INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Ο Κύκλος
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 Κύκλος

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Το *«The Loop»* είναι ένα εκπαιδευτικό escape room που επικεντρώνεται στο θέμα της επαφής με **περιθωριοποιημένες ομάδες**, το οποίο προέκυψε από την έρευνα που διεξήγαγαν οι ομάδες νέων στις χώρες-εταίρους κατά τα αρχικά στάδια του προγράμματος IPP. Το escape room συνδέεται με τους γενικούς στόχους του προγράμματος, καθώς προσφέρει έναν καινοτόμο τρόπο για να συζητηθούν θέματα όπως **η** περιθωριοποίηση, οι διακρίσεις και τα ανθρώπινα **δικαιώματα**. Το escape room εξερευνά την ιστορία διαφόρων περιθωριοποιημένων ομάδων *(όπως η κοινότητα ΛΟΑΤΚΙ+, οι μετανάστες/πρόσφυγες και τα άτομα με αναπηρίες) στο πλαίσιο* των **ανθρωπίνων** δικαιωμάτων, σύμφωνα με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων.

Αποποίηση ευθύνης: Αυτό το escape room αγγίζει ευαίσθητα θέματα, όπως αυτά που αφορούν τη σεξουαλικότητα, το φύλο, τις ικανότητες και το νομικό καθεστώς (π.*χ. καθεστώς μεταναστών, προσφύγων),* καθώς και τη σεξουαλική υγεία.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Ο χώρος χωρίζεται σε 4 περιοχές με γραμμές που έχουν σχεδιαστεί με κολλητική ταινία στο δάπεδο: μία περιοχή αντιπροσωπεύει τη μηχανή του χρόνου και οι τρεις υπόλοιπες αντιπροσωπεύουν την ιστορία διαφόρων περιθωριοποιημένων κοινοτήτων/ομάδων, όπως η queer κοινότητα, καθώς και παράγοντες όπως η μετανάστευση και η μετακίνηση ή διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας που μπορεί να οδηγήσουν στην περιθωριοποίηση ορισμένων ομάδων/ατόμων.

Η Περιοχή 1 είναι η μηχανή του χρόνου, στην οποία οι συμμετέχοντες συναντούν ένα γραφείο (καλυμμένο με αλουμινόχαρτο ή γυαλιστερό χαρτί) που έχει μια φουτουριστική αίσθηση.

Η Περιοχή 2 (στα αριστερά) αντιπροσωπεύει έναν χώρο ομάδας για τα δικαιώματα ΛΟΑΤΚΙ+, ο οποίος έχει μια ποικιλία από αφίσες και σημαίες στον τοίχο.

Η Περιοχή 3 είναι το τμήμα «απολεσθέντων και ευρεθέντων» ενός αεροδρομίου στη Γερμανία. Έχει τρεις φακέλους (που αντιπροσωπεύουν αποσκευές/βαλίτσες) ο ένας δίπλα στον άλλο. Αυτός ο χώρος εστιάζει σε διάφορες αιτίες μετανάστευσης, όπως η διαρροή εγκεφάλων, περιβαλλοντικοί λόγοι/κλιματική αλλαγή/φυσικές καταστροφές και συγκρούσεις/πόλεμος/εκτοπισμός.

Η Περιοχή 4 αντιπροσωπεύει μια έκθεση για τους τρόπους επικοινωνίας. Ο τοίχος σε αυτόν τον χώρο έχει εικόνες συμβόλων που αντιπροσωπεύουν κάποια μορφή γλώσσας και εργαλείου επικοινωνίας. Υπάρχουν εικόνες αιγυπτιακών ιερογλυφικών, νοηματικής γλώσσας, αλφαβήτου, αριθμών και emoji. Αυτός ο χώρος προσκαλεί τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη νοηματική γλώσσα για να αποκαλύψουν ένα από τα στοιχεία.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να αναγνωρίσουν και να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με ορισμένες περιθωριοποιημένες ομάδες, ιδίως την κοινότητα των ΛΟΑΤΚΙ+, τους μετανάστες, τους πρόσφυγες και τα άτομα με **αναπηρία**.
- Να **κατανοήσουν** τις **προκαταλήψεις και** τις διακρίσεις που βιώνουν οι περιθωριοποιημένες ομάδες.

