INCLUSIVE PATHways TO PEACE

İç Gölgelerin Evi

Yöntemsel kılavuz

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Giriş

“Block H8 - Peace puzzles Toolkit” yöntemsel kılavuzu, gençleri oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla çatışma çözme becerileriyle buluşturmak ve güçlendirmek için bir metodoloji ve yenilikçi araçlar sunar; gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını yeni beceriler, yaklaşımlar ve yöntemlerle donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlar. Hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunmayı hedefler.

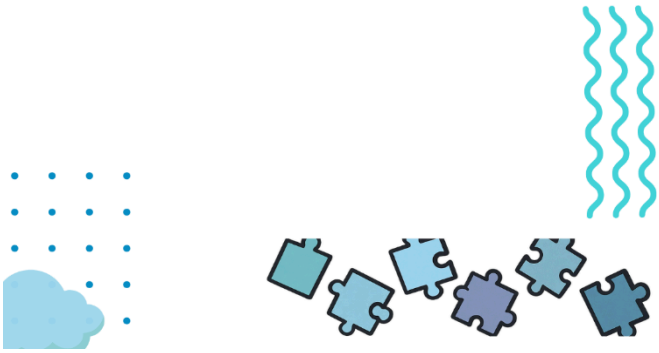
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan kuruluşların kapasitesinin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlıyoruz.

Bu araç setine 360 derece fotoğraf/video ve Artırılmış Gerçeklik gibi dijital unsurların dahil edilmesi, yaygın eğitime yenilikçi bir yaklaşım sunar. İçeriğin İngilizce, Hırvatça, Sırpça, İspanyolca, Yunanca ve Türkçe olarak erişilebilir olması; gençlik çalışanlarının, gençlik kuruluşlarının ve eğitim sağlayıcılarının aracı farklı dilsel ve kültürel bağlamlara saygı gösteren bir biçimde kullanabilmesini sağlar.

Gençler açısından bu Açık Eğitim Kaynaklarının genel amacı; aktif katılım yoluyla gençlerde eleştirel düşünme ve problem çözme, karar verme, takım çalışması, medya okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, liderlik, profesyonellik ve güçlü empati becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve böylece gençlerin çatışmaları önleme ve çözme kapasitelerini güçlendirmektir.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Yöntemsel Kılavuz; barış inşası, insan hakları, kapsayıcılık, şiddetsiz iletişim, duygusal zeka, dijital güvenlik ve ayrımcılığın önlenmesine odaklanan 8 eğitsel kaçış odası etkinliğinin hazırlanması ve uygulanması için pratik bir el kitabıdır.

Kılavuz her oda için ayrıntılı metodolojiler sunar. Her kaçış odası için mekanın görsel düzenini, eğitim hedeflerini, hedef grubu, erişilebilirlik ve uyarlama seçeneklerini, senaryoyu, oyunun amacını, oda düzenini, gerekli materyalleri, hazırlık sürecini, Oyun Yöneticisinin rolünü, oyunun akışını, önerileri, ipuçlarını ve değerlendirme sorularını açıklar; böylece hem yaygın hem de örgün öğrenme ortamlarında çalışan her uygulayıcı için kapsamlı bir araç sağlar.



Co-funded by the European Union

Proje bağlamı

"Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" gençlik alanında bir Erasmus+ KA2 İş Birliği Ortaklıkları projesidir. Proje, Studio B Derneği (Hırvatistan) koordinasyonunda; Sırbistan'dan Udruženje Svetlost, İspanya'dan ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU ve Kıbrıs'tan Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding ortaklığıyla yürütülmektedir. Proje, oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla 181 genci çatışma çözme becerileriyle buluşturmayı ve güçlendirmeyi; 130 gençlik çalışanını yeni beceriler, yaklaşımlar ve araçlarla donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Proje; hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunur. Katılımcı eylem araştırmasının ve yaratıcı oyunlaştırma yaklaşımının ardından ortaklar; gençlerin empati, iletişim ve çatışma çözme becerilerini geliştirmelerini destekleyen, 360° ve artırılmış gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli kaçış odaları dahil olmak üzere Açık Eğitim Kaynaklarını birlikte oluşturmuştur. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmekte ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl toplulukların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmeyi ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl topluluklara katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

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

Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

Uygulama sürecinde ortaklar; barış inşası, çatışma dönüşümü, empati, insan hakları, iletişim ve gençler arasında iş birliğiyle bağlantılı konulara odaklanan eğitsel kaçış odalarının oluşturulması ve test edilmesi üzerinde birlikte çalışmıştır. Uluslararası iş birliği ve deneyim paylaşımı aracılığıyla proje, oyun temelli öğrenmenin ve yüksek katılımlı eğitim etkinliklerinin gençler arasında aktif katılımı ve anlamlı öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini araştırmıştır. Bu kılavuzdaki kaçış odaları, her biri 10 genç ve 2 gençlik çalışanından oluşan dört ulusal ekip tarafından geliştirilmiş; Mart 2026'da Sırbistan'ın Šabac kentinde uluslararası bir ortamda test edilmiş; bu hareketliliğe katılanların geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve son olarak Hırvatistan, Kıbrıs ve İspanya'daki yerel etkinliklerde kullanılacak hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, hem gençler hem de gençlik çalışanları için eğlenceli ve eğitici olan, geleneksel öğrenme yöntemlerinden çok daha derin bir sürükleyici deneyim sunan anlamlı bir öğrenme kaynağı oluşturmamızı sağlamıştır.

Bu kılavuz; eğitsel kaçış odalarını çalışmalarında kullanmak isteyen eğitimciler, gençlik çalışanları, eğitmenler, kolaylaştırıcılar ve kuruluşlar için pratik bir destek kaynağı olarak hazırlanmıştır.

Kılavuzu kullanmaktan, onu hazırlama sürecinde bizim aldığımız kadar keyif almanızı umuyoruz!

İç Gölgelerin Evi

1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, "*İç Gölgelerin Evi*", barış inşasının içsel boyutuna, yani Duygusal Zekaya odaklanmaktadır. Oda, kişinin önce kendi duygularını anlamadan ve yönetmeden, ayrıca en yakınındaki insanların gizli duygusal ihtiyaçlarını fark etmeden başkalarıyla barış inşa edemeyeceği düşüncesi üzerine kurulmuştur.

B) Odanın görsel sunumu

Oda, insan zihnini temsil eden metaforik bir aile evi olarak tasarlanmıştır. Atmosfer, karanlık ve gizemden açıklığa ve aydınlanmaya doğru dönüşür.

Alan 1 (Giriş/Merdivenler): Zifiri karanlık. Bu alan bilinçaltını ve bilinmeyene duyulan korkuyu temsil eder.

Alan 2 (1. Kat – Mutfak/Oturma Odası): Kaotik ama ev ortamını yansıtan bir alan. Yemek pişirme gereçleri ve kırık eşyalarla dolu bir masa, günlük ham duyguların ve çatışmaların "karmaşasını" temsil eder.

Alan 3 (2. Kat – Koridor): Portrelerle dolu galeri benzeri bir alan. Bu bölüm, dünyaya sunduğumuz yüz ile içsel gerçekliğimiz arasındaki farkı temsil eder.

Alan 4 (Çatı Katı): İçinde bir ayna bulunan düşünsel bir alan. Bu bölüm, kişinin kendini fark etmesini ve nihai aydınlanma anını temsil eder.

