INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Petlja

Metodološki vodič

Sufinansira Evropska unija

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

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

Uvod

Metodološki vodič **„Block H8 - Peace puzzles Toolkit“** predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih **veštinama rešavanja konflikata** kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i ima za cilj povećanje kvaliteta omladinskog rada opremanjem omladinskih radnika i organizacija novim veštinama, pristupima i metodama. Teži promovisanju zajedničkih vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava.

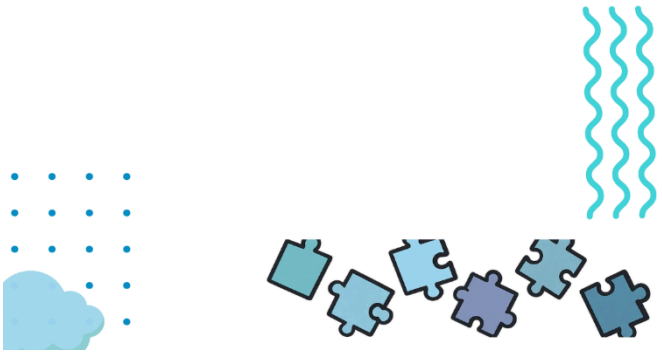
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i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

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, kao što su fotografije/video-zapisi od 360 stepeni i proširena stvarnost, pruža savremen pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španskom, grčkom i turskom jeziku, osiguravajući da omladinski radnici, omladinske organizacije i pružaoci obuka mogu da ga koriste na način koji uvažava različite jezičke i kulturne kontekste.

Kada je reč o mladima, opšti cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa jeste da doprinesu unapređenju kritičkog mišljenja i rešavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i saradnje, liderstva, profesionalizma i snažne empatije među mladima, kroz aktivno učešće, kako bi se unapredile sposobnosti mladih za prevenciju i rešavanje konflikata.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Metodološki vodič je praktičan priručnik za pripremu i realizaciju 8 obrazovnih aktivnosti u formi soba za bekstvo, usmerenih na izgradnju mira, ljudska prava, inkluziju, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu bezbednost i prevenciju diskriminacije.

Vodič pruža detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bekstvo predstavlja vizuelno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu grupu, mogućnosti pristupačnosti i prilagođavanja, scenario, cilj igre, raspored sobe, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu game mastera, tok igre, savete, nagoveštaje i pitanja za debrifing, čime pruža sveobuhvatan alat svakom praktičaru u okruženjima neformalnog i formalnog učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inkluzivni putevi ka miru (Inclusive pathways to peace), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458“ je Erasmus+ KA2 projekat *partnerstva za saradnju u oblasti mladih,* kojim koordinira Udruženje Studio B (Hrvatska), sa partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španije (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Kipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekat ima za cilj da uključi i osnaži 181 mladu osobu veštinama rešavanja konflikata kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i da poveća kvalitet omladinskog rada opremanjem 130 omladinskih radnika novim veštinama, pristupima i alatima. Projekat promoviše zajedničke vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava. Nakon participativnog akcionog istraživanja i korišćenja kreativnog pristupa gamifikaciji, partneri su zajednički kreirali otvorene obrazovne resurse — uključujući interaktivne sobe za bekstvo unapređene elementima 360° i proširene stvarnosti — koji podržavaju mlade u razvijanju empatije, komunikacije i veština rešavanja konflikata. Kombinovanjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija, projekat jača kvalitet omladinskog rada i doprinosi kohezivnijim, demokratskijim i mirnijim zajednicama širom Evrope.

Co-funded by the European Union · Udruga Studio B · AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES · Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat u okviru projekta.

Tokom njegove realizacije, partneri su sarađivali na kreiranju i testiranju obrazovnih soba za bekstvo usmerenih na teme povezane sa izgradnjom mira, transformacijom konflikata, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i saradnjom među mladima. Kroz međunarodnu saradnju i razmenu iskustava, projekat je istraživao kako učenje zasnovano na igri i visoko participativne obrazovne aktivnosti mogu da podstaknu aktivno učešće i smisleno učenje među mladima. Sobe za bekstvo u ovom vodiču razvila su četiri nacionalna tima od po 10 mladih i 2 omladinska radnika, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u martu 2026. godine, zatim dodatno unapređene na osnovu povratnih informacija učesnika te mobilnosti, da bi se konačno koristile na lokalnim događajima u Hrvatskoj, Kipru i Španiji. Ovaj pristup omogućio nam je da kreiramo smislen resurs za učenje koji je istovremeno zabavan i edukativan za mlade i omladinske radnike, uz imerzivno iskustvo koje ide znatno dublje od tradicionalnih metoda učenja.

Ovaj vodič je kreiran kao praktičan resurs podrške za edukatore, omladinske radnike, trenere, facilitatore i organizacije zainteresovane za korišćenje obrazovnih soba za bekstvo u svom radu.

Nadamo se da ćete uživati u njegovom korišćenju koliko smo mi uživali u procesu njegovog stvaranja!

Petlja

1 Uvod

A) Kontekst

„Petlja“ je obrazovna soba za bekstvo koja se fokusira na temu izloženosti marginalizovanim grupama — temu koja je izvučena iz istraživanja koje su sproveli omladinski timovi u partnerskim zemljama u ranijim fazama IPP projekta. Soba za bekstvo povezana je sa opštim ciljevima projekta, jer pruža inovativan način za razgovor o marginalizaciji, diskriminaciji i ljudskim pravima. Soba za bekstvo istražuje istoriju različitih marginalizovanih grupa (kao što su *LGBTQIA+ zajednica, migranti/izbeglice i osobe sa invaliditetom*) u kontekstu ljudskih prava u okviru Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima.

Napomena: Ova soba za bekstvo dotiče se osetljivih tema, uključujući one zasnovane na seksualnosti, rodu, sposobnosti i pravnom statusu (*tj. statusu migranta, izbeglice*), kao i seksualnom zdravlju.

B) Vizualna prezentacija sobe

Prostorija je podeljena na 4 zone trakama nalepljenim na pod: jedna zona predstavlja mašinu za putovanje kroz vreme, a tri različite zone predstavljaju istoriju različitih marginalizovanih zajednica/grupa — poput kvir zajednice, kao i faktora kao što su migracija i kretanje ili različiti načini komunikacije koji mogu dovesti do marginalizacije određenih grupa/pojedinaca.

Zona 1 je mašina za putovanje kroz vreme u kojoj učesnici nailaze na sto (prekriven aluminijumskom folijom ili sjajnim papirom) koji ima futuristički izgled.

Zona 2 (levo) predstavlja prostor grupe za LGBTQIA+ prava, sa raznovrsnim posterima i zastavama na zidu.

Zona 3 je odeljenje „izgubljenih i nađenih stvari“ na aerodromu u Nemačkoj. U njoj se nalaze tri koverte (koje predstavljaju prtljag/kofere) jedna pored druge. Ova zona fokusira se na različite uzroke migracije, uključujući odliv mozgova, ekološke razloge/klimatske promene/prirodne katastrofe i konflikte/rat/raseljavanje.

Zona 4 predstavlja izložbu o načinima komunikacije. Zid u ovoj zoni ima slike simbola koji predstavljaju neki oblik jezika i alata za komunikaciju. Tu su slike egipatskih hijeroglifa, znakovnog jezika, abecede, brojeva i emotikona. Ova zona poziva učesnike da koriste znakovni jezik kako bi otkrili jedan od tragova.

C) Obrazovni ciljevi

- Identifikovanje i sticanje informacija o određenim marginalizovanim grupama, posebno kvir zajednici, migrantima, izbeglicama i osobama sa invaliditetom.
- Razvijanje razumevanja o predrasudama i diskriminaciji sa kojom se suočavaju marginalizovane grupe.

Co-funded by the European Union

- Podizanje svesti o pokretima marginalizovanih grupa kroz perspektivu prava.
- Razvijanje boljeg razumevanja Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima.
- Razvijanje kritičkog i analitičkog mišljenja.
- Unapređivanje veština saradnje i timskog rada.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 6-8

Profil grupe: Mladi i/ili omladinski radnici zainteresovani za razvijanje dubljeg razumevanja marginalizovanih grupa i njihovog položaja u okviru perspektive ljudskih prava.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

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

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

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

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenario

Dobrodošli, putnici kroz vreme.

Savet vas je pažljivo odabrao za jednu misiju. Dogodilo se nešto sasvim neobično i morate brzo da reagujete. Članci Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima nestali su iz istorije!

