INCLUSIVE PATHways TO PEACE

# *Kraljev zakon*

# Metodološki vodič

Sufinansira Evropska unija

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansirano od strane Evropske unije. Izneti stavovi i mišljenja su isključivo stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti smatrani odgovornim 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.

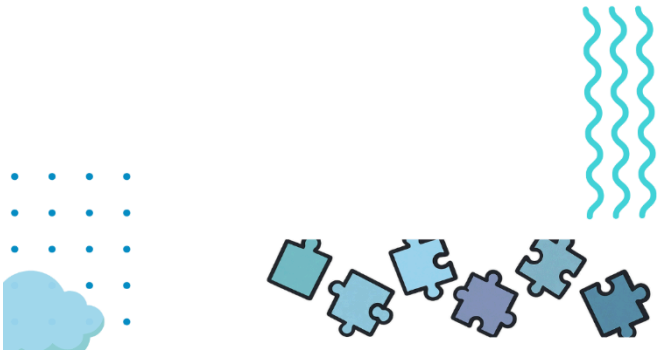
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i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

# Kraljev zakon

## 1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre sa obrazovnim fokusom projekta istražujući marginalizaciju siromašnih kroz istorijsku prizmu. Učesnici se susreću sa institucionalnim barijerama i diskriminacijom koje odražavaju mehanizme prisutne i u savremenim društvima.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba treba da deluje zatvoreno, potlačujuće i namerno nelagodno, evocirajući atmosferu srednjovekovne tamnice ili zatvora. Svi prozori su potpuno prekriveni kako bi se blokirao prirodno svetlo, a jedina rasveta je kontrolisana i prigušena — poželjno topli, treperaći izvori koji imitiraju baklje ili sveće. Senke treba da dominiraju prostorom, a uglovi su namerno ostavljeni u skoro potpunom mraku kako bi se stvorilo osećanje neizvesnosti i nelagode.

Pod je delimično prekriven slamom, neravnomerno rasutom i izmešanom sa hrapavim teksturama poput jutane tkanine ili stare krpe. Paukove mreže se prostiru po uglovima, okvirima vrata i niskim plafonu, pojačavajući utisak napuštenosti i zapuštenosti. Zidovi treba da izgledaju goli, istrošeni ili zamrljani, u prigušenim, zemljanim tonovima — kameno siva, smeđa i crna — bez ičega čistog ili uglačanog.

Svi moderni predmeti su uklonjeni ili skriveni. Vidljivi kablovi, prekidači, plastika, savremeni nameštaj ili savremeni simboli moraju biti sakriveni kako bi se očuvala imerzija. Svi neophodni moderni elementi (brave, uređaji, AR markeri) treba vizuelno da budu prerušeni korišćenjem pergamenta, drveta, tkanine ili materijala koji imitiraju gvožđe.

Zvuk igra ključnu ulogu u oblikovanju atmosfere. Prostorijom neprekidno odzvanja ambijentalni zvučni pejzaž: škripa pacova u daljini, prigušeni kašalj ili šapatanje ostalih zatvorenika, odjek kapanja vode, lagano zveketanje lanaca ili tutnjava teških vrata negde daleko. Ovi zvuci treba da budu nenametljivi, ali stalni, doprinoseći osećanju zatočenosti, a ne izazivajući iznenadni strah kod igrača.

Vazduh treba da deluje težak i nepomičan. Ako je moguće, mogu se uvesti suptilni mirisi poput drveta, prašine ili vlage kako bi se produbila imerzija. Sveukupno, prostor treba da komunicira oskudicu, kontrolu i degradaciju — čineći igrače fizički i emocionalno svesnim ograničenja, neravnoteže moći i odsustva udobnosti ili slobode delovanja.

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svesti o društvenoj marginalizaciji i institucionalnoj diskriminaciji, korišćenjem istorijskog konteksta kako bi se povukle paralele između sistemskog isključivanja u srednjem veku i upornih nejednakosti sa kojima se marginalizovane grupe suočavaju danas.



