INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Döngü

Yöntemsel kılavuz

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Giriş

“Block H8 - Peace puzzles Toolkit” yöntemsel kılavuzu, gençleri oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla çatışma çözme becerileriyle buluşturmak ve güçlendirmek için bir metodoloji ve yenilikçi araçlar sunar; gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını yeni beceriler, yaklaşımlar ve yöntemlerle donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlar. Hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunmayı hedefler.

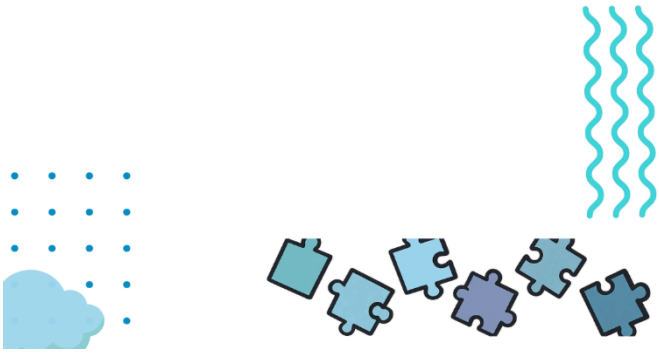
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan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

Bu araç setine 360 derece fotoğraf/video ve Artırılmış Gerçeklik gibi dijital unsurların dahil edilmesi, yaygın eğitime yenilikçi bir yaklaşım sunar. İçeriğin İngilizce, Hırvatça, Sırpça, İspanyolca, Yunanca ve Türkçe olarak erişilebilir olması; gençlik çalışanlarının, gençlik kuruluşlarının ve eğitim sağlayıcılarının aracı farklı dilsel ve kültürel bağlamlara saygı gösteren bir biçimde kullanabilmesini sağlar.

Gençler açısından bu Açık Eğitim Kaynaklarının genel amacı; aktif katılım yoluyla gençlerde eleştirel düşünme ve problem çözme, karar verme, takım çalışması, medya okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, liderlik, profesyonellik ve güçlü empati becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve böylece gençlerin çatışmaları önleme ve çözme kapasitelerini güçlendirmektir.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Yöntemsel Kılavuz; barış inşası, insan hakları, kapsayıcılık, şiddetsiz iletişim, duygusal zeka, dijital güvenlik ve ayrımcılığın önlenmesine odaklanan 8 eğitsel kaçış odası etkinliğinin hazırlanması ve uygulanması için pratik bir el kitabıdır.

Kılavuz her oda için ayrıntılı metodolojiler sunar. Her kaçış odası için mekanın görsel düzenini, eğitim hedeflerini, hedef grubu, erişilebilirlik ve uyarlama seçeneklerini, senaryoyu, oyunun amacını, oda düzenini, gerekli materyalleri, hazırlık sürecini, Oyun Yöneticisinin rolünü, oyunun akışını, önerileri, ipuçlarını ve değerlendirme sorularını açıklar; böylece hem yaygın hem de örgün öğrenme ortamlarında çalışan her uygulayıcı için kapsamlı bir araç sağlar.



Co-funded by the European Union

Proje bağlamı

"Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" gençlik alanında bir Erasmus+ KA2 İş Birliği Ortaklıkları projesidir. Proje, Studio B Derneği (Hırvatistan) koordinasyonunda; Sırbistan'dan Udruženje Svetlost, İspanya'dan ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU ve Kıbrıs'tan Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding ortaklığıyla yürütülmektedir. Proje, oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla 181 genci çatışma çözme becerileriyle buluşturmayı ve güçlendirmeyi; 130 gençlik çalışanını yeni beceriler, yaklaşımlar ve araçlarla donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Proje; hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunur. Katılımcı eylem araştırmasının ve yaratıcı oyunlaştırma yaklaşımının ardından ortaklar; gençlerin empati, iletişim ve çatışma çözme becerilerini geliştirmelerini destekleyen, 360° ve artırılmış gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli kaçış odaları dahil olmak üzere Açık Eğitim Kaynaklarını birlikte oluşturmuştur. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmekte ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl toplulukların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmeyi ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl topluluklara katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

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

Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

Uygulama sürecinde ortaklar; barış inşası, çatışma dönüşümü, empati, insan hakları, iletişim ve gençler arasında iş birliğiyle bağlantılı konulara odaklanan eğitsel kaçış odalarının oluşturulması ve test edilmesi üzerinde birlikte çalışmıştır. Uluslararası iş birliği ve deneyim paylaşımı aracılığıyla proje, oyun temelli öğrenmenin ve yüksek katılımlı eğitim etkinliklerinin gençler arasında aktif katılımı ve anlamlı öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini araştırmıştır. Bu kılavuzdaki kaçış odaları, her biri 10 genç ve 2 gençlik çalışanından oluşan dört ulusal ekip tarafından geliştirilmiş; Mart 2026'da Sırbistan'ın Šabac kentinde uluslararası bir ortamda test edilmiş; bu hareketliliğe katılanların geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve son olarak Hırvatistan, Kıbrıs ve İspanya'daki yerel etkinliklerde kullanılacak hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, hem gençler hem de gençlik çalışanları için eğlenceli ve eğitici olan, geleneksel öğrenme yöntemlerinden çok daha derin bir sürükleyici deneyim sunan anlamlı bir öğrenme kaynağı oluşturmamızı sağlamıştır.

Bu kılavuz; eğitsel kaçış odalarını çalışmalarında kullanmak isteyen eğitimciler, gençlik çalışanları, eğitmenler, kolaylaştırıcılar ve kuruluşlar için pratik bir destek kaynağı olarak hazırlanmıştır.

Kılavuzu kullanmaktan, onu hazırlama sürecinde bizim aldığımız kadar keyif almanızı umuyoruz!

Döngü

1 Giriş

A) Bağlam

"Döngü", IPP projesinin ilk aşamalarında ortak ülkelerdeki gençlik ekiplerinin yürüttüğü araştırmalardan ortaya çıkan, marjinalleştirilmiş gruplara yönelik farkındalık temasına odaklanan bir eğitim amaçlı kaçış odasıdır. Bu kaçış odası, marjinalleşme, ayrımcılık ve insan haklarını tartışmak için yenilikçi bir yol sunması nedeniyle projenin genel hedefleriyle bağlantılıdır. Kaçış odası, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kapsamında insan hakları bağlamında farklı marjinal grupların (*LGBTQIA+ topluluğu, göçmenler/mülteciler ve engelli kişiler gibi*) tarihini ele alır.

Uyarı: Bu kaçış odası, cinsellik, cinsiyet, yetenek ve yasal statü (*örn. göçmen, mülteci statüsü*) ile cinsel sağlık gibi hassas konuları ele alır.

B) Odanın görsel sunumu

Bant kullanarak, odayı 4 alana bölün: zaman makinesi için bir alan ve farklı yılları temsil eden üç farklı alan oluşturun. Bu alanlarda, kuir topluluklar gibi marjinalleştirilmiş grupların tarihinin yanı sıra bazı grupların/bireylerin ötekileştirilmesine sebep olabilecek göç veya farklı iletişim şekilleri gibi faktörler bulunmaktadır.

Alan 1, katılımcıların fütüristik bir havası olan (alüminyum folyo veya parlak kağıtla kaplı) bir masa ile karşılaştıkları zaman makinesidir.

Alan 2 (solda), duvarlarında çeşitli posterler ve bayraklar bulunan bir LGBTQIA+ hakları grubu mekanını temsil eder.

Alan 3 ise Almanya'daki bir havalimanının "kayıp eşya" bölümüdür. Burada bulunan üç zarf (bagaj/valizleri temsil eden) bulunur. Bu alan, beyin göçü, çevresel nedenler/iklim değişikliği/doğal afetler ve çatışma/savaş/yerinden edilme gibi farklı göç nedenlerine odaklanır.

Alan 4, iletişim yolları üzerine bir sergiyi temsil eder. Bu alandaki duvarda, dil ve iletişim araçlarını temsil eden semboller bulunur. Mısır hiyeroglifleri, işaret dili, alfabe, sayılar ve emoji resimleri vardır. Bu alan, katılımcıları işaret dilini kullanarak ipuçlarından birini ortaya çıkarmaya davet eder.

C) Eğitim hedefleri

- → Kuir gruplar, göçmenler, mülteciler ve engelli bireyler başta olmak üzere marjinalleştirilmiş grupları belirleyebilmek ve bilgi edinmek.
- → Marjinalleştirilmiş grupların deneyimlediği önyargı ve ayrımcılıkla ilgili bilgi edinmek.
- → İnsan hakları perspektifinden marjinalleştirilmiş grupların hareketleriyle ilgili farkındalık geliştirmek.
- → İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi hakkında bilgi edinmek.
- → Eleştirel ve analitik düşünme becerilerini geliştirmek.
- → İşbirliği ve ekip çalışması becerilerini geliştirmek.

Co-funded by the European Union

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6-8 katılımcı

Grup profili: Marjinalleştirilmiş grupları ve insan hakları lensinden konumları konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyen gençler ve/veya gençlerle çalışanlar

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

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

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

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

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

Hoş geldiniz zaman yolcuları.

Bir görevi tamamlamak için Konsey tarafından özellikle seçildiniz. Oldukça tuhaf bir durum yaşandı ve hemen harekete geçmeniz gerekiyor. İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin maddeleri tarihte kayboldu!

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin maddeleri bulunmazsa, haklar unutulabilir. Haklar unutulursa, haklar savunulmayabilir. Haklar savunulmazsa, sonuçlarını düşünmek bile istemiyorum.

Farklı yıllar arasında zıplayıp, farklı grupların deneyimleri hakkında bilgi edinmez gerekecek. Bazılarının yolu sizden çok farklı olabilir. Maddeler farklı yıllarda dağılmış durumda, bazılarını hemen fark edeceksiniz, bazıları için ise biraz daha detaylı irdelemeniz gerekebilir.

Göreviniz basit: Maddeleri bul. Beyannameyi onar. Döngüyü kır. Umut ve direnci yeniden keşfet. İnsanlığı kurtar. Bu kadar, çok basit.

2.2 Oyunun amacı

Döngü, yıllar arasında zaman yolculuğunu temsil eden bir kaçış odasıdır. Hedefi farklı ötekileştirilmiş gruplar ve ötekileştirilmeye eden olan faktörler hakkında bilgi toplamaktır. Katılımcılar farklı alanlara gidip farklı gruplar hakkında bilgi edinecek, maddelerin yerini bulacak ve Beyannameyi tamamlayacaklar.

