INCLUSIVE PATHWAYS TO PEACE

Petlja

Metodološki vodič

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Uvod

Metodološki vodič „Block H8 - Peace puzzles Toolkit" predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te ima za cilj unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući stručnjake i organizacije mladih novim vještinama, pristupima i metodama. Nastoji promicati zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava.

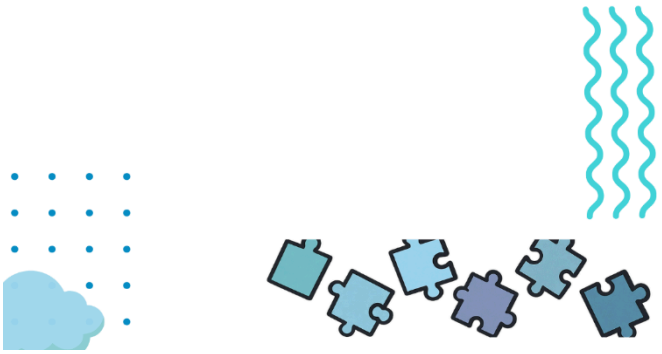
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs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

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, poput fotografija/videozapisa od 360 stupnjeva i proširene stvarnosti, nudi inovativan pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španjolskom, grčkom i turskom jeziku, čime se osigurava da ga stručnjaci u radu s mladima, organizacije mladih i pružatelji edukacija mogu koristiti na način koji uvažava različite jezične i kulturne kontekste.

Kada je riječ o mladima, opći je cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa kroz aktivno sudjelovanje pridonijeti jačanju kritičkog razmišljanja i rješavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i suradnje, vodstva, profesionalnosti i snažne empatije među mladima kako bi se unaprijedile njihove sposobnosti za prevenciju i rješavanje sukoba.

Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Metodološki vodič praktičan je priručnik za pripremu i provedbu 8 edukativnih aktivnosti soba za bijeg usmjerenih na izgradnju mira, ljudska prava, uključivost, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu sigurnost i prevenciju diskriminacije.

Vodič donosi detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bijeg predstavlja vizualno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu skupinu, mogućnosti pristupačnosti i prilagodbe, scenarij, cilj igre, raspored prostorije, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu Game mastera, tijek igre, savjete, tragove i pitanja za završni razgovor, čime pruža sveobuhvatan alat svakom stručnjaku i u neformalnim i u formalnim kontekstima učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inclusive pathways to peace (Inkluzivni putevi prema miru), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” Erasmus+ je KA2 projekt partnerstva za suradnju u području mladih, kojim koordinira Udruga Studio B (Hrvatska), s partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španjolske (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Cipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekt ima za cilj uključiti i osnažiti 181 mladu osobu vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući 130 stručnjaka u radu s mladima novim vještinama, pristupima i alatima. Projekt promiče zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava. Nakon participativnog akcijskog istraživanja i kreativnim pristupom gamifikaciji, partneri su zajednički izradili otvorene obrazovne resurse - uključujući interaktivne sobe za bijeg obogaćene elementima od 360° i proširene stvarnosti - koji pomažu mladima u razvoju empatije, komunikacijskih vještina i vještina rješavanja sukoba. Kombiniranjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija projekt jača kvalitetu rada s mladima i pridonosi povezanijim, demokratičnijim i mirnijim zajednicama diljem Europe.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat projekta.

Tijekom provedbe partneri su surađivali na razvoju i testiranju edukativnih soba za bijeg usmjerenih na teme povezane s izgradnjom mira, transformacijom sukoba, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i suradnjom među mladima. Kroz međunarodnu suradnju i razmjenu iskustava projekt je istraživao kako učenje temeljeno na igri i izrazito participativne edukativne aktivnosti mogu potaknuti aktivno sudjelovanje i smisleno učenje među mladima. Sobe za bijeg iz ovog vodiča razvila su četiri nacionalna tima sastavljena od 10 mladih i 2 osobe koje rade s mladima, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u ožujku 2026., a zatim dodatno unapređenje na temelju povratnih informacija sudionika te mobilnosti, kako bi se naposljetku koristile na lokalnim događanjima u Hrvatskoj, Cipru i Španjolskoj. Ovaj pristup omogućio nam je stvaranje smislenog, zabavnog i edukativnog resursa za učenje, kako za mlade tako i za stručnjake u radu s mladima, s uranjajućim iskustvom koje nadilazi tradicionalne metode učenja.