Co-funded by the European Union

- Razvijanje kritičkog mišljenja i veština rešavanja problema kroz angažovanje učesnika u slojevitim zagonetkama koje zahtevaju analizu, tumačenje i logičko zaključivanje, a ne rešenja zasnovana na metodi pokušaja i grešaka.
- Jačanje timskog rada i zajedničkog donošenja odluka, uz naglasak na međuzavisnosti, deljenju znanja i komunikaciji između učesnika različitih uloga i sposobnosti.
- Podsticanje empatije i sagledavanja tuđe perspektive, omogućavajući učesnicima da u kontrolisanom okruženju dožive osećaj nemoći, ograničenja i nepravde, što podstiče na refleksiju i diskusiju.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16–30 godina

Preporučeni broj učesnika: 6

Profil grupe: Aktivnost je namenjena mladima koji su otvoreni za učenje, refleksiju i aktivno učešće, i koji su spremni da sagledaju situaciju iz perspektive drugih. Od učesnika se očekuje da se kritički bave društvenim temama, sarađuju sa drugima i pristupe iskustvu sa radoznalošću, a ne takmičarskim duhom. Soba je posebno pogodna za mlade zainteresovane za društvenu pravdu, ljudska prava, istoriju ili iskustveno učenje, kao i za one koji su otvoreni za istraživanje složenih tema poput marginalizacije i diskriminacije kroz metode neformalnog obrazovanja.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i uputstva kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da obrate posebnu pažnju na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za dosezanje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

# 2 Priprema korak po korak

## 2.1 Scenario

*Iza debelih kamenih zidova, vreme usporava, a pravda se savija.*



Co-funded by the European Union

*Budite se na mestu gde se siromaštvo tretira kao krivica, a znanje nailazi na sumnju. Vazduh je težak od vlažne slame i prišaptanih optužbi. Negde u mraku zveče lanci, a nevidljive oči stalno posmatraju. Svaki zatvorenik tvrdi da je nevin, ali pravila ovog sveta nikada nisu bila zamišljena da budu pravedna.*

*Da biste izašli, morate se snaći u okruženju oblikovanom strahom, hijerarhijom i prećutnim dogovorima. Napredak ne zavisi od snage, već od posmatranja, saradnje i hrabrosti da se propita ono što se predstavlja kao „zakon". Neke istine skrivene su na vidljivom mestu; druge se otkrivaju tek kada se glasovi udruže.*

*Ovo nije priča o junacima i zlikovcima. To je odraz sistema — prošlih i sadašnjih — koji odlučuju ko će biti saslušan, ko će biti kažnjen i kome je dozvoljeno da pripada.*

*Da li ćete pobeći iz sobe... ili ćete samo saznati kako je bila izgrađena?*

## 2.2 Cilj igre

Cilj igre je da učesnici zajednički pronađu izlaz iz restriktivnog i nepravednog okruženja otkrivanjem skrivenih informacija, tumačenjem fragmentarnih tragova i suočavanjem sa pravilima koja su im nametnuta. Igrači moraju da napreduju kroz iskustvo propitujući šta je dozvoljeno, šta je zabranjeno i kome je odobren pristup znanju — a ne pukim traženjem ključeva ili šifri.

Igra je osmišljena tako da nijedna pojedinačna uloga ne može da uspe sama. Informacije, sposobnosti i alati neravnomerno su raspoređeni među likovima, odražavajući nejednaki sistem u kome se nekim glasovima veruje, dok se drugi ućutkuju. Napredak je moguć jedino kada učesnici prepoznaju ove neravnoteže, aktivno dele ono što znaju i oslanjaju se jedni na druge kako bi prevazišli barijere koje je sam sistem stvorio.

