INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Ο Νόμος του Βασιλιά

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!

Ο Νόμος του Βασιλιά

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Αυτό το escape room συνδέει την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού με τον εκπαιδευτικό στόχο του έργου, εξερευνώντας την περιθωριοποίηση των φτωχών ανθρώπων μέσα από ένα ιστορικό πρίσμα. Οι συμμετέχοντες έρχονται αντιμέτωποι με θεσμικά εμπόδια και **διακρίσεις** που αντικατοπτρίζουν μηχανισμούς οι οποίοι εξακολουθούν να υπάρχουν στις σύγχρονες κοινωνίες.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο πρέπει να αποπνέει αίσθηση εγκλωβισμού, καταπίεσης και σκόπιμης δυσφορίας, παραπέμποντας σε μεσαιωνικό μπουντρούμι ή χώρο φυλακής. Όλα τα παράθυρα πρέπει να είναι πλήρως καλυμμένα ώστε να αποκλείεται το φυσικό φως, επιτρέποντας μόνο ελεγχόμενο, χαμηλό φωτισμό — κατά προτίμηση ζεστές, τρεμοπαίζουσες πηγές φωτός που μιμούνται δάδες ή κεριά. Οι σκιές πρέπει να κυριαρχούν στον χώρο, με γωνίες που παραμένουν σκόπιμα σχεδόν στο απόλυτο σκοτάδι, δημιουργώντας αβεβαιότητα και ανησυχία.

Το πάτωμα **καλύπτεται** μερικώς **με άχυρο**, σκορπισμένο ανομοιόμορφα, σε συνδυασμό με τραχιές υφές όπως λινάτσα ή παλιά υφάσματα. Ιστοί αράχνης απλώνονται στις γωνίες, στα πλαίσια των θυρών και στις χαμηλές οροφές, ενισχύοντας την αίσθηση εγκατάλειψης και παραμέλησης. Οι τοίχοι **πρέπει** να φαίνονται γυμνοί, φθαρμένοι ή λεκιασμένοι, με μουντές γήινες αποχρώσεις — γκρι της πέτρας, καφέ και μαύρο — αποφεύγοντας οτιδήποτε καθαρό ή γυαλισμένο.

Όλα τα σύγχρονα αντικείμενα πρέπει να αφαιρεθούν ή να **καλυφθούν**. Ορατά καλώδια, διακόπτες, πλαστικά στοιχεία, μοντέρνα έπιπλα ή σύγχρονα σύμβολα πρέπει να αποκρύπτονται ώστε να διατηρείται η εμβύθιση. Οποιαδήποτε απαραίτητα σύγχρονα στοιχεία (κλειδαριές, συσκευές, AR markers) πρέπει να καμουφλάρονται οπτικά με χρήση περγαμηνής, ξύλου, υφάσματος ή υλικών που θυμίζουν σίδερο.

Ο ήχος παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας. Ένα συνεχές ηχητικό περιβάλλον γεμίζει το δωμάτιο: μακρινά τσιρίγματα αρουραίων, πνιχτός βήχας ή ψίθυροι άλλων κρατουμένων, ο αντίλαλος από σταγόνες νερού που πέφτουν, αχνός ήχος από αλυσίδες που μετακινούνται ή βαριές πόρτες που κλείνουν κάπου μακριά. Αυτοί οι ήχοι πρέπει να είναι διακριτικοί αλλά συνεχείς, ενισχύοντας την αίσθηση εγκλεισμού αντί να τρομάζουν απότομα τους παίκτες.

Η ατμόσφαιρα πρέπει να φαίνεται βαριά και **ακίνητη**. Αν είναι δυνατόν, μπορούν να προστεθούν διακριτικές μυρωδιές όπως **ξύλο, σκόνη ή υγρασία** για να ενισχυθεί η εμβύθιση. Συνολικά, ο χώρος πρέπει να επικοινωνεί έλλειψη πόρων, έλεγχο και υποβάθμιση, κάνοντας τους παίκτες να συνειδητοποιούν σωματικά και συναισθηματικά τον περιορισμό, την ανισορροπία δύναμης και την απουσία άνεσης ή ελευθερίας δράσης.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

Να ενισχυθεί η ευαισθητοποίηση γύρω από την κοινωνική **περιθωριοποίηση** και τις **θεσμικές διακρίσεις,** χρησιμοποιώντας ένα ιστορικό πλαίσιο για να αναδειχθούν οι παραλληλισμοί μεταξύ του συστημικού αποκλεισμού κατά τον Μεσαίωνα και των επίμονων ανισοτήτων που αντιμετωπίζουν σήμερα οι περιθωριοποιημένες ομάδες.