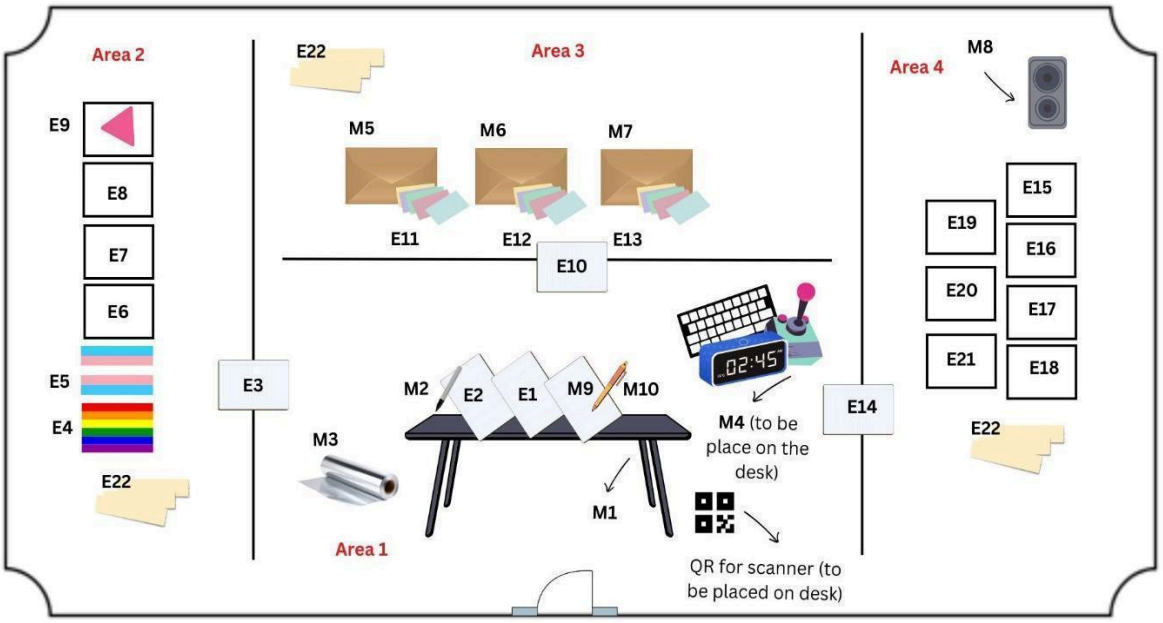
Co-funded by the European Union

Yolculukları boyunca, bazı maddeleri alanlara saçılmış biçimde bulacaklar, bazıları için ise daha detaylı araştırma yapmaları gerekecektir. Yolculukları sırasında, LGBTQIA+ için *önemli noktaları* görecek; geçmiş, güncel ve gelecekteki farklı *göç* sebeplerini keşfedecek ve çeşitli gruplar tarafından kullanılan farklı iletişim bilgileri hakkında bilgi edinecektir.

Tüm maddeler bulununca, katılımcılar zaman makinesi bölümünde toplanacak ve insan haklarının işlevi, hak mücadeleleri ve özellikle ötekileştirilme geçmişine sahip gruplar için hakların önemi hakkında fikir paylaşımında bulunacaklar.

2.3 Oda düzeni

Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:



2.4 Materyaller

- → M1. Masa.
- → M2. Tahta kalemi/marker.
- → M3. Folyo/masanın yüzeyini kaplamak için parlak kağıt.
- → M4. Zaman makinesi hissi uyandırabilecek objeler - dijital saat, joystick, eski klavye vs.
- → M5. Zarf.
- → M6. Zarf.
- → M7. Zarf.
- → M8. Hoparlör.

Co-funded by the European Union

→ M9. Kağıt (katılımcıların not alabilmesi için)

→ M10. Kalem (Katılımcıların not alabilmesi için)

→ M11. Odayı alanlara bölmek ve bazı öğeleri duvara yapıştırmak için bant.

Ek olarak:

Tarayıcı için QR kodunu ve tetikleyicileri taramak için katılımcılar arasında en az bir akıllı telefon bulunmalıdır. Tarayıcı için QR kod, Alan 1'deki masanın üzerine yerleştirilmelidir. QR kodu, DIY kılavuzunun son sayfasındadır. Tarayıcıyı şu linkte de bulabilirsiniz: https://theloopcyprus.netlify.app/

SCAN

Yukarıdaki listede, oda atmosferini destekleyen materyaller listelenmiştir. Ancak, oda atmosferine katkı koyabilecek materyaller eklemekten çekinmeyiniz.

İnternet bağlantısına ihtiyacınız olacaktır QR kodunu ve AR ile 360 öğelerini taramak için.

Odanın havasına katkı koymak için fon müziği açabilirsiniz. "Time machine", "futuristic" veya "cyberpunk" gibi sözcükler aratarak çevrimiçi platformlarda veya uygulamalarda uygun müzik bulabilirsiniz.

Zamanlayıcı odada görünür biçimde bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

2.5 Odanın kurulumu

Her katılımcı grubu kaçış odası macerasına başlamadan önce aşağıdaki adımları uygulamanız gerekir.

