INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Ο Πόλεμος που Δεν Τελειώνει Ποτέ

Ο μεθοδολογικός οδηγός

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Εισαγωγή

Ο μεθοδολογικός οδηγός “Block H8 - Peace puzzles Toolkit” παρουσιάζει μια μεθοδολογία και καινοτόμα εργαλεία για την ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση των νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας επαγγελματίες και οργανώσεις νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και μεθόδους. Επιδιώκει να προωθήσει κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών.

Παρέχοντας Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (OERs) ως ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον, επιδιώκουμε να προσφέρουμε στους επαγγελματίες πρακτική εμπειρία την οποία μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα στις πρωτοβουλίες τους που απευθύνονται σε νέους, συμβάλλοντας έτσι στην ενίσχυση της ικανότητας των οργανώσεων νεολαίας και των οργανώσεων που εργάζονται για τους νέους, μέσω ενός πρακτικού πόρου για την εργασία με τη νεολαία.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε αυτή την εργαλειοθήκη, όπως φωτογραφίες/βίντεο 360 μοιρών και Επαυξημένη Πραγματικότητα, προσφέρει μια σύγχρονη προσέγγιση στη μη τυπική εκπαίδευση. Το υλικό είναι διαθέσιμο στα Αγγλικά, Κροατικά, Σερβικά, Ισπανικά, Ελληνικά και Τουρκικά, διασφαλίζοντας ότι οι επαγγελματίες νεολαίας, οι οργανώσεις νεολαίας και οι πάροχοι κατάρτισης μπορούν να το χρησιμοποιούν με τρόπο που σέβεται διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά πλαίσια.

Όσον αφορά τους νέους, ο γενικός στόχος αυτών των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων είναι να συμβάλουν, μέσω της ενεργού συμμετοχής, στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων, της λήψης αποφάσεων, της ομαδικής εργασίας, του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, της ηγεσίας, του επαγγελματισμού και της ισχυρής ενσυναίσθησης μεταξύ των νέων, ώστε να ενισχυθούν οι ικανότητές τους στην πρόληψη και επίλυση συγκρούσεων.

Το Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Μεθοδολογικός Οδηγός είναι ένα πρακτικό εγχειρίδιο για την προετοιμασία και υλοποίηση 8 εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων escape room με επίκεντρο την οικοδόμηση της ειρήνης, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη συμπερίληψη, τη μη βίαιη επικοινωνία, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ψηφιακή ασφάλεια και την πρόληψη των διακρίσεων.

Ο οδηγός παρέχει λεπτομερείς μεθοδολογίες για κάθε δωμάτιο. Για κάθε escape room παρουσιάζει την οπτική διαμόρφωση του χώρου, τους εκπαιδευτικούς στόχους, την ομάδα-στόχο, τις επιλογές προσβασιμότητας και προσαρμογής, το σενάριο, τον σκοπό του παιχνιδιού, τη διάταξη του χώρου, τα απαιτούμενα υλικά, τη διαδικασία προετοιμασίας, τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού, τη ροή του παιχνιδιού, συμβουλές, υποδείξεις και ερωτήσεις ανασκόπησης, παρέχοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο εργαλείο για κάθε επαγγελματία τόσο σε περιβάλλοντα μη τυπικής όσο και τυπικής μάθησης.



Co-funded by the European Union

Πλαίσιο του έργου

"Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" είναι ένα έργο Erasmus+ KA2 *Συμπράξεων Συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας*, υπό τον συντονισμό του Association Studio B (Κροατία), με εταίρους από τη Σερβία (Udruženje Svetlost), την Ισπανία (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) και την Κύπρο (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Το έργο αποσκοπεί στην ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση 181 νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας 130 επαγγελματίες νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και εργαλεία. Το έργο προωθεί κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών. Μετά από συμμετοχική έρευνα δράσης και με τη χρήση μιας δημιουργικής προσέγγισης παