INCLUSIVE PATHWAYS TO PEACE

Kraljev zakon

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.

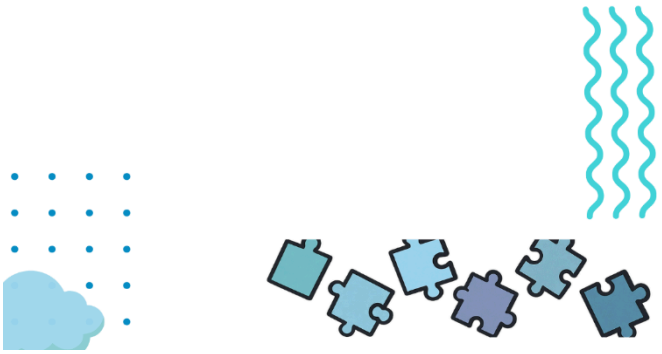
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs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

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre s edukacijskim fokusom projekta istražujući marginalizaciju siromašnih kroz povijesnu prizmu. Sudionici se susreću s institucionalnim preprekama i diskriminacijom koje odražavaju mehanizme koji su i danas prisutni u modernim društvima.

B) Vizualni izgled prostorije

Soba treba djelovati zatvoreno, tjeskobno i namjerno neudobno, prizivajući atmosferu srednjovjekovne tamnice ili zatvorskog prostora. Svi prozori moraju biti potpuno prekriveni kako bi se blokiralo prirodno svjetlo, dopuštajući samo kontrolirano, prigušeno osvjetljenje - po mogućnosti tople, treperave izvore svjetlosti koji oponašaju baklje ili svijeće. Prostorom bi trebale dominirati sjene, dok kutove treba namjerno ostaviti u gotovo potpunom mraku kako bi se stvorio osjećaj nesigurnosti i nelagode.

Pod je djelomično prekriven slamom, neravnomjerno razasutom i pomiješanom s grubim teksturama poput jute ili starih krpa. Paučina se proteže kutovima, okvirima vrata i niskim stropovima, pojačavajući osjećaj napuštenosti i zanemarivanja. Zidovi trebaju izgledati ogoljeno, istrošeno ili zamrljano, u zagasitim, zemljanim tonovima - kamen sivoj, smeđoj i crnoj - izbjegavajući bilo što čisto ili polirano.

Svi moderni predmeti su uklonjeni ili skriveni. Vidljivi kabeli, prekidači, plastika, moderan namještaj ili suvremeni simboli moraju biti zaklonjeni kako bi se očuvao osjećaj uronjenosti u priču. Svi nužni moderni elementi (lokoti, uređaji, AR markeri) trebaju biti vizualno zamaskirani pomoću pergamenta, drveta, tkanine ili materijala nalik željezu.

Zvuk igra ključnu ulogu u oblikovanju ugođaja. Kontinuirana ambijentalna zvučna kulisa ispunjava sobu: daleki cvilež štakora, prigušeni kašalj ili šapati drugih zatvorenika, jeka kapanja vode, tihi zveket lanaca ili zvuk teških vrata koja se zatvaraju negdje u daljini. Ovi zvukovi trebaju biti suptilni, ali stalni, pridonoseći osjećaju zatočenosti umjesto da plaše igrače.

Zrak treba djelovati teško i ustajalo. Ako je moguće, mogu se uvesti suptilni mirisi poput drveta, prašine ili vlage kako bi se produbio doživljaj. Sveukupno, prostor treba komunicirati oskudicu, kontrolu i propadanje - čineći igrače fizički i emocionalno svjesnima ograničenja, neravnoteže moći te nedostatka udobnosti ili vlastite volje.

