broj je 7.
Zagonetka 3 (Z): Crvene naočale
Priča: *„Kada si ljut, vidiš crveno. Ljutnja skriva istinu. Upotrijebi filter empatije."*
Rješenje: Gledanjem kroz crvenu foliju, crvene škrabotine nestaju, a plavi broj tri postaje vidljiv.
Treći broj je 3.
KONAČNI KOD: 9-7-3

3. 2. kat: „Hodnik sjećanja"
   Igrači otvaraju kutiju „2. KAT" pomoću koda 9-7-3. Unutra pronalaze poruku koja glasi: *„Iza svakog osmijeha krije se zakopana tajna."*
   Upotrijebite svoj telefon kako biste razotkrili nasmiješene sjene skeniranjem QR koda. Taj QR kod vodi do AR sadržaja. Skenirajte osmijehe kako biste otključali riječi koje čuvaju. Ti fragmenti odvest će vas do Obitelji - onih koji su ostali zarobljeni u kutovima vremena. Potražite ih kako biste čuli njihove priče i osjetili težinu tereta o kojima nikada nisu govorili."
   Igrači moraju skenirati smajliće/emotikone postavljene po prostoriji, koji služe kao triggeri. Svaki trigger otkriva određenu riječ povezanu s emocionalnom inteligencijom. Jedan od triggera sadržavat će poveznicu koja ih vodi u virtualnu prostoriju od 360 stupnjeva.
   Nakon ulaska u prostoriju, igrači moraju pronaći tri *fotografije: Oca, Majke i Sina.*
   Svaka fotografija otkriva jednu rečenicu koja će biti ključna za drugi dio zadatka.
   Lice Oca (izgleda strogo/ljutito): Tekst: *„Vičem jer se bojim da neću moći platiti račune. Osjećam se kao neuspjeh."*
   Potreban predmet: Medalja (simbol priznanja/uspjeha).Na poleđini medalje nalazi se broj 5.
   Lice Majke (izgleda nasmiješeno/sretno): Tekst: *„Smiješim se cijeli dan zbog djece, ali noću plačem jer nemam s kim razgovarati."*
   Potreban predmet: Mobitel (simbol komunikacije).Na poleđini se nalazi broj 2.
   Lice Tinejdžera (nosi slušalice, ignorira sve): Tekst: *„Pretvaram se da me nije briga, ali samo želim da me netko zagrli."*
   Potreban predmet: Plišani medo (simbol nježnosti/privrženosti). Na poleđini se nalazi broj 8.
   Kada pronađu sve tri fotografije, igrači dobivaju sljedeće upute: „Svaka slika ispričala je priču o skrivenoj borbi. Sada pogledajte oko sebe i pronađite predmete koji pružaju utjehu, priznanje i glas onima koji pate u tišini. Oni su ključevi za rješavanje onoga što se čini nerješivim."
   Na obližnjem stolu nalazi se 6 predmeta - 3 točna s brojevima i 3 pogrešna.
   Zadatak: Igrači moraju povezati točan predmet s točnom osobom: medalju s ocem, mobitel s majkom, plišanog medu sa sinom.
   KONAČNI KOD: 5-2-8
4. 3. kat: „Tavan"

Co-funded by the European Union

Igrači otvaraju posljednju kutiju „TAVAN" šifrom 528. Unutra pronalaze samo jedan papir s neobičnim tekstom i uputu da pronađu ogledalo u prostoriji.
Trag: *„KLJUČ JE RIJEČ KOJU VIDIŠ KADA POGLEDAŠ U OGLEDALO."*
Napišite poruku na papir, ali unatrag (zrcalnim pisanjem). Najlakši način za to je napisati poruku crnim markerom na tankom papiru, zatim okrenuti papir i precrtati ono što se vidi s druge strane. To će biti vaš „zrcalni tekst".
Tekst: *„Jedina osoba koja te može spasiti upravo te sada gleda."*
Igrači moraju staviti papir ispred ogledala kako bi mogli pročitati poruku. Posljednja rečenica govori im da je ključ ono što vide u ogledalu.
Pogledaju u ogledalo → vide SEBE.
GM pita: „Tko je ključ za izlazak iz kuće?" Igrači moraju odgovoriti: „JA."
Kada izgovore „JA", GM uključuje svjetla u prostoriji (ako su bila prigušena) ili pušta pobjedničku, veselu glazbu.

3.5 Faza evaluacije

Game Master čestita igračima na uspješnom završetku escape rooma.

Osnovna pitanja za početak razgovora:
Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li osjećali pritisak zbog vremena?

Rasprava:

Nakon igre slijedi rasprava koju vodi Game Master, temeljena na edukativnoj temi. Zajedno sa sudionicima, GM treba ponoviti i istaknuti sve važne lekcije i poruke koje su sudionici mogli naučiti kroz ovo edukativno escape room iskustvo.

- Kako ste se osjećali radeći u mraku? Jeste li vjerovali svojim suigračima?
- U kuhinji, zašto mislite da je „pasivna agresija" bila težak sastojak, dok je „isprika" bila lagana? Što je teže nositi?
- Kada razmišljate o obiteljskim portretima: koliko često nečiju ljutnju pogrešno protumačimo kao „zločesto ponašanje", umjesto kao strah ili tugu?
- Završna poruka bila je da ste „vi" ključ. Kako se to može primijeniti u vašem svakodnevnom životu i rješavanju sukoba?

Zajednička fotografija: Game Master pomaže igračima napraviti zajedničku fotografiju kao uspomenu i proslavu uspješnog završetka igre.

Povratne informacije sudionika: Game Master poziva igrače da podijele dodatne dojmove, komentare ili povratne informacije o svom iskustvu.

Co-funded by the European Union



Co-funded by
the European Union

Impresum

Ovaj DIY vodič izrađen je uokviru Erasmus+ projekta
“Inclusive Pathways to Peace”, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.
Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

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

Glavni urednik
Kemal Ashik, YEU Cyprus

Dizajn
Vojislav Radosavljević

Suradnici
Saša Despotović, Gordana MandićRadosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Srpanj 2026.

Co-funded by the European Union