INCLUSIVE PATHWAYS TO PEACE

Ured

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.

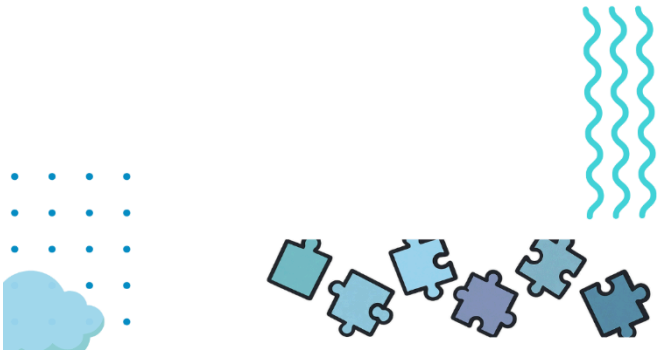
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs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

Ured

1 Uvod

A) Kontekst

"Ured" je edukativna soba za bijeg, igra koja sudionike uranja u izmišljeno radno okruženje kako bi istražili mehanizme institucionalne diskriminacije, a temelji se na istraživanjima koja su proveli timovi mladih u partnerskim državama tijekom ranijih faza IPP projekta te prikazuje kako su diskriminatorne prakse često utkane u politike, procedure i svakodnevne birokratske odluke; kroz interaktivne izazove sudionici su pozvani otkriti na koje načine institucije mogu sustavno marginalizirati određene skupine, čineći diskriminaciju manje vidljivom, ali duboko ukorijenjenom, dok istodobno, u skladu s općim ciljevima projekta, *"Ured"* nudi inovativan i iskustveni pristup suočavanju s marginalizacijom, nejednakošću i ljudskim pravima te istražuje kako institucionalni okviri utječu na marginalizirane skupine isticanjem prepreka povezanih s pristupom, zastupljenošću i ravnopravnim postupanjem.

B) Vizualni izgled prostorije

Sudionici ulaze u prostor osmišljen tako da nalikuje suvremenom korporativnom uredu, čime se odmah stvara dojam formalnosti i kontrole; hladno, fluorescentno osvjetljenje stvara neosoban ugođaj, dok suptilna zvučna pozadina tipkanja po tipkovnici, zvuk pisača, kratkih obavijesti i otkucaja sata dodatno pojačava ambijent. Na zidu visi blago izblijedjeli motivacijski plakat s natpisom "Svi smo jednaki", koji nagovještava raskorak između institucionalnih ideala i stvarnosti.

Prostor je uređen kao ured otvorenog tipa, s radnim stolovima, registratorima, sobnim biljkama i razbacanim dokumentima. Proces nadzire Game Master (voditelj igre) koji preuzima ulogu voditelja ljudskih resursa; obraćajući se sudionicima formalno i održavajući neutralan, birokratski ton, daje upute koje naglašavaju učinkovitost i proceduru, a ne pravednost, čime se dodatno učvršćuju postojeći odnosi moći u prostoru.

C) Obrazovni ciljevi

- Razumjeti institucionalnu diskriminaciju i prepoznati kako organizacijska pravila, politike i prakse mogu pogodovati nekim skupinama, dok druge dovode u nepovoljan položaj.
- Potaknuti empatiju i sposobnost uvažavanja tuđe perspektive razvijanjem razumijevanja izazova s kojima se suočavaju marginalizirane skupine te utjecaja sustavnih prepreka.
- Razvijati suradnju, timski rad i vještine rješavanja problema.
- Povezati iskustvene aktivnosti s formalnim pojmom institucionalne diskriminacije i načelima ljudskih prava.
- Potaknuti promišljanje te kritičko i analitičko razmišljanje.
- Osnažiti vještine opažanja i komunikacije.

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 16-30

Preporučena veličina skupine: 6-9 sudionika (2-3 sudionika po timu)

Co-funded by the European Union

Profil skupine: Mladi i/ili youth workeri koji su zainteresirani za dublje razumijevanje institucionalne diskriminacije te načina na koji se takvi oblici nejednakog postupanja učvršćuju kroz različite strukture. Prethodno znanje ili iskustvo nije potrebno.

Težina sobe: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bijeg aktivnost osmišljena je s naglaskom na 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 oblikovani su tako da budu upotrebljivi bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvijek su dostupne u vizualnom obliku. Pri postavljanju prostora facilitatori trebaju obratiti posebnu pozornost na fizičku pristupačnost: potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskih kolica, izbjegavati uske prolaze ili zagušene rasporede.

Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi trebaju biti postavljeni na dohvat ruke (ne previsoko ni prenisko) te ne smiju zahtijevati pretjeranu snagu ili složene fizičke radnje. Potrebna je fleksibilnost - facilitatori mogu prilagoditi pojedine elemente prostora ovisno o specifičnim potrebama grupe. Cilj nije samo omogućiti pristup, nego i osigurati smisleno sudjelovanje, kako bi svi sudionici mogli ravnopravno doprinositi, istraživati i uživati u iskustvu.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

Dobrodošli u "Ured".

Upravo ste ušli u selekcijski proces. ***Čestitamo - ili možda i ne. Na prvi pogled sve izgleda uobičajeno: radni stolovi, fascikli, sastanci i strogi voditelj ljudskih resursa koji pomno prati svaki vaš korak. No ubrzo ćete primijetiti da se svi timovi ne kreću istim tempom. Neki imaju alate i resurse koji im omogućuju brže napredovanje, dok se drugi bore kako bi održali korak. Uspjeh nije zajamčen, a samo će timovi koji se najuspješnije snađu u uredu doći bliže željenim pozicijama.***

Vaša je misija jednostavna, ali varljiva: ***istražite ured, otkrijte skrivene tragove i riješite zagonetke - no imajte na umu da vaš tim nije sam. Obratite pozornost, promišljeno planirajte i odlučite kako ćete dalje postupiti.***

Usput ćete iskusiti kako pristup, privilegije i institucionalna pravila mogu neke dovesti u povoljniji, a druge u nepovoljniji položaj - te iz prve ruke vidjeti što je sve potrebno da biste napredovali u kompetitivnom sustavu. Hoćete li uspjeti osigurati svoje mjesto u Uredu? Uđite, snađite se u birokraciji i vidite kako će se sve odviti!

2.2 Cilj igre

"Ured" je soba za bijeg koja simulira *iskustvo snalaženja* u radnom okruženju u kojem pravila, politike i procedure nisu uvijek toliko pravedni koliko se čine. Cilj je istražiti kako institucionalne strukture mogu nekim osobama pružiti prednost, dok drugima ograničavaju mogućnosti. Sudionici su podijeljeni u timove, dobivaju različite alate i zadaću prikupljanja tragova, rješavanja zagonetki i napredovanja kroz ured - samo da bi otkrili kako svi timovi nemaju jednak pristup ni jednake prilike. Tijekom svojeg puta sudionici će naići na skrivene okidače, neočekivane prepreke i suptilne nejednakosti koje odražavaju stvarne sustavne izazove.