Ovaj vodič izrađen je kao praktičan pomoćni resurs za edukatore, osobe koje rade s mladima, trenere, facilitatore i organizacije zainteresirane za korištenje edukativnih soba za bijeg u svojem radu.

Nadamo se da ćete uživati koristeći ga jednako kao što smo mi uživali u procesu njegova stvaranja!

Co-funded by the European Union

Petlja

1 Uvod

A) Kontekst

"Petlja" je edukativna soba za bijeg koja se fokusira na temu izloženosti marginaliziranim skupinama, što je tema proizašla iz istraživanja koje su proveli mladi timovi u partnerskim zemljama u ranijim fazama IPP projekta. Soba za bijeg povezana je s općim ciljevima projekta jer pruža inovativan način za raspravu o marginalizaciji, diskriminaciji i ljudskim pravima. Soba za bijeg istražuje povijest različitih marginaliziranih skupina *(poput LGBTQIA+ zajednice, migranata/izbjeglica i osoba s invaliditetom)* u kontekstu ljudskih prava u okviru Opće deklaracije o ljudskim pravima.

Disclaimer: Ova soba za bijeg dotiče se osjetljivih tema, uključujući onih temeljenih na seksualnosti, rodu, sposobnosti i pravnom statusu *(npr. migrant, izbjeglički status),* kao i seksualnom zdravlju

B) Vizualni izgled prostorije

Prostorija je podijeljena u 4 područja pomoću zalijepljenih linija na podu: jedno područje predstavlja vremenski stroj, a tri različita područja predstavljaju povijest različitih marginaliziranih zajednica/skupina, kao što je queer zajednica, kao i čimbenike poput migracije i kretanja ili različitih načina komunikacije koji mogu rezultirati marginalizacijom određenih skupina/pojedinaca.

Područje 1 je vremenski stroj u kojem sudionici nailaze na stol (prekriven aluminijskom folijom ili sjajnim papirom) koji ima futuristički dojam.

Područje 2 (s lijeve strane) predstavlja prostor grupe za LGBTQIA+ prava koji na zidu ima različite postere i zastave.

Područje 3 je odjeljak 'izgubljeno i nađeno' u zračnoj luci u Njemačkoj. U njemu se nalaze tri omotnice (koje predstavljaju prtljagu/kovčege) postavljene jedna do druge. Ovo područje usredotočuje se na različite uzroke migracije, uključujući odljev mozgova, okolišne razloge/klimatske promjene/prirodne katastrofe te sukobe/rat/raseljavanje.

Područje 4 predstavlja izložbu o načinima komunikacije.Zid u ovom području ima slike simbola koji predstavljaju neki oblik jezika i alat za komunikaciju. Tu su slike egipatskih hijeroglifa, znakovnog jezika, abecede, brojeva i emojija. Ovo područje poziva sudionike da koriste znakovni jezik kako bi otkrili jedan od tragova.

C) Obrazovni ciljevi

- Identificirati i prikupiti informacije o određenim marginaliziranim skupinama, posebno o queer zajednici, migrantima, izbjeglicama i osobama s invaliditetom.
- Razviti razumijevanje predrasuda i diskriminacije koje doživljavaju marginalizirane skupine.
- Podizanje svijesti o kretanju marginaliziranih skupina kroz perspektivu prava.
- Razviti bolje razumijevanje Opće deklaracije o ljudskim pravima.
- Razviti kritičko i analitičko razmišljanje.
- Unaprijediti njihove vještine suradnje i timskog rada.

Co-funded by the European Union

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 16-30

Preporučena veličina skupine: 6-8 sudionika

Profil skupine: Mladi i/ili youth worker-i zainteresirani za razvijanje dubljeg razumijevanja marginaliziranih skupina i njihovog statusa iz perspektive ljudskih prava.