C) Eğitim hedefleri

- → Belirli duygusal tetikleyicileri (pasif agresif davranışlar, öfke) ve sakinleştirici yöntemleri (derin nefes alma, özür dileme) tanımlamak.
- → "Kırılmış" ya da zorlayıcı duygusal deneyimlerin, doğru şekilde işlendiğinde kişiyi daha güçlü ve daha değerli hâle getirebileceğini anlamak.
- → Öfke, sessizlik veya sürekli gülümseme gibi yüzeyde görünen davranışların ötesine bakarak, bunların altında yatan gerçek ihtiyacı (korku, yalnızlık, sevgi ihtiyacı) keşfetmeyi öğrenmek.
- → Kişinin duygusal iyi oluşundan nihai olarak kendisinin sorumlu olduğunu fark etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 4-6

Grup profili: Psikolojiye, kişisel gelişime ilgi duyan gençler veya iletişim ve duygusal bağ kurma odaklı takım çalışması deneyimi arayan gruplar.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Alan, **kolay ve güvenli hareket** etmeye imkan verecek şekilde; katılımı zorlaştırabilecek engeller veya dar geçitler olmadan düzenlenmiştir. Tüm önemli öğeler ek çaba gerektirmeden kolayca erişilebilecek yerlere yerleştirilmiş, başlangıçta yerde yapılması

Co-funded by the European Union

planlanan görevler daha erişilebilir olmaları için masaya taşınmıştır. Açık talimatlara, materyallerin kolay kullanımına ve etkinlik boyunca tüm katılımcıların güvenliğine özel önem verilir.

Kaçış odası, farklı ihtiyaçları olan kişiler için erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır; işitme engelli, görme engelli katılımcılar ve tekerlekli sandalye kullanıcıları dahil herkes eşit biçimde katılabilir. Görevler ve talimatlar sese bağlı değildir ve tüm önemli bilgiler görsel formatta sunulur. Tüm yazılı materyaller de daha büyük ve daha okunaklı yazı boyutları kullanılarak görme engelli katılımcılara uyarlanır ve okunmaları kolaylaştırılır.

Etkinlik esnektir ve her grubun ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir. Amaç yalnızca erişim sağlamak değil, aynı zamanda aktif katılımı desteklemektir; böylece herkes kapsayıcı ve eşit bir şekilde katkıda bulunabilir, keşfedebilir ve deneyimin tadını çıkarabilir.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

EVE HOŞ GELDİN. BURADAN AYRILABİLECEK MİSİN?

Dışarıdan bakıldığında burası mükemmel bir aile evi gibi görünmektedir. Çimler yemyeşildir ve ışıklar sıcak bir atmosfer yaymaktadır. Ev sahibi sizi dostça bir gülümsemeyle karşılar, ancak bir şeylerin ters gittiğini hissedersiniz.

Klik. Kapı kilitlenir. Ev sahibi size bakar ve şöyle der:
"Bu ev mükemmel görünüyor, ama karanlık bir sır saklıyor. Eğer buradan çıkmak istiyorsanız, içeride ne olduğunu ortaya çıkarmalısınız."

Çıkışa Giden Yol:

TAM KARANLIK: Yolculuğun karanlıkta başlar. Hiçbir şey göremezsin—ilerlemek için diğer duyularını kullanmak zorundasın.

DAĞINIK MUTFAK: Evin kalbi tamamen dağınıktır. Kaosun içinde gizlenmiş ipuçlarını bulabilir misin?

AİLE MASKELERİ: Bu aile gerçek yüzlerini saklıyor. Bir sonraki kapıyı açmak için onların kim olduğunu ortaya çıkarman gerekiyor.

ÇATI KATI: Son oda. Buradan çıkmak için kaçmayı bırakıp kendi korkularınla yüzleşmelisin.

45 dakikan var. Gizemi çözüp kaçabilecek misin, yoksa bu "mükemmel" evde kalmaya devam mı edeceksin?

SAAT BAŞLIYOR. HAZIR MISIN?

2.2 Oyunun amacı

Katılımcılar, insan zihnini temsil eden bir ev metaforu üzerinden ilerleyerek kendi "gölgelerini" (işlenmemiş duygularını) aydınlatmak ve duygusal olarak daha gelişmiş bireyler olarak çıkışa ulaşmak zorundadır. Duygusal düzenleme, empati ve öz-farkındalık temalarına dayalı bulmacaları çözerek son anahtara ulaşırlar. Bu anahtar, nihai farkındalığı temsil eder: kendilerini kurtarma gücünün aslında kendi ellerinde olduğu gerçeği.