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svijesti o društvenoj marginalizaciji i institucionalnoj diskriminaciji, koristeći povijesno okruženje za povlačenje paralela između sustavnog isključivanja u srednjem vijeku i ustrajnih nejednakosti s kojima se marginalizirane skupine suočavaju danas.
- Razvijanje vještina kritičkog razmišljanja i rješavanja problema uključivanjem sudionika u slojevite zagonetke koje zahtijevaju analizu, interpretaciju i logičko zaključivanje, radije nego rješenja utemeljena na pokušajima i pogreškama.
- Jačanje timskog rada i zajedničkog donošenja odluka, naglašavajući međusobnu ovisnost, razmjenu znanja i komunikaciju između sudionika s različitim ulogama i sposobnostima.

Co-funded by the European Union

- Poticanje empatije i sagledavanja tuđe perspektive, omogućujući sudionicima da dožive bespomoćnost, ograničenje i nepravdu u kontroliranom okruženju koje potiče na promišljanje i raspravu.

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 16-30 godina

Preporučena veličina skupine: 6 sudionika

Profil skupine: Aktivnost je namijenjena mladima koji su otvoreni za učenje, promišljanje i aktivno sudjelovanje te su spremni sagledati svijet iz tuđe perspektive. Od sudionika se očekuje kritički pristup društvenim temama, spremnost na suradnju te pristup iskustvu kroz znatiželju, a ne kroz natjecanje. Soba je posebno prikladna za mlade koje zanimaju socijalna pravda, ljudska prava, povijest ili iskustveno učenje, kao i za one koji su otvoreni istraživanju složenih tema poput marginalizacije i diskriminacije kroz metode neformalnog obrazovanja.

Težina sobe: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bijeg osmišljena je vodeći računa o pristupačnosti, čime se osigurava da sudionici s različitim potrebama, posebice osobe s oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica, mogu u potpunosti sudjelovati u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i upute kreirani su tako da su upotrebljivi bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvijek su dostupne u vizualnom obliku.

Prilikom postavljanja sobe, voditelji trebaju obratiti posebnu pozornost na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskih kolica, izbjegavajući uske prolaze ili prenatrpan raspored. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi trebaju biti postavljeni na dohvat ruke (ni previsoko ni prenisko) te ne smiju zahtijevati pretjeranu silu ili složene fizičke radnje.

Potiče se fleksibilnost. Voditelji mogu prilagoditi elemente sobe ovisno o specifičnim potrebama grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno sudjelovanje kojim se jamči da svi igrači mogu podjednako pridonositi, istraživati i uživati u iskustvu.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

Iza debelih kamenih zidova vrijeme usporava, a pravda se savija.

Budite se na mjestu gdje se siromaštvo tretira kao krivnja, a na znanje se gleda sumnjičavo. Zrak je težak od vlažne slame i šaputanih optužbi. Lanci zvekeću negdje u mraku, a nevidljive oči stalno vas promatraju. Svaki zatvorenik tvrdi da je nevin, no pravila ovoga svijeta nikada nisu ni trebala biti pravedna.

Kako biste izašli, morate se kretati kroz okruženje oblikovano strahom, hijerarhijom i tihim dogovorima. Napredak ne ovisi o snazi, već o zapažanju, suradnji i hrabrosti da preispitate ono što vam se servira kao „zakon". Neke su istine skrivene svima na vidiku; druge se otkrivaju tek kada se glasovi ujedine.

Ovo nije priča o herojima i zlikovcima. Ovo je odraz sustava - prošlih i sadašnjih - koji odlučuju o tome koga se čuje, koga se kažnjava i kome je dopušteno pripadati.

Hoćete li pobjeći iz sobe... ili jednostavno naučiti kako je izgrađena?

