INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Kuća unutrašnjih senki

Metodološki vodič

Sufinansira Evropska unija

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansira Evropska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska 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 **veštinama rešavanja konflikata** kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i ima za cilj povećanje kvaliteta omladinskog rada opremanjem omladinskih radnika i organizacija novim veštinama, pristupima i metodama. Teži promovisanju zajedničkih vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava.

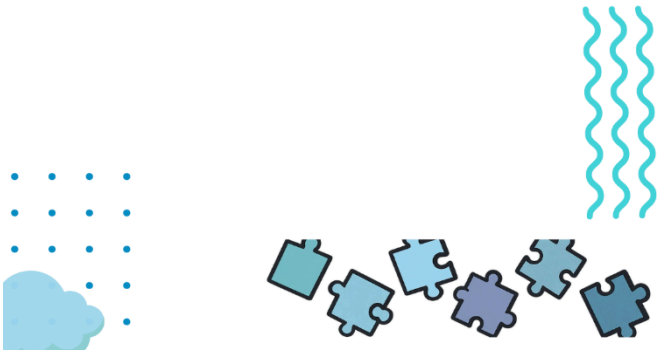
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i organizacija za mlade nudeći praktičan resurs za omladinski rad.

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, kao što su fotografije/video-zapisi od 360 stepeni i proširena stvarnost, pruža savremen pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španskom, grčkom i turskom jeziku, osiguravajući da omladinski radnici, omladinske organizacije i pružaoci obuka mogu da ga koriste na način koji uvažava različite jezičke i kulturne kontekste.

Kada je reč o mladima, opšti cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa jeste da doprinesu unapređenju kritičkog mišljenja i rešavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i saradnje, liderstva, profesionalizma i snažne empatije među mladima, kroz aktivno učešće, kako bi se unapredile sposobnosti mladih za prevenciju i rešavanje konflikata.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Metodološki vodič je praktičan priručnik za pripremu i realizaciju 8 obrazovnih aktivnosti u formi soba za bekstvo, usmerenih na izgradnju mira, ljudska prava, inkluziju, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu bezbednost i prevenciju diskriminacije.

Vodič pruža detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bekstvo predstavlja vizuelno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu grupu, mogućnosti pristupačnosti i prilagođavanja, scenario, cilj igre, raspored sobe, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu game mastera, tok igre, savete, nagoveštaje i pitanja za debrifing, čime pruža sveobuhvatan alat svakom praktičaru u okruženjima neformalnog i formalnog učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inkluzivni putevi ka miru (Inclusive pathways to peace), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458“ je Erasmus+ KA2 projekat *partnerstva za saradnju u oblasti mladih,* kojim koordinira Udruženje Studio B (Hrvatska), sa partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španije (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Kipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekat ima za cilj da uključi i osnaži 181 mladu osobu veštinama rešavanja konflikata kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i da poveća kvalitet omladinskog rada opremanjem 130 omladinskih radnika novim veštinama, pristupima i alatima. Projekat promoviše zajedničke vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava. Nakon participativnog akcionog istraživanja i korišćenja kreativnog pristupa gamifikaciji, partneri su zajednički kreirali otvorene obrazovne resurse — uključujući interaktivne sobe za bekstvo unapređene elementima 360° i proširene stvarnosti — koji podržavaju mlade u razvijanju empatije, komunikacije i veština rešavanja konflikata. Kombinovanjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija, projekat jača kvalitet omladinskog rada i doprinosi kohezivnijim, demokratskijim i mirnijim zajednicama širom Evrope.

Co-funded by the European Union
Udruga Studio B
AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES
Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat u okviru projekta.

