INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Kancelarija

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.

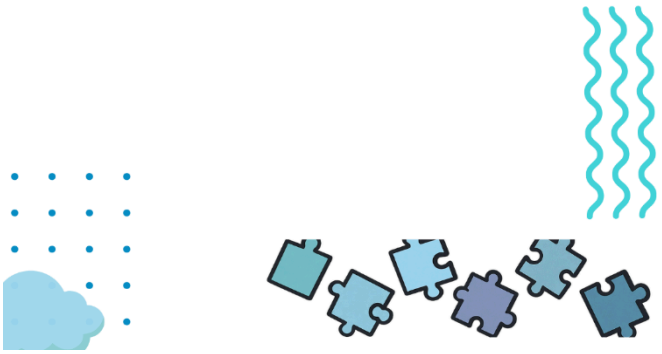
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i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

Kancelarija

1 Uvod

A) Kontekst

„Kancelarija“ je edukativna escape soba koja učesnike uranja u fikcionalno radno okruženje kako bi istražili mehanizme institucionalne diskriminacije. Oslanjajući se na istraživanje koje su sprovele omladinske ekipe u partnerskim zemljama tokom ranijih faza IPP projekta, ova escape soba prikazuje kako su diskriminatorne prakse često ugrađene u politike, procedure i svakodnevne birokratske odluke. Kroz interaktivne izazove, učesnici su pozvani da otkriju kako institucije mogu sistematski da marginalizuju određene grupe, čineći diskriminaciju manje vidljivom, ali duboko ukorenjenom. U skladu sa opštim ciljevima projekta, *„Kancelarija“* nudi inovativan i iskustveni pristup u radu na temama marginalizacije, nejednakosti i ljudskih prava. Escape soba istražuje kako institucionalni okviri utiču na marginalizovane grupe, naglašavajući barijere koje se odnose na pristup, zastupljenost i ravnopravan tretman.

B) Vizualna prezentacija sobe

Učesnici ulaze u prostor koji je dizajniran da liči na moderno korporativno kancelarijsko okruženje, odmah stvarajući osećaj formalnosti i kontrole. Osvetljenje je hladno i fluorescentno, što doprinosi neosobnoj atmosferi, dok suptilni zvučni pejzaž tastatura, štampača, zvukova notifikacija i otkucaja sata dodatno pojačava ambijent. Na zidu se nalazi malo istrošen motivacioni poster sa natpisom „We Are All Equal“, koji nagoveštava raskorak između institucionalnih ideala i stvarnosti. Prostor je uređen kao open-space kancelarija sa stolovima, ormarima za dokumenta, saksijama sa biljkama i razbacanim papirima.

Game master, koji ima ulogu *HR menadžera*, nadgleda ceo proces. Obraća se učesnicima formalno i zadržava neutralan, birokratski ton, dajući instrukcije koje naglašavaju efikasnost i procedure, a ne pravednost. Time se dodatno naglašava odnos moći unutar prostora.

C) Obrazovni ciljevi

- Razumevanje institucionalne diskriminacije i prepoznavanje kako organizaciona pravila, politike i prakse mogu da daju prednost nekim grupama, dok druge stavljaju u nepovoljan položaj.
- Razvijanje empatije i zauzimanja perspektive kroz bolje razumevanje izazova sa kojima se suočavaju marginalizovane grupe i uticaja sistemskih barijera.
- Razvijanje veština saradnje, timskog rada i rešavanja problema.
- Povezivanje iskustvenih aktivnosti sa formalnim konceptom institucionalne diskriminacije i principima ljudskih prava.
- Podsticanje refleksije, kritičkog i analitičkog mišljenja.

Co-funded by the European Union

- Jačanje veština posmatranja i komunikacije.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 6-9 (2-3 učesnika po timu)

Profil grupe: Mladi i/ili omladinski radnici koji su zainteresovani da razviju dublje razumevanje institucionalne diskriminacije i načina na koji se ovakvi oblici nejednakog tretmana učvršćuju kroz različite strukture. Prethodno znanje ili iskustvo nije potrebno.

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 u „Kancelariju“.

Upravo ste ušli u proces selekcije. Čestitamo — ili možda ne. Sve na prvi pogled izgleda normalno: stolovi, fascikle, sastanci i strogi HR menadžer koji prati svaki vaš potez. Ali uskoro ćete primetiti da se svi timovi ne kreću istim tempom. Neki imaju alate i resurse da brzo napreduju, dok drugi teško uspevaju da prate ritam. Uspeh nije zagarantovan, i samo timovi koji se najefikasnije snalaze u kancelariji mogu da se približe željenim pozicijama.

Vaša misija je jednostavna, ali varljiva: istražite kancelariju, otkrijte skrivene tragove i rešavajte zagonetke — ali imajte na umu da vaš tim nije sam. Obratite pažnju, strategijski razmišljajte i odlučite kako ćete dalje postupati. Usput ćete iskusiti kako pristup, privilegije i institucionalna pravila mogu nekima da daju prednost, a drugima da otežaju put — i iz prve ruke videti šta je potrebno da biste napredovali u jednom kompetitivnom sistemu.

Co-funded by the European Union

Da li ćete uspeti da osigurate svoje mesto u „Kancelariji“? Zakoračite unutra, navigirajte kroz birokratiju i vidite kako će se sve odvijati!

2.2 Cilj igre

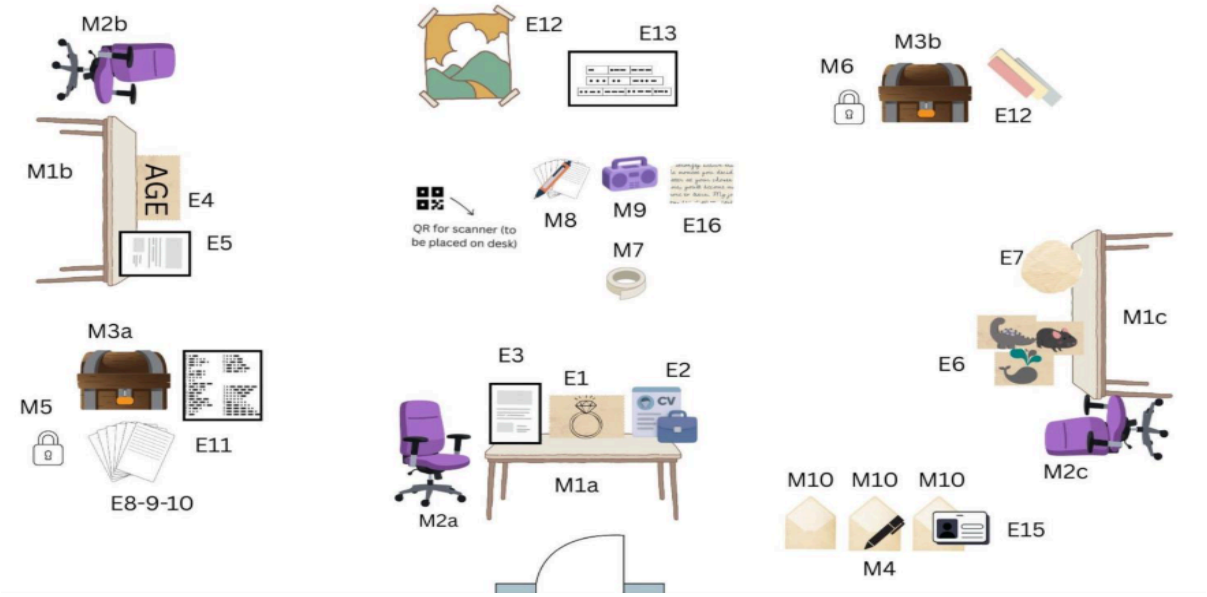
„Kancelarija“ je soba za bekstvo koja simulira *iskustvo snalaženja* u radnom okruženju u kojem pravila, politike i procedure nisu uvek onoliko pravedni koliko se na prvi pogled čine. Cilj je da se istraži kako institucionalne strukture mogu nekima da daju prednost, dok drugima ograničavaju mogućnosti. Učesnici su podeljeni u timove, dodeljeni su im različiti alati i zadatak im je da prikupljaju tragove, rešavaju zagonetke i napreduju kroz kancelariju — samo da bi otkrili da svi timovi nemaju isti pristup niti iste mogućnosti.