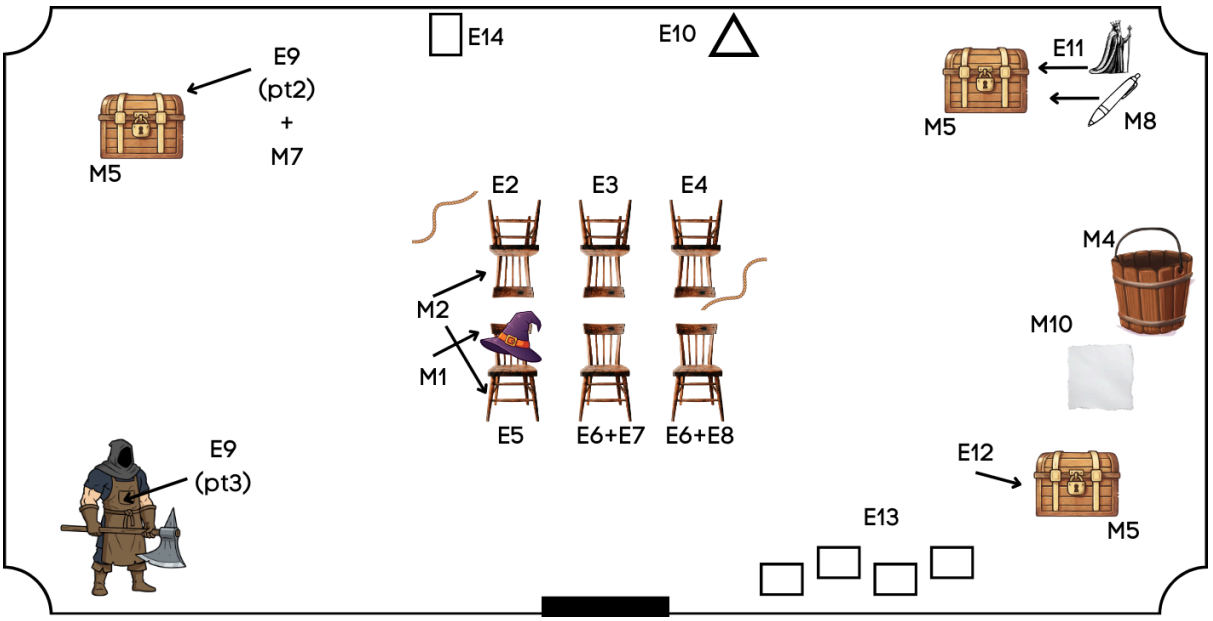
Umesto da nagrađuje brzinu ili individualno rešavanje problema, igra stavlja naglasak na kolektivno osmišljavanje: slušanje, pregovaranje o značenju i zajedničko odlučivanje o akciji. Uspeh grupe zavisi od njene sposobnosti da poveže delimične istine, dovede u pitanje pretpostavke i transformiše razdvojenost u saradnju — kako bi se dostigla sloboda.

## 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:



Co-funded by the European Union




## 2.4 Materijali

- M1. Šešir veštice
- M2. 6 stolica
- M3. 6 komada užeta
- M4. Kanta napunjena vodom
- M5. 3 drvene škrinje sa bravom (ili kartonske kutije ofarbane da liče na drvo)
- M6. 3 katanca (sa 3 numeričke šifre)
- M7. Mobilni telefon sa pristupom internetu
- M8. UV olovka
- M9. Olovka (ili pero sa mastilom)
- M10. 2 papira i grafitna olovka
- M10. Zvučnik

Dodatno:

Korišćenje telefona je namerno ograničeno kako bi se očuvala imerzija; učesnici mogu da komuniciraju samo sa jednim mobilnim telefonom pronađenim tokom igre, koji služi kao narativni artefakt, a ne kao savremena pogodnost. Pozadinski zvuk treba da ostane tih, ali stalan, sa atmosferskim srednjovekovnim zvučnim pejzažom — udaljenim zveketanjem lanaca, prigušenim koracima, kapanjem vode, odjecima glasova nevidljivih zatvorenika i povremenim šuštanjem ili škripanjem



Co-funded by the European Union

pacova — pojačavajući osećaj zatočenosti i nelagode, a da pritom ne ometa komunikaciju između igrača.

Kako bi se podržalo utapanje u likove, za svaku ulogu mogu se obezbediti jednostavni fizički rekviziti: vitez može nositi iznošeni tabard ili simbolični grb, plemić presavijeni pergament ili token nalik pečatnom prstenu, sveštenik jednostavan konopčani pojas ili drveni krst, veštica šešir ili malu vrećicu „bilja“, slobodni seljak komad užeta ili pastirski štap, a kmet grubu tkaninu ili slamom ovijene zglobove. Dekorativni elementi treba da uklone sve tragove modernog doba i naglase ambijent tamnice: prekriveni prozori, prigušeno osvetljenje, slama rasuta po podu, drvene gajbe i škrinje, paukove mreže po uglovima, gvozdeni lanci, pocepane zastave, sveće ili osvetljenje u stilu fenjera, i teksture postaranog papira raspoređene po celoj sobi. Zajedno, ovi elementi pomažu učesnicima da se fizički i emocionalno unesu u svoje uloge, produbljujući angažovanje kako sa narativom, tako i sa temama ograničenja, moći i nejednakosti.