Tokom njegove realizacije, partneri su sarađivali na kreiranju i testiranju obrazovnih soba za bekstvo usmerenih na teme povezane sa izgradnjom mira, transformacijom konflikata, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i saradnjom među mladima. Kroz međunarodnu saradnju i razmenu iskustava, projekat je istraživao kako učenje zasnovano na igri i visoko participativne obrazovne aktivnosti mogu da podstaknu aktivno učešće i smisleno učenje među mladima. Sobe za bekstvo u ovom vodiču razvila su četiri nacionalna tima od po 10 mladih i 2 omladinska radnika, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u martu 2026. godine, zatim dodatno unapređene na osnovu povratnih informacija učesnika te mobilnosti, da bi se konačno koristile na lokalnim događajima u Hrvatskoj, Kipru i Španiji. Ovaj pristup omogućio nam je da kreiramo smislen resurs za učenje koji je istovremeno zabavan i edukativan za mlade i omladinske radnike, uz imerzivno iskustvo koje ide znatno dublje od tradicionalnih metoda učenja.

Ovaj vodič je kreiran kao praktičan resurs podrške za edukatore, omladinske radnike, trenere, facilitatore i organizacije zainteresovane za korišćenje obrazovnih soba za bekstvo u svom radu.

Nadamo se da ćete uživati u njegovom korišćenju koliko smo mi uživali u procesu njegovog stvaranja!

Co-funded by the European Union

Kuća unutrašnjih senki

1 Uvod

A) Kontekst

Ova specifična soba, „*Kuća unutrašnjih senki*“, fokusira se na unutrašnji aspekt izgradnje mira: emocionalnu inteligenciju. Zasniva se na premisi da niko ne može graditi mir sa drugima bez prethodnog razumevanja i upravljanja sopstvenim emocijama i prepoznavanja skrivenih emocionalnih potreba onih koji su mu najbliži.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba je osmišljena da metaforički predstavlja porodičnu kuću koja služi kao zamena za ljudski um. Atmosfera prelazi od tame i misterije ka jasnoći i osvetljenju.

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

Zona 2 (1. sprat — Kuhinja/Dnevna soba): Haotično, ali domaće. Sto pretrpan kuhinjskim priborom i polomljenim predmetima predstavlja „nered“ svakodnevnih sirovih emocija i konflikta.

Zona 3 (2. sprat — Hodnik): Prostor nalik galeriji sa portretima. Predstavlja fasadu koju predstavljamo svetu nasuprot naše unutrašnje stvarnosti.

Zona 4 (Tavan): Refleksivni prostor koji sadrži ogledalo. Ovo predstavlja samoostvarenje i konačni trenutak jasnoće.

C) Obrazovni ciljevi

- Identifikovanje specifičnih emocionalnih okidača (pasivna agresija, bes) i mehanizama umirenja (duboko disanje, izvinjenje).
- Razumevanje da „polomljena“ ili teška emocionalna iskustva mogu učiniti osobu jačom i vrednijom ako se ispravno obrade.
- Učenje gledanja iza površinskog ponašanja (bes, tišina, osmeh) kako bi se pronašla osnovna potreba (strah, usamljenost, potreba za nežnošću).
- Shvatanje da krajnja odgovornost za nečije emocionalno blagostanje leži u samoj osobi.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika : 4-6

Profil grupe: Mladi zainteresovani za psihologiju, samorazvoj ili grupe koje traže timsku izgradnju sa fokusom na komunikaciju i emocionalno povezivanje.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

Co-funded by the European Union

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Prostor je uređen tako da **omogućava lako i bezbedno kretanje**, bez prepreka ili uskih prolaza koji bi mogli otežati učešće. Svi važni elementi postavljeni su na dohvat ruke, bez zahtevanja dodatnog napora, a zadaci koji su prvobitno bili planirani za pod premešteni su na sto kako bi bili dostupniji. Posebna pažnja posvećena je jasnim uputstvima, jednostavnoj upotrebi materijala i bezbednosti svih učesnika tokom aktivnosti.