Težina sobe: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bijeg osmišljena je imajući na umu pristupačnost, osiguravajući da sudionici s različitim potrebama, osobito osobe s oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica, mogu u potpunosti sudjelovati u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i upute izrađeni su tako da budu upotrebljivi bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvijek su dostupne u vizualnom obliku.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori trebaju obratiti posebnu pozornost na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskih kolica, izbjegavajući uske prolaze ili zagušene rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi trebaju biti postavljeni unutar udobnog dosega (ne previsoko ni prenisko) te ne bi smjeli zahtijevati pretjeranu snagu ili složene fizičke radnje.

Poticanje fleksibilnosti. Facilitatori mogu prilagoditi elemente sobe ovisno o specifičnim potrebama grupe. Cilj nije samo omogućiti pristup, već i osigurati smisleno sudjelovanje, tako da svi sudionici mogu ravnopravno doprinositi, istraživati i uživati u iskustvu.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

Dobrodošli, putnici kroz vrijeme.

Vijeće vas je odabralo za jednu misiju. Dogodilo se nešto prilično neobično i morate brzo djelovati. Članci Opće deklaracije o ljudskim pravima iskliznuli su iz povijesti!

Ako se Opća deklaracija o ljudskim pravima ne pronađe, ljudi bi mogli zaboraviti svoja prava. Ako ljudi zaborave svoja prava, ne mogu ih braniti. Ako ne mogu braniti svoja prava, ne želim ni pomisliti na posljedice.

Morat ćete skakati kroz različite godine, učiti o različitim skupinama koje su prolazile kroz različite borbe. Neke od njih možda su na posve drugačijim putovima od vaših. Članci su razasuti kroz različite godine, neki će biti na očiglednim mjestima... za druge ćete morati malo dublje kopati!

Vaša je misija jednostavna: Pronađite članke. Popravite deklaraciju. Prekinite petlju. Vratite nadu i otpornost. Spasite čovječanstvo. Mačji kašalj.

2.2 Cilj igre

Petlja je soba za bijeg koja simulira putovanje kroz vrijeme kroz različite godine. Cilj je prikupiti informacije o različitim marginaliziranim skupinama ili različitim čimbenicima koji dovode do marginalizacije. Sudionici će posjetiti različita područja kako bi naučili o različitim skupinama, pronašli nestale članke i ponovno sastavili Deklaraciju.

Tijekom svog putovanja pronaći će neke od članaka razasute unaokolo, dok će za druge biti potrebna dodatna istraživanja. Kroz svoje će putovanje istraživati prekretnice i važne događaje za *LGBTQIA+ zajednicu*; razviti razumijevanje različitih oblika *migracija* kroz