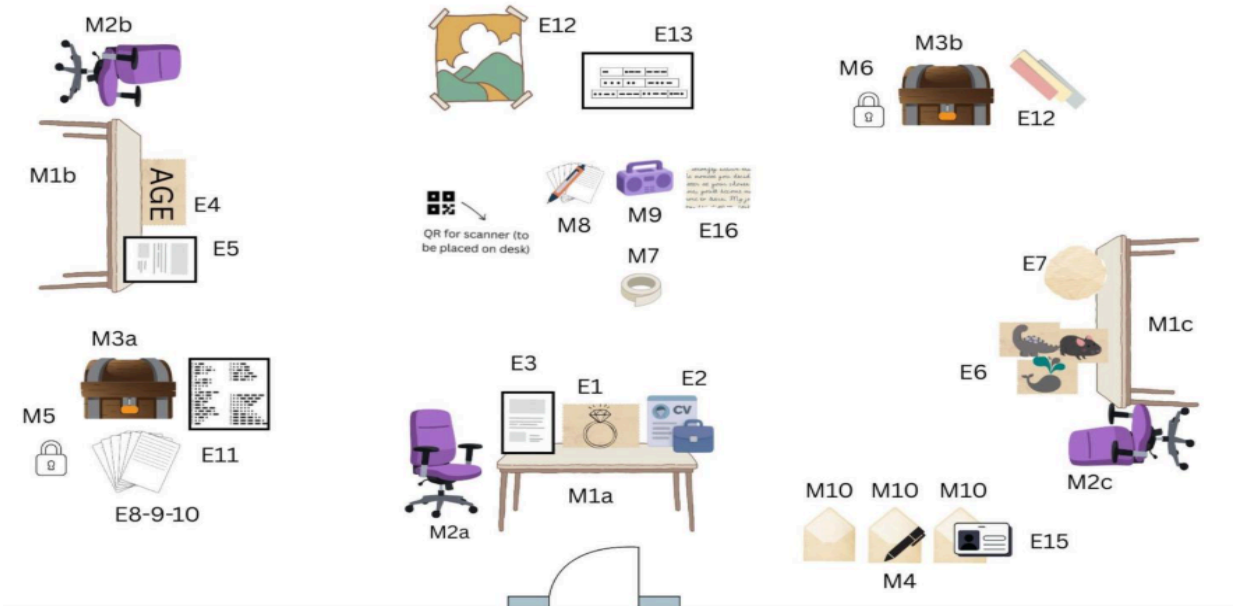
Co-funded by the European Union

Neki tragovi i alati bit će lako dostupni, dok će drugi zahtijevati suradnju, pregovaranje ili kreativno rješavanje problema. Iskustvom tih dinamika iz prve ruke sudionici stječu uvid u to kako privilegij, pristup i isključenost djeluju u svakodnevnim institucijama.

Kada se svi timovi okupe u završnoj fazi, sudionici će upotrijebiti prikupljene riječi kako bi dovršili cjelovitu definiciju institucionalne diskriminacije. Iskustvo je uranjajuće, poticajno i interaktivno, osmišljeno da izazove pretpostavke, potakne suradnju i razotkrije skrivene mehanizme institucionalne diskriminacije - čineći nevidljivo vidljivim na način koji je istodobno razigran i poticajan na razmišljanje.

2.3 Raspored prostorije

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



2.4 Materijali

Namještaj / Uređenje prostorije

- M1. 3 Stola
- M2. 3 Stolice
- M3. 2 Kutije s bravama

Alati

- M4. UV svjetlo
- M5. 1 Lokot s kombinacijom "175"
- M6. 1 Lokot s kombinacijom “264”
- M7. Ljepljiva traka

Co-funded by the European Union

- M8. Papir i olovka za bilježenje tragova
- M9. Zvučnik za audio
- M10. 3 Kuverte
- M11. UV olovka (za postavljanje prostorije)

Dodatak:

Jedna od grupa koja ima “Phone Access Pass” (Propusnica za pristup mobitelom) morat će koristiti svoj mobitel kako bi skenirala QR kod i pristupila skeneru te AR i 360° elementima. Za skeniranje QR koda i aktivaciju AR i 360° sadržaja bit će potrebna internetska veza.

Materijali navedeni iznad mogu se koristiti za stvaranje uranjajuće atmosfere u prostoriji. Slobodno dodajte dodatne elemente kako biste pojačali doživljaj i angažman sudionika.

