INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Kralın Kanunu

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.

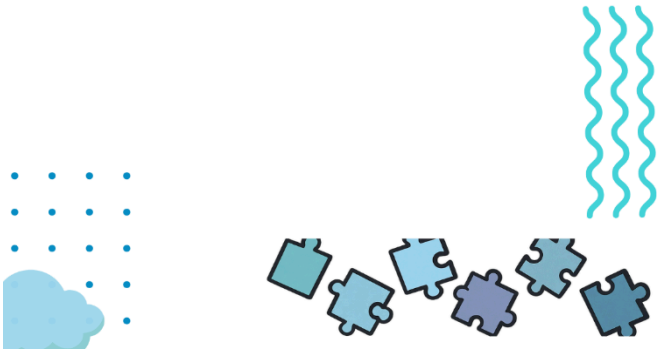
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan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

Kralın Kanunu

1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, tarihsel bir perspektifle yoksul kişilerin ötekileştirilmesini irdeleyerek oyunun hikayesiyle eğitsel odağı arasında bir bağlantı kurar. Katılımcılar, günümüzün modern toplumlarında hala var olan mekanizmaları yansıtan kurumsal bariyerlerle ve ayrımcılıkla karşı karşıya gelirler.

B) Odanın görsel sunumu

Oda, bir orta çağ zindanı ya da hapishane hissi yaratmak için andıran kapalı, basık ve bilinçli bir şekilde rahatsız edici olmalıdır. Tüm pencereler doğal ışığı önleyecek şekilde kapatılmalıdır. Tercihen meşale ya da mumu andıran sıcak renkli yanıp sönen ışıklar kullanılarak, kontrollü ve loş bir ışıklandırmaya sahip olmalıdır. Odaya gölgeler hakim olmalı ve bazı köşeler, belirsizlik veya tedirginlik yaratacak biçimde karanlık bırakılmalıdır.

Zemin, kısmen samanla kaplıdır; düzensiz biçimde dağılmış, çuval bezi veya eski kumaş gibi kaba dokularla karışmıştır. Örümcek ağları köşelerden, kapı çerçevelerinden ve alçak tavanlardan sarkarak mekânın terk edilmişlik ve ihmal hissini güçlendirir. Duvarlar çıplak, yıpranmış veya lekeli görünmelidir; taş grisi, kahverengi ve siyah gibi soluk, toprak tonları kullanılmalı, temiz veya cilalı hiçbir yüzeye yer verilmemelidir.

Tüm modern nesneler kaldırılmalı veya gizlenmelidir. Görünür kablolar, anahtarlar, plastik, modern mobilyalar veya çağdaş semboller, atmosferin bütünlüğünü korumak için saklanmalıdır. Gerekli olan modern unsurlar (kilitler, cihazlar, AR işaretleyiciler) ise parşömen, ahşap, kumaş veya demir benzeri malzemelerle kamufle edilmelidir.

Ses, atmosferin şekillenmesinde kritik bir rol oynar. Odayı sürekli bir arkaplan sesi doldurur: duvarların veya zeminlerin içinden gelen uzak fare cıvıltıları, boğuk öksürükler veya görünmeyen mahkumların fısıltıları, su damlalarının yankısı, uzaktan gelen zincirler veya kapanan ağır kapılar. Bu sesler ince ama sürekli olmalı; ani korkular yaratmaktan ziyade bir mahkumiyet ve kapatılmışlık hissi oluşturmalıdır.

Hava ağır ve durgun hissedilmelidir. Mümkünse, ahşap, toz veya rutubet gibi ince kokular eklenerek sürükleyicilik derinleştirilebilir. Genel olarak bu mekân; kıtlık, kontrol ve çürüme hissini aktarmalıdır—oyuncuların fiziksel ve duygusal olarak kısıtlanmışlık, güç dengesizliği ve konfor ya da özerklik eksikliğinin farkına varmasını sağlamalıdır.