Tokom svog puta, učesnici će nailaziti na skrivene okidače, neočekivane prepreke i suptilne nejednakosti koje odražavaju realne sistemske izazove. Neki tragovi i alati biće lako dostupni, dok će za druge biti potrebna saradnja, pregovaranje ili kreativno rešavanje problema. Kroz ovakvo iskustvo, učesnici stiču uvid u to kako privilegija, pristup i isključenost funkcionišu u svakodnevnim institucijama.

Kada se svi timovi okupe u završnoj fazi, učesnici će koristiti reči koje su prikupili kako bi upotpunili kompletnu definiciju institucionalne diskriminacije. Iskustvo je osmišljeno da bude imerzivno, angažujuće i interaktivno, sa ciljem da izazove pretpostavke, podstakne saradnju i otkrije skrivene mehanizme institucionalne diskriminacije — čineći nevidljivo vidljivim na način koji je istovremeno razigran i podsticajan na razmišljanje.

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

Nameštaj / raspored prostorije

- M1. 3 stola
- M2. 3 stolice
- M3. 2 zaključane kutije

Alati

- M4. UV lampa
- M5. 1 katanac sa kombinacijom „175“
- M6. 1 katanac sa kombinacijom „264“
- M7. Selotejp
- M8. Papir i olovka za beleženje tragova
- M9. Zvučnik za audio
- M10. 3 koverte
- M11. UV olovka (za postavku prostorije)

Dodatno:

Jedna od grupa koja ima „prolaznicu za korišćenje telefona“ moraće da koristi svoj telefon kako bi skenirala QR kod i pristupila skeneru, kao i AR i 360° elementima. Biće potrebna internet konekcija za skeniranje QR koda i aktiviranje okidača za AR i 360° elemente.

Materijali navedeni iznad mogu se koristiti za kreiranje imerzivne atmosfere u prostoriji. Slobodno dodajte i druge elemente kako biste dodatno unapredili ambijent i angažovanost učesnika.

Na zvučniku (M9) pustite zvukove kancelarije u pozadini, kao što su kucanje na tastaturi, zvukovi štampača, notifikacije e-mailova ili otkucaji sata, kako bi se stvorila atmosfera kancelarijskog okruženja. Možete koristiti zvuke bez autorskih prava sa interneta (primer: Free Office Sound Effects Download - Pixabay)

SCAN

Tajmer: Tajmer može biti vidljivo prikazan u prostoriji, ili ga game master može imati na telefonu, uz obavezno obaveštavanje učesnika kako vreme prolazi. Ukupno vreme za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Kako postaviti sobu

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

Prvo se uverite da ste rasporedili sve materijale koji čine prostor (M1–M11) u skladu sa zahtevima rasporeda prostorije.

Co-funded by the European Union

Pratite sledeće korake kako biste postavili prostor sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkit*a ili *Unlock Peace — modula za samostalnu izradu elemenata,* tako da soba bude moguća za igru:

1. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na ovaj sto postavite Triger 1: Prsten (E1), CV (E2) i List kandidata (E3), zajedno sa porukom koja glasi: „Potrebne su dodatne informacije pre konačne procene.“
2. Postavite jedan sto (M1a) blizu ulaza. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na ovaj sto postavite Triger 1: Prsten (E1), CV (E2) i List kandidata (E3), zajedno sa porukom koja glasi: „Potrebne su dodatne informacije pre konačne procene.“
3. Postavite još jedan sto (M1b) na levu stranu sobe. Ispred stola postavite stolicu (M2b). Na ovaj sto postavite Triger 2: STAROST (E4) i dokument „Politike podobnosti kandidata“ (E5).
4. Na dokumentu „Politike podobnosti kandidata“ (E5), koristeći UV olovku (M4), napišite nedostajuće reči na dokumentu: „Osigurajte da svi kandidati koji padnu ispod praga budu eliminisani pre napredovanja; samo oni koji ispunjavaju takve skrivene kriterijume imaju potpun pristup.“ „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primenjene na sve kandidate.“ Reči „takve“ i „na“ napisane su UV olovkom i nisu vidljive.
5. Postavite poslednji sto (M1c) na desnu stranu sobe. Ispred stola postavite stolicu (M2c).
6. Na ovaj sto postavite slike miša, dinosaurusa i kita (E6) i prompt koji pita: „Koja životinja se može pronaći u kancelariji?“ (E7). Slika miša je triger.
7. Postavite jednu zaključanu kutiju (M3a) na levu stranu sobe u ugao. Ova zaključana kutija treba da ima katanac sa kombinacijom „175“ (M5). Unutar zaključane kutije nalazi se ocena učinka (E8), memorandum (E9) i grafikon (E10). Na poslednjem papiru, UV olovkom u margini treba napisati: „Ove procedure odražavaju dugogodišnju predrasudu, kojom se mora pažljivo upravljati“. Reč „predrasuda“ treba da bude podvučena kako bi se istakla od ostatka rečenice jer je ključna reč za definiciju. Ovde će takođe pronaći azbuku Morseovog koda (E11) koju će koristiti za otključavanje druge zaključane kutije.
8. Zalepite odštampani poster „SVI SMO JEDNAKI“ (E12) na zid koristeći traku (M7). Takođe zalepite poruke napisane Morseovim kodom (E13) na zid u blizini postera.
9. Postavite drugu zaključanu kutiju (M3b) na desnu stranu sobe u ugao. U zaključanu kutiju stavite odštampane reči za definiciju (E14). Kutija treba da bude zaključana katancem sa kombinacijom „264“ (M6). Isecite reči pojedinačno i postavite ih (društvena, favorizuju, svesti, pogađa i institucionalna) (E12) u zaključanu kutiju.
10. Pripremite 3 koverte (M10) koje će biti date učesnicima čim uđu u sobu i budu podeljeni u 3 grupe. Svaka grupa dobija kovertu:
    i. Koverta 1. tima: Propusnica za pristup telefonu (E15)
    ii. Koverta 2. tima: UV svetlo (M4)
    iii. Koverta 3. tima: Ništa

Co-funded by the European Union

11. Postavite papir i olovku (M8) u sobu i pobrinite se da učesnici budu svesni da ih mogu koristiti u bilo kom trenutku u slučaju da treba da zapišu tragove.
12. Zalepite nepotpunu definiciju Institucionalne diskriminacije (E16) na zid pored postera i Morseovog koda. Game master treba da čuva popunjenu kopiju definicije (E17) kako bi mogao da proveri na kraju igre.
13. Pokrenite pozadinske zvukove kancelarije na zvučniku (M9) koji će se puštati u petlji tokom cele igre.

Kada su ovi koraci završeni, soba je spremna za učesnike da započnu svoje putovanje kroz sobu za bekstvo. Sledite Peace Puzzles Toolkit ili Unlock Peace — Module za samostalnu izradu elemenata za smernice o postavljanju elemenata igre i osiguranju da je iskustvo u potpunosti igrivo.

Koraci 1 do 13 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 date im 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 (GM) u ovoj sobi za bekstvo preuzima ulogu *menadžera ljudskih resursa (HR)*, NPC lika koji otelovljuje autoritet i pravila kancelarijskog okruženja. Odeven formalno u profesionalnu odeću, GM postavlja ton prostora, prenoseći

Co-funded by the European Union

osećaj birokratije, kontrole i proceduralne efikasnosti. Njegovo ponašanje treba da bude mirno, neutralno i bezlično, koristeći precizan jezik i minimalne gestove kako bi se pojačala atmosfera institucionalnog autoriteta. Prisustvo GM-a ima za cilj da simulira formalna ograničenja i dinamiku moći stvarnih organizacija, ističući kako sistemi mogu da kontrolišu pristup i prilike. Treba da navede da, kako bi završili proces, moraju da popune nepotpunu definiciju pronalaženjem reči.