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 Toolkit*a ili *Unlock Peace — modula za samostalnu izradu elemenata, tako da* bude spremna za igranje:

1. Pripremite E1 kako biste ga predali učesnicima tokom uvodnog govora.
2. U šešir veštice (M1) sakrijte papir sa brojem 3 napisanim na njemu, ili napišite direktno na unutrašnjoj strani šešira.
3. Stavite šešir veštice (M1) na igrača koji igra lik veštice, tako da ne gleda unutra.
4. Postavite 6 stolica (M2) u sredinu sobe u krug ili u red.
5. Postavite 6 komada užeta (M3) na svaku stolicu, spremnih za „vezivanje“ učesnika za stolice.
6. Pripremite E2–E8 za postavljanje u krila odgovarajućih učesnika. E2 ide plemiću, E3 svešteniku, E4 vitezu, E5 veštici, E6 + E7 slobodnom seljaku, E6 + E8 kmetu.
7. Olovku (pero i mastilo) takođe ostavite kod veštice.
8. Uverite se da GM ima spreman 1. i 3. deo (gornji i levi deo) E9 za predaju učesnicima.
9. Napunite kantu vodom (M4) i postavite je u sobu.
10. Pripremite nevidljivo pismo — uzmite jedan prazan papir, navlažite ga vodom i pritisnite uz prozor ili ogledalo. Povrh njega stavite suvi papir i na suvom papiru grafitnom olovkom napišite broj 6. Obavezno ga nekoliko puta prevedite grafitnom olovkom. Skinite prvi (suvi) papir i bacite ga.



Co-funded by the European Union

Ostavite vlažni papir da se osuši i da pisanje postane nevidljivo. Sada prazan papir postavite negde u sobi — napisano će postati vidljivo kada se papir ponovo stavi u vodu.

11. Stavite 2. deo (donji deo) E9 u prvu drvenu škrinju, zajedno sa mobilnim telefonom sa otvorenom aplikacijom za skeniranje (M7), https://thekingslowserbia.netlify.app/ ili odštampanim QR kodom iz DIY modula.



SCAN

12. Zaključajte škrinju katancem (M6), KOD — 683.
13. Zalepite E10 na zid tamnice.
14. Zalepite E11 na drugu drvenu škrinju, unutra stavite UV svetlosnu olovku (M8) i zaključajte škrinju katancem (M6), KOD — 512.
15. Stavite E12 u treću drvenu škrinju i zaključajte je katancem (E6), KOD — 742.
16. Zalepite E13 i E14 na zidove sobe.

Koraci 1 do 15 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 da im date 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.

# 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.



Co-funded by the European Union

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master igra ulogu tamničara ili dželata u tamnici. Treba da bude odeven u tamnu odeću, sa kapuljačom — svi rekviziti su dobrodošli.

Prvi zadatak game mastera je da pomogne učesnicima da odaberu svoje uloge, što se može uraditi nasumično ili tako što će pročitati nazive uloga i pustiti učesnike da biraju. Nakon odabira, GM daje kartice uloga igračima i uverava se da razumeju napomene na kartici, kao i da igrači čiji likovi ne umeju da čitaju ne smeju da otvaraju koverte niti da čitaju bilo koji tekst.

Kada igrači uđu u sobu, GM treba da ih veže za stolice na način koji im omogućava da pomeraju ruke i rukuju rekvizitima. Svaki igrač dobija odgovarajući element (korak postavljanja 5).

Game master treba da se pobrine da igrači koji ne umeju da čitaju ne otvaraju koverte, ali ne treba da interveniše ako drugi igrači pokušaju da im pomognu da ih otvore ili pročitaju. Ako igrač nije rešio svoju zagonetku, ne može biti oslobođen od stolice i igra ne može da napreduje dalje.

Kada svi igrači reše svoje početne zagonetke, GM treba nenametljivo da spusti prvi deo E9 na pod, zadržavajući treći deo E9 sve dok igrači ne shvate da se nalazi kod GM-a. Kada igrači postanu svesni toga, na GM-u je da proceni da li će im ga predati ili će ih naterati da na neki način ubede čuvara da im da taj deo.