Na zvučniku (M9) reproducirajte pozadinske uredske zvukove poput tipkanja, zvukova pisača, obavijesti e-pošte ili otkucavanja sata kako biste stvorili uredsku atmosferu. Možete koristiti zvukove bez autorskih prava dostupne na internetu (primjer: Free Office Sound Effects Download - Pixabay)

SCAN

Mjerač vremena može biti vidljivo prikazan u prostoriji ili ga GM može držati na svom mobitelu, uz redovito obavještavanje igrača o prolasku vremena. Vrijeme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake potrebno je obaviti prije nego što svaka nova grupa sudionika započne svoje iskustvo u sobi za bijeg.

Prvo provjerite jeste li rasporedili sav materijal koji čini prostoriju (M1–M11) u skladu sa zahtjevima za raspored prostorije.

Postavite prostor prema sljedećim koracima kako biste ga pripremili za igru koristeći elemente iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace – modula za DIY produkciju*, tako da bude spreman za igranje: Postavite jedan stol (M1a) blizu ulaza.

1. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na taj stol stavite Trigger 1: Prsten (E1), životopis (E2) i Kandidatov profilni list (E3) s napomenom: „Potrebne su dodatne informacije prije završne procjene.”
2. Postavite jedan stol (M1a) blizu ulaza. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na taj stol stavite Trigger 1: Prsten (E1), životopis (E2) i Kandidatov profilni list (E3), zajedno s napomenom: „Potrebne su dodatne informacije prije završne procjene.”
3. Postavite drugi stol (M1b) na lijevu stranu prostorije. Postavite stolicu (M2b) ispred stola. Na taj stol stavite Trigger 2: AGE (E4) i dokument „Pravila o podobnosti kandidata” (E5).
4. Na dokumentu „Pravila o podobnosti kandidata” (E5), koristeći UV olovku (M4), upišite riječi koje nedostaju: „Osigurajte da svi kandidati koji su ispod praga budu zaustavljeni prije napredovanja; samo oni koji ispunjavaju takve skrivene metrike imaju puni pristup.” „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primijenjene na sve kandidate.” Riječi „takve” i „na” napisane su UV olovkom i nisu vidljive.
5. Postavite posljednji stol (M1c) na desnu stranu prostorije. Postavite stolicu (M2c) ispred stola.
6. Na ovaj stol stavite slike miša, dinosaura i kita (E6) te uputu s pitanjem: „Koja se životinja može pronaći u uredu?” (E7). Slika miša predstavlja okidač.

Co-funded by the European Union

7. Postavite jednu kutiju s lokotom (M3a) u lijevi kut prostorije; ova kutija treba imati lokot s kombinacijom „175” (M5). Unutra se nalaze evaluacija radnog učinka (E8), službena bilješka (E9) i grafikon (E10), a na posljednjem listu u margini UV olovkom treba biti zapisano: „Ovi postupci odražavaju dugotrajnu pristranost koju treba pažljivo upravljati.”. Riječ „pristranost” treba biti podcrtana kako bi se istaknula, jer je ključna za definiciju. U kutiji se nalazi i Morseova abeceda (E11), koja će im trebati za otključavanje druge kutije s lokotom.
8. Zalijepite isprintani poster „SVI SMO JEDNAKI” (E12) na zid koristeći traku (M7). Također zalijepite i poruke napisane Morseovim kodom (E13) na zid, blizu postera, kako bi bile jasno vidljive i povezane s temom.
9. Postavite drugu kutiju s lokotom (M3b) u desni kut prostorije. U kutiju stavite ispisane riječi za definiciju (E14). Kutiju zaključajte lokotom s kombinacijom „264” (M6). Izrežite riječi pojedinačno i stavite ih („socijalno”, „prednost”, „svijest”, „utjecati” i „institucionalno”) (E12) u kutiju.
10. Pripremite 3 omotnice (M10) koje će se sudionicima dati čim uđu u prostoriju i budu podijeljeni u 3 grupe. Svaka grupa dobit će po jednu omotnicu.
    i. Omotnica prve grupe: „Propusnica za pristup telefonu” (E15)
    ii. Omotnica druge grupe: „UV svjetiljka” (M4)
    iii. Omotnica treće grupe: Ništa
11. Postavite papir i olovku (M8) u prostoriju i pobrinite se da sudionici budu svjesni da ih mogu koristiti u bilo kojem trenutku ako im zatrebaju za zapisivanje tragova.
12. Zalijepite nedovršenu definiciju „Institucionalna diskriminacija” (E16) na zid, pokraj postera i Morseova koda. Voditelj igre treba zadržati dovršenu kopiju definicije (E17) kako bi na kraju igre mogao provjeriti točnost rješenja.
13. Pokrenite pozadinske uredske zvukove na zvučniku (M9) tako da se reproduciraju u petlji tijekom cijele igre.