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M11) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

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

1. Bandı (M11) kullanarak odayı farklı alanlara bölün. Görsel kılavuz için yukarıdaki oda düzenine göz atın.
2. Alan 1: Girişe bir masa (M1) yerleştirin.
3. Fütüristik bir hava vermek için masanın yüzeyini folyo veya parlak kağıtla (M3) kaplayın.
4. Kalemi/marker'ı (M2), Karşılama notunu (E1) ve İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ni (E2) ve Tarayıcı için QR Kodunu masaya yerleştirin. Ayrıca, ipuçlarıyla ilgili hesaplama yapmak ve not almak için masaya kağıt kalem (M9) ve kağıt (M10) yerleştirin.
5. Varsa, dijital saat, joystick, klavye ve benzeri objeleri (M4) odanın havasına katkı koymak için yerleştirin.
6. Alan 2: Alan 1 ile 2'yi ayıran bandın üzerine "Yolculuk 1: LGBTQIA+ hakları grubunun ofisi, Amsterdam, Hollanda, 20 yıl kadar önce" notunu yapıştırın (E3).
7. Şu posterleri duvara yapıştırmak için bandı (M11) kullanın: gökkuşağı/onur (pride) bayrağı (E4), trans bayrağı (E5), Freddie Mercury heykeli (E6), "Dorothy'nin arkadaşı

Co-funded by the European Union

mısın?" (E7), "Herkes için insan hakları!" ve "Aşk Aşktır!" (E8) ve Pembe Üçgen (E9). Eğer pride ya da trans bayrağınız varsa onları kullanabilir ve ilgili metni üzerine iliştirebilirsiniz.

8. Alan 3: Alan 2 ile 3'ü ayıran bandın üzerine "Yolculuk 2: Kayıp Eşya Bölümü, Almanya'da bir havalimanı, 2030" notunu yapıştırın (E10).
9. Gerekli öğeleri içeren üç zarfı yerleştirin (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Alan 4: Alan 3 ve 4'ü ayıran bandın üzerine "Yolculuk 3: "Sohbetin Sinyalleri", Budapeşte, Macaristan, 2013" notunu yapıştırın (E14).
11. Sayıları (E15), Latin Alfabesini (E16), Emojileri (E17), Başparmak Emojisi (E18), İşaret Dili Alfabesi (E19), Mısır Hiyeroglifleri (E20) ve Mors Kodunu (E21) duvara yapıştırın.
12. Her alana, kayıp maddelerden (E22) bazılarını saklayın. E22'deki maddeleri tek tek kesin ve odanın farklı alanlarına saklayın. Materyallerin arkasına, yere, duvarlara yapıştırın.
13. Odanın boyut ve şekline göre, Hoparlörü (M8) odanın herhangi bir köşesine koyun.
14. Kalan maddeleri (E23) tek tek kesin. Bu maddeler oyun yöneticisinde kalmalı ve katılımcılar doğru ipuçlarını bulunca sağlanmalıdır (Daha fazla bilgi için bknz. "İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar" bölümü).

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 14'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

→ Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.

→ Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3 Adım adım uygulama

3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

→ Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;

→ Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;

→ Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

→ Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

Co-funded by the European Union

Oyun alanında, oyuncuların kendi başlarına gelişebilmeleri ve ipucu isteme ya da oyun yöneticisinin tepkilerini yorumlama eğiliminden uzak durabilmeleri için, oyun yöneticisinin gruptan biraz uzakta kalmasını öneririz.

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi Karşılama notunu yüksek sesle okuyarak katılımcıları karşılar. Kendisi Konsey'in bir temsilcisidir. Ses tonu endişeli, resmi ancak aynı zamanda sakindir.