Kada igrači sakupe sva 3 dela E9 i pročitaju UV tekst, čuvar treba da ih pusti iz sobe i čestita im.

## 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.

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.
- 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.



Co-funded by the European Union

- 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.

## 3.4 Tok igre

1. Učesnicima se dodeljuju uloge i uvode se u sobu, vezuju za stolice i svako dobija svoju zagonetku.



Co-funded by the European Union

2. Zagonetke se razlikuju po težini — najlakša je plemićeva, a najteže su namenjene seljaku, kmetu i veštici.
3. Seljak i kmet ne mogu čak ni da započnu svoju zagonetku pre nego što se neko ko ume da čita oslobodi i pomogne im tako što će im je pročitati naglas.
4. Očekivani redosled rešavanja je: plemić, zatim sveštenik, vitez, pa ostali. Oslobađanje prvih igrača daje priliku seljaku i kmetu da dobiju pomoć i oslobode se.
5. Kada se svi oslobode od stolica, GM spušta prvi deo zagonetke E9, navodeći učesnike da traže prvu trocifenu šifru. Ova šifra je skrivena na 3 mesta: prvi broj će se otkriti kada navlaže prazan papir u kanti s vodom, otkrivajući broj „6“. Drugi broj će se otkriti kada prebroje ovce na posteru (E10) na zidu. Treći broj je sakrijen u šeširu veštice — dovoljno je samo da pogledaju unutra.
6. Unošenjem ove šifre u jednu od škrinji dobijaju drugi deo zagonetke i telefon, koji ih upućuje da skeniraju markere na zidovima i pokušaju da otkriju poslednji deo zagonetke.
7. Na zidu će takođe na vidljivom mestu pronaći šifru za jednu od škrinji, a kada je otvore, dobijaju samo poruku od kraljevog lude, bez ikakvih dodatnih nagoveštaja.
8. Skeniranjem oznaka na zidu saznaće činjenice o nejednakosti, institucionalnim preprekama i diskriminaciji, kao i lokaciju poslednjeg dela zagonetke.
9. Moraju da dobiju deo zagonetke od GM-a i skeniraju QR kod na njemu.
10. QR kod će ih odvesti u 360-stepenu kapelu, gde se na zidovima nalaze slike svakog od njihovih likova, kao i kralja. Ako kliknu na sliku kralja, dobijaju šifru za poslednju škrinju.
11. Otvarajući poslednju škrinju, igrači mogu da posvetle lampom na 3 dela zagonetke, otkrivajući poruku: *Nismo ušli u ovo mesto kao jednaki, ali izlazimo kao jedno. Vezani različitim zakonima, suđeni po različitim pravilima, učinjeni smo nejednakima rođenjem, znanjem i strahom. Ipak, deljenjem onoga što je nekima bilo uskraćeno, a drugima darovano, raskinuli smo lance koji su nas trebali razdvojiti. Odlazimo ne kao podanici vašeg zakona, već kao jedan glas, jedna volja, jedna istina*.
12. Kada ovu poruku pročitaju naglas GM-u, slobodni su da odu.

## 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?*



Co-funded by the European Union

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 kada su vam neke uloge ili informacije bile uskraćene? Kako ovo odražava nejednakosti u stvarnom svetu kada je reč o pristupu znanju, resursima ili donošenju odluka?
- Koje prepreke u igri su vam delovale nepravedno ili proizvoljno? Možete li da pomislite na slične primere u današnjim društvima gde pravila ili sistemi nesrazmerno pogađaju određene grupe?
- Na koji način ste se oslanjali na druge kako biste uspeli u sobi? Šta nam to govori o saradnji i solidarnosti u kontekstima gde su ljudi marginalizovani?
- Da li je igranje vašeg lika promenilo vaš pogled na ljude koji se suočavaju sa društvenim, ekonomskim ili pravnim nedostacima? Na koji način bi ovo iskustvo moglo da utiče na vaše postupke ili stavove van igre?
- Da li je bilo trenutaka u igri koji su vas podsetili na probleme u savremenom društvu, poput diskriminacije, nejednakih mogućnosti ili društvene stigme? Kako svest o ovim problemima može dovesti do pozitivnih promena?

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





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.