C) Eğitim hedefleri

- → Orta Çağ'daki tarihsel bir bağlamı kullanarak, sistemik dışlanma ile günümüzde marjinalleştirilmiş grupların karşılaştığı kalıcı eşitsizlikler arasında paralellikler kurup toplumsal dışlanma ve kurumsal ayrımcılık konularında farkındalık yaratmak.
- → Deneme-yanılma yöntemlerinden ziyade analiz, yorumlama ve mantıksal akıl yürütme gerektiren katmanlı bulmacalar aracılığıyla eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmek.
- → Katılımcılar arasında farklı rol ve yeteneklere sahip bireyler arasında karşılıklı bağımlılığı, ortak bilgi paylaşımını ve iletişimi vurgulayarak ekip çalışmasını ve iş birliğine dayalı karar verme süreçlerini güçlendirmek.

Co-funded by the European Union

→ Katılımcıların güçsüzlük, kısıtlanma ve adaletsizlik deneyimlerini kontrollü bir ortamda deneyimlemelerine olanak tanıyarak empati ve bakış açısı geliştirmeyi teşvik etmek; bu deneyimler üzerinden düşünme ve tartışmayı teşvik etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6 katılımcı

Grup profili: Etkinlik, öğrenmeye, düşünmeye ve aktif katılıma açık olan; başkalarının bakış açılarını deneyimlemeye istekli gençlere yöneliktir. Katılımcıların toplumsal temalarla eleştirel biçimde etkileşime girmeleri, başkalarıyla iş birliği yapmaları ve deneyime rekabetten ziyade merakla yaklaşmaları beklenir. Oda; özellikle sosyal adalet, insan hakları, tarih veya deneyimsel öğrenme konularına ilgi duyan gençler için uygundur. Ayrıca marjinalleşme ve ayrımcılık gibi karmaşık konuları eğitim yöntemleri aracılığıyla keşfetmeye açık bireyler için de uygun bir ortam sunar.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar sese bağlı kalınmadan kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe özellikle dikkat etmelidir. Tekerlekli sandalyelerin hareket edebilmesi için yeterli alan olduğundan emin olun, dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçının. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilecek bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

Kalın taş duvarların ardında zaman yavaşlar ve adalet eğilip bükülür.

Kendinizi, yoksulluğun suç gibi görüldüğü ve bilginin şüpheyle karşılandığı bir yerde uyandığınızı fark edersiniz. Hava, nemli saman ve fısıldanan suçlamaların ağırlığıyla doludur. Karanlığın içinde zincirler şıngırdar ve görünmeyen gözler her zaman izlemektedir. Her mahkûm masum olduğunu iddia eder; ancak bu dünyanın kuralları asla adil olmak için tasarlanmamıştır.

Çıkmak için, korku, hiyerarşi ve sessiz anlaşmalarla şekillendirilmiş bir ortamda yolunuzu bulmanız gerekir. İlerleme; güçten değil, gözlemden, iş birliğinden ve "kanun" olarak sunulana sorgulama cesaretinden doğar. Bazı gerçekler göz önünde saklıdır; diğerleri ise ancak sesler paylaşıldığında kendini gösterir.

Co-funded by the European Union

Bu bir kahramanlar ve kötüler hikâyesi değildir. Geçmişte ve günümüzde kimin duyulacağını, kimin cezalandırılacağını ve kimin ait olmasına izin verileceğini belirleyen sistemlerin bir yansımasıdır.

Bu odadan kaçacak mısınız... yoksa yalnızca nasıl inşa edildiğini mi öğreneceksiniz?