Co-funded by the European Union

- Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με το κίνημα των περιθωριοποιημένων ομάδων από τη σκοπιά των δικαιωμάτων.
- Να **κατανοήσουν** καλύτερα την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου.
- Να αναπτύξουν κριτική και αναλυτική **σκέψη**.
- Να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά τη συνεργασία και την ομαδική **εργασία**.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6-8 άτομα

Προφίλ ομάδας: Νέοι και/ή εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση των περιθωριοποιημένων ομάδων και της κατάστασής τους από την οπτική γωνία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

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

Καλώς ήρθατε, ταξιδιώτες του χρόνου.

*Το Συμβούλιο σας επέλεξε για μια αποστολή. **Κάτι** πολύ περίεργο συνέβη και πρέπει να δράσετε γρήγορα. Τα άρθρα της **Οικουμενικής** Διακήρυξης των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου **έχουν** εξαφανιστεί από την ιστορία!*

*Αν η Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου δεν βρεθεί, οι άνθρωποι μπορεί να ξεχάσουν τα δικαιώματά **τους**. Αν οι άνθρωποι ξεχάσουν τα δικαιώματά τους, δεν θα μπορούν να τα υπερασπιστούν. Αν δεν μπορούν να υπερασπιστούν τα δικαιώματά τους, δεν θέλω καν να σκεφτώ τις συνέπειες.*

Co-funded by the European Union

Θα πρέπει να ταξιδέψετε σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, να μάθετε για διαφορετικές ομάδες που έχουν βιώσει διαφορετικούς αγώνες. Μερικοί μπορεί να βρίσκονται σε πολύ διαφορετικούς δρόμους από εσάς. Τα άρθρα είναι διάσπαρτα σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, μερικά μπορεί να είναι σε κοινή θέα... για άλλα, ίσως χρειαστεί να ψάξετε λίγο πιο βαθιά!

Η αποστολή σας είναι απλή: Βρείτε τα άρθρα. Επανορθώστε τη διακήρυξη. Σπάστε τον κύκλο. Αποκαταστήστε την ελπίδα και την ανθεκτικότητα. Σώστε την ανθρωπότητα. Πανεύκολο.

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

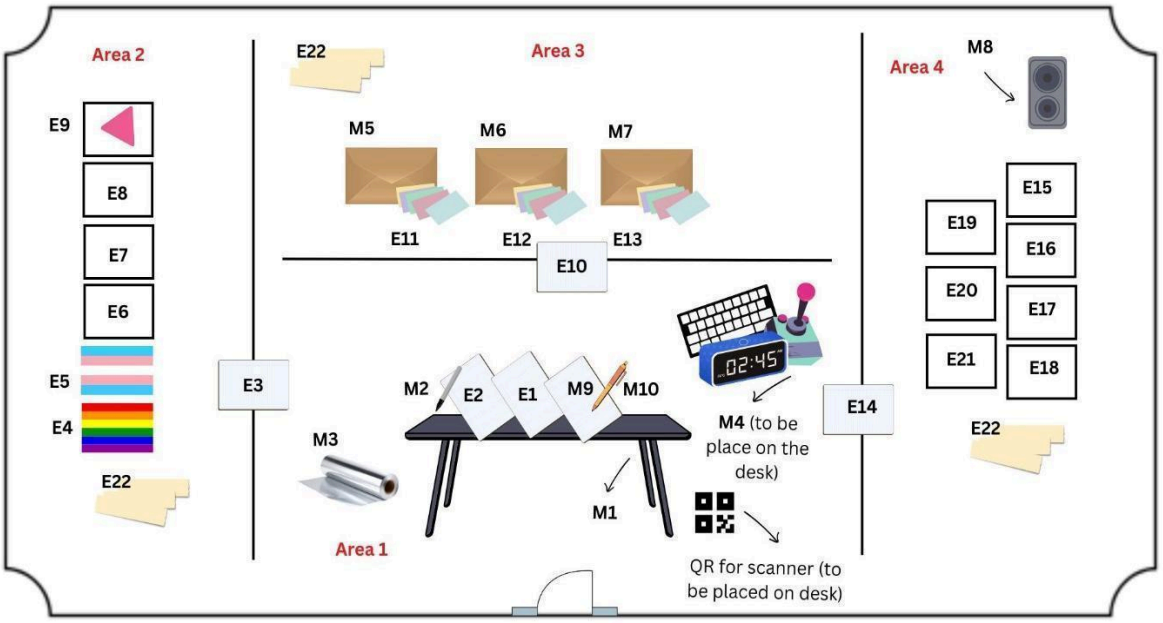
Το *«The Loop»* είναι ένα escape room που προσομοιώνει ένα ταξίδι στο χρόνο μέσα από διαφορετικές χρονικές περιόδους. Στόχος είναι η συλλογή πληροφοριών σχετικά με διάφορες περιθωριοποιημένες ομάδες ή τους παράγοντες που οδηγούν στην περιθωριοποίηση. Οι συμμετέχοντες θα επισκεφθούν τους διάφορους χώρους για να μάθουν για τις διαφορετικές ομάδες, να εντοπίσουν τα χαμένα τεκμήρια και να συναρμολογήσουν εκ νέου τη Διακήρυξη.

Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους, **θα βρουν** μερικά από τα άρθρα διάσπαρτα, ενώ για άλλα θα χρειαστεί περαιτέρω έρευνα. Μέσα από το ταξίδι τους, **θα εξερευνήσουν** ορόσημα και σημαντικά γεγονότα για την ***ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα,*** θα αναπτύξουν κατανόηση για τις διάφορες μορφές ***μετανάστευσης*** μέσω παραδειγμάτων από **το παρελθόν**, το παρόν και το μέλλον, και θα κατανοήσουν πώς διαφορετικές ομάδες χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας.

Μόλις συγκεντρωθούν όλα τα άρθρα, οι συμμετέχοντες θα συγκεντρωθούν στην περιοχή της μηχανής του χρόνου για να αναστοχαστούν και να θέσουν ερωτήματα σχετικά με τη λειτουργία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, τον αγώνα για την απόκτηση δικαιωμάτων και τη λειτουργία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ειδικά μέσω ομάδων που έχουν ιστορικό διακρίσεων.

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. Τραπέζι/γραφείο.
- M2. Μαρκαδόρος.
- M3. Αλουμινόχαρτο/γυαλιστερό χαρτί για να καλύψει την επιφάνεια του γραφείου/τραπεζιού.
- M4. Ψηφιακό ρολόι, χειριστήριο, παλιό πληκτρολόγιο ή άλλα αντικείμενα που θα μπορούσαν να δώσουν την αίσθηση μιας μηχανής του χρόνου, για να τοποθετηθούν πάνω στο γραφείο.
- M5. Φάκελος.
- M6. Φάκελος.
- M7. Φάκελος.
- M8. Ηχείο.
- M9. Χαρτί (για να κρατούν οι συμμετέχοντες σημειώσεις για τα στοιχεία)
- M10. Στυλό (για να κρατούν οι συμμετέχοντες σημειώσεις για τα στοιχεία)
- M11. Κολλητική ταινία για να χωρίσετε περιοχές στο δωμάτιο και να κολλήσετε στοιχεία στους τοίχους.

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να διαθέτουν τουλάχιστον ένα smartphone στην ομάδα τους, καθώς θα χρειαστεί να **σαρώσουν έναν** κωδικό QR για το σαρωτικό και να ενεργοποιήσουν τα εναύσματα. Ο κωδικός QR για το σαρωτικό πρέπει να τοποθετηθεί στο γραφείο της Περιοχής 1. Ο κωδικός QR βρίσκεται στην τελευταία σελίδα του Οδηγού DIY. Μπορείτε επίσης να βρείτε το σαρωτικό στον παρακάτω σύνδεσμο: https://theloopcyprus.netlify.app/ .