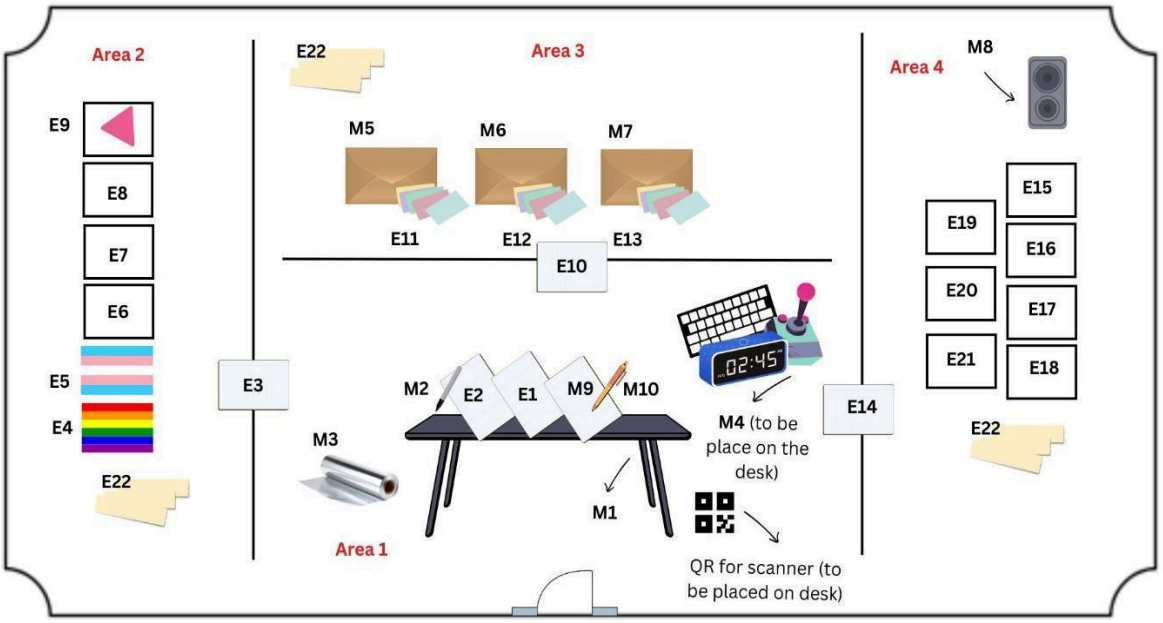
Co-funded by the European Union

primjere iz prošlosti, sadašnjosti i budućnosti te steći uvid u to kako različite skupine koriste različite načine komunikacije.

Kada se svi članci prikupe, sudionici će se okupiti u području vremenskog stroja kako bi promišljali i propitivali funkciju ljudskih prava, borbu za njihovo ostvarivanje te važnost ljudskih prava posebno kroz iskustva skupina koje imaju povijest suočavanja s diskriminacijom.

2.3 Raspored prostorije

Ovisno o obliku i veličini prostorije koju ćete koristiti kao područje sobe za bijeg, raspored će se također razlikovati. Najvažnije je zadržati osnovni tijek kretanja kroz sobu relativno istim, npr. početne korake sobe za bijeg smjestiti bliže ulazu, a završne korake prema stražnjem dijelu prostorije. Predlažemo sljedeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



2.4 Materijali

- M1. Stol.
- M2. Marker.
- M3. Aluminijska folija / sjajni papir za prekrivanje površine stola.
- M4. Digitalni sat, joystick, stara tipkovnica ili drugi predmeti koji mogu stvoriti dojam vremenskog stroja, a koje treba postaviti na stol.
- M5. Kuverta.
- M6. Kuverta.
- M7. Kuverta.
- M8. Zvučnik.
- M9. Papir (za sudionike kako bi mogli zapisivati tragove)

Co-funded by the European Union

- M10. Olovka (za sudionike kako bi mogli zapisivati tragove)
- M11. Ljepljiva traka za označavanje različitih područja u prostoriji i za pričvršćivanje elemenata na zidove.

Dodatno:

Sudionici trebaju imati barem jedan pametni telefon u skupini jer će morati skenirati QR kod za skener i skenirati triggere. QR kod za skener treba postaviti na stol u Području 1. QR kod nalazi se na posljednjoj stranici DIY vodiča. Skener možete pronaći i na ovoj poveznici: https://theloopcyprus.netlify.app/

SCAN

U gornjem popisu navedeni su materijali koji mogu podržati atmosferu sobe za bijeg. Ipak, slobodno dodajte dodatne elemente kako biste dodatno pojačali ugođaj prostorije.

Za skeniranje QR koda i triggera za AR i 360° elemenata bit će potrebna internetska veza.

Pustite pozadinsku glazbu kako biste podigli atmosferu u prostoriji. Različite opcije možete pronaći pretraživanjem ključnih riječi poput „vremenski stroj“, „futuristic“ i/ili „cyberpunk“ na internetskim platformama ili streaming servisima.

Tajmer može biti vidljivo prikazan u prostoriji ili ga GM može imati na svom telefonu, uz obavezno obavještavanje igrača o prolasku vremena. Vrijeme predviđeno za ovu sobu za bijeg je 45 minuta.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake potrebno je obaviti prije nego što svaka nova grupa sudionika započne svoje escape room putovanje.