Kada su svi navedeni koraci dovršeni, prostorija je spremna za sudionike i mogu započeti svoje escape room iskustvo. Slijedite priručnik Peace Puzzles Toolkit ili module Otključaj mir – uradi sam kako biste dobili smjernice za postavljanje elemenata igre i osigurali da je iskustvo u potpunosti igrivo.

Koraci od 1 do 13 trebaju se ponoviti prije nego što svaka nova grupa sudionika uđe u prostoriju; to su vaši koraci za pripremu i ponovno postavljanje prostora.

*SAVJETI:

- Kad postavljate zonu igre, pobrinite se da zapamtite gdje se nalazi svaki trag. To će vam omogućiti da pratite napredak sudionika tijekom igre i da im u pravom trenutku date odgovarajuće tragove.
- Preporučuje se ponovno prebrojati sav materijal na kraju svake sesije. Moguće je da su igrači na neke dijelove pisali ili da su neke materijale slučajno zadržali u džepovima.

Co-funded by the European Union

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće misije voditelja igre su:

- Pripremiti sav materijal za igru, postaviti prostoriju i potom je vratiti u prvobitno stanje;
- Dočekati igrače i uroniti ih u atmosferu njihove misije prije početka igre;
- Pratiti tijek igre kako bi im mogao pomoći, davati tragove ili savjete;
- Nakon završetka misije, voditelj igre je tu da s igračima održi završni razgovor, prolazeći ponovno kroz ključne trenutke misije.
- U prostoru za igru preporučuje se da voditelj igre ostane malo po strani od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno snalaze i kako bi možda bili manje u iskušenju tražiti tragove ili procjenjivati reakcije voditelja igre.

Specifičnosti uloge voditelja igre u ovoj sobi za bijeg:

Voditelj igre (GM) u ovoj sobi za bijeg preuzima ulogu *voditelja ljudskih resursa (HR Managera)*, NPC-a koji predstavlja autoritet i pravila uredskog okruženja. Odjeven u formalnu, profesionalnu odjeću, GM postavlja ton prostora, stvarajući ***dojam birokracije, kontrole i proceduralne strogoće***. Njegovo ponašanje treba biti smireno, neutralno i bez emocionalnih reakcija, uz precizan govor i minimalne geste, kako bi se naglasila atmosfera institucionalnog autoriteta.

Prisustvo GM-a služi tome da oponaša formalna ograničenja i odnose moći koji postoje u stvarnim organizacijama, pokazujući kako sustavi mogu kontrolirati pristup i prilike. GM igračima objašnjava da, kako bi dovršili proces, moraju dovršiti nedovršenu definiciju pronalazeći odgovarajuće riječi.

Po ulasku sudionika, GM je odgovoran za podjelu sudionika u timove i za davanje svakoj ekipi omotnice s materijalima (ili bez njih, ovisno o zadatku). GM prati aktivnosti timova kako bi osigurao da igra teče glatko. U završnoj fazi GM nadzire dovršavanje nedovršene definicije institucionalne diskriminacije. GM promatra interakcije i nenametljivo potiče suradnju, bez izravnog usmjeravanja procesa.

U toj fazi njegova je uloga osigurati da sve grupe sudjeluju i da završna zagonetka odražava dinamiku privilegija, nejednakog pristupa i sistemskih prepreka koje su sudionici iskusili tijekom igre. Ako je potrebno, GM može dati tragove sudionicima.

Na kraju, GM uvodi sudionike u završnu raspravu. On potiče refleksiju o iskustvu, usmjerava razgovor o tome koji su timovi bili privilegirani ili marginalizirani, o primjerima institucionalne diskriminacije u stvarnom životu te o tome kako sustavne prepreke i implicitne pristranosti mogu utjecati na pristup i napredovanje. Koristeći opažanja iz igre, GM pomaže sudionicima povezati apstraktne koncepte institucionalne diskriminacije s konkretnim iskustvima iz escape rooma, čime se jačaju obrazovni ciljevi i omogućuje dublje promišljanje o simulaciji i njezinoj povezanosti sa stvarnim svijetom.

GM treba obavještavati sudionike o preostalom vremenu svakih 15 minuta.

Co-funded by the European Union

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, voditelj igre treba se predstaviti i objasniti svoju ulogu. On je tu kako bi pomogao sudionicima ako im nešto nije jasno ili se izgube tijekom igre. Po potrebi dodatno pojasni scenarij i objasni kako funkcionira odbrojavanje vremena.

Zamolite sudionike da kažu jesu li već igrali sobu za bijeg. Ako nisu, objasnite im svrhu i osnovne mehanizme ovakvih igara.

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

Dajte im sljedeće smjernice:

- Poštujte rekvizite i dekor; svim predmetima u prostoru rukujte pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu; nijedan trag nije skriven lomljenjem ili oštećivanjem elemenata u prostoriji.
- Komunicirajte jasno i otvoreno; dijelite svoje misli, opažanja i ideje s članovima tima.
- Slušajte jedni druge; različite perspektive često vode do rješenja.
- Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate te znanje i vještine članova tima.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rješenja za izazove.
- Ostanite usredotočeni; držite fokus na zadatku i izbjegavajte ometanja.
- Usmjerite se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli konačni cilj.
- Upravljajte svojim vremenom; dobro raspoređeno vrijeme ključno je za uspjeh. Pazite na tempo kako biste imali dovoljno vremena riješiti sve zagonetke i dovršiti misiju prije isteka odbrojavanja.
- Ostanite pozitivni i podržavajte jedni druge; održavajte dobar duh i ohrabrujte članove tima. Podržite se kroz izazove i zajedno proslavite uspjehe.
- Potražite pomoć ako je potrebna; ako zapnete na određenoj zagonetki ili tragu, slobodno zatražite pomoć ili nagovještaj od voditelja igre. On je tu kako bi vas usmjerio i osigurao da imate ugodno iskustvo.
- Pridržavajte se sigurnosnih smjernica; budite pažljivi prema svim sigurnosnim uputama koje vam je dao voditelj igre.
- Izbjegavajte trčanje, skakanje ili ponašanje koje bi moglo dovesti do ozljeda. Nijedan trag nije skriven tako da zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških elemenata scenografije.
- Iznad svega, zapamtite uživati u iskustvu. Uživite se u priču, prepustite se avanturi i zabavite se surađujući s timom kako biste savladali izazove i uspješno prošli sobu za bijeg.

Co-funded by the European Union

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

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre voditelj treba promatrati tijek **aktivnosti** i po **potrebi davati savjete** ili smjernice. Predložili smo neke smjernice, no ovisno o situaciji, voditelj igre može dati i dodatne napomene. Važno je ipak ostaviti dovoljno vremena da igrači sami istražuju, razmišljaju i pokušaju doći do rješenja. Smjernice dajte samo ako ih sudionici zatraže ili ako je jasno da su zapeli i ne mogu napredovati bez pomoći.