SCAN

Στην παραπάνω λίστα έχουν συμπεριληφθεί υλικά που μπορούν να υποστηρίξουν την ατμόσφαιρα του escape room. Ωστόσο, μπορείτε ελεύθερα να προσθέσετε υλικά που θα συμβάλουν στην ενίσχυση της ατμόσφαιρας του χώρου.

Θα χρειαστεί σύνδεση στο διαδίκτυο για τη σάρωση του κωδικού QR και των ενεργοποιητών για τα στοιχεία AR και 360°.

Παίξτε μουσική υπόκρουση για να αναβαθμίσετε την ατμόσφαιρα του δωματίου. Μπορείτε να βρείτε διάφορες επιλογές αναζητώντας λέξεις-κλειδιά όπως «time machine», «futuristic» και/ή «cyberpunk» σε διαδικτυακές πλατφόρμες ή υπηρεσίες streaming.

Χρονόμετρο: Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονηστής 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.

Co-funded by the European Union

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M11) 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. Φροντίστε να χωρίσετε το δωμάτιο σε διαφορετικές ζώνες χρησιμοποιώντας την κολλητική ταινία (M11). Ανατρέξτε στο σχέδιο διάταξης του χώρου παραπάνω για οπτική καθοδήγηση.
2. Ζώνη 1: Τοποθετήστε ένα γραφείο ή ένα τραπέζι (M1) απέναντι από την είσοδο.
3. Καλύψτε την επιφάνεια του γραφείου/τραπεζιού με αλουμινόχαρτο (M3) για να δημιουργήσετε μια πιο φουτουριστική ατμόσφαιρα.
4. Τοποθετήστε τον μαρκαδόρο (M2), το σημείωμα καλωσορίσματος (E1), την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου (E2) και τον κωδικό QR για το σαρωτή πάνω στο γραφείο. Επίσης, τοποθετήστε ένα στυλό (M9) και άδειο χαρτί (M10) πάνω στο γραφείο, τα οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κρατήσουν σημειώσεις και να κάνουν υπολογισμούς ενώ προσπαθούν να λύσουν τους γρίφους.
5. Εάν είναι διαθέσιμα, μπορείτε να προσθέσετε υλικά όπως ψηφιακό ρολόι, χειριστήριο, πληκτρολόγιο ή άλλα αντικείμενα (M4) για διακοσμητικούς σκοπούς, ώστε να συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα.
6. Περιοχή 2: Στην ταινία που χωρίζει την Περιοχή 1 από την Περιοχή 2, κολλήστε την ειδοποίηση που αναφέρει «Ταξίδι 1: Γραφείο ομάδας για τα δικαιώματα των ΛΟΑΤΚΙ+, Άμστερνταμ, Ολλανδία, Πριν από δύο δεκαετίες» (E3).
7. Χρησιμοποιήστε την κολλητική ταινία (M11) για να κολλήσετε στον τοίχο τις ακόλουθες αφίσες: τη σημαία Υπερηφάνειας (E4), τη σημαία των Τρανς ατόμων (E5), το άγαλμα του Freddie Mercury (E6), τις αφίσες «Είσαι φίλος της Dorothy;» (E7), «Τα ανθρώπινα δικαιώματα είναι για όλους!» και «Η αγάπη είναι αγάπη!» (E8) καθώς και το ροζ τρίγωνο (E9). Αν έχετε σημαία Υπερηφάνειας ή/και σημαία των Τρανς ατόμων, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε και να επισυνάψετε το συνοδευτικό κείμενο στις σημαίες.
8. Περιοχή 3: Στην κολλητική ταινία που χωρίζει την Περιοχή 2 από την Περιοχή 3, κολλήστε την πινακίδα που αναγράφει «Ταξίδι 2: Χώρος Απολεσθέντων και Ευρεθέντων, Αεροδρόμιο στη Γερμανία, 2030» (E10).
9. Τοποθετήστε τους τρεις φακέλους με όλα τα απαραίτητα στοιχεία μέσα τους (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Περιοχή 4: Στην ταινία που χωρίζει την Περιοχή 3 από την Περιοχή 4, κολλήστε την πινακίδα που αναγράφει «Ταξίδι 3: “Σημάδια Συνομιλίας”, Βουδαπέστη, Ουγγαρία, 2013» (E14).
11. Τοποθετήστε τους αριθμούς (E15), το λατινικό αλφάβητο (E16), τα emoji (E17), το emoji με τον ανεβασμένο αντίχειρα (E18), το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας (E19), τα αιγυπτιακά ιερογλυφικά (E20) και τον κώδικα Μορς (E21) στον τοίχο.
12. Σε κάθε περιοχή φροντίστε να κρύψετε μερικά από τα ελλείποντα αντικείμενα (E22). Κόψτε τα αντικείμενα του E22 ξεχωριστά και κρύψτε τα σε διάφορα σημεία του δωματίου. Μπορούν να κολληθούν πίσω από το υλικό, στο πάτωμα, στους τοίχους ή κάτω από οποιαδήποτε αντικείμενα έχετε τοποθετήσει στο δωμάτιο.