Co-funded by the European Union

2.2 Cilj igre

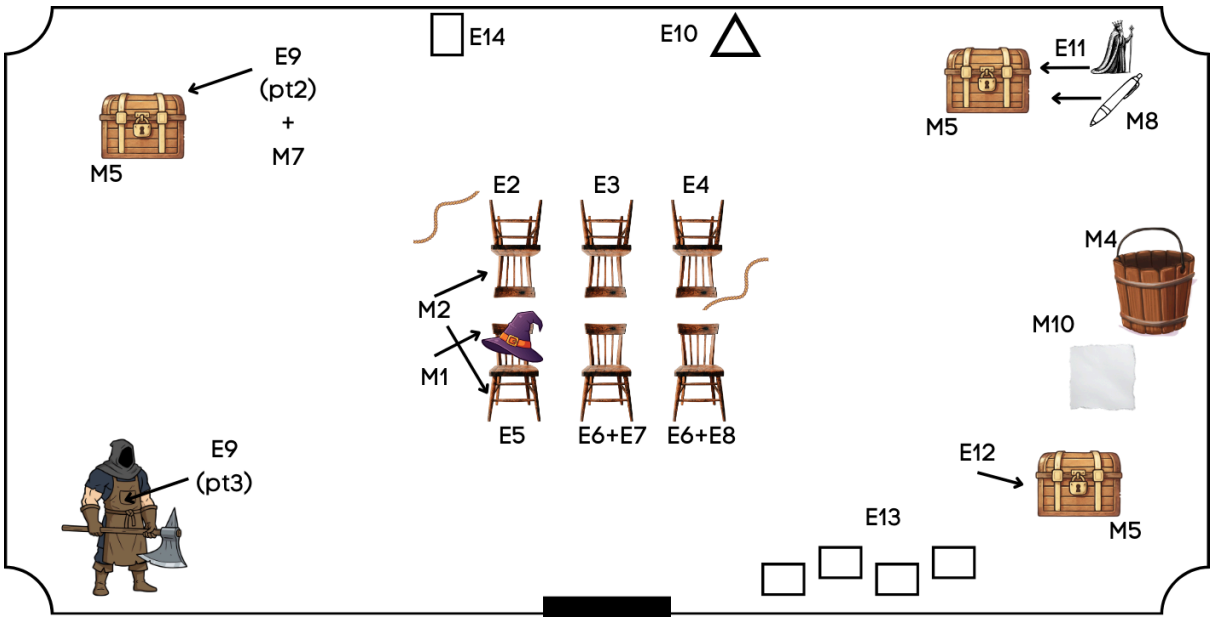
Cilj igre je da sudionici zajednički prođu kroz restriktivno i nepravedno okruženje otkrivanjem skrivenih informacija, tumačenjem fragmentiranih tragova i suočavanjem s nametnutim pravilima. Igrači napreduju preispitujući što je dopušteno, što zabranjeno i kome je omogućen pristup znanju, umjesto da se fokusiraju isključivo na potragu za ključevima ili šiframa.

Igra je osmišljena tako da nijedna uloga ne može uspjeti sama. Informacije, vještine i alati neravnomjerno su raspoređeni među likovima, odražavajući nepravedan sustav u kojem se nekim glasovima vjeruje, dok su drugi ušutkani. Napredak je moguć tek kada sudionici prepoznaju te neravnoteže, aktivno dijele ono što znaju i oslanjaju se jedni na druge kako bi savladali prepreke koje je stvorio sam sustav.

Umjesto nagrađivanja brzine ili individualnog rješavanja problema, igra naglašava kolektivno stvaranje smisla: slušanje, pregovaranje oko značenja i zajedničko odlučivanje o daljnjim koracima. Uspjeh grupe ovisi o njezinoj sposobnosti da poveže djelomične istine, preispita pretpostavke i pretvori razjedinjenost u suradnju kako bi došli do slobode.

2.3 Raspored prostorije

Ovisno o obliku i veličini prostorije koju ćete koristiti za sobu za bijeg, njezin će se raspored razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tijek; primjerice, početni koraci trebali bi biti bliže ulazu, dok bi se završni koraci trebali odvijati prema stražnjem dijelu sobe. Predlažemo sljedeći raspored kao ideju koju možete prilagoditi ovisno o prostoru koji koristite:



2.4 Materijali

- M1. Vještičji šešir
- M2. 6 stolica
- M3. 6 komada užeta
- M4. Kanta napunjena vodom