2.3 Oda düzeni

Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın

Co-funded by the European Union

tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:

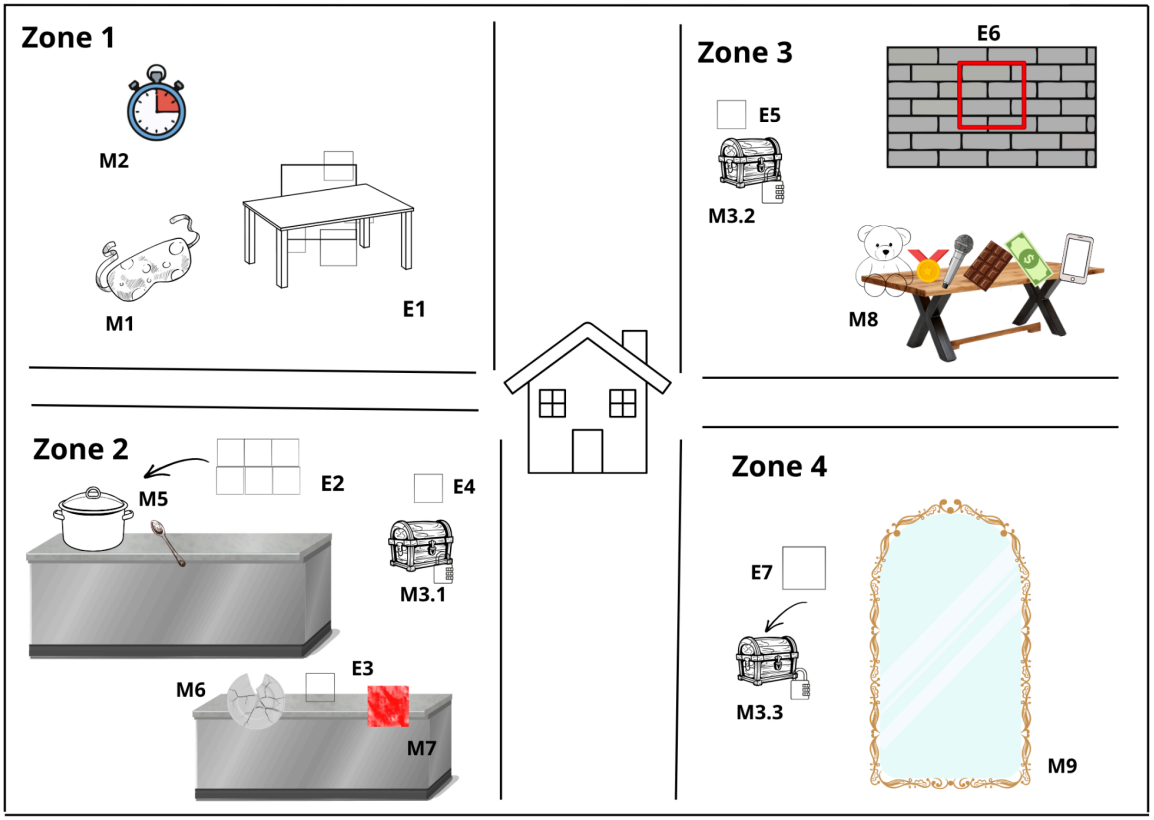
Oda, "alanlara" ayrılmış tek bir büyük alan olabilir ya da mevcutsa fiziksel olarak ayrı odalardan oluşabilir.

Alan 1: Giriş alanı – Tamamen karartılabilir (blackout) bir alan olmalıdır.

Alan 2: Mutfak/Oturma odası düzeni – Bir masa kurulumu içeren, mutfak ve yaşam alanını temsil eden bölüm.

Alan 3: Koridor alanı – Emoji görsellerinin bulunduğu resimlerle/duvar düzeniyle temsil edilen bir bölüm.

Alan 4: Çatı katını temsil eden, daha izole bir köşe ya da son istasyon alanı. Bu bölümde bir ayna bulunur ve nihai farkındalık / kendini görme temasını temsil eder.