Soba za bekstvo osmišljena je **da bude pristupačna za osobe sa različitim potrebama**, uključujući osobe sa oštećenjem sluha, osobe sa oštećenjem vida i korisnike invalidskih kolica, kako bi svi mogli da učestvuju ravnopravno. Zadaci i uputstva ne zavise od zvuka i sve važne informacije pružaju se u vizuelnom formatu. Svi pisani materijali takođe su prilagođeni za učesnike sa oštećenjem vida korišćenjem većih i jasnijih veličina slova, čineći ih lakšim za čitanje.

Aktivnost je fleksibilna i može se prilagoditi prema potrebama svake grupe. Cilj nije samo pružiti pristup, već i podržati aktivno učešće, kako bi svi mogli da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu na inkluzivan i ravnopravan način.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenario

DOBRODOŠLI KUĆI. DA LI ĆETE IKADA OTIĆI?

Spolja, izgleda kao savršena porodična kuća. Trava je zelena, a svetla su topla. Vlasnik vas dočekuje prijateljskim osmehom, ali možete osetiti da nešto nije u redu.

Klik. Vrata su zaključana. Vlasnik vas gleda i kaže: „Kuća izgleda savršeno, ali krije mračnu tajnu. Ako želite da odete, morate otkriti šta se nalazi unutra.“

Vaše putovanje ka izlazu:

POTPUNI MRAK: Počinjete u tami. Ne možete ništa da vidite — morate koristiti ostala čula da biste napredovali.

HAOTIČNA KUHINJA: Srce doma je totalni nered. Možete li pronaći tragove skrivene u haosu?

PORODIČNE MASKE: Ova porodica skriva svoja prava lica. Otkrijte ko su zaista kako biste otključali sledeća vrata.

TAVAN: Poslednja soba. Da biste izašli, morate prestati da bežite i suočiti se sa sopstvenim strahovima.

Imate 45 minuta. Hoćete li rešiti misteriju i pobeći, ili ćete zauvek ostati u ovoj „savršenoj“ kući?

SAT POČINJE DA OTKUCAVA. DA LI STE SPREMNI?

2.2 Cilj igre

Kroz metaforu kuće (koja predstavlja ljudski um), igrači moraju da osvetle svoje „senke“ (neobrađene emocije) kako bi izašli kao emocionalno inteligentniji pojedinci. Moraju da reše zagonetke vezane za emocionalnu regulaciju, empatiju i

Co-funded by the European Union

samoreflekciju kako bi pronašli finalni ključ — koji je spoznaja da u sebi nose moć da spasu sami sebe.

2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:

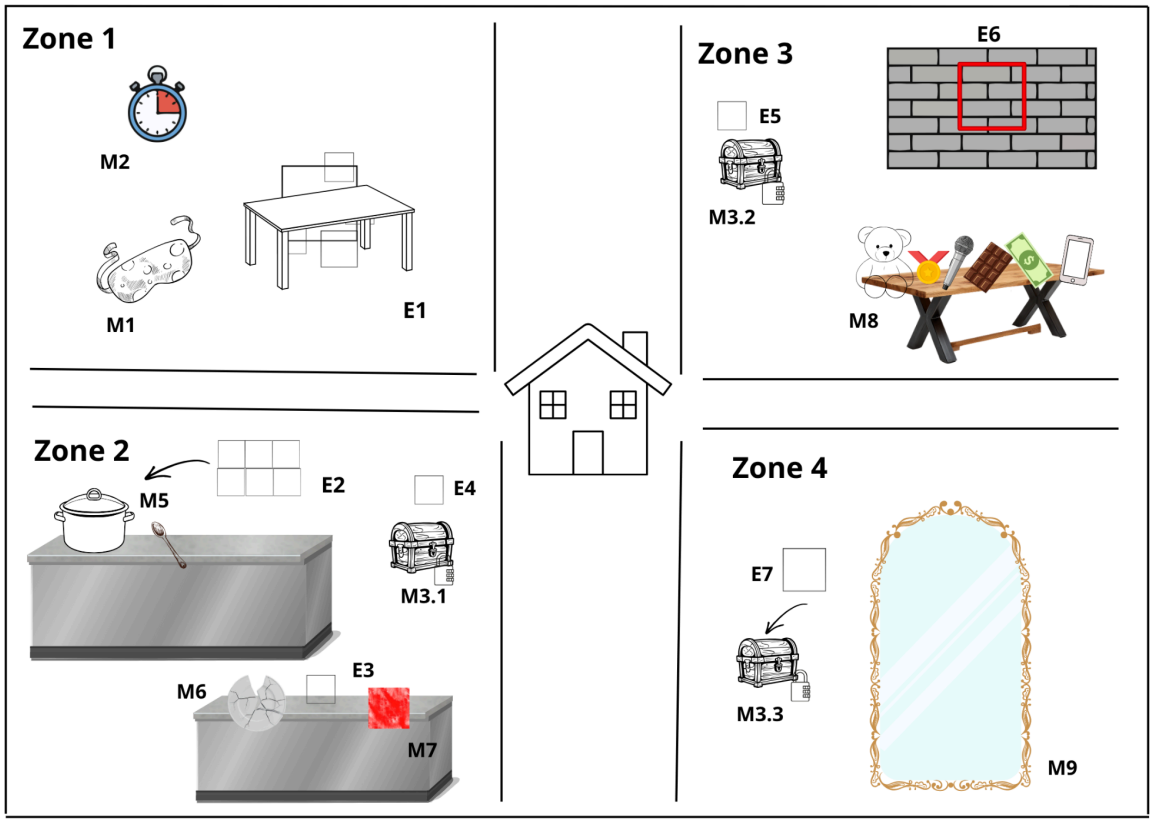
Soba može biti jedan veliki prostor podeljen na „zone“ ili stvarne odvojene prostorije ako su dostupne.