Co-funded by the European Union

- Να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης και **επίλυσης προβλημάτων** μέσα από πολυεπίπεφους γρίφους που απαιτούν ανάλυση, ερμηνεία και λογική σκέψη, αντί για λύσεις μέσω δοκιμής και λάθους.
- Να ενισχυθεί η ομαδική **συνεργασία** και η συλλογική λήψη αποφάσεων, δίνοντας έμφαση στην αλληλεξάρτηση, τη διαμοίραση γνώσεων και την επικοινωνία μεταξύ συμμετεχόντων με διαφορετικούς ρόλους και ικανότητες.
- Να καλλιεργηθεί η **ενσυναίσθηση** και η ικανότητα υιοθέτησης διαφορετικών οπτικών, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να βιώσουν την αδυναμία, τον περιορισμό και την αδικία μέσα σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον που ενθαρρύνει τον προβληματισμό και τη συζήτηση.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Το escape room απευθύνεται σε νέους ανθρώπους που είναι ανοιχτοί στη μάθηση, τον προβληματισμό και την ενεργή συμμετοχή, και που είναι πρόθυμοι να μπουν στη θέση των άλλων. Οι συμμετέχοντες αναμένεται να προσεγγίσουν κριτικά τα κοινωνικά ζητήματα, να συνεργαστούν με άλλους και να αντιμετωπίσουν την εμπειρία με περιέργεια και όχι με ανταγωνιστική διάθεση. Το escape room είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για νέους που ενδιαφέρονται για την κοινωνική δικαιοσύνη, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την ιστορία ή τη βιωματική μάθηση, καθώς και για όσους είναι ανοιχτοί στην εξερεύνηση σύνθετων θεμάτων όπως η περιθωριοποίηση και οι διακρίσεις μέσα από μεθόδους μη τυπικής εκπαίδευσης.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

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

Πίσω από χοντρούς πέτρινους τοίχους, ο χρόνος κυλά αργά και η δικαιοσύνη λυγίζει.

Co-funded by the European Union

Ξυπνάτε σε έναν τόπο όπου η φτώχεια θεωρείται ενοχή και η γνώση αντιμετωπίζεται με καχυποψία. Ο αέρας είναι βαρύς από υγρό άχυρο και ψιθυριστές κατηγορίες. Αλυσίδες κουδουνίζουν κάπου μέσα στο σκοτάδι και αόρατα μάτια μοιάζουν να παρακολουθούν κάθε σας κίνηση. Κάθε κρατούμενος δηλώνει αθώος, όμως οι κανόνες αυτού του κόσμου δεν σχεδιάστηκαν ποτέ για να είναι δίκαιοι.

Για να φύγετε, πρέπει να κινηθείτε μέσα σε ένα περιβάλλον διαμορφωμένο από φόβο, ιεραρχία και σιωπηρές συμφωνίες. Η πρόοδος δεν εξαρτάται από τη δύναμη, αλλά από την παρατήρηση, τη συνεργασία και το θάρρος να αμφισβητήσετε αυτό που παρουσιάζεται ως «νόμος». Κάποιες αλήθειες κρύβονται σε κοινή θέα· άλλες αποκαλύπτονται μόνο όταν οι φωνές ενώνονται.

Αυτή δεν είναι μια ιστορία για ήρωες και κακούς. Είναι ένας καθρέφτης συστημάτων — του παρελθόντος και του παρόντος — που αποφασίζουν ποιος ακούγεται, ποιος τιμωρείται και ποιος έχει το δικαίωμα να ανήκει κάπου.

Θα αποδράσετε από το δωμάτιο... ή απλώς θα καταλάβετε πώς χτίστηκε;

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να καταφέρουν συλλογικά να κινηθούν μέσα σε ένα περιοριστικό και άδικο περιβάλλον, αποκαλύπτοντας κρυμμένες πληροφορίες, ερμηνεύοντας αποσπασματικά στοιχεία και ερχόμενοι αντιμέτωποι με τους κανόνες που τους επιβάλλονται. Οι παίκτες πρέπει να προχωρήσουν μέσα από την εμπειρία αμφισβητώντας τι επιτρέπεται, τι απαγορεύεται και ποιος έχει πρόσβαση στη γνώση, αντί απλώς να αναζητούν κλειδιά ή κωδικούς.