Ako se Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima ne pronađe, ljudi bi mogli zaboraviti svoja prava. Ako zaborave svoja prava, ne mogu ih braniti. Ako ne mogu da brane svoja prava, ne želim ni da pomislim na posledice.

Co-funded by the European Union

Moraćete da preskačete kroz različite godine i učite o različitim grupama koje su doživele različite borbe. Neke od njih možda su na sasvim drugačijim putevima od vaših. Članci su rasuti po različitim godinama — neki mogu biti na vidljivom mestu... za druge ćete možda morati da kopate malo dublje!

Vaša misija je jednostavna: Pronađite članke. Popravite deklaraciju. Prekinite petlju. Obnovite nadu i otpornost. Spasite čovečanstvo. Lako kao pasulj.

2.2 Cilj igre

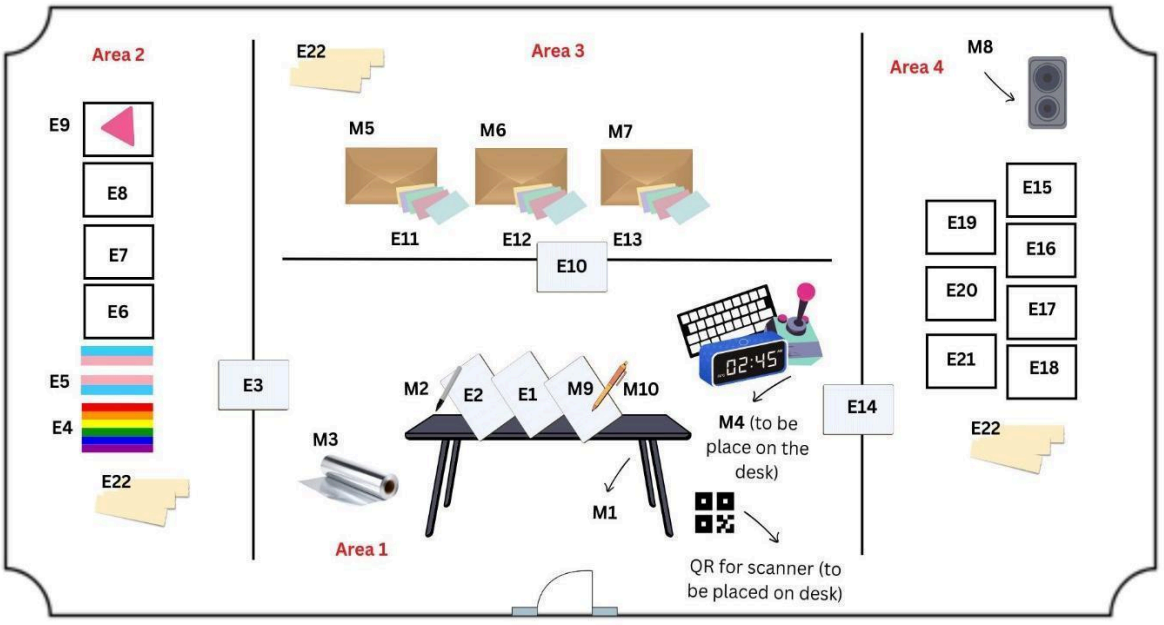
Petlja je soba za bekstvo koja simulira putovanje kroz vreme kroz različite godine. Cilj je prikupiti informacije o različitim marginalizovanim grupama ili različitim faktorima koji dovode do marginalizacije. Učesnici će posetiti različite zone kako bi saznali o različitim grupama, pronašli nedostajuće članke i ponovo sastavili Deklaraciju.

Tokom svog putovanja pronaći će neke od članaka rasute okolo, dok će za druge biti potrebna dodatna istraga. Tokom putovanja istraživaće prekretnice i važne događaje za *LGBTQIA+ zajednicu*; razvijati razumevanje različitih oblika *migracije* kroz primere iz prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, kao i razvijati razumevanje o tome kako različite grupe koriste različite načine komunikacije.

Kada se prikupe svi članci, učesnici će se okupiti u zoni mašine za putovanje kroz vreme kako bi razmislili i propitali funkciju ljudskih prava, borbu za sticanje prava i funkciju ljudskih prava — posebno kroz perspektivu grupa koje imaju istoriju suočavanja sa diskriminacijom.