Zona 1: Ulazna oblast. Mora biti sposobna za potpuno zamračenje.

Zona 2: Postavka stola koja predstavlja kuhinju/dnevnu sobu.

Zona 3: Zid ili deo koji predstavlja hodnik sa slikama emotikona.

Zona 4: Izdvojeni ugao ili završna stanica koja predstavlja tavan sa ogledalom.



2.4 Materijali

Opšti:

- M1: Povezi za oči (po jedan za svakog igrača)
- M2: Tajmer (45 minuta)

Co-funded by the European Union

- M3: Tri zaključane kutije (*Označene: „1. SPRAT“, „2. SPRAT“, „TAVAN“)*
- M4: Trocifrani kombinovani katanci (ili način za validaciju kodova). Katanac 1 — kod 421, Katanac 2 — kod 973, Katanac 3 — kod 528

Zona 2 (Kuhinja):

- M5: Pravi lonac za kuvanje i drvena kašika
- M6: Papirni tanjir sa velikim zlatnim brojem „7“ nacrtanim na njemu, isečen na 5–6 nepravilnih delova slagalice
- M7: Crvena providna folija

Zona 3 (Hodnik):

- M8: 6 predmeta:

  Medalja (Broj 5 na poleđini)
  Telefon (Broj 2 na poleđini)
  Plišani meda (Broj 8 na poleđini)
  Mikrofon
  Novac (Dolari, Evri ili valuta vaše zemlje)
  Čokolada

Zona 4 (Tavan):

- M9: Ogledalo

Dodatno:

Misteriozni ambijentalni zvuk treba da se pušta u pozadini, u skladu sa temom kuće. Upotreba mobilnih telefona je dozvoljena, jer su potrebni za skeniranje trigera.

Tajmer. Tajmer može biti vidljivo prikazan u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Kako postaviti sobu

Sledeće korake potrebno je izvršiti pre nego što svaka grupa učesnika započne svoje putovanje kroz sobu za bekstvo.

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M9) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita ili Unlock Peace — Modula* za samostalnu *izradu elemenata*, tako da bude spremna za igranje:

Postavljanje Zone 1:

1. Uverite se da se soba može potpuno zamračiti.

Co-funded by the European Union

2. Rasporedite 4 dela „Pozivnice“ (E1) na stolu. Napravite delove slagalice od kartona kako bi ih bilo lakše sklopiti.
3. Pripremite poveze za oči (M1) na ulazu.