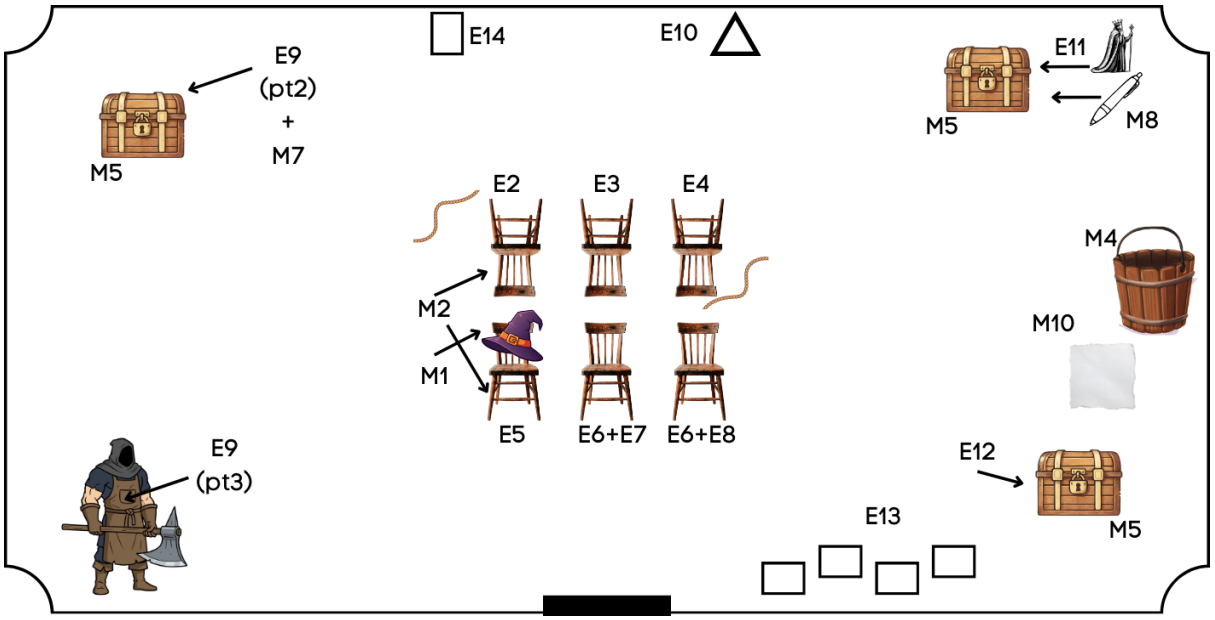
Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε κανένας ρόλος να μην μπορεί να **πετύχει μόνος του**. Οι πληροφορίες, οι ικανότητες και τα εργαλεία κατανέμονται άνισα μεταξύ των χαρακτήρων, αντικατοπτρίζοντας ένα άνισο σύστημα όπου κάποιες φωνές θεωρούνται αξιόπιστες ενώ άλλες αποσιωπώνται. Η πρόοδος είναι δυνατή μόνο όταν οι συμμετέχοντες αναγνωρίσουν αυτές τις ανισότητες, μοιραστούν ενεργά όσα γνωρίζουν και βασιστούν ο ένας στον άλλον για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που δημιουργεί το ίδιο το σύστημα.

Αντί να επιβραβεύει την ταχύτητα ή την ατομική **επίλυση** προβλημάτων, το παιχνίδι δίνει έμφαση στη **συλλογική κατανόηση**: στην ακρόαση, στη διαπραγμάτευση νοήματος και στη συλλογική λήψη αποφάσεων για το πώς θα δράσουν οι συμμετέχοντες. Η επιτυχία της ομάδας εξαρτάται από την ικανότητά της να συνδέει αποσπασματικές αλήθειες, να αμφισβητεί υποθέσεις και να μετατρέπει τον διαχωρισμό σε **συνεργασία** προκειμένου να φτάσει στην ελευθερία.