Co-funded by the European Union

13. Μπορείτε να τοποθετήσετε το ηχείο (M8) σε οποιαδήποτε γωνία του δωματίου, ανάλογα με το μέγεθος και το σχήμα του δωματίου.
14. Τα υπόλοιπα άρθρα (E23) πρέπει να κοπούν ξεχωριστά και να φυλαχτούν από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού, ώστε να δοθούν στους συμμετέχοντες όταν ολοκληρώσουν το αντίστοιχο παζλ ή βρουν το σχετικό στοιχείο (βλ. ενότητα «Λεπτομέρειες για τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το escape room» για περισσότερες πληροφορίες).

Τα βήματα 1 έως 14 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 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 καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στην αίθουσα διαβάζοντας δυνατά το Σημείωμα Καλωσορίσματος. Ο Συντονιστής εκπροσωπεί το Συμβούλιο. Ο τόνος του Συντονιστή πρέπει να είναι ανησυχητικός αλλά επίσημος, ήρεμος και συγκροτημένος.

Ο Συντονιστής θα έχει επίσης μαζί του μερικά από τα άρθρα και θα τα παραδώσει στους συμμετέχοντες μόλις αυτοί αποκρυπτογραφήσουν τα στοιχεία ή βρουν τις απαντήσεις.

Co-funded by the European Union

Ακολουθούν τα στοιχεία που πρέπει να λύσουν οι συμμετέχοντες για να λάβουν τα άρθρα από τον Συντονιστή:

- Στην Περιοχή 2: Μόλις οι συμμετέχοντες προσθέσουν όλες τις ημερομηνίες που αναφέρονται στα στοιχεία και διαπιστώσουν ότι η απάντηση είναι «2», ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 2 (E23).
- Στην Περιοχή 3: Μόλις οι συμμετέχοντες βάλουν τις λέξεις στη σωστή σειρά, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 13 (E23).
- Στην Περιοχή 3: Οι συμμετέχοντες βρίσκουν μηνύματα σε κώδικα Μορς που μπορούν να λυθούν μόνο ελέγχοντας το φύλλο κώδικα Μορς στην Περιοχή 4 (E21). Μόλις προσδιορίσουν σωστά τον αριθμό του άρθρου αποκωδικοποιώντας τον κώδικα, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 27 (E23).
- Στην Περιοχή 4: Μόλις οι συμμετέχοντες αναγνωρίσουν σωστά ότι οι πινακίδες στο δωμάτιο 360 υποδεικνύουν τον αριθμό 25, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 25 (E23).

Ο ΣΠ πρέπει να ενημερώνει τους συμμετέχοντες για τον εναπομένοντα χρόνο κάθε 15 λεπτά.

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.
- 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.

Co-funded by the European Union

- 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 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.

Εδώ μπορούν να προστεθούν συγκεκριμένες υποδείξεις:

- Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες ότι η πλήρης Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου πρέπει να αποτελείται από 30 άρθρα.
- Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να ενημερώσει τους συμμετέχοντες ότι ορισμένα άρθρα είναι διάσπαρτα στον χώρο, ενώ άλλα μπορούν να βρεθούν μόνο λύνοντας γρίφους και αποκωδικοποιώντας στοιχεία.
- Εάν οι συμμετέχοντες δυσκολεύονται με την αποκωδικοποίηση μηνυμάτων ή με τους υπολογισμούς, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να τους υπενθυμίσει ότι στο

Co-funded by the European Union

γραφείο υπάρχουν στυλό και χαρτί που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κρατήσουν σημειώσεις.

- Εάν οι συμμετέχοντες χρειάζονται βοήθεια με τα εναύσματα, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να τους υπενθυμίσει ότι υπάρχει ένας κωδικός QR στο γραφείο.

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες μπαίνουν στην αίθουσα και βλέπουν ένα γραφείο με έναν μαρκαδόρο, το σημείωμα καλωσορίσματος και την ατελή «Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου», τον κωδικό QR για σάρωση, στυλό και χαρτί. Καθώς μπαίνουν, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού διαβάζει το σημείωμα καλωσορίσματος, παρέχοντας το πλαίσιο του παιχνιδιού.
2. Οι συμμετέχοντες ξεκινούν από την Περιοχή 2, η οποία επικεντρώνεται στα δικαιώματα της κοινότητας ΛΟΑΤΚΙ+. Εξετάζουν προσεκτικά την αφίσα και τις εικόνες στον τοίχο για να ανακαλύψουν το άρθρο που λείπει από αυτήν την περιοχή.
3. Μία από τις εικόνες (το ροζ τρίγωνο) ενεργοποιεί ένα μήνυμα όταν σαρωθεί. Το μήνυμα παρέχει πληροφορίες σχετικά με το ροζ τρίγωνο στην ιστορία της queer κοινότητας και δίνει οδηγίες για το πώς να λύσουν το γρίφο.
4. Το έναυσμα εξηγεί ότι οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν όλες τις ημερομηνίες που αναφέρονται (1979, 1999, 1939, 1996) στα στοιχεία, να προσθέσουν όλα τα ψηφία όλων των ημερομηνιών μέχρι να φτάσουν σε έναν μονοψήφιο αριθμό.

   (1+9+7+9) + (1+9+9+9) + (1+9+3+9) + (1+9+9+6) = 101

   1+0+1=2

   Άρθρο 2!
5. Όταν οι συμμετέχοντες καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι η απάντηση είναι το «2», ο συντονιστής του παιχνιδιού τους δίνει το Άρθρο 2.
6. Οι συμμετέχοντες μετακινούνται στην Περιοχή 3 του escape room, η οποία επικεντρώνεται σε διάφορες μορφές μετανάστευσης και μετακίνησης. Σε αυτήν την περιοχή, οι συμμετέχοντες εξετάζουν τρεις φακέλους που περιλαμβάνουν εικόνες, λέξεις και μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς. Οι εικόνες δίνουν υποδείξεις σχετικά με τους διαφορετικούς λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι μεταναστεύουν ή ζητούν άσυλο: περιβάλλον/κλίμα, συγκρούσεις και ανεργία/διαρροή εγκεφάλων.
7. Εδώ θα πρέπει να πάρουν όλες τις λέξεις που βρήκαν στους φακέλους και να τις βάλουν στη σωστή σειρά για να συμπληρώσουν τη φράση. Μόλις το κάνουν αυτό, ο Συντονιστής ελέγχει αν η φράση έχει συμπληρωθεί σωστά και τους δίνει το Άρθρο 13. Η σωστή σειρά των λέξεων είναι η εξής: *«Κάθε άτομο έχει το δικαίωμα της ελεύθερης κυκλοφορίας και διαμονής εντός των συνόρων κάθε κράτους.»*
8. Στους φακέλους, οι συμμετέχοντες θα βρουν επίσης μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς. Θα μπορούν να τα αποκωδικοποιήσουν μόλις προχωρήσουν στην Περιοχή 4.
9. Οι συμμετέχοντες προχωρούν στην επόμενη περιοχή, όπου συναντούν διάφορα σημεία και σύμβολα, όπως το λατινικό αλφάβητο, αριθμούς, emoji, το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας, τον κώδικα Μορς, αιγυπτιακά ιερογλυφικά και ένα emoji «μπράβο».
10. Οι συμμετέχοντες θα παρατηρήσουν τον κώδικα Μορς στον τοίχο και θα διαπιστώσουν ότι τα μηνύματα που βρίσκονται στην Περιοχή 3 μπορούν να αποκωδικοποιηθούν με τη βοήθεια αυτής της αφίσας. Αν καταφέρουν να ταξινομήσουν τα μηνύματα στη σωστή