2.4 Materyaller

Genel:

- → M1: Gözbağları (her katılımcı için).
- → M2: Zamanlayıcı (45 dakika).
- → M3: Kilitli üç kutu (Şu *şekilde etiketlenmeli: "1. KAT", "2. KAT", "ÇATI KATI").*
- → M4: 3-sayılı kilitler (ya da kod doğrulamak için yöntemler). Kilit 1 – kod 421, Kilit 2 – kod 973, Kilit 3 – kod 528

Alan 2 (Mutfak):

Co-funded by the European Union

→ M5: Tencere ve tahta kaşık.

→ M6: Üzerinde altın bir “7” bulunan büyük kağıt tabak. Bulmaca oluşturmak için 5-6 parça oluşacak şekilde kesin.

→ M7: Kırmızı şeffaf folyo.

Alan 3 (Koridor):

→ M8: 6 Obje:

Madalya (arkasında 5 sayısı).
Telefon (arkasında 2 sayısı).
Oyuncak Ayı (arkasında 8 sayısı).
Mikrofon
Banknot (Dolar, Euro ya da ülkenizin para birimi)
Çikolata

Alan 4 (Çatı katı):

→ M9: Ayna.

Ek olarak:

Arka planda, evin temasıyla uyumlu şekilde gizemli ve atmosferik bir ambiyans sesi çalmalıdır. Mobil telefon kullanımı serbesttir; çünkü tetikleyicileri (ipuçlarını) taramak ve etkinleştirmek için gereklidir.

Zamanlayıcı odada görünür biçimde bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

2.5 Odanın kurulumu

Her katılımcı grubu kaçış odası macerasına başlamadan önce aşağıdaki adımları uygulamanız gerekir.

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M9) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit’teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - *DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek* için aşağıdaki adımları izleyin:

Alan 1 Kurulumu:

1. Adım 1 – Odanın tamamen zifiri karanlık hale getirilebildiğinden emin olun.
2. Adım 2 – “Davetiye”nin (E1) 4 parçasını masaya yerleştirin. Bulmacaların karton üzerinde olması, birleştirmeyi kolaylaştırır.
3. Adım 3 – Girişte göz bantlarını (M1) hazır bulundurun.

Alan 2 Kurulumu:

4. Adım 4: Tencere, kaşık ve buruşuk malzeme kâğıtlarını (M5, E2) bir masanın üzerine yerleştirin.
5. Adım 5: Kırık tabak parçalarını (M6) masanın üzerine karışık şekilde yerleştirin.
   Adım 6: “Kırmızı Gözlükler” bulmaca kâğıdını

Co-funded by the European Union

6. (E3) ve kırmızı folyoyu (M7) masanın üzerine koyun.
7. Adım 7: “1. KAT” kutusunu (Kod: 4-2-1) kilitleyin ve sonraki ipucu/ talimatları (E4) içine yerleştirin.

Alan 3 Kurulumu:

8. Adım 8: Notu (E5) “2. KAT” kutusunun içine yerleştirin.
9. Adım 9: Basılı emoji yüz görsellerini (E6) odanın duvarlarına yerleştirin. 360° odaya giden son tetikleyici en zor bulunacak şekilde konumlandırılmalı; oyuncuların önce diğer tüm görselleri taraması sağlanmalıdır.
10. Adım 10: Objeleri(M8) yakındaki masaya yerleştirin. Arkalarındaki sayıların doğru görsel kodla eşleştiğinden emin olun (5-2-8).
11. Adım 11: “2. KAT” kutusunu 9-7-3 kodu ile kilitleyin

Alan 4 Kurulumu:

12. Adım 12: Aynayı (M9) son alana yerleştirin.
13. Adım 13: Ayna yazısı içeren notu (E7) “ÇATI KATI” kutusunun içine yerleştirin. Adım 14: “ÇATI KATI” kutusunu 5-2-8 kodu ile kilitleyin.

Sıfırlama: Tüm kilitlerin ilgili kodlara (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8) doğru şekilde sıfırlandığından emin olun.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 14'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

→ -Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.