Co-funded by the European Union

- M5. 3 drvene škrinje s mogućnošću zaključavanja (ili kartonske kutije obojane da nalikuju drvetu)
- M6. 3 lokota (s troznamenkastom šifrom)
- M7. Mobilni telefon s pristupom internetu
- M8. UV olovka i svjetiljka
- M9. Olovka (ili pero i tinta)
- M10. 2 papira i grafitna olovka
- M10. Zvučnik

Dodatno:

Upotreba telefona namjerno je ograničena kako bi se očuvala imerzivnost (uronjenost u igru); sudionici smiju koristiti isključivo jedan mobilni telefon koji pronađu tijekom igre, a koji služi kao narativni artefakt, a ne kao moderno pomagalo. Pozadinski zvuk treba ostati tih, ali stalan, uz atmosferu srednjovjekovne zvučne kulise poput udaljenih lanaca, prigušenih koraka, kapanja vode, odjeka glasova nevidljivih zatvorenika te povremenog trčanja ili cvileža štakora, čime se pojačava osjećaj zatočenosti i nelagode bez ometanja komunikacije među igračima.

Kako bi se potaknulo uživljavanje u uloge, za svaki lik mogu se osigurati jednostavni rekviziti: vitez može nositi iznošeni kaput ili nositi simbolični grb, plemić presavijeni pergament ili predmet nalik pečatnjaku, svećenik običan pojas od užeta ili drveni križ, vještica šešir ili malu vrećicu s „biljem“, slobodni seljak komad užeta ili pastirski štap, a kmet grubu tkaninu ili zapešća vezana slamom. Dekorativni elementi trebaju ukloniti sve tragove modernog doba i naglasiti okruženje tamnice: prekriveni prozori, prigušeno osvjetljenje, slama razasuta po podu, drveni sanduci i škrinje, paučina u kutovima, željezni lanci, poderani stjegovi, svijeće ili lampioni te teksture starog papira posvuda u sobi. Zajedno, ovi elementi pomažu sudionicima da fizički i emocionalno zakorače u svoje uloge, produbljujući povezanost s pričom i temeljnim temama ograničenja, moći i nejednakosti.

Mjerač vremena može biti vidljiv u sobi ili ga game master može pratiti na svom telefonu, vodeći računa o tome da obavještava igrače o protoku vremena. Vrijeme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake morate provesti prije nego što svaka nova skupina sudionika započne svoju potragu u escape roomu.

Prvo provjerite jeste li postavili sve materijale koji čine sobu (M1–M9) u skladu sa zahtjevima o rasporedu prostorije.

Slijedite iduće korake kako biste postavili sobu s elementima igre iz priručnika *Peace Puzzles Toolkita* ili modula *Unlock Peace* za samostalnu izradu (DIY):

1. Pripremite E1 kako biste ga predali sudionicima tijekom uvodnog govora.
2. U vještičji šešir (M1) sakrijte papirić s brojem 3 ili ga napišite izravno s unutarnje strane šešira.
3. Stavite vještičji šešir (M1) na glavu igraču koji igra ulogu vještice, pazeći da ne pogleda unutra.
4. Postavite 6 stolica (M2) u sredinu sobe u krug ili u niz.

Co-funded by the European Union

5. Na svaku stolicu stavite po jedan komad užeta (M3), spremno za „vezivanje“ sudionika za stolice.
6. Pripremite E2–E8 kako biste ih mogli staviti u krilo odgovarajućim sudionicima. E2 ide plemiću, E3 svećeniku, E4 vitezu, E5 vještici, E6 + E7 slobodnom seljaku, a E6 + E8 kmetu.
7. Olovku (pero i tintu) također stavite kod vještice.
8. Pobrinite se da game master (GM) ima pripremljen 1. i 3. dio (gornji i lijevi dio) elementa E9 kako bi ih predao sudionicima.
9. Napunite kantu vodom (M4) i postavite je u prostoriju.
10. Pripremite nevidljivo pismo: uzmite jedan prazan komad papira, namočite ga vodom i prislonite na prozor ili ogledalo. Na njega stavite suhi papir i na suhom papiru grafitnom olovkom napišite broj 6. Nekoliko puta prijeđite grafitnom olovkom preko broja. Maknite prvi (suhi) papir i bacite ga. Pustite mokri papir da se osuši i da natpis postane nevidljiv. Postavite taj (sada prazan) papir negdje u sobu; natpis će ponovno postati vidljiv čim se papir uroni u vodu.
11. Postavite 2. dio (donji dio) elementa E9 u prvu drvenu škrinju, zajedno s mobilnim telefonom na kojem je otvorena aplikacija skenera (M7), https://thekingslowserbia.netlify.app/ ili s ispisanim QR kodom iz DIY modula.