Prvo provjerite jeste li rasporedili sve materijale koji čine sobu (M1–M11) u skladu sa zahtjevima za raspored prostorije.

Zatim slijedite ove korake kako biste pripremili sobu s elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace – modula za DIY produkciju*, kako bi igra bila spremna za igranje:

1. Pobrinite se da podijelite prostoriju na različita područja koristeći ljepljivu traku (M11). Za vizualni prikaz rasporeda pogledajte shemu prostorije iznad.
2. Područje 1: Postavite radni stol ili stol (M1) nasuprot ulazu.
3. Prekrijte površinu stola aluminijskom folijom ili sjajnim ukrasnim papirom (M3) kako biste prostoru dali futuristički dojam.
4. Postavite marker (M2), dobrodošlicu (E1), Opću deklaraciju o ljudskim pravima (E2) te QR kod za skener na stol. Također stavite praznu olovku (M9) i papir (M10) koje sudionici mogu koristiti za bilješke i izračune dok pokušavaju riješiti zagonetke.
5. Ako su dostupni, možete dodati materijale poput digitalnog sata, joysticka, tipkovnice ili drugih predmeta (M4) u dekorativne svrhe kako biste dodatno doprinijeli atmosferi.
6. Područje 2: Na traku koja razdvaja Područje 1 i Područje 2 zalijepite obavijest s natpisom: Putovanje 1: Ured skupine za LGBTQIA+ prava, Amsterdam, Nizozemska, prije dva desetljeća (E3).
7. Upotrijebite ljepljivu traku (M11) kako biste na zid zalijepili sljedeće postere: zastavu ponosa (E4), trans zastavu (E5), poster s Freddiejem Mercuryjem (E6), natpis Jesi li prijatelj Dorothy? (E7), natpise Ljudska prava su za svakoga! i Ljubav je ljubav! (E8)

Co-funded by the European Union

te ružičasti trokut (E9). Ako imate fizičku zastavu ponosa i/ili trans zastavu, možete ih koristiti te na njih pričvrstiti pripadajući tekst.

8. Područje 3: Na traku koja razdvaja Područje 2 i Područje 3 zalijepite obavijest s natpisom: Putovanje 2: Odjel izgubljeno i nađeno, zračna luka u Njemačkoj, 2030. (E10).
9. Postavite tri omotnice sa svim potrebnim elementima unutar njih (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Područje 4: Na traku koja razdvaja Područje 3 i Područje 4 zalijepite obavijest s natpisom: Putovanje 3: Znakovi razgovora, Budimpešta, Mađarska, 2013. (E14).
11. Postavite na zid Brojeve (E15), Latiničnu abecedu (E16), Emojije (E17), Emoji palac gore (E18), Abecedu znakovnog jezika (E19), Egipatske hijeroglife (E20) i Morseov kod (E21).
12. U svakom području pobrinite se da sakrijete neke od nedostajućih članaka (E22). Izrežite članke s E22 pojedinačno te ih sakrijte u različitim dijelovima prostorije. Mogu biti zalijepljeni iza materijala, na podu, na zidovima ili ispod rekvizita koje ste postavili u prostoriji.
13. Zvučnik (M8) možete postaviti u bilo koji kut prostorije, ovisno o veličini i obliku prostora.
14. Preostale članke (E23) potrebno je izrezati pojedinačno te ih zadržati kod voditelja igre. Voditelj ih daje sudionicima kada dovrše odgovarajuću zagonetku ili pronađu relevantan trag (vidi odjeljak Specifičnosti uloge voditelja igre u ovom ER-u za više informacija).

Korake od 1 do 14 potrebno je ponoviti prije ulaska svake nove grupe sudionika u prostoriju; to su vaši koraci za pripremu i ponovno postavljanje prostora.

*SAVJETI:

- Kada postavljate prostor za igru, pobrinite se da zapamtite gdje se nalazi svaki trag. To će vam omogućiti da pratite napredak sudionika tijekom igre i da im dajete odgovarajuće tragove u pravom trenutku.