Co-funded by the European Union

σειρά και να τα αποκωδικοποιήσουν, θα καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι το μήνυμα είναι «Είκοσι Επτά».

11. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού παρέχει στους συμμετέχοντες το Άρθρο 27.
12. Μόλις σαρωθεί, το emoji «μπράβο» μεταφέρει τους συμμετέχοντες σε ένα δωμάτιο 360 μιας εγκαταλελειμμένης αίθουσας με πινακίδες στους τοίχους.
13. Στους τοίχους της εγκαταλελειμμένης αίθουσας, οι συμμετέχοντες βλέπουν διάφορες εικόνες χειρονομιών. Αυτές οι χειρονομίες μπορούν να αποκωδικοποιηθούν με βάση το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας, το οποίο απεικονίζεται σε μία από τις αφίσες του δωματίου.
14. Θα ανατρέξουν στην αφίσα με το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας που είναι κολλημένη στον τοίχο και θα προσπαθήσουν να αποκωδικοποιήσουν σε ποιο άρθρο αναφέρεται. Εάν το αποκωδικοποιήσουν σωστά, θα καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για το Άρθρο 25.
15. Μόλις λυθεί αυτός ο γρίφος, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού τους δίνει μια γραπτή έκδοση του Άρθρου 25.
16. Εκτός από τα άρθρα που θα βρουν λύνοντας γρίφους και αποκωδικοποιώντας μηνύματα, οι συμμετέχοντες θα βρουν και άλλα άρθρα διάσπαρτα σε διάφορα σημεία του χώρου.
17. Οι συμμετέχοντες επιστρέφουν στο σημείο εκκίνησης με όλες τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει από τους διάφορους χώρους.
18. Συμπληρώνουν την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου με τα άρθρα που έλειπαν και τα οποία βρήκαν κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους.
19. Μόλις ολοκληρωθεί η Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν συγχαρητήρια για το γεγονός ότι αποκατέστησαν τα ανθρώπινα δικαιώματα και ολοκλήρωσαν με επιτυχία τη διαδρομή τους.
20. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα προχωρήσει στην ανασκόπηση χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις που παρατίθενται παρακάτω.

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:

Co-funded by the European Union

- Γνώριζες ήδη την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου; Τι έμαθες γι' αυτήν μέσω αυτού του παιχνιδιού;
- Πιστεύεις ότι όλα τα δικαιώματα γίνονται σεβαστά;
- Πιστεύεις ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση στα δικαιώματά τους και μπορούν να τα απολαμβάνουν; Ποιοι έχουν πρόσβαση σε αυτά τα δικαιώματα και ποιοι όχι; Γιατί;
- Πώς μπορούμε να συμβάλουμε ώστε να διασφαλίσουμε ότι όλοι οι άνθρωποι απολαμβάνουν τα ανθρώπινα δικαιώματα;
- Πώς μπορούμε να συμβάλουμε στην πρόληψη των διακρίσεων;

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

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.