SCAN

12. Zaključajte škrinju lokotom (M6), ŠIFRA: 683.
13. Zalijepite E10 na zid tamnice.
14. Zalijepite E11 na drugu drvenu škrinju, unutra stavite UV svjetiljku (M8) i zaključajte škrinju lokotom (M6), ŠIFRA: 512.
15. Stavite E12 u treću drvenu škrinju i zaključajte je lokotom (E6), ŠIFRA: 742.
16. Zalijepite E13 i E14 na zidove sobe.

Korake od 1 do 15 potrebno je ponoviti prije nego što svaka nova skupina sudionika uđe u sobu; ovo su vaši koraci za postavljanje i resetiranje koje trebate slijediti.

*SAVJETI:

- Prilikom postavljanja zone za igru: obvezno zapamtite lokaciju svakog traga! To će vam omogućiti da pratite napredak sudionika tijekom igre i date im prave smjernice u pravom trenutku.
- Preporučuje se prebrojati sav materijal na kraju svake sesije. Moguće je da su igrači pisali po nekim dijelovima ili da su slučajno zadržali dio materijala u svojim džepovima.

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće zadaće game mastera (GM) su:

- Pripremiti sve za igru, postaviti sobu te je nakon završetka vratiti u prvobitno stanje;
- Dočekati igrače i uvesti ih u atmosferu njihove misije prije samog početka igre;
- Pratiti tijek igre kako bi im pomogao, dao tragove ili savjete;

Co-funded by the European Union

- Nakon završetka misije, game master provodi debriefing (osvrt) sa sudionicima, prolazeći kroz ključne trenutke misije.

Savjetujemo da u prostoru za igru voditelj (game master) ostane malo po strani kako bi igračima ostavio potreban prostor za samostalno djelovanje te kako bi oni bili manje u iskušenju tražiti tragove ili procjenjivati reakcije voditelja.

Specifičnosti uloge GM-a u ovom escape roomu:

Game master igra ulogu tamničara ili krvnika u tamnici. Trebao bi biti odjeven u tamnu odjeću s kapuljačom, a bilo kakvi dodatni rekviziti su dobrodošli.

Prvi zadatak game mastera je pomoći sudionicima u odabiru uloga; to se može učiniti nasumično ili tako da voditelj pročita nazive uloga i pusti sudionike da sami odaberu. Nakon odabira, GM igračima dijeli kartice s ulogama i provjerava razumiju li napomene na njima - pritom naglašava da igrači čiji likovi ne znaju čitati ne smiju otvarati omotnice niti čitati bilo kakav tekst.

Kada igrači uđu u prostoriju, GM ih treba zavezati za stolice na način koji im omogućuje pomicanje ruku i rukovanje rekvizitima. Svaki igrač dobiva odgovarajući element (prema 5. koraku postavljanja).

Voditelj igre treba paziti da igrači koji ne znaju čitati ne otvaraju omotnice, ali ne smije intervenirati ako im ostali igrači pokušaju pomoći pri otvaranju ili čitanju. Ako igrač ne riješi svoju početnu zagonetku, ne smije biti odvezan sa stolice i igra ne može napredovati dalje.

Nakon što svi igrači riješe svoje početne zagonetke, GM treba diskretno baciti prvi dio elementa E9 na pod, dok treći dio E9 čuva kod sebe sve dok igrači ne shvate da je kod njega. Kada igrači to primijete, GM može po vlastitoj procjeni odlučiti hoće li im ga odmah predati ili će ih prisiliti da nekako uvjere stražara da im ga dâ.