Postavljanje Zone 2:

4. Postavite lonac, kašiku i zgužvane papire sa sastojcima (M5, E2) na sto.
5. Izmešajte delove polomljenog tanjira (M6) na stolu. Postavite zagonetku „Crvene naočare“
6. (E3) i crvenu foliju (M7) na sto.
7. Zaključajte uputstva ili sledeći trag (E4) unutar kutije „1. SPRAT“ (kod 4-2-1).

Postavljanje Zone 3:

8. Stavite belešku (E5) u kutiju „2. SPRAT“.
9. Postavite odštampane slike osmehnutih lica (E6) na zidove po sobi. Međutim, poslednji triger koji vodi do 360-stepene sobe treba da bude najteži za pronalaženje — postavite ga najdalje od stola kako bi morali da skeniraju sve ostalo pre toga.
10. Postavite predmete (M8) u blizini na sto. Uverite se da se brojevi na poleđini predmeta podudaraju sa tačnim slikovnim kodom (5-2-8).
11. Zaključajte kutiju „2. SPRAT“ kodom 9-7-3.

Postavljanje Zone 4:

12. Postavite ogledalo (M9) u završnoj oblasti.
13. Stavite belešku pisanu ogledalom (E7) unutar kutije „TAVAN“. Korak 14 — Zaključajte kutiju „TAVAN“ kodom 5-2-8.

Resetovanje: Uverite se da su svi katanci resetovani na odgovarajuće kodove (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Koraci 1 do 14 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- -Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.

- -Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

Co-funded by the European Union

3 Implementacija korak po korak

3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debrifuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

U prostoru igre, savetujemo da game master ostane malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno razvijaju, i kako bi bili manje u iskušenju da traže nagoveštaje ili da procenjuju reakcije game mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

GM igra ulogu „Vlasnika kuće." Lik je prijatan, ali tajanstven, blago melanholičan — kao da je dugo zarobljen u ovoj kući emocija. GM vodi igrače „spolja" (putem glasa), ali počinje fizički prisutan na vratima.

3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite scenario ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već *igrali sobu za bekstvo*, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

GM: *„Dobrodošli u Kuću unutrašnjih senki. Spolja izgleda savršeno, zar ne? Baš kao što mi pokušavamo da izgledamo drugima. Ali da biste izašli, morate se suočiti sa onim što se krije unutra. Zaključaću vas kako biste imali vremena da... razmislite."*

GM zaključava vrata i gasi svetla (Zamračenje).

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- Poštujte rekvizite i dekor: Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti. Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.

Co-funded by the European Union

- Komunicirajte efikasno. Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- Mudro koristite resurse. Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- Ostanite fokusirani. Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- Koncentrišite se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- Upravljajte vremenom. Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- Ostanite pozitivni i ohrabrujući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- Potražite pomoć ako je potrebno. Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- Poštujte bezbednosne smernice. Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da uživate u iskustvu! Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra** i daje **određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

Co-funded by the European Union

- Zona 1 (Tama): Ako igrači samo nasumično gmižu, podsetite ih: „Komunicirajte. Recite jedni drugima gde se nalazite.“
- Zona 2 (Kuhinja): Ako se muče sa loncem, nagoveštaj: „Samo pozitivni sastojci prave dobar obrok.“ Ako se muče sa crvenim šarama, nagoveštaj: „Potreban vam je filter da biste videli istinu kroz bes.“
- Zona 3 (Hodnik): Ako ne znaju koji predmet ide gde, nagoveštaj: „Skenirajte kodove da čujete njihove unutrašnje misli. Šta Otac zapravo treba da bi mu bilo bolje?“
- Zona 4 (Ogledalo): Ako pročitaju tekst, ali ne izgovore kodnu reč, pitajte: „Koga gledate? Recite to naglas.“