2.2 Oyunun amacı

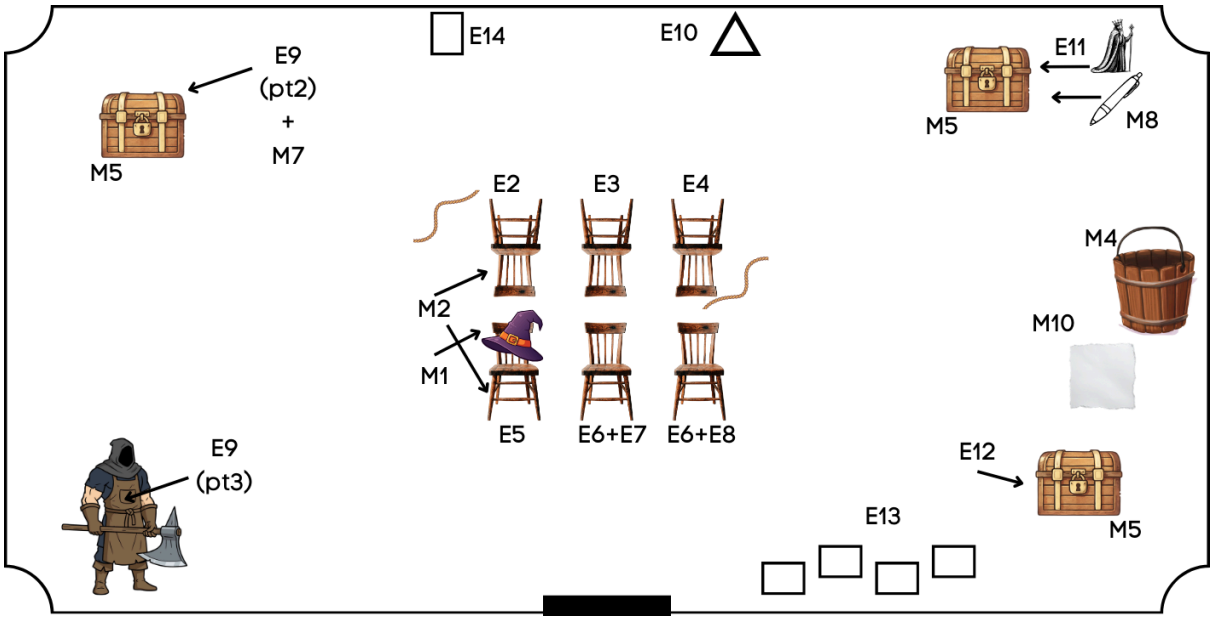
Oyunun amacı, katılımcıların kısıtlayıcı ve adaletsiz bir ortamda gizli bilgileri ortaya çıkararak, parçalı ipuçlarını yorumlayarak ve üzerlerine dayatılan kurallarla yüzleşerek birlikte ilerlemeleridir. Oyuncular, sadece anahtarlar veya kodlar aramak yerine; neyin izinli, neyin yasak olduğu ve kimin bilgiye erişim hakkına sahip olduğu sorularını sorgulayarak deneyimi ilerletmelidir.

Oyun, hiçbir tek rolün tek başına başarılı olamayacağı şekilde tasarlanmıştır. Bilgi, yetenek ve araçlar karakterler arasında eşitsiz biçimde dağıtılmıştır; bu durum, bazı seslerin güvenilir kabul edildiği, bazılarının ise susturulduğu eşitsiz bir sistemi yansıtır. İlerleme ancak katılımcılar bu dengesizlikleri fark ettiğinde, bildiklerini aktif biçimde paylaştığında ve sistemin yarattığı engelleri aşmak için birbirlerine güvendiğinde mümkündür.

Hız veya bireysel problem çözme yerine, oyun kolektif anlam kurma sürecini vurgular: dinleme, anlamı birlikte çözümleme ve nasıl hareket edileceğine birlikte karar verme. Grubun başarısı; parçalı gerçekleri birleştirme, varsayımları sorgulama ve ayrılığı iş birliğine dönüştürme becerisine bağlıdır; böylece özgürlüğe ulaşılabilir.