Po ulasku učesnika, GM je odgovoran za podelu učesnika u timove i davanje svakom timu koverte sa materijalima (ili bez njih). Prati aktivnosti timova kako bi se osiguralo da igra teče nesmetano. Tokom završne faze, GM nadgleda popunjavanje nepotpune definicije Institucionalne diskriminacije. GM posmatra interakcije, implicitno podsticajući saradnju, bez eksplicitnog vođenja procesa. Njegova uloga u ovoj fazi je da osigura da sve grupe učestvuju i da završna zagonetka odražava dinamiku privilegija, nejednakog pristupa i sistemskih barijera doživljenih tokom sobe. Ako je potrebno, GM može davati nagoveštaje učesnicima.

Na kraju, GM uvodi učesnike u sesiju debrifinga. Olakšava refleksiju na iskustvo, vodeći diskusiju o tome koje su grupe bile privilegovane ili marginalizovane, primerima institucionalne diskriminacije u stvarnom životu i kako sistemske barijere i implicitna pristrasnost mogu uticati na pristup i napredovanje. Koristeći zapažanja iz igre, GM pomaže učesnicima da povežu apstraktne koncepte institucionalne diskriminacije sa konkretnim iskustvima unutar sobe za bekstvo, pojačavajući obrazovne ciljeve i omogućavajući učesnicima da razmisle o simulaciji i primenama u stvarnom svetu.

GM treba da obaveštava učesnike o preostalom vremenu svakih 15 minuta.

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.

Co-funded by the European Union

- 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.
- 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.

Određeni tragovi i zagonetke unutar sobe su namerno izazovni i mogu zahtevati suptilno vođenje od strane game mastera. Na primer, neke reči ili kartice su skrivene iza zaključanih fioka ili su vidljive samo pod UV svetlom. GM treba da pažljivo posmatra timove i pruža nagoveštaje samo kada učesnici izgledaju

Co-funded by the European Union

zaglavljeno duži vremenski period, osiguravajući da iskustvo nejednakog pristupa ostane smisleno. Nagoveštaji mogu uključivati blage podsticaje kao što su:

- Podsećanje učesnika da pažljivo provere sadržaj svojih koverti pre nego što odustanu.
- Sugestija da su neke stavke možda skrivene na manje očiglednim mestima, kao što su ispod stolova, unutar fascikli ili ugrađene u dokumentima.
- Naznačavanje da određeni alati, poput UV olovaka ili propusnica za mobilni telefon, otključavaju dodatne tragove — bez eksplicitnog otkrivanja šta će pronaći.
- Prilikom rekonstruisanja finalne definicije Institucionalne diskriminacije, GM može podsticati saradnju i deljenje resursa ako timovi izgledaju zbunjeno, bez ukazivanja na specifične reči ili njihovo postavljanje.

3.4 Tok igre

1. Učesnici ulaze u kancelarijski prostor i game master (HR menadžer) raspoređuje učesnike u grupe. Svaki tim dobija svoju kovertu sa dodeljenim alatima:
    - *Tim 1: Propusnica za pristup telefonu*
    - *Tim 2: UV svetlo*
    - *Tim 3: Prazna koverta*
2. Ne postoji određeni redosled kojim učesnici prolaze kroz sobu, mogu prikupljati reči sa svih mesta.
3. Učesnici sa „propusnicom za pristup telefonu“ treba da skeniraju QR kod kako bi dobili pristup skeneru. Neki tragovi zahtevaju korišćenje alata (UV svetlo ili mobilni telefon).
4. Kada učesnici otkriju sliku prstena među dokumentima za intervju ili biografijama, skeniraju je, što generiše video intervjua sa kandidatkinjom, sa beleškama ispitivača.
5. Učesnici razmišljaju o normalizovanoj, ali diskriminatornoj prirodi ovih pitanja, prikupljajući 4 reči koje su deo nepotpune definicije: rod, bračni, normalizovane, prakse.
6. Na jednom od stolova, učesnici pronalaze dokument pod nazivom „Politike podobnosti kandidata“. Koristeći UV svetlo skeniraju dokument: „Osigurajte da svi kandidati koji padnu ispod praga budu eliminisani pre napredovanja; samo oni koji ispunjavaju takve skrivene kriterijume imaju potpun pristup.“ „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primenjene na sve kandidate.“ Reči „takve“ i „na“ napisane su UV olovkom i nisu vidljive.
7. Timovi pronalaze reč STAROST suptilno ugrađenu u ocene učinka ili druge dokumente.