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:

Co-funded by the European Union



2.4 Τα Υλικά

- M1. Καπέλο μάγισσας
- M2. 6 καρέκλες
- M3. 6 κομμάτια σχοινιού
- M4. Κουβάς γεμάτος με νερό
- M5. 3 ξύλινα μπαούλα που κλειδώνουν (ή χάρτινα κουτιά βαμμένα ώστε να μοιάζουν με ξύλο)
- M6. 3 λουκέτα (με τριψήφιους κωδικούς)
- M7. Κινητό τηλέφωνο με πρόσβαση στο διαδίκτυο
- M8. Στυλό UV
- M9. Μολύβι (ή πένα με μελάνι)
- M10. 2 φύλλα χαρτιού και ένα μολύβι γραφίτη
- M10. Ηχείο

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Η χρήση κινητών τηλεφώνων περιορίζεται σκόπιμα ώστε να διατηρείται η εμβύθιση· οι συμμετέχοντες μπορούν να αλληλεπιδρούν μόνο με το μοναδικό κινητό τηλέφωνο που **ανακαλύπτεται** κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το οποίο λειτουργεί ως αφηγηματικό αντικείμενο και όχι ως σύγχρονη ευκολία. Ο ήχος στο παρασκήνιο πρέπει να **παραμένει χαμηλός** αλλά συνεχής, περιλαμβάνοντας ατμοσφαιρικά μεσαιωνικά ηχοτοπία όπως μακρινό ήχο από αλυσίδες, πνιχτά βήματα, σταγόνες νερού που πέφτουν, ηχώ από φωνές αόρατων κρατουμένων και περιστασιακά τρεξίματα ή τσιρίγματα αρουραίων, ενισχύοντας την αίσθηση εγκλεισμού και ανησυχίας χωρίς να εμποδίζεται η επικοινωνία μεταξύ των παικτών.

Co-funded by the European Union

Για την ενίσχυση της ενσάρκωσης των χαρακτήρων, μπορούν να δοθούν απλά φυσικά αντικείμενα για κάθε ρόλο: ο ιππότης μπορεί να φορά έναν φθαρμένο επενδύτη ή να κρατά ένα συμβολικό έμβλημα, ο ευγενής μια διπλωμένη περγαμηνή ή ένα αντικείμενο που θυμίζει σφραγιδόλιθο, ο ιερέας ένα απλό σχοινένιο ζωνάρι ή ξύλινο σταυρό, η μάγισσα ένα καπέλο ή ένα μικρό σακουλάκι με «βότανα», ο ελεύθερος αγρότης ένα κομμάτι σχοινί ή γκλίτσα βοσκού, και ο δουλοπάροικος τραχύ ύφασμα ή δεμένους καρπούς με άχυρο. Τα διακοσμητικά στοιχεία πρέπει να **απομακρύνουν κάθε ίχνος μοντερνισμού** και να ενισχύουν το σκηνικό του **μπουντρουμιού**: καλυμμένα παράθυρα, χαμηλός φωτισμός, άχυρο σκορπισμένο στο πάτωμα, ξύλινα κιβώτια και μπαούλα, ιστοί αράχνης στις γωνίες, σιδερένιες αλυσίδες, σκισμένα λάβαρα, κεριά ή φωτισμός τύπου φαναριού και υφές παλαιωμένου χαρτιού σε όλο το δωμάτιο. Όλα αυτά τα στοιχεία βοηθούν τους συμμετέχοντες να μπουν σωματικά και **συναισθηματικά** στους ρόλους τους, ενισχύοντας τη σύνδεσή τους τόσο με την αφήγηση όσο και με τα βαθύτερα θέματα του περιορισμού, της εξουσίας και της ανισότητας.

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:

1. Έχετε το E1 έτοιμο ώστε να το δώσετε στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της εισαγωγικής ομιλίας.
2. Μέσα στο καπέλο της μάγισσας (M1) κρύψτε ένα χαρτί με τον αριθμό 3 γραμμένο πάνω του ή γράψτε τον αριθμό απευθείας στο εσωτερικό του καπέλου.
3. Τοποθετήστε το καπέλο της μάγισσας (M1) στον παίκτη που υποδύεται τη μάγισσα, χωρίς να κοιτάξει στο εσωτερικό του.
4. Τοποθετήστε τις 6 καρέκλες (M2) στο κέντρο του δωματίου σε κυκλική διάταξη ή σε σειρά.
5. Τοποθετήστε τα 6 κομμάτια σχοινιού (M3) πάνω σε κάθε καρέκλα, έτοιμα για να «δέσουν» τους συμμετέχοντες στις καρέκλες.
6. Έχετε τα E2–E8 έτοιμα ώστε να τα τοποθετήσετε στην αγκαλιά των κατάλληλων συμμετεχόντων. Το E2 δίνεται στον ευγενή, το E3 στον ιερέα, το E4 στον ιππότη, το E5 στη μάγισσα, τα E6 + E7 στον ελεύθερο αγρότη και τα E6 + E8 στον δουλοπάροικο.
7. Τοποθετήστε επίσης την πένα (ή το μελάνι και το φτερό γραφής) μαζί με τη μάγισσα.
8. Βεβαιωθείτε ότι ο ΣΠ έχει έτοιμο να δώσει στους συμμετέχοντες το 1ο και το 3ο μέρος του E9 (το πάνω και το αριστερό τμήμα).
9. Γεμίστε τον κουβά με νερό (M4) και τοποθετήστε τον μέσα στο δωμάτιο.
10. Ετοιμάστε το αόρατο γράμμα: πάρτε ένα λευκό φύλλο χαρτί, βρέξτε το με νερό και τοποθετήστε το πάνω σε παράθυρο ή καθρέφτη. Από πάνω βάλτε ένα στεγνό φύλλο χαρτί και γράψτε πάνω του με μολύβι γραφίτη τον αριθμό 6. Βεβαιωθείτε ότι περνάτε αρκετές φορές πάνω από τον αριθμό με το μολύβι. Αφαιρέστε το πρώτο (στεγνό) φύλλο χαρτί και πετάξτε το. Αφήστε το βρεγμένο χαρτί να στεγνώσει ώστε η γραφή να γίνει

Co-funded by the European Union

αόρατη. Τοποθετήστε το πλέον «κενό» χαρτί κάπου μέσα στο δωμάτιο· η γραφή θα εμφανιστεί ξανά όταν το χαρτί τοποθετηθεί μέσα στο νερό.

11. Τοποθετήστε το 2ο μέρος (κάτω τμήμα) του E9 μέσα στο πρώτο ξύλινο μπαούλο, μαζί με ένα κινητό τηλέφωνο με ανοιχτή την εφαρμογή scanner (M7): thekingslowserbia.netlify.appή χρησιμοποιήστε το εκτυπωμένο QR code από το DIY module. https://thekingslowserbia.netlify.app/

SCAN

12. module. Κλειδώστε το μπαούλο με λουκέτο (M6), ΚΩΔΙΚΟΣ – 683.
13. Κολλήστε το E10 στον τοίχο του μπουντρουμιού.
14. Κολλήστε το E11 πάνω στο δεύτερο ξύλινο μπαούλο, τοποθετήστε μέσα το UV στυλό/φακό (M8) και κλειδώστε το μπαούλο με λουκέτο (M6), ΚΩΔΙΚΟΣ – 512.
15. Τοποθετήστε το E12 στο τρίτο ξύλινο σεντούκι και κλειδώστε το με λουκέτο (E6), ΚΩΔΙΚΟΣ-742.
16. Κολλήστε τα E13 και E14 στους τοίχους του δωματίου.

Τα βήματα 1 έως 15 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.

3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού 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 Συντονιστής του Παιχνιδιού είναι εκεί για να κάνει ανασκόπηση με τους παίκτες, ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα

Co-funded by the European Union

και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

Λεπτομέρειες του ρόλου του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το Escape Room:

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού υποδύεται τον ρόλο του δεσμοφύλακα ή εκτελεστή στο μπουντρούμι. Θα πρέπει να φορά σκούρα ρούχα και κουκούλα, ενώ ενθαρρύνεται η χρήση επιπλέον αντικειμένων/αξεσουάρ για την ενίσχυση του ρόλου.

Η πρώτη αποστολή του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να επιλέξουν τους ρόλους τους. Αυτό μπορεί να γίνει τυχαία ή διαβάζοντας τα ονόματα των ρόλων και επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να επιλέξουν. Μετά την επιλογή, ο Συντονιστής **δίνει τις κάρτες ρόλων** στους παίκτες και βεβαιώνεται ότι κατανοούν τις σημειώσεις που αναγράφονται σε αυτές. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στους παίκτες των οποίων οι χαρακτήρες δεν μπορούν να διαβάσουν· αυτοί δεν πρέπει να ανοίξουν κανέναν φάκελο ούτε να διαβάσουν οποιοδήποτε κείμενο.