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



2.4 Materyaller

→ M1. Cadı şapkası

Co-funded by the European Union

- → M2. 6 sandalye
- → M3. 6 ip
- → M4. Su dolu kova
- → M5. 3 kilitlenebilir tahta kutu (ya da tahtayı anımsatacak şekilde boyanmış karton kutu)
- → M6. 3 kilit (3 rakamlı kod gerektiren)
- → M7. İnternet erişimi olan telefon
- → M8. UV kalemi
- → M9. Kalem (ya da mürekkepli bir tüy kalem)
- → M10. 2 kağıt ve kurşun kalem
- → M10. Hoparlör

Ek:

Telefon kullanımı, sürükleyiciliği korumak amacıyla bilinçli olarak kısıtlanmıştır; katılımcılar yalnızca oyun sırasında keşfedilen tek bir cep telefonu ile etkileşime girebilir. Bu telefon, modern bir kolaylıktan ziyade anlatısal bir öğe olarak kullanılır. Arka plan sesi düşük ancak sürekli olmalı; uzak zincir sesleri, boğuk ayak sesleri, su damlalarının yankısı, görünmeyen mahkumların yankılanan sesleri ve ara sıra koşuşturan ya da ciyaklayan fareler gibi atmosferik orta çağ sesleri içermelidir. Bu sesler, oyuncular arasındaki iletişimi bastırmadan bir yandan da sürekli bir kısıtlanmışlık ve huzursuzluk hissi yaratmalıdır.

Karakterlerin canlandırılmasını desteklemek için her role basit fiziksel aksesuarlar sağlanabilir: şövalye için yıpranmış bir önlük veya sembolik bir arma; soylu için katlanmış bir parşömen ya da mühür benzeri bir nesne; rahip için basit bir ip kemer ya da ahşap haç; cadı için bir şapka ya da küçük bir "bitki/ot" kesesi; özgür köylü için bir ip parçası ya da çoban asası; serf için ise kaba kumaş veya samanla bağlanmış bilekler. Dekoratif unsurlar modernliğin tüm izlerini ortadan kaldırmalı ve zindan atmosferini güçlendirmelidir: kapatılmış pencereler, loş aydınlatma, zemine dağılmış saman, ahşap kasalar ve sandıklar, köşelerde örümcek ağları, demir zincirler, yırtık bayraklar, mumlar veya fener tarzı ışıklandırma ve mekân genelinde yaşlandırılmış kâğıt dokuları. Tüm bu unsurlar birlikte, katılımcıların hem fiziksel hem de duygusal olarak rollerine daha güçlü biçimde girmelerini sağlayarak, anlatıya ve onun temel temaları olan kısıtlanma, güç ve eşitsizliğe dair deneyimi derinleştirir.

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-M10) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Co-funded by the European Union

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

1. E1'i giriş konuşması sırasında katılımcılara vermek üzere hazır bulundurun.
2. Cadının şapkasının (M1) içine üzerinde 3 yazan bir kâğıt saklayın ya da doğrudan şapkanın iç kısmına yazın.
3. Cadının şapkasını (M1), iç kısmını görmeyecek şekilde cadı karakterini oynayan oyuncunun üzerine yerleştirin.
4. Odanın ortasına 6 sandalye (M2) daire veya sıra düzeninde yerleştirin.
5. Katılımcıları sandalyelere "bağlamak" için, her sandalyenin üzerine 6 adet ip parçası (M3) koyun.
6. E2–E8 belgelerini ilgili katılımcıların kucaklarına yerleştirmeye hazır bulundurun. E2 soyluya, E3 rahibe, E4 şövalyeye, E5 cadıya, E6 + E7 özgür köylüye, E6+E8 serfin kucağına yerleştirilecektir.
7. Kalemi (tüy kalem ve mürekkep) de cadının yanına yerleştirin.
8. Oyun yöneticisinin, E9'un 1. ve 3. parçalarını (üst ve sol bölüm) katılımcılara vermek üzere hazır bulundurduğundan emin olun.
9. Kovayı (M4) suyla doldurun ve odanın içine yerleştirin.
10. Görünmez mektubu hazırlayın: - Bir boş kağıdı suyla ıslatın ve pencere ya da aynanın üzerine yerleştirin. Üzerine kuru bir kâğıt koyun ve kuru kâğıdın üstüne kurşun kalemle 6 sayısını yazın. Yazının birkaç kez üzerinden geçtiğinizden emin olun. İlk (kuru) kâğıdı kaldırıp atın. Islak kâğıdın kurumasına ve yazının görünmez hâle gelmesine izin verin. Daha sonra artık boş görünen bu kâğıdı odanın bir yerine yerleştirin. Kâğıt yeniden suya konulduğunda yazı görünür olacaktır.
11. E9'un 2. parçasını (alt bölüm), içinde tarayıcı uygulaması açık bir cep telefonu (M7) ile birlikte ilk ahşap sandığın içine yerleştirin: https://thekingslowserbia.netlify.app/ veya DIY modülündeki basılı QR kodunu kullanın