3.4 Tok igre

1. Izazov: Tama na stepenicama
   Stepenište je u potpunom mraku (zamračenje).
   Svi igrači stavljaju poveze za oči pre ulaska u sobu (ili odmah na ulazu). GM rasipa 4 dela jednog lista papira (A4) po podu.
   Zadatak: GM kaže: „*Da biste ušli u kuću, morate naučiti da slušate jedni druge. Pronađite 4 dela ulaznice na podu. Ne smete skidati poveze za oči dok vam to ne kažem.*“
   Igrači puze i traže papire na dodir. Kada ih pronađu, moraju ih spojiti zajedno (držeći ih u rukama), i tek tada mogu skinuti poveze za oči.
   Zagonetka na kartonu: Papir je odštampan kao „*Pozivnica*“. Tekst glasi: „*Dobrodošli u Kuću senki. Broj soba je 4. Broj prozora je 2. Broj izlaza je 1. Srećno.*“

   Rešenje: Kod za prvu kutiju (Kutija „1. SPRAT“) je 4-2-1.

2. 1. Sprat: Kuhinja i dnevna soba (Prepoznavanje)
   Igrači otvaraju kutiju i pronalaze uputstva za 3 zagonetke. Moraju da dobiju kod X-Y-Z.
   Zagonetka 1 (X): Recept za smirenost Priča: „*U ovom loncu kuvamo emocije. Neki sastojci će pokvariti jelo (eskalirati konflikt), a neki će ga popraviti. Saberite samo one koji smiruju*.“
   Ubacite zgužvane papire u lonac sa sastojcima i njihovim „težinama“ napisanim na njima:
   - Pasivna agresija (100g)
   - Duboko disanje (4g)
   - Vikanje (50g)
   - Brojanje do deset (3g)
   - Lupanje vratima (20g)
   - Izvinjenje (2g)

Co-funded by the European Union

Rešenje: 4 + 3 + 2 = 9.
Prvi broj je 9.
Zagonetka 2 (Y): Kintsugi tanjir
Koncept: Kintsugi je japanska umetnost popravke polomljene keramike zlatom, proslavljajući njene pukotine.Priča: „
Ponekad pucamo pod pritiskom. Ali nismo otpad. Ako se ponovo složimo, postajemo vredniji. Složite ono što je polomljeno da biste videli broj.“
Igrači moraju da sklope „polomljeni tanjir“. Zlatne linije (pukotine) formiraće broj.Drugi broj je 7.

Zagonetka 3 (Z): Crvene naočare
Priča: „*Kada ste ljuti, vidite crveno. Bes skriva istinu. Koristite filter empatije.“*
Rešenje: Gledanjem kroz foliju, crvene šare nestaju, a plava trojka postaje vidljiva.Treći broj je 3.

FINALNI KOD: 9-7-3

3. 2. Sprat: „Hodnik uspomena“

Igrači otvaraju kutiju „2. SPRAT“ kodom 9-7-3.Unutra pronalaze belešku koja kaže:
„Iza svakog osmeha, tajna leži zakopana.“
Koristite telefon da raskrinkate osmehnute senke skeniranjem QR koda. Taj QR kod vodi do AR-a. Skenirajte osmehe da biste otključali reči koje čuvaju. Ovi fragmenti vodiće vas do Porodice — onih koji ostaju zarobljeni u uglovima vremena. Potražite ih da biste čuli njihove priče i osetili težinu tereta o kojima nikada nisu govorili."
Igrači moraju da skeniraju osmehe raspoređene po sobi, koji deluju kao trigeri. Svaki triger će otkriti specifičnu reč vezanu za emocionalnu inteligenciju. Jedan od ovih trigera sadržaće link koji ih vodi u 360-stepenu virtuelnu sobu.
Po ulasku u sobu, igrači moraju da pronađu tri fotografije: *Oca, Majku i Sina*. Svaka fotografija otkriva jednu rečenicu koja će biti ključna za drugi deo zadatka.
Lice Oca (Izgleda strogo/ljuto): Tekst: „*Vičem jer se bojim da neću moći da platim račune. Osećam se kao neuspeh.*“
Potrebni predmet: Medalja (simbol priznanja/uspeha). Na poleđini medalje je broj 5.
Lice Majke (Izgleda nasmejena/srećna): Tekst: „*Osmehujem se ceo dan zbog dece, ali noću plačem jer nemam nikoga sa kim da pričam.*“
Potrebni predmet: Telefon (simbol komunikacije). Na poleđini je broj 2.
Lice Tinejdžera (Nosi slušalice, ignoriše sve): Tekst: „*Pravim se da me nije briga, ali samo želim da me neko zagrli.“*
Potrebni predmet: Plišani meda (simbol nežnosti/naklonosti). Na poleđini je broj 8.