→ -Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3 Adım adım uygulama

3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

→ Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;

→ Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;

→ Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

→ Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

Oyun alanında, oyuncuların kendi başlarına gelişebilmeleri ve ipucu isteme ya da oyun yöneticisinin tepkilerini yorumlama eğiliminden uzak durabilmeleri için, oyun yöneticisinin gruptan biraz uzakta kalmasını öneririz.

Co-funded by the European Union

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, "Ev Sahibi" rolünü üstlenir. Bu persona davetkar ama gizemlidir; hafif melankolik bir tonu vardır ve sanki uzun süredir bu duyguların evi içinde hapsolmuş olduğunu ima eder. Katılımcıları "dışarıdan" (ses aracılığıyla) yönlendirir, ancak oyunun başında fiziksel olarak kapıda hazır bulunur.

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtması ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa senaryoyu açıklayın ve süre hakkında bilgi verin.

Katılımcılara daha önce *kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını* sorun; oynamamışlarsa, kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini onlara açıklayın.

Oyun yöneticisi: *"İç Gölgelerin Evi'ne hoş geldin. Dışarıdan bakınca kusursuz görünüyor, değil mi? Tıpkı başkalarına görünmeye çalıştığımız gibi. Ama buradan çıkmak için içeride saklananla yüzleşmelisin. Seni buraya kilitleyeceğim, böylece düşünmek için... zamanın olur."*

Oyun yöneticisi kapıyı kilitler ve ışıkları kapatır (Blackout).

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- → Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin, özen ve dikkatle davranın.
- → Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- → Etkili İletişim Kurun. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- → Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını dinlemek çok önemlidir.
- → Kaynaklarınızı akıllıca kullanın. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- → Zorluklara çözüm bulmak için yaratıcı düşünün ve kalıpların dışında düşünün.
- → Odaklanın. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- → Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- → Zamanınızı iyi yönetin. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- → Olumlu ve cesaret verici olun. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.

Co-funded by the European Union

→ Gerekirse yardım isteyin. Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.

→ Güvenlik kurallarına uyun. Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.

→ Her şeyden önce, bu deneyimin tadını çıkarmayı unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

*İPUCU- Talimatları oyun alanının dışında, tercihen oyuncuların oyun yöneticisinin söylediklerine odaklanabilecekleri daha sessiz bir alanda vermek daha iyidir.

3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları **gözlemlemeli** ve onlara bazı **ipuçları veya püf noktaları** vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda, duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

→ Alan 1 (Karanlık): Katılımcılar rastgele hareket ediyorsa, onlara şunu hatırlatın: "İletişim kurun. Nerede olduğunuzu birbirinize söyleyin."

→ Alan 2 (Mutfak): Eğer tencereyle zorlanırlarsa ipucu ver: “İyi bir yemek sadece pozitif içeriklerle olur.” Eğer kırmızı karalamalarla zorlanırlarsa ipucu ver: “Öfkenin içinden gerçeği görebilmek için bir filtreye ihtiyacın var.”

→ Alan 3 (Koridor): Eğer hangi nesnenin nereye konacağını bilemezlerse ipucu ver: “Kodları tarayıp onların iç seslerini dinle. Baba aslında kendini daha iyi hissetmek için neye ihtiyaç duyuyor?”

→ Alan 4 (Ayna): Eğer metni okurlar ama kod kelimesini söylemezlerse sor: “Kime bakıyorsun? Sesli söyle.”

3.4 Oyunun seyri

1. Etap: Merdivenlerde Karanlık
   Merdivenler tamamen karanlık.
   Tüm katılımcılar odaya girmeden önce (veya girişte) göz bantlarını takar. Oyun yöneticisi, bir kağıdın (A4) 4 parçasını yere saçar.
   Görev: Oyun yöneticisi şöyle der: "Eve girmek için birbirinizi dinlemeyi öğrenmelisiniz. Yerdeki giriş bileti parçalarını bulun. Ben söyleyene kadar göz bağlarını çıkarmak yok.”
   Katılımcılar sürünerek ve dokunarak kâğıt parçalarını arar. Bulduklarında ellerinde birleştirirler ve ancak bundan sonra göz bağlarını çıkarabilirler.
   Karton üzerindeki bulmaca: Kağıtta “*Davetiye*” başlığıyla bir metin basılıdır:
   “*Gölgelerin Evi’ne hoş geldiniz. Oda sayısı 4’tür. Pencere sayısı 2’dir. Çıkış sayısı 1’dir. Bol şans.”*
   Çözüm: “1. KAT” kutusunun şifresi 4-2-1’dir.