Kada igrači prikupe sva tri dijela E9 i pročitaju UV tekst, stražar ih treba pustiti iz prostorije i čestitati im.

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, zadatak je game mastera da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da sudionici zatrebaju pomoć ili se izgube u igri. Ako sudionici imaju dodatnih pitanja, pojasnite im scenarij i objasnite kako funkcionira mjerač vremena.

Pitajte sudionike jesu li već igrali escape room igre, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme takvih igara.

Obavijestite sudionike da imaju 45 minuta za završetak misije.

Dajte sudionicima sljedeće upute:

- Poštujte rekvizite i dekoraciju: Pažljivo se odnosite prema svim predmetima i dekoru u sobi.
- Ne koristite fizičku silu, već samo um. Nijedan trag nije osmišljen tako da se do njega dođe razbijanjem elemenata sobe.
- Komunicirajte učinkovito. Jasna komunikacija je ključ uspjeha. Svakako naglas izgovorite svoja zapažanja, ideje i razmišljanja članovima tima.
- Slušajte jedni druge. Međusobno uvažavanje perspektiva presudno je za učinkovito rješavanje zagonetki.

Co-funded by the European Union

- Mudro koristite resurse. Iskoristite sve što vam je na raspolaganju, uključujući tragove, alate te vještine i znanja vaših suigrača.
- Razmišljajte kreativno i razmišljajte "izvan okvira" kako biste pronašli rješenja za izazove.
- Ostanite usredotočeni. Koncentrirajte se na trenutni zadatak i izbjegavajte sve što vam odvlači pažnju.
- Fokusirajte se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- Upravljajte vremenom. Organizacija vremena je ključna. Prilagodite tempo igre kako biste bili sigurni da imate dovoljno vremena za rješavanje svih zagonetki i završetak misije prije nego što vrijeme istekne.
- Budite pozitivni i poticajni. Zadržite pozitivan stav i ohrabrujte svoje suigrače. Podržavajte jedni druge u izazovima i zajedno proslavite uspjehe.
- Tražite pomoć ako je potrebna. Ako zapnete na određenoj zagonetki ili tragu, ne ustručavajte se zatražiti savjet ili pomoć od game mastera. On je tu da vas usmjeri i osigura vam ugodno iskustvo.
- Slijedite sigurnosne upute. Pridržavajte se svih sigurnosnih smjernica koje vam je dao game master. Izbjegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo dovesti do ozljeda. Nijedan trag nije sakriven tako da zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških predmeta.
- Iznad svega, uživajte u iskustvu! Prepustite se avanturi, uživite se u priču i zabavite se radeći zajedno sa svojim timom kako biste svladali izazove i uspješno napustili sobu.

*SAVJET - Upute je najbolje dati izvan samog prostora za igru, po mogućnosti u tišem okruženju gdje se igrači mogu lakše usredotočiti na ono što im game master govori.

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre game master treba promatrati igrače i povremeno im davati smjernice ili savjete. Pripremili smo nekoliko prijedloga za tragove koje možete dati u određenim trenucima, no ovisno o situaciji, voditelj može pružiti i dodatnu pomoć. Svakako ostavite igračima dovoljno vremena da igraju i pokušaju sami dokučiti rješenja; tragove dajte samo ako vas zatraže ili ako vidite da su potpuno zapeli.

3.4 Tijek igre

1. Sudionicima se dodjeljuju uloge, nakon čega ih se uvodi u sobu, vezuje za stolice i svakome daje po jedna zagonetka.
2. Težina zagonetki varira: najlakšu rješava plemić, dok su najteže namijenjene seljaku, kmetu i vještici.
3. Seljak i kmet ne mogu čak ni započeti svoje zagonetke dok se netko tko zna čitati ne oslobodi i ne pomogne im tako što će im naglas pročitati tekst.
4. Očekivani redoslijed rješavanja je: plemić, zatim svećenik, vitez, a potom ostali. Oslobađanje prvih igrača omogućuje seljaku i kmetu da dobiju pomoć i sami se oslobode.