Μόλις οι παίκτες μπουν στο δωμάτιο, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να τους δέσει στις καρέκλες με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να κινούν τα χέρια τους και να χειρίζονται τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης λαμβάνει το αντίστοιχο στοιχείο/αντικείμενο (βήμα προετοιμασίας 5).

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να **διασφαλίζει** ότι οι παίκτες που δεν μπορούν να διαβάσουν δεν ανοίγουν φακέλους, αλλά δεν πρέπει να παρεμβαίνει αν άλλοι παίκτες προσπαθήσουν να τους βοηθήσουν να ανοίξουν ή να διαβάσουν το περιεχόμενο. Αν κάποιος παίκτης δεν έχει λύσει τον γρίφο του, δεν μπορεί να λυθεί από την καρέκλα και το παιχνίδι δεν προχωρά περαιτέρω.

Μόλις όλοι οι παίκτες λύσουν τους αρχικούς τους γρίφους, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει διακριτικά να ρίξει το πρώτο μέρος του E9 στο πάτωμα, κρατώντας το τρίτο μέρος του E9 μέχρι οι παίκτες να καταλάβουν ότι βρίσκεται στην κατοχή του. Όταν οι παίκτες το αντιληφθούν, εναπόκειται στη διακριτική ευχέρεια του Συντονιστή είτε να τους το παραδώσει είτε να τους ζητήσει να πείσουν τον φρουρό με κάποιον τρόπο ώστε να τους δώσει το κομμάτι.

Μόλις οι παίκτες αποκτήσουν και τα 3 κομμάτια του E9 και διαβάσουν το κείμενο με UV φωτισμό, **ο φρουρός πρέπει να τους απελευθερώσει** από το δωμάτιο και να τους συγχαρεί.

3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού 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.

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 Συντονιστής του Παιχνιδιού. 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 Συντονιστής του Παιχνιδιού.

3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού 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

Co-funded by the European Union

κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού 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.