Co-funded by the European Union

2. 1. Kat: Mutfak ve Oturma Odası (Tanınma)
   Katılımcılar kutuyu açar ve 3 bulmaca için talimatları bulur. X-Y-Z kodunu bulmaları gerekir.
   Bulmaca 1 (X): *Sakinliğin Reçetesi Hikaye: " Bu tencerede duyguları pişiriyoruz. Bazı malzemeler yemeği bozar (çatışmayı artırır), bazıları ise düzeltir. Sadece ortamı sakinleştirenleri topla."*
   İçinde "malzeme" ve ağırlıkları yazılı buruşturulmuş kâğıtlar tencereye atılır:
   - → Pasif agresiflik (100g)
   - → Derin nefes alıp vermek (4g)
   - → Bağırmak (50g)
   - → 10'a kadar saymak (3g)
   - → Kapı çarpmak (20g)
   - → Özür dilemek (2g)

   Çözüm: 4 + 3 + 2 = 9.
   İlk sayı 9'dur.
   Bulmaca 2 (Y): Kintsugi Tabağı
   Kavram: Kintsugi, kırık seramiklerin altınla onarılması sanatıdır; çatlakları saklamak yerine onları vurgular.
   Hikaye: "*Bazen baskı altında kırılırız. Ama biz çöp değiliz. Kendimizi yeniden birleştirirsek daha değerli hale geliriz. Sayıyı görmek için kırık olanı bir araya getir.*"
   Katılımcılar "kırık tabağı" birleştirirler. Birleştirilince, tabaktaki altın çizgiler 7 sayısını oluşturacaktır.
   İkinci sayı 7'dir.
   Bulmaca 3 (Z): Kırmızı Gözlükler
   Hikaye: *"Öfkelendiğinde her şeyi kırmızı görürsün. Öfke gerçeği gizler. Gerçeği görmek için empati filtresini kullan."*
   Çözüm: Folyonun içinden bakıldığında kırmızı karalamalar kaybolur ve mavi "3" görünür.
   Üçüncü sayı ise 3'tür.
   KOD: 9-7-3
3. 2. Kat: "Anılar Koridoru"
   Oyuncular 9-7-3 koduyla "2. KAT" kutusunu açar.
   İçinden şu not çıkar: *"Her gülümsemenin ardında gömülü bir sır vardır."*
   QR kodunu tarayarak maskelenmiş gölgeleri ortaya çıkar. Bu QR kodları AR (artırılmış gerçeklik) deneyimine açılır. Koridordaki gülümseme ikonlarını taradıkça, her biri duygusal zekâ ile ilgili bir kelimeyi açığa çıkarır. Bu parçalar onları "Aile"ye götürür—zamanın köşelerinde sıkışmış olanlara. Onları bulup hikâyelerini dinlemeleri ve hiç söyleyemedikleri yükleri hissetmeleri gerekir.
   Oyuncular odadaki tüm gülümseme tetikleyicilerini tarar. Her biri belirli bir **duygusal zeka** kelimesini ortaya çıkarır. Tetikleyicilerden biri onları 360° sanal bir odaya yönlendirir.
   Odaya girdiklerinde üç fotoğraf bulurlar: *Baba, Anne ve Oğul.* Her fotoğraf, ikinci görevin çözümünde kritik olacak tek bir cümle ortaya çıkarır.
   Babanın yüzü (Sert/öfkeli görünür): Metin: "*Faturaları ödeyemeyeceğimi düşündüğüm için bağırıyorum. Kendimi başarısız hissediyorum.*"