- Preporučuje se prebrojati sav materijal na kraju svake sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedine materijale ili da su neke slučajno zadržali u džepovima.

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće misije voditelja igre su:

- Pripremiti sav materijal za igru, urediti prostoriju i nakon igre je vratiti u početno stanje;
- Dočekati igrače i uvesti ih u atmosferu njihove misije prije početka igre;
- Pratiti tijek igre kako bi im mogao pomoći, dati tragove ili savjete;

Co-funded by the European Union

- Nakon završetka misije, voditelj igre razgovara sa sudionicima i prolazi s njima ključne trenutke misije.

U prostoru za igru preporučuje se da voditelj igre ostane malo po strani od grupe kako bi igračima ostavio dovoljno prostora da se samostalno snalaze i kako bi bili manje u iskušenju tražiti tragove ili promatrati reakcije voditelja.

Specifičnosti uloge voditelja igre u ovoj sobi za bijeg:

Voditelj igre dočekuje sudionike u prostoriji čitajući naglas Pozdravnu poruku. On predstavlja člana Vijeća. Ton voditelja igre treba biti zabrinut, ali formalan, smiren i pribran.

Voditelj igre također drži dio članaka kod sebe i predaje ih sudionicima kada oni otključaju određene tragove ili pronađu odgovore. Sudionici moraju riješiti sljedeće tragove kako bi od voditelja dobili članke:

- U Području 2: Kada sudionici zbroje sve datume navedene u elementima i dobiju rezultat „2“, voditelj im daje Članak 2 (E23).
- U Području 3: Kada sudionici slože riječi u ispravan redoslijed, voditelj im daje Članak 13 (E23).
- U Području 3: Sudionici pronalaze poruke u Morseovu kodu koje se mogu riješiti samo pomoću Morseove tablice u Području 4 (E21). Kada dešifriraju broj članka dekodiranjem poruke, voditelj im daje Članak 27 (E23).
- U Području 4: Kada sudionici ispravno zaključe da znakovi u 360° prostoriji označavaju broj 25, voditelj im daje Članak 25 (E23).

Ako mjerač vremena nije vidljiv u prostoriji, voditelj igre treba svakih 15 minuta obavijestiti sudionike o preostalom vremenu.

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, zadatak voditelja igre je predstaviti se i objasniti svoju ulogu. Voditelj igre je tu u slučaju da sudionicima zatreba pomoć ili ako se izgube tijekom igre. Po potrebi dodatno objasnite scenarij i objasnite kako funkcionira mjerač vremena.

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

Obavijestite sudionike da imaju 45 minuta za dovršavanje sobe za bijeg.

Dajte sljedeće upute:

- Poštujte rekvizite i dekor: postupajte sa svim rekvizitima i dekoracijama pažljivo i s poštovanjem. Ne koristite fizičku silu, samo mentalne sposobnosti. Nijedan trag nije zamišljen tako da se otkrije lomljenjem ili oštećivanjem elemenata u prostoriji.
- Komunicirajte učinkovito. Jasna komunikacija ključ je uspjeha. Verbalizirajte svoje misli, opažanja i ideje članovima tima.
- Slušanje tuđih perspektiva presudno je za učinkovito rješavanje zagonetki.
- Koristite svoje resurse mudro. Iskoristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate te vještine i znanje svojih suigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rješenja izazova.

Co-funded by the European Union

- Ostanite usredotočeni. Usmjerite se na zadatak koji je pred vama i izbjegavajte ometanja.
- Usredotočite se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli svoj cilj.
- Upravljajte svojim vremenom. Upravljanje vremenom je ključno. Rasporedite svoje vrijeme tako da imate dovoljno prostora za rješavanje svih zagonetki i dovršavanje misije prije isteka odbrojavanja.
- Ostanite pozitivni i podržavajući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte svoje suigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspjehe.
- Zatražite pomoć ako je potrebna. Ako zapnete na određenoj zagonetki ili tragu, ne ustručavajte se zatražiti savjet ili pomoć od voditelja igre. On je tu kako bi vas usmjerio i osigurao da imate ugodno iskustvo.
- Pridržavajte se sigurnosnih smjernica. Obratite pozornost na sve sigurnosne upute koje je dao voditelj igre. Izbjegavajte trčanje, skakanje ili ponašanje koje bi moglo dovesti do ozljeda vas ili drugih.
- Nijedan trag nije skriven tako da zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških elemenata scenografije.
- Iznad svega, zapamtite uživati u iskustvu. Prepustite se avanturi, uronite u priču i zabavite se surađujući sa svojim timom kako biste savladali izazove i uspješno završili escape room.