Oyun yöneticisi bazı maddeleri kendinde saklar ve katılımcılar doğru yanıtları bulunca ya da ipuçlarını çözünce maddeleri onlara verir. Aşağıda, katılımcıların ipucu çözünce verileceği Maddeler bulunmaktadır:

- Alan 2: Katılımcılar, tüm tarihleri ekleyip "2"yi bulunca, Madde 2'yi alırlar (E23).
- Alan 3: Katılımcılar, sözcükleri doğru sıraya koydukları zaman Madde 13'ü alırlar (E23).
- Alan 3: Katılımcılar, Alan 4'teki mors kodu posterine bakarak mesajları çözerler (E21). Kodu çözerek doğru madde numarasını buldukları zaman, Madde 27'yi alırlar (E23).
- Alan 4: 360 odasındaki işaretleri çözümleyip 25 sayısını buldukları zaman, onlara Madde 25 verilir (E23).

Odada zamanlayıcı yoksa, oyun yöneticisi her 15 dakikada katılımcılara kalan süre ile ilgili bilgi vermelidir.

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtması ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa senaryoyu açıklayın ve süre hakkında bilgi verin.

Katılımcılara daha önce kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun; oynamamışlarsa, kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini onlara açıklayın.

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

→ Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin, özen ve dikkatle davranın.

→ Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.

→ Etkili İletişim Kurun. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.

→ Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını dinlemek çok önemlidir.

→ Kaynaklarınızı akıllıca kullanın. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.

→ Zorluklara çözüm bulmak için yaratıcı düşünün ve kalıpların dışında düşünün.

→ Odaklanın. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.

Co-funded by the European Union

- → Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- → Zamanınızı iyi yönetin. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- → Olumlu ve cesaret verici olun. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- → Gerekirse yardım isteyin. Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- → Güvenlik kurallarına uyun. Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- → Her şeyden önce, bu deneyimin tadını çıkarmayı unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

*İPUCU- Talimatları oyun alanının dışında, tercihen oyuncuların oyun yöneticisinin söylediklerine odaklanabilecekleri daha sessiz bir alanda vermek daha iyidir.

3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları **gözlemlemeli** ve onlara **bazı ipuçları veya püf noktaları** vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda, duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

Buraya özel ipuçları eklenebilir:

- → Oyun yöneticisi, katılımcılara İnsan Hakları Beyannamesi'nin 30 maddeden oluştuğu konusunda bilgi verebilir.
- → Bazı maddelerin alanlara saçıldığından, bazılarının ise bazı ipuçlarının çözümlenmesiyle bulunacağından bahsedebilir.
- → Katılımcılar zorlanıyorsa, oyun yöneticisi not almak veya hesaplama yapmak için masada kağıt ve kalemin olduğunu hatırlatabilir.
- → Katılımcılar tetikleyicilerle ilgili sorun yaşıyorsa, masada QR kodu olduğunu hatırlatmalıdır.

3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılar odaya girer ve kalem/marker, karşılama notu, eksik İnsan Hakları Beyannamesi, Tarayıcı için QR Kodu, kalem ve kağıdın bulunduğu masayı görür. Girerken, oyun yöneticisi Karşılama Notunu okuyarak oyunun bağlamını oluşturur.

Co-funded by the European Union

2. Katılımcılar, LGBTQIA+ toplumunun haklarına odaklanan Alan 2'den başlar. Poster ve görsellere yakından bakarak, buradaki ipuçlarını çözerler.
3. Görsellerden biri (pembe üçgen) tarandığı zaman bir talimat belirir. Kuir tarihte pembe üçgenin yeriyle ilgili bilgi vererek, ipucunun nasıl çözülebileceğine dair bilgi sağlar.
4. Tüm tarihleri bulmaları gerektiğini (1979, 1999, 1939, 1996) ve tek basamaklı bir sayıya ulaşana kadar sayıları toplamaları gerektiğini söyler.

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

   1+0+1=2

   Madde 2!
5. Katılımcılar "2"ye ulaştığında, oyun yöneticisi onlara Madde 2'yi verir.
6. Katılımcılar, göç ve hareket çeşitlerine odaklanan Alan 3'e girerler. Burada katılımcılar, görseller, kelimeler ve mors kodunda yazılmış mesajlar içeren zarfları incelerler. Görseller, insanların neden göç ettiklerini veya sığınmacı olarak destek istediklerini simgeleyen ipuçları görürler: çevre/iklim, çatışma ve işsizlik/beyin göçü.
7. Burada, zarflar içerisinde buldukları kelimeleri doğru sıraya koyarak cümleyi tamamlamaları gerekir. Bunu tamamladıkları zaman, oyun yöneticisi kontrol eder ve doğruysa onlara Madde 13'ü verir. Doğru sıralama şu şekildedir: "Herkesin bir devletin toprakları üzerinde serbestçe dolaşma ve oturma hakkı vardır."
8. Katılımcılar zarflarda mors koduyla yazılmış mesajlar bulacaklar. Bunları ancak Alan 4'e hareket ettikleri zaman çözümleyebilecekler.
9. Katılımcılar sonraki alana geçerek Latin alfabesi, Sayılar, Emojiler, İşaret dili alfabesi, Mors kodu, Mısır hiyeroglifler ve başparmak emojisi simgelerini bulurlar.
10. Katılımcılar duvardaki Mors kodunu bulup, Alan 3'te buldukları mesajları çözerler. Mesajları çözüp doğru sıraya koyabildikleri zaman 'Twenty Seven' yazan mesaja ulaşabilecekler.
11. Oyun yöneticisi onlara Madde 27'yi verir.
12. Tarandığı zaman 'başparmak' emojisi, katılımcıları, işaretlerle dolu olan boş bir salonu andıran bir 360 odasına yönlendirir.
13. Terkedilmiş salonun duvarlarında, katılımcılar farklı el hareketleri görürler. Bunlar, gerçek odada poster olarak bulunan işaret dili alfabesini kullanarak çözülebilir.
14. Duvarda bulunan İşaret Dili Alfabesine bakarak, gösterilen Maddenin hangisi olduğunu çözmeye çalışırlar. Doğru cevaba ulaşırlarsa, Madde 25 cevabını bulurlar.
15. Çözdükleri zaman oyun yöneticisi onlara Madde 25'i verir.
16. İpuçları çözerek bulunacak maddelere ek olarak katılımcılar, odanın dört bir yanında dağıtılmış maddeler bulacaklar.
17. Farklı alanlarda buldukları bilgilerle katılımcılar başlangıç noktasına geri dönerler.
18. Buldukları eksik maddelerle, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesini tamamlarlar.
19. Beyanname tamamlandığında, insan haklarını yeniden bir araya getirebildikleri ve oyunu başarıyla tamamlayabildikleri için katılımcılar tebrik edilir.

Co-funded by the European Union

20. Oyun yöneticisi aşağıdaki soruları kullanarak değerlendirme yapar.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

Oyun yöneticisi, marjinalleştirilmiş gruplar, insan hakları ve ayrımcılıkla ilgili bir değerlendirme başlatmak için aşağıdaki soruları kullanabilir:

- → Daha önce İnsan Hakları Evrensel Beyannamesini duydunuz mu? Oyunda bu konuyla ilgili neler öğrendiniz?
- → Sizce tüm haklara saygı duyuluyor mu?
- → Sizce tüm insanlar haklarına erişebiliyor mu ve onlardan yararlanabiliyor mu? Kimler erişiyor ve kimler erişemiyor? Neden?
- → Herkesin haklarından yararlanabilmesi için nasıl katkı koyabiliriz?
- → Ayrımcılığı önlemek için neler yapabiliriz?

Grup fotoğrafı çekin: Tamamlamalarını kutlamak için oyun yöneticisi katılımcıların fotoğrafını çeker.

Katılımcıların geri bildirimi: Oyun yöneticisi, katılımcıları geri bildirim vermeye davet eder.

Co-funded by the European Union

Künye

Bu Yöntemsel Kılavuz, Erasmus+ projesi “Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” kapsamında hazırlanmıştır.

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

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

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

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

Temmuz 2026.