SCAN

12. Ve kilidi kullanarak (M6) kilitleyin. KOD: 683
13. E10'u zindanın duvarına bantlayın.
14. E11'i ikinci ahşap sandığın üzerine bantlayın, içine UV kalem ışığını (M8) yerleştirin ve sandığı bir kilitle (M6) kilitleyin. KOD: 512
15. E12'yi üçüncü ahşap sandığın içine yerleştirin ve sandığı bir kilitle (M6) kilitleyin. Kod: 742
16. E13 ve E14'ü odanın duvarlarına bantlayın.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 15'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.

Co-funded by the European Union

→ 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.

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, zindanda tutsak eden kişi ya da cellat rolünü oynar. Koyu renk kıyafetler giymeli ve kapüşon takmalıdır; her türlü aksesuar kullanımı teşvik edilir.

Oyun yöneticisinin ilk görevi, katılımcıların rollerini seçmelerine yardımcı olmaktır. Bu rastgele yapılabilir ya da rollerin isimleri okunarak katılımcıların seçim yapmasına izin verilebilir. Seçim yapıldıktan sonra oyun yöneticisi rol kartlarını oyunculara verir, kart üzerindeki notları anladıklarından emin olur ve okuma yazma bilmeyen karakterleri oynayan oyuncuların hiçbir zarfı açmaması veya herhangi bir metni okumaması gerektiğini hatırlatır.

Oyuncular odaya girdikten sonra oyun yöneticisi onları, ellerini hareket ettirebilecek ve aksesuarları kullanabilecek şekilde sandalyelere bağlamalıdır. Her oyuncu uygun öğeyi alır (kurulum Adım 5).

Oyun yöneticisi, okuma yazma bilmeyen oyuncuların zarfları açmadığından emin olmalıdır; ancak diğer oyuncular onlara zarfı açmaları ya da okumaları için yardım etmeye çalışırsa müdahale etmemelidir. Bir oyuncu bulmacasını çözmediyse sandalyeden çözülemez ve oyun ilerlemez.

Tüm oyuncular başlangıç bulmacalarını çözdükten sonra, oyun yöneticisi E9'un ilk parçasını dikkat çekmeden yere bırakmalıdır. E9'un üçüncü parçası ise oyuncular bunun oyun yöneticisinde olduğunu fark edene kadar saklanmalıdır. Oyuncular bunun farkına vardığında, oyun yöneticisinin takdirine bağlı olarak ya parçayı onlara verebilir ya da gardiyanı bir şekilde ikna etmelerini isteyebilir.

Oyuncular E9'un üç parçasını da elde edip UV ışığıyla görünen metni okuduktan sonra, gardiyan onları odadan serbest bırakmalı ve tebrik etmelidir.

Co-funded by the European Union

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.

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.
- → 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.

Co-funded by the European Union

*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.