Co-funded by the European Union

5. Kada se svi odvežu sa stolica GM ispušta prvi dio slagalice (E9), potičući sudionike da potraže prvu troznamenkastu šifru. Ta je šifra skrivena na tri mjesta: prvi broj otkrivaju uranjanjem praznog papira u kantu s vodom (pojavljuje se broj „6“). Drugi broj dobivaju brojenjem ovaca na plakatu (E10) na zidu. Treći broj skriven je u vještičjem šeširu – trebaju samo pogledati unutra.
6. Unošenjem ove šifre u jednu od škrinja dobivaju drugi dio slagalice i telefon, koji ih usmjerava da skeniraju oznake na zidovima kako bi pronašli posljednji dio zagonetke.
7. Na zidu će također, posve vidljivu, pronaći šifru za jednu od škrinja, no u njoj će naći samo poruku kraljeve lude koja im ne daje nikakve daljnje tragove.
8. Skeniranjem oznaka (trigera) na zidu igrači uče o nejednakosti, institucionalnim preprekama i diskriminaciji, ali i saznaju lokaciju posljednjeg dijela slagalice.
9. Taj dio moraju dobiti od game mastera i na njemu skenirati QR kod.
10. QR kod ih vodi u virtualnu kapelicu (prikaz od 360 stupnjeva), gdje se na zidovima nalaze slike svakog od njihovih likova, kao i kralja. Klikom na kraljevu sliku dobivaju šifru za posljednju škrinju.
11. *Otvaranjem posljednje škrinje, igrači pomoću UV svjetiljke na tri spojena dijela slagalice otkrivaju poruku: “Nismo ušli u ovo mjesto kao jednaki, ali ovdje stojimo kao jedno. Vezani različitim zakonima, suđeni po različitim pravilima, učinjeni smo nejednakima rođenjem, znanjem i strahom. Ipak, dijeleći ono što je nekima uskraćeno, a drugima darovano, razbili smo lance koji su nas trebali razdvajati. Ne odlazimo kao podanici vašeg zakona, nego kao jedan glas, jedna volja, jedna istina.”*
12. Nakon što tu poruku naglas pročitaju game masteru, slobodni su.

3.5 Faza evaluacije

Game master čestita igračima na uspješnom završetku escape rooma.

Osnovna pitanja:

Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li osjećali pritisak zbog vremena?

Rasprava:

Slijedi rasprava koju vodi voditelj igre, a koja se temelji na edukativnoj temi. Voditelj bi zajedno sa sudionicima trebao rezimirati sve važno što se moglo naučiti iz ovog iskustva.

- Kakav je bio osjećaj kada su vam određene uloge ili informacije bile uskraćene? Kako to odražava stvarne nejednakosti u pristupu znanju, resursima ili donošenju odluka?
- Koje su vam se prepreke u igri činile nepravednim ili proizvoljnim? Možete li se sjetiti sličnih primjera u današnjem društvu gdje pravila ili sustavi nerazmjerno pogađaju određene skupine?
- Koliko ste se morali oslanjati na druge da biste uspjeli? Što nas to uči o suradnji i solidarnosti u situacijama u kojima su ljudi marginalizirani?
- Je li igranje vašeg lika promijenilo način na koji razmišljate o ljudima koji se suočavaju s društvenim, ekonomskim ili pravnim poteškoćama? Kako bi ovo iskustvo moglo utjecati na vaše postupke ili stavove izvan igre?

Co-funded by the European Union

- Je li bilo trenutaka u igri koji su vas podsjetili na probleme u suvremenom društvu, poput diskriminacije, nejednakih prilika ili društvene stigme? Kako osvještavanje tih problema može dovesti do pozitivnih promjena?

Zajedničko fotografiranje: Game master pomaže igračima da se fotografiraju kako bi proslavili završetak misije.

Povratne informacije sudionika: Game master poziva igrače da podijele bilo kakve dodatne dojmove ili povratne informacije o samom iskustvu.



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