2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



Co-funded by the European Union

2.4 Materijali

- M1. Sto/radni sto
- M2. Marker
- M3. Aluminijumska folija/sjajna hartija za prekrivanje površine stola
- M4. Digitalni sat, džojstik, stara tastatura ili drugi predmeti koji mogu dočarati osećaj mašine za putovanje kroz vreme, postavljeni na sto
- M5. Koverta
- M6. Koverta
- M7. Koverta
- M8. Zvučnik
- M9. Papir (za učesnike da beleže tragove)
- M10. Olovka (za učesnike da beleže tragove)
- M11. Traka za podelu zona u sobi i lepljenje elemenata na zidove

Dodatno:

Učesnici će morati da imaju najmanje jedan pametni telefon u grupi jer će morati da skeniraju QR kod za skener i skeniraju trigere. QR kod za skener treba da bude postavljen na sto u Zoni 1. QR kod se može pronaći na poslednjoj stranici DIY vodiča. Skener možete pronaći i na sledećem linku: https://theloopcyprus.netlify.app/

SCAN

Na gore navedenom spisku materijala navedeni su materijali koji mogu podržati atmosferu sobe za bekstvo. Međutim, slobodno dodajte materijale koji će doprineti unapređenju atmosfere sobe.

Internet veza biće potrebna za skeniranje QR koda i trigera za AR i 360° elemente.

Pustite pozadinsku muziku kako biste podigli atmosferu sobe. Različite opcije možete pronaći pretraživanjem ključnih reči poput „time machine“, „futuristic“ i/ili „cyberpunk“ na onlajn platformama ili striming servisima.

Tajmer može biti vidljivo prikazan u sobi, ili ga Game Master može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Kako postaviti sobu

Sledeće korake potrebno je izvršiti pre nego što svaka grupa učesnika započne svoje putovanje kroz sobu za bekstvo.

Co-funded by the European Union

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M11) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace — modula za samostalnu izradu elemenata*, tako da bude spremna za igranje:

1. Podelite sobu na različite zone koristeći traku (M11). Pogledajte raspored sobe iznad za vizuelni vodič.
2. Zona 1: Postavite sto (M1) nasuprot ulaza.
3. Prekrijte površinu stola aluminijumskom folijom ili sjajnim papirom za pakovanje (M3) kako biste dočarali futuristički izgled.
4. Na sto postavite marker (M2), pismo dobrodošlice (E1), Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima (E2) i QR kod za skener. Takođe, na sto stavite olovku (M9) i papir (M10) koje učesnici mogu koristiti za beleške i kalkulacije tokom rešavanja zagonetki.
5. Ako su dostupni, možete dodati materijale poput digitalnog sata, džojstika, tastature ili drugih predmeta (M4) u dekorativne svrhe kako bi doprineli atmosferi.
6. Zona 2: Na traku koja deli Zonu 1 i Zonu 2 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 1: Kancelarija grupe za LGBTQIA+ prava, Amsterdam, Holandija, pre dve decenije“ (E3).
7. Koristeći traku (M11), zalepite sledeće postere na zid: zastava ponosa (E4), trans zastava (E5), statua Fredija Merkjurija (E6), „Jesi li prijatelj Doroteje?“ (E7), „Ljudska prava su za sve!“ i „Ljubav je ljubav!“ (E8) i Roze trougao (E9). Ako imate zastavu ponosa i/ili trans zastavu, možete koristiti te, i priložiti prateći tekst uz zastave.
8. Zona 3: Na traku koja deli Zonu 2 i Zonu 3 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 2: Odeljenje izgubljenih i nađenih stvari, Aerodrom u Nemačkoj, 2030.“ (E10).
9. Postavite tri koverte sa svim neophodnim elementima unutar njih (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Zona 4: Na traku koja deli Zonu 3 i Zonu 4 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 3: „Znaci razgovora“, Budimpešta, Mađarska, 2013." (E14).
11. Na zid postavite Brojeve (E15), Latinsku azbuku (E16), Emotikone (E17), Emotikon palca gore (E18), Azbuku znakovnog jezika (E19), Egipatske hijeroglife (E20) i Morseovu azbuku (E21).
12. U svakoj zoni pobrinite se da sakrijete neke od nedostajućih članaka (E22). Isecite članke iz E22 pojedinačno i sakrijte ih u različitim zonama sobe. Mogu biti zalepljeni iza materijala, na podu, na zidovima ili ispod bilo kojih rekvizita koje ste postavili u sobu.
13. Zvučnik (M8) možete postaviti u bilo koji ugao sobe u zavisnosti od veličine i oblika prostorije.