*SAVJET: Upute je najbolje dati izvan prostora za igru, po mogućnosti u mirnijem dijelu gdje se igrači mogu usredotočiti na ono što voditelj igre govori.

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre voditelj **treba promatrati** sudionike i po potrebi im dati **poneki savjet ili trag**. Predložili smo nekoliko mogućih tragova, no ovisno o situaciji, voditelj igre može dati i dodatne naputke. Ipak, važno je ostaviti dovoljno vremena igračima da sami istražuju i pokušaju doći do rješenja. Tragove dajte samo ako ih sudionici zatraže ili ako je jasno da su zapeli i ne mogu napredovati.

Ovdje se mogu dodati posebni tragovi:

- Voditelj igre može obavijestiti sudionike da cjelokupna Opća deklaracija o ljudskim pravima treba sadržavati 30 članaka.
- Voditelj igre treba reći sudionicima da su neki članci razasuti po prostoru, dok se neki mogu pronaći samo rješavanjem zagonetki i dekodiranjem tragova.
- Ako se sudionici muče s dekodiranjem poruka ili računanjem, voditelj ih može podsjetiti na papir i olovku na stolu koje mogu koristiti za bilješke.
- Ako sudionicima treba pomoć s okidačima, voditelj ih treba podsjetiti da se na stolu nalazi QR kod.

Co-funded by the European Union

3.4 Tijek igre

1. Sudionici ulaze u prostoriju i vide stol na kojem se nalaze marker, Pozdravna poruka, nepotpuna Opća deklaracija o ljudskim pravima, QR kod za skener te papir i olovka. Kada uđu, voditelj igre čita Pozdravnu poruku kako bi im dao kontekst i uveo ih u igru.
2. Sudionici započinju u Području 2, koje je usmjereno na prava LGBTQIA+ zajednice. Pažljivije proučavaju plakat i slike na zidu kako bi otkrili koji članak nedostaje u ovom području.
3. Jedna od slika (rozi trokut) aktivira poruku kada se skenira. Ta poruka daje informacije o rozom trokutu u queer povijesti te pruža uputu o tome kako riješiti trag.
4. Okidač objašnjava da sudionici trebaju pronaći sve datume koji se spominju (1979, 1999, 1939, 1996) u elementima te zbrojiti sve znamenke svakog datuma dok ne dobiju jednoznamenkasti broj.

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

   1+0+1 = 2

   Članak 2!
5. Kada sudionici dođu do zaključka da je odgovor '2', voditelj igre im predaje Članak 2.
6. Sudionici zatim prelaze u Područje 3 sobe za bijeg, koje je usmjereno na različite oblike migracija i kretanja. U ovom području otvaraju tri omotnice koje sadrže slike, riječi i poruke zapisane Morseovim kodom. Slike daju tragove o različitim razlozima zbog kojih ljudi migriraju ili traže azil: okoliš i klimatske promjene, sukobi te nezaposlenost ili odljev mozgova.
7. Ovdje sudionici trebaju uzeti sve riječi koje su pronašli u omotnicama i posložiti ih u ispravan redoslijed kako bi dovršili izjavu. Kada to učine, voditelj igre provjerava je li redoslijed točan i daje im Članak 13. Ispravan redoslijed riječi je sljedeći:
   „Svatko ima pravo na slobodu kretanja i izbora boravišta unutar granica svake države."
8. U omotnicama sudionici također pronalaze poruke zapisane Morseovim kodom. Moći će ih dekodirati tek kada prijeđu u Područje 4.
9. Sudionici prelaze u sljedeće područje, gdje nailaze na različite znakove i simbole, poput latiničnog pisma, brojeva, emojija, znakovnog jezika, Morseova koda, egipatskih hijeroglifa te emojija 'palac gore'.
10. Sudionici će primijetiti Morseov kod na zidu i shvatiti da se poruke pronađene u Području 3 mogu dekodirati uz pomoć tog plakata. Ako uspiju pravilno posložiti poruke i zatim ih dekodirati, doći će do zaključka da poruka glasi 'Dvadeset sedam'.
11. Voditelj igre sudionicima daje Članak 27.
12. Nakon skeniranja, emoji 'palac gore' vodi sudionike u 360° prikaz napuštene hale s oznakama na zidovima.
13. Na zidovima napuštene hale sudionici vide različite slike ručnih znakova. Te se znakove može dekodirati pomoću abecede znakovnog jezika, koja je prikazana na jednom od plakata u stvarnoj prostoriji.