Određeni tragovi i zagonetke unutar sobe namjerno su izazovni i mogu zahtijevati suptilno usmjeravanje od strane voditelja igre. Na primjer, neke riječi ili kartice skrivene su iza zaključanih ladica ili su vidljive samo pod UV svjetlom. GM bi trebao pomno promatrati timove i davati tragove samo kada sudionici djeluju zaglavljeno dulje vrijeme, kako bi iskustvo nejednakog pristupa ostalo smisleno. Tragovi mogu uključivati blage poticaje kao što su:

- Podsjećanje sudionika da pažljivo provjere sadržaj svoje omotnice prije nego što odustanu.
- Sugeriranje da neki predmeti mogu biti skriveni na manje očitim mjestima, poput ispod stolova, unutar fascikala ili unutar dokumenata.
- Označavanje da određeni alati, poput UV olovki ili propusnica za mobitel, otključavaju dodatne tragove, bez izravnog otkrivanja što će pronaći.
- Prilikom rekonstruiranja završne definicije institucionalne diskriminacije, GM može potaknuti suradnju i dijeljenje resursa ako timovi djeluju zbunjeno, bez ukazivanja na konkretne riječi ili njihov točan raspored.

3.4 Tijek igre

1. Sudionici ulaze u uredski prostor, a voditelj igre (HR Manager) raspoređuje ih u grupe. Svaki tim dobiva svoju omotnicu koja sadrži dodijeljene alate:
    - *Tim 1: Propusnica za pristup mobitelu*
    - *Tim 2: UV svjetlo*
    - *Tim 3: Prazna kuverta*
2. Nema određenog redoslijeda kojim se sudionici trebaju kretati prostorijom; mogu skupljati riječi iz svih dijelova prostora prema vlastitom ritmu i strategiji.
3. Sudionici s propusnicom za pristup mobitelu trebaju skenirati QR kod kako bi dobili pristup skeneru. Neki tragovi zahtijevaju korištenje alata, poput UV svjetla ili mobilnog telefona.
4. Kada sudionici među dokumentima za intervju ili životopisima otkriju sliku prstena, skeniraju je, što generira video intervjua s kandidatkinjom, preko kojeg su prikazane bilješke intervjuera.
5. Sudionici promišljaju o normaliziranoj, ali diskriminatornoj prirodi ovih pitanja te skupljaju 4 riječi koje su dio nepotpune definicije: spol, bračni, normalizirani, prakse.
6. Na jednom od stolova sudionici će pronaći dokument pod nazivom „Pravilnik o podobnosti kandidata“. Pomoću UV svjetla skeniraju dokument i otkrivaju

Co-funded by the European Union

skrivene poruke: „Osigurajte da svi kandidati koji su ispod praga budu zaustavljeni prije napredovanja; samo oni koji zadovoljavaju takve skrivene metrike imaju puni pristup.“ i „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primijenjene na sve kandidate.“ Riječi „takve“ i „na“ napisane su UV olovkom i nisu vidljive golim okom.

7. Timovi pronalaze riječ AGE suptilno umetnutu u evaluacije radnog učinka ili druge dokumente.
8. Interakcija s njim (putem QR koda) otkriva broj 175, prikazan kao kombinacija za zaključanu kutiju s lijeve strane. Međutim, čak i timovi koji nemaju mobitel mogu dešifrirati kod, jer svako slovo predstavlja svoj redni broj u abecedi (A - 1, G - 7, E - 5). Timovi koriste ovaj kod kako bi pristupili skrivenim dokumentima i tragovima u zaključanoj kutiji (M3).
9. Otključavanje zaključane kutije (M3) pomoću koda 175 otkriva nekoliko dokumenata (E10) i Morseov kod (E11).
10. Timovi pronalaze interne dopise, grafikone i bilješke o pravilima koji prikazuju standardne uredske procedure. Neke riječi unutar tih dokumenata su istaknute ili napisane različitim bojama. Te riječi čine dio nepotpune definicije:

    - *„Određene skupine zahtijevaju dodatno praćenje kako bi se osiguralo da su standardi uspješnosti ispunjeni.“*
    - *„Pristup resursima za obuku ima prioritet za zaposlenike koji pokazuju neposredan potencijal za rezultate.“*
    - *„Kandidati bez internih preporuka mogu se suočiti s nenamjernim nepovoljnim položajem pri odlukama o napredovanju.“*
    - *Bilješka na marginama napisana UV-olovkom: „Ovi postupci odražavaju dugotrajne predrasude, kojima se mora pažljivo upravljati.“*

11. Pomoću Morseova koda (E11) moći će dešifrirati kod na zidu (E13), koji otkriva broj „264“, a to je šifra za drugu zaključanu kutiju (M3b).
12. Kada sudionici otključaju ovu kutiju, pronaći će pet riječi za završnu definiciju: *društveni, prednost, svijest, utjecaj i institucionalni*.
13. Na jednom drugom stolu sudionici otkrivaju zadatak s pitanjem: ***„Koja se životinja može pronaći u uredu?”*** Priložene su tri slike: kit, miš i dinosaur. Točan odgovor je miš, jer se računalni miš uobičajeno nalazi u svakom uredu.
14. Skeniranjem slike miša na mobitelu se otvara 360° virtualno uredsko okruženje koje se prikazuje na ekranu.

- *Sudionici istražuju virtualni prostor i skupljaju skrivene riječi: pristup, koji, jezik, politike.*

15. Sudionici primjećuju poster na jednom od zidova ureda s naslovom “Svi smo jednaki.”. Kada ga detaljnije prouče, uočavaju ključne fraze u kojima su određene riječi podebljane, uključujući reference na rasu, etničku pripadnost, religiju i invaliditet.
16. Na zidu je zalijepljena fragmentirana definicija institucionalne diskriminacije, s više praznih mjesta koja predstavljaju ključne pojmove.

Co-funded by the European Union

17. Svaki tim doprinosi riječima koje su prikupili.
18. Kroz suradnju timovi pravilno raspoređuju prikupljene riječi, otključavaju završnu definiciju i postižu cilj.
19. Nakon toga, voditelj igre usmjerava sudionike kroz raspravu o ciljevima igre koristeći pitanja navedena u dijelu 2.5 Faza debriefinga.

3.5 Faza evaluacije

Voditelj igre čestita igračima na uspješnom završetku escape rooma. Zatim slijede jednostavna pitanja za početak razgovora:

Osnovna pitanja za početak razgovora:
Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li osjećali vremenski pritisak?

Rasprava:

Nakon uvodnih dojmova, voditelj igre vodi razgovor temeljen na obrazovnoj temi. Zajedno sa sudionicima ponavlja sve važne elemente koje je trebalo naučiti kroz ovo iskustvo edukativne sobe za bijeg, naglašavajući ključne pojmove, situacije i poruke koje su se pojavile tijekom igre.

Voditelj igre može koristiti sljedeća pitanja kako bi potaknuo raspravu o marginaliziranim skupinama, ljudskim pravima i diskriminaciji:

Što bi skupine A, B i C predstavljale u stvarnom životu?

- Kako se institucionalna diskriminacija manifestira prema vašim iskustvima ili opažanjima? Koji su neki primjeri?
- Kako je bilo biti u timu koji je imao manje resursa ili mogućnosti?
- Što nam ovo otkriva o tome kako institucionalna pravila ili sustavi mogu nekim ljudima davati prednost, dok druge stavljaju u nepovoljan položaj?
- Kako se to može promijeniti?
- Koju ulogu u svemu tome imaju suradnja i solidarnost?

Snimanje grupne fotografije: Voditelj igre pomaže igračima da snime grupnu fotografiju u znak proslave završetka.

Povratne informacije sudionika: Voditelj igre poziva igrače da daju bilo kakve dodatne povratne informacije koje bi mogli imati u vezi s iskustvom.

Co-funded by the European Union



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