Co-funded by the European Union

14. Preostale članke (E23) treba iseci pojedinačno i čuvati kod game mastera, koji će ih predati kada učesnici završe odgovarajuću zagonetku ili pronađu relevantan trag (pogledajte odeljak „Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo“ za više informacija).

Koraci 1 do 14 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu,ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i da im date prave nagoveštaje.

- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

3 Implementacija korak po korak

3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debrifuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

U prostoru igre, savetujemo da game master ostane malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno razvijaju, i kako bi bili manje u iskušenju da traže nagoveštaje ili da procenjuju reakcije game mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master dočekuje učesnike u prostoriji tako što naglas čita Poruku dobrodošlice. On/ona je predstavnik Saveta. Ton voditelja igre treba da bude zabrinut, ali formalan, smiren i pribran.

Game master će takođe kod sebe imati neke od članova i davaće ih učesnicima kada otključaju tragove ili pronađu odgovore. Evo tragova koje učesnici moraju da reše kako bi dobili članove od Game mastera:

- U oblasti 2: Kada učesnici saberu sve datume pomenute u elementima i dođu do odgovora „2“, game master im daje Član 2 (E23).
- U oblasti 3: Kada učesnici poređaju reči u ispravan redosled, game master im daje Član 13 (E23).

Co-funded by the European Union

- U oblasti 3: Učesnici pronalaze poruke u Morzeovom kodu koje mogu da reše samo ako provere tabelu Morzeovog koda u oblasti 4 (E21). Kada pravilno utvrde broj člana dešifrovanjem koda, voditelj igre im daje Član 27 (E23).
- U oblasti 4: Kada učesnici tačno prepoznaju da znakovi u 360 prostoriji ukazuju na broj 25, game master im daje Član 25 (E23).

Game master treba da obavesti učesnike na svakih 15 minuta o preostalom vremenu, ukoliko tajmer nije vidljiv u prostoriji.

3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite scenario ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već igrali sobu za bekstvo, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- Poštujte rekvizite i dekor: Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti. Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- Komunicirajte efikasno. Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- Mudro koristite resurse. Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- Ostanite fokusirani. Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- Koncentrišite se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- Upravljajte vremenom. Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.

Co-funded by the European Union

- Ostanite pozitivni i ohrabrujući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- Potražite pomoć ako je potrebno. Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- Poštujte bezbednosne smernice. Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da uživate u iskustvu! Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra** i daje **određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

Ovde se mogu dodati specifični nagoveštaji:

- Game master može da obavesti učesnike da se Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima sastoji od ukupno 30 članova.
- Game master treba da obavesti učesnike da su neki članovi razbacani po prostoru, dok se do nekih može doći samo rešavanjem zagonetki i dešifrovanjem tragova.
- Ako učesnici imaju poteškoća sa dešifrovanjem poruka ili računanjem, game master može da ih podseti na olovku i papir na stolu koje mogu da koriste za hvatanje beleški.
- Ako je učesnicima potrebna pomoć oko okidača, game master treba da ih podseti da se na stolu nalazi QR kod.

3.4 Tok igre

1. **Učesnici** ulaze u prostoriju i vide sto sa markerom, Porukom dobrodošlice i nepotpunom Univerzalnom deklaracijom o ljudskim pravima, QR kod za skener, kao i olovku i papir. Dok ulaze, game master čita Poruku dobrodošlice i daje kontekst igre.

Co-funded by the European Union

2. Učesnici počinju sa oblašću 2 koja se fokusira na prava LGBTQIA+ zajednice. Pažljivije posmatraju poster i slike na zidu kako bi otkrili koji član nedostaje u ovoj oblasti.
3. Jedna od slika (roze trougao) aktivira poruku kada se skenira. Ovaj okidač pruža informacije o roze trouglu u kvir istoriji i daje uputstvo kako da se reši trag.
4. Okidač objašnjava da učesnici treba da pronađu sve datume koji su pomenuti (1979, 1999, 1939, 1996) u elementima, saberu sve cifre svih datuma dok ne dođu do jednocifrenog broja.