Co-funded by the European Union

14. Sudionici se zatim vraćaju na plakat s abecedom znakovnog jezika i pokušavaju dešifrirati na koji se članak odnosi poruka. Ako je dekodiranje ispravno, doći će do odgovora da je riječ o Članku 25.
15. Kada riješe ovaj zadatak, voditelj igre im daje pisanu verziju Članka 25.
16. Osim članaka koji se dobivaju rješavanjem zagonetki i dekodiranjem poruka, sudionici će pronaći i druge članke razasute po različitim područjima unutar prostorije.
17. Sudionici se vraćaju na početnu točku sa svim informacijama koje su prikupili tijekom prolaska kroz različita područja.
18. Sudionici dovršavaju Opću deklaraciju o ljudskim pravima dopunjujući je člancima koje su pronašli tijekom svog putovanja kroz različita područja.
19. Kada je Deklaracija u potpunosti popunjena, sudionici dobivaju čestitke jer su 'vratili' ljudska prava i uspješno završili svoju misiju.
20. Voditelj igre zatim prelazi na završni razgovor (debriefing) koristeći pitanja navedena u nastavku.

3.5 Faza evaluacije

Voditelj igre čestita sudionicima na uspješnom završetku escape rooma.

Osnovna pitanja za početak razgovora:
Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li osjećali vremenski pritisak?

Rasprava:

Nakon toga slijedi razgovor koji vodi voditelj igre, a temelji se na obrazovnoj temi aktivnosti. Zajedno sa sudionicima, voditelj igre treba ponoviti sve važne elemente koje su trebali naučiti kroz ovo iskustvo edukativne sobe za bijeg.

Za poticanje rasprave o marginaliziranim skupinama, ljudskim pravima i diskriminaciji, voditelj igre može koristiti sljedeća pitanja:

- ➔ Jeste li ranije znali za Opću deklaraciju o ljudskim pravima? Što ste o njoj naučili kroz ovu igru?
- Mislite li da se sva ljudska prava poštuju?
- Vjerujete li da svi ljudi imaju pristup svojim pravima i mogu ih u potpunosti ostvarivati? Tko ima pristup, a tko ne? Zašto?
- Kako možemo doprinijeti tome da svi ljudi uživaju ljudska prava.
- Kako možemo doprinijeti sprječavanju diskriminacije?

Zajednička fotografija:

Na kraju, voditelj igre pomaže sudionicima da snime grupnu fotografiju kao obilježavanje uspješnog završetka aktivnosti.

Sudionici daju povratne informacije: Voditelj igre poziva sudionike da podijele dodatne dojmove ili komentare koje možda imaju o svom iskustvu.

Co-funded by the European Union

Impresum

Ovaj DIY vodič izrađen je uokviru Erasmus+ projekta
“Inclusive Pathways to Peace”, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.
Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Izdavač
ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni urednik
Kemal Ashik, YEU Cyprus

Dizajn
Vojislav Radosavljević

Suradnici
Saša Despotović, Gordana MandićRadosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Srpanj 2026.

Co-funded by
the European Union