3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılara roller verilir, odaya götürülür, sandalyelerine bağlanır ve her birine birer bulmaca verilir.
2. Bulmacaların zorluk seviyeleri farklıdır; en kolay bulmacalar soylular için, en zor olanlar ise köylü, serf ve cadı içindir.
3. Köylü ve serf, okuma yazma bilmedikleri için, okuyabilen biri kendini kurtarıp onlara yardım ederek bulmacayı sesli okumadan önce bulmacalarına başlayamazlar.
4. Beklenen çözüm sırası önce soylu, ardından rahip, şövalye ve sonrasında diğerleridir. İlk oyuncuların özgür kalması, köylü ve serfin yardım alıp kendilerini kurtarmalarına olanak sağlar.
5. Herkes sandalyelerden kurtulduktan sonra oyun yöneticisi ilk bulmaca parçası olan E9'u bırakır ve katılımcıların ilk üç haneli kodu aramasını sağlar. Bu kod üç farklı yerde gizlidir: İlk rakam, boş kâğıdı su kovasında ıslattıklarında ortaya çıkan "6"dır. İkinci rakam, duvardaki posterdeki (E10) koyunları saydıklarında ortaya çıkar. Üçüncü rakam ise cadının şapkasında gizlidir; sadece içine bakmaları yeterlidir.
6. Bu kodu sandıklardan birine girdiklerinde, bulmacanın ikinci parçasını ve bir telefon elde ederler. Bu da onları duvardaki tetikleyicileri taramaya ve bulmacanın son parçasını keşfetmeye yönlendirir.
7. Duvarda ayrıca sandıklardan biri için açıkça görülebilen bir kod bulacaklardır. Sandığı açtıklarında ise yalnızca kralın soytarısından bir mesaj alırlar; bu mesaj onlara başka hiçbir ipucu vermez.
8. Duvardaki tetikleyicileri taradıklarında, eşitsizlik, kurumsal engeller ve ayrımcılıkla ilgili bilgiler öğrenirler; ayrıca bulmacanın son parçasının yerini keşfederler.
9. Son bulmaca parçasını oyun yöneticisinden almaları ve üzerindeki QR kodunu taramaları gerekir.
10. QR kodu onları 360 derecelik bir şapele götürecektir. Şapelin duvarlarında her bir karakterin ve kralın resimleri bulunmaktadır. Eğer kralın resmine tıklarlarsa, son sandığın kodunu elde ederler.
11. Son sandığı açtıklarında oyuncular lambayı bulmacanın üç parçasına tutabilir ve şu mesaj ortaya çıkar: "Bu yere eşit olarak girmedik ama burada tek bir bütün olarak duruyoruz. Farklı yasalarla bağlanmış, farklı kurallarla yargılanmış, bilgi, korku ve doğumdan eşit değiliz. Ancak bazılarından esirgenen ve bazılarına verilenleri paylaşarak, Bizi ayrı tutmak için yaratılan zincirleri kırdık. Yasanıza tabi olanlar olarak değil, tek bir ses, tek bir irade ve tek bir gerçek Olarak ayrılıyoruz".
12. Bu mesajı oyun yöneticisine yüksek sesle okuduklarında, özgürlüklerine kavuşurlar.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Co-funded by the European Union

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.

- → Bazı rollerin ya da bilgilerin sizden tutulması size nasıl hissettirdi? Bu gerçek yaşamda bilgiye, kaynaklara veya karar vermeye olan erişimi nasıl yansıtır?
- → Oyundaki engellerden hangilerinin adaletsiz ya da keyfi olduğunu düşünüyorsunuz? Günümüz toplumlarında, kuralların ya da sistemlerin bazı grupları orantısız şekilde etkilediğini düşündüğünüz durumlar var mı? Örnek verebilir misiniz?
- → Odada başarılı olmak için başkalarına güvenmeniz gerekti mi? Nasıl? Bu bize ötekileştirilme bağlamında dayanışma ve işbirliği hakkında neler gösterir?
- → Oynadığınız karakter, sosyal, ekonomik ya da yasal dezavantajlarla karşılaşan kişiler hakkında nasıl düşündüğünüzü değiştirdi mi? Bu, oyun dışındaki hareketlerinize veya tutumunuza nasıl etkileyebilir?
- → Oyun sırasında günümüz toplumlarının sorunlarını (örn. ayrımcılık, eşit olmayan fırsatlar ya da sosyal damgalama) hatırlatan anlar yaşandı mı? Bu konularla ilgili farkındalık, olumlu değişime nasıl katkı sağlayabilir?

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



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.