Co-funded by the European Union

Kada se pronađu sve tri fotografije, dobiće dalja uputstva: „Svaka slika ispričala je priču o skrivenoj borbi. Sada pogledajte oko sebe i pronađite predmete koji nude utehu, priznanje i glas onima koji pate u tišini. Oni su ključevi za rešavanje onoga što izgleda nerešivo."
U blizini na stolu nalazi se 6 predmeta. 3 tačna sa brojevima i 3 pogrešna.
Zadatak: Igrači moraju da povežu tačan predmet sa tačnom osobom.
Medalju sa ocem, telefon sa majkom i plišanog medu sa sinom.

FINALNI KOD: 5-2-8

4. 3. Sprat: „Tavan"
   Igrači otvaraju poslednju kutiju „TAVAN" kodom 528. Unutra pronalaze samo jedan papir sa čudnim tekstom i uputstvom da pronađu ogledalo u sobi.

   Nagoveštaj: *KLJUČ JE REČ KOJU VIDITE KADA POGLEDATE U OGLEDALO.*
   Napišite poruku na komadu papira, ali naopako (pisanje ogledalom). Najlakši način da to uradite je da napišete poruku na tankom papiru crnim markerom, preokrenete papir i pratite ono što se vidi kroz njega. To je vaš „tekst ogledala".
   Tekst: „*Jedina osoba koja vas može spasiti gleda vas upravo sada.*"
   Igrači moraju da postave papir ispred ogledala da bi pročitali poruku.
   Poslednja rečenica govori im da je ključ ono što vide u ogledalu.
   Pogledaju u ogledalo → Vide SEBE.
   GM pita: „Ko je ključ za izlazak iz kuće?"
   Igrači moraju da odgovore: „JA."
   Kada kažu „JA", GM uključuje svetla u sobi (ako su bila prigušena) ili pušta pobedničku, veselu pesmu.

3.5 Faza debrifinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

- Kako se osećalo raditi u mraku? Da li ste verovali svojim saigračima?
- U kuhinji, zašto mislite da je „pasivna agresija" bio težak sastojak, a „izvinjenje" lak? Koje je teže nositi?

Co-funded by the European Union

- Što se tiče porodičnih portreta: Koliko često pogrešno tumačimo nečiji bes kao „zlovolju“ umesto straha ili tuge?
- Završna poruka bila je da ste „Vi“ ključ. Kako se ovo primenjuje na vaš svakodnevni život i rešavanje konflikata?

Grupna fotografija: Game master pomaže igračima da se fotografišu kao proslava završetka igre.

Povratne informacije učesnika: Game master poziva igrače da podele eventualne dodatne povratne informacije o iskustvu.



Co-funded by the European Union

Impresum

Ovaj metodološki vodič kreiran je u okviru Erasmus+ projekta „Inkluzivni putevi ka miru (*Inclusive pathways to peace*)“, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.

Ovaj projekat je sufinansirala Evropska unija.

Izdavač

UDRUŽENJE SVETLOST
ŠIME KATIĆA 1
15000 ŠABAC – SRBIJA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni i odgovorni urednik

Marija Ristić, Udruženje Svetlost

Dizajn

Vojislav Radosavljević

Saradnici

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

Jul 2026.