Co-funded by the European Union

8. Interakcijom sa njom (putem QR koda) otkriva se broj 175, predstavljen kao kombinacioni kod za zaključanu kutiju sa leve strane. Međutim, čak i timovi koji nemaju mobilni telefon mogu dekodirati kod jer svako slovo predstavlja redni broj tog slova u alfabetu (A — 1, G — 7, E — 5). Timovi koriste ovaj kod za pristup skrivenim dokumentima i tragovima u zaključanoj kutiji (M3).
9. Otključavanjem zaključane kutije (M3) kodom 175 otkriva se niz dokumenata (E10) i Morseov kod (E11).
10. Timovi pronalaze memorandume, grafikone i beleške o politikama koje odražavaju standardne kancelarijske procedure. Neke reči unutar ovih dokumenata su istaknute ili napisane različitim bojama. Ove reči su deo nepotpune definicije:
    - *„Određene grupe zahtevaju dodatno praćenje kako bi se osiguralo ispunjavanje standarda učinka.“*
    - *„Pristup resursima za obuku prioritizovan je za zaposlene koji demonstriraju potencijal neposrednih rezultata.“*
    - *„Kandidati bez internih preporuka mogu se suočiti sa nenamjernim nedostacima u odlukama o napredovanju.“*
    - *UV beleška u margini: „Ove procedure odražavaju dugogodišnju predrasudu, kojom se mora pažljivo upravljati.“*
11. Sa Morseovim kodom (E11), moći će da dekodiraju kod na zidu (E13) koji otkriva broj „264“ — kod za drugu zaključanu kutiju (M3b).
12. Kada učesnici otključaju ovu kutiju, pronalaze 5 reči za finalnu definiciju: *društvena, prednost, svesnost, uticati i institucionalna.*
13. Na jednom drugom stolu učesnici otkrivaju prompt koji pita: *„Koja životinja se može pronaći u kancelariji?“* Postoje tri slike: jedna prikazuje kita, jedna miša, a jedna dinosaurusa. Tačan odgovor treba da bude miš.
14. Skeniranje slike miša vodi do 360° virtuelnog kancelarijskog okruženja prikazanog na telefonu.

- *Učesnici istražuju virtuelni prostor, prikupljajući skrivene reči: „pristup“, „koji“, „jezik“, „politike“.*

15. Učesnici primećuju poster na jednom od kancelarijskih zidova pod nazivom „Svi smo jednaki“. Pažljivim pregledom identifikuju ključne fraze sa specifičnim rečima istaknutim podebljanim tekstom, uključujući reference na rasu, etničnost, veru i invaliditet.
16. Na zidu je zalepljena fragmentovana definicija Institucionalne diskriminacije, sa više praznih mesta koja predstavljaju ključne koncepte.
17. Svaki tim doprinosi rečima koje je prikupio.

Co-funded by the European Union

18. Kroz saradnju, timovi ispravno postavljaju reči, otključavajući finalnu definiciju i postižući cilj.
19. Nakon toga, game master vodi učesnike kroz diskusiju o ciljevima igre koristeći pitanja navedena u odeljku 2.5 Faza debrifinga.

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 koristiti sledeća pitanja za angažovanje u diskusiji o marginalizovanim grupama, ljudskim pravima i diskriminaciji:

- Šta bi grupe A, B i C predstavljale u stvarnom životu?
- Kako se institucionalna diskriminacija manifestuje na osnovu vaših iskustava ili zapažanja? Koji su primeri?
- Kako se osećalo biti u timu koji je imao manje resursa/mogućnosti? Šta ovo otkriva o tome kako institucionalna pravila ili sistemi mogu staviti neke ljude u prednost, a druge u nepovoljniji položaj?
- Kako se ovo može promeniti?
- Kakvu ulogu igraju saradnja i solidarnost u tome?

Grupna fotografija: Game master pomaže igračima da se fotografišu kao proslava završetka igre.

Povratne informacije učesnika: Game master poziva igrače da podele eventualne dodatne povratne informacije o iskustvu.

Co-funded by the European Union



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.