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

   1+0+1=2

   Član 2!
5. Kada učesnici dođu do zaključka da je odgovor „2“, game master im daje Član 2.
6. Učesnici prelaze u oblast 3 sobe za bekstvo koja se fokusira na različite oblike migracije i kretanja. U ovoj oblasti, učesnici pregledaju tri koverte koje sadrže slike, reči i poruke napisane Morzeovim kodom. Slike daju nagoveštaje o različitim razlozima zbog kojih ljudi migriraju ili traže azil: životna sredina/klima, konflikt i nezaposlenost/odliv mozgova.
7. Ovde treba da uzmu sve reči koje su pronašli u kovertama i poređaju ih u ispravan redosled kako bi upotpunili rečenicu. Kada to urade, game master proverava da li je tačno i daje im Član 13. Tačan redosled reči je sledeći: *„Svako ima pravo na slobodu kretanja i boravka unutar granica svake države.“*
8. U kovertama će učesnici takođe pronaći poruke napisane Morzeovim kodom. Moći će da ih dešifruju tek kada pređu u oblast 4.
9. Učesnici prelaze u sledeću oblast, gde nailaze na različite znakove i simbole kao što su latinica, brojevi, emodžiji, alfabet znakovnog jezika, Morzeov kod, egipatski hijeroglifi i „palac gore“ emodži.
10. Učesnici će primetiti Morzeov kod na zidu i da poruke pronađene u oblasti 3 mogu da se dešifruju uz pomoć ovog postera. Ako uspeju da poređaju poruke pravilnim redosledom i dešifruju ih, doći će do zaključka da poruka glasi „Twenty Seven“.
11. Game master daje učesnicima Član 27.
12. Kada se skenira, emodži „palac gore“ vodi učesnike u 360 prostoriju napuštene hale sa znakovima po zidovima.
13. Na zidovima napuštene hale učesnici vide različite slike pokreta ruku. Ovi pokreti mogu da se dešifruju pomoću alfabeta znakovnog jezika koji se nalazi na jednom od postera u stvarnoj prostoriji.

Co-funded by the European Union

14. Učesnici će koristiti poster sa alfabetom znakovnog jezika zalepljen na zidu i pokušaće da dešifruju na koji član se odnosi. Ako pravilno dešifruju, doći će do odgovora da je u pitanju Član 25.
15. Kada se ovo reši, game master im daje pisanu verziju Člana 25.
16. Pored članova koji se dobijaju rešavanjem zagonetki i dešifrovanjem poruka, učesnici će pronaći i druge članove razbacane po različitim oblastima u prostoriji.
17. Učesnici se vraćaju na početnu tačku sa svim informacijama koje su prikupili kroz različite oblasti.
18. Oni upotpunjuju Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima članovima koje su pronašli tokom svog puta.
19. Kada Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima bude završena, učesnicima se čestita jer su obnovili ljudska prava i uspešno završili svoju misiju.
20. Game master zatim prelazi na debrifing koristeći pitanja navedena u nastavku.

3.5 Faza debrifinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

GM može da koristi sledeća pitanja kako bi podstakao diskusiju o marginalizovanim grupama, ljudskim pravima i diskriminaciji:

- Da li ste ranije znali za Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima? Šta ste o njoj naučili kroz ovu igru?
- Da li mislite da se sva prava poštuju?
- Da li verujete da svi ljudi imaju pristup svojim pravima i mogu da ih uživaju? Ko ima pristup tim pravima, a ko nema? Zašto?
- Kako možemo da doprinesemo tome da svi ljudi uživaju ljudska prava?
- Kako možemo da doprinesemo sprečavanju diskriminacije?

Zajednička fotografija: Game master pomaže učesnicima da naprave grupnu fotografiju kao proslavu uspešnog završetka.

Co-funded by the European Union

Povratna informacija učesnika: Game master poziva učesnike da podele dodatne utiske i komentare koje imaju o ovom iskustvu.

Co-funded by
the European Union

Impresum

Ovaj metodološki vodič kreiran je u okviru Erasmus+ projekta „Inkluzivni putevi ka miru (*Inclusive pathways to peace*)“, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.

Ovaj projekat je sufinansirala Evropska unija.

Izdavač

UDRUŽENJE SVETLOST
ŠIME KATIĆA 1
15000 ŠABAC – SRBIJA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni i odgovorni urednik

Marija Ristić, Udruženje Svetlost

Dizajn

Vojislav Radosavljević

Saradnici

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Jul 2026.