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Στους συμμετέχοντες δίνονται οι ρόλοι τους και οδηγούνται μέσα στο δωμάτιο, όπου δένονται στις καρέκλες τους και λαμβάνουν από έναν γρίφο ο καθένας.
2. Οι γρίφοι έχουν διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας, με τον πιο εύκολο να ανήκει στον ευγενή και τους πιο δύσκολους στον αγρότη, τον δουλοπάροικο και τη μάγισσα.
3. Ο αγρότης και ο δουλοπάροικος δεν μπορούν καν να ξεκινήσουν τον γρίφο τους πριν κάποιος που μπορεί να διαβάσει απελευθερωθεί και τους βοηθήσει διαβάζοντάς τους τις οδηγίες.
4. Η αναμενόμενη σειρά επίλυσης είναι πρώτα ο ευγενής, έπειτα ο ιερέας, ο ιππότης και στη συνέχεια οι υπόλοιποι. Η απελευθέρωση των πρώτων παικτών δίνει τη δυνατότητα στον αγρότη και στον δουλοπάροικο να λάβουν βοήθεια και να ελευθερωθούν και αυτοί.
5. Μόλις όλοι ελευθερωθούν από τις καρέκλες, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού ρίχνει το πρώτο κομμάτι του γρίφου E9, οδηγώντας τους συμμετέχοντες στην αναζήτηση του πρώτου τριψήφιου κωδικού. Αυτός ο κωδικός είναι κρυμμένος σε τρία σημεία: ο πρώτος αριθμός αποκαλύπτεται όταν βρέξουν το «κενό» χαρτί μέσα στον κουβά με το νερό, εμφανίζοντας τον αριθμό «6». Ο δεύτερος αριθμός αποκαλύπτεται όταν μετρήσουν τα πρόβατα στην αφίσα (E10) στον τοίχο. Ο τρίτος αριθμός είναι κρυμμένος μέσα στο **καπέλο** της μάγισσας — αρκεί να κοιτάξουν.
6. Η εισαγωγή αυτού του κωδικού σε ένα από τα μπαούλα θα τους δώσει το **δεύτερο** κομμάτι του γρίφου και ένα κινητό τηλέφωνο, προτρέποντάς τους να σαρώσουν τα triggers στους τοίχους και να προσπαθήσουν να ανακαλύψουν το τελικό κομμάτι του γρίφου.
7. Στον τοίχο θα βρουν επίσης, σε εμφανές σημείο, έναν κωδικό για ένα από τα μπαούλα. Όταν το ανοίξουν, θα λάβουν μόνο ένα μήνυμα από τον γελωτοποιό του βασιλιά, χωρίς περαιτέρω στοιχεία ή βοήθεια.
8. Σαρώνοντας τα triggers στους τοίχους, θα μάθουν πληροφορίες σχετικά με την ανισότητα, τα θεσμικά εμπόδια και τις διακρίσεις, καθώς και την τοποθεσία του τελευταίου κομματιού του γρίφου.
9. Στη συνέχεια, πρέπει να αποκτήσουν το κομμάτι του γρίφου από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού και να σαρώσουν τον κώδικα QR που βρίσκεται πάνω του.
10. Το QR code θα τους μεταφέρει σε ένα δωμάτικο 360 μοιρών που απεικονίζει παρεκκλήσι, όπου στους τοίχους υπάρχουν εικόνες όλων των χαρακτήρων τους καθώς και του βασιλιά. Αν επιλέξουν την εικόνα του βασιλιά, θα λάβουν τον κωδικό για το τελευταίο μπαούλο.
11. Ανοίγοντας το τελευταίο μπαούλο, οι παίκτες μπορούν να φωτίσουν με το φώς UV τα 3 κομμάτια του γρίφου, αποκαλύπτοντας το μήνυμα: *«Δεν μπήκαμε σε αυτό το μέρος ως ίσοι, αλλά στεκόμαστε εδώ ως ένα. Δεμένοι από διαφορετικούς νόμους, κρινόμενοι με διαφορετικούς κανόνες, γίναμε άνισοι από τη γέννηση, από τη γνώση και από τον φόβο. Κι όμως, μοιραζόμενοι όσα είχαν στερηθεί από κάποιους και χαριστεί σε άλλους, σπάσαμε τις αλυσίδες που προορίζονταν να μας κρατούν χωρισμένους. Δεν φεύγουμε ως υπήκοοι του νόμου σας, αλλά ως μία φωνή, μία θέληση, μία αλήθεια.»*
12. Μόλις διαβάσουν αυτό το μήνυμα δυνατά στον Συντονιστή του Παιχνιδιού, είναι ελεύθεροι να φύγουν.

Co-funded by the European Union

3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο Συντονιστής του παιχνιδιού 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. Ο Συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες ερωτήσεις για να ξεκινήσει τη συζήτηση σχετικά με τις περιθωριοποιημένες ομάδες, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις διακρίσεις:

- Πώς νιώσατε όταν κάποιοι ρόλοι ή πληροφορίες σας αποκρύφθηκαν; Πώς αντικατοπτρίζει αυτό τις πραγματικές ανισότητες στην πρόσβαση στη γνώση, στους πόρους ή στη λήψη αποφάσεων;
- Ποια εμπόδια στο παιχνίδι σας φάνηκαν άδικα ή αυθαίρετα; Μπορείτε να σκεφτείτε παρόμοια παραδείγματα στις σημερινές κοινωνίες, όπου κανόνες ή συστήματα επηρεάζουν δυσανάλογα ορισμένες ομάδες;
- Πώς βασιστήκατε στους άλλους για να πετύχετε μέσα στο δωμάτιο; Τι μας διδάσκει αυτό για τη συνεργασία και την αλληλεγγύη σε περιβάλλοντα όπου κάποιοι άνθρωποι περιθωριοποιούνται;
- Η εμπειρία του ρόλου σας άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο σκέφτεστε ανθρώπους που αντιμετωπίζουν κοινωνικά, οικονομικά ή νομικά μειονεκτήματα; Πώς θα μπορούσε αυτή η εμπειρία να επηρεάσει τις πράξεις ή τις στάσεις σας εκτός του παιχνιδιού;
- Υπήρξαν στιγμές στο παιχνίδι που σας θύμισαν ζητήματα της σύγχρονης κοινωνίας, όπως διακρίσεις, άνισες ευκαιρίες ή κοινωνικό στίγμα; Πώς μπορεί η επίγνωση αυτών των ζητημάτων να οδηγήσει σε θετική αλλαγή;

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



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.