Co-funded by the European Union

Gerekli olan obje: Madalya (tanınmanın/başarının sembolü). Madalyanın arkasında 5 sayısı vardır.
Annenin yüzü (Mutlu/güler yüzlü görünür): Metin: "*Çocuklar için gün boyunca gülerim ama konuşacak kimsem yok diye geceleri ağlarım.*"
Gerekli olan obje: Telefon (iletişim sembolü). Arkasında 2 sayısı vardır.
Ergenin yüzü (Kulaklık takıyor, herkesi görmezden geliyor): Metin: *"Umurumda değilmiş gibi davranıyorum ama aslında birinin bana sarılmasını istiyorum."*
Gerekli olan obje: Oyuncak ayı (yumuşaklığın/şefkatin sembolü). Arkasında 8 sayısı vardır.
Üç fotoğrafın tamamı bulunduktan sonra oyunculara ek talimatlar verilir: "Her fotoğraf gizli bir mücadelenin hikayesini anlatıyordu. Şimdi etrafınıza bakın ve sessizce acı çekenlere konfor, tanınma ve ses veren nesneleri bulun. Onlar, çözülmesi imkansız gibi görünen şeyi çözmenin anahtarlarıdır."
Yakındaki masanın üzerinde 6 obje bulunur. Sayısı bulunan 3 doğru obje ve 3 yanlış obje.
Görev: Katılımcılar doğru objeyi doğru kişiyle eşleştirmelidir. Madalyayla baba, telefonla anne ve oyuncak ayıyla oğul eşleştirilmelidir.
KOD: 5-2-8

4. 3. Kat: "Çatı Arası"
   Oyuncular 528 koduyla "Çatı Katı" kutusunu açar.
   İçinden sadece garip yazıları olan tek bir kağıt çıkar ve odada Ayna'yı bulmaları istenir.
   İpucu: *AYNAYA BAKINCA GÖRDÜĞÜNÜZ KELİME ANAHTAR'DIR.*
   Mesajı bir kağıda, ters bir şekilde yazın (aynadaki terslik gibi). Bunun en kolay yolu, siyah marker ile ince bir kağıda yazmak, ters çevirmek ve görüneni kopyalamaktır. Bu sizin "ayna yazınız" olacak.
   Metin: "*Sizi kurtarabilecek tek kişi, şu anda size bakıyor.*"
   Katılımcılar, okuyabilmek için yazıyı aynanın önüne koyarlar. Son cümle anahtarın aynada gördükleri şey olduğunu söyler.
   Aynaya bakarlar -> KENDİLERİNİ görürler.
   Oyun yöneticisi sorar: "Evden çıkmak için gereken anahtar kimdir?"
   Katılımcılar "Ben" diye cevap vermelidir.
   "BEN" cevabını verdiklerinde, Oyun yöneticisi odanın ışığını açar (eğer karanlıksa) ya da zafer dolu, neşeli bir şarkı başlatır.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

→ Karanlıkta çalışmak nasıldı? Takım arkadaşlarınıza güvendiniz mi?

Co-funded by the European Union

→ Mutfakta sizce neden “pasif agresiflik” ağır ama “özür dilemek” hafif bir malzemeydi? Sizce hangisini taşımak daha ağırdır?

→ Aile fotoğraflarıyla ilgili olarak: Birinin öfkesini ne sıklıkla korku ya da hüzün yerine acımasızlıkla bağdaştırırız?

→ Son mesajda anahtar “Sen”din. Bu günlük yaşamında ve çatışma çözme durumlarında ne demektir?

Grup fotoğrafı çekin: Tamamlamalarını kutlamak için oyun yöneticisi katılımcıların fotoğrafını çeker.

Katılımcıların geri bildirimi: Oyun yöneticisi, katılımcıları geri bildirim vermeye davet eder.



Co-funded by the European Union

Künye

Bu Yöntemsel Kılavuz, Erasmus+ projesi “Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” kapsamında hazırlanmıştır.

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

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

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

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

Temmuz 2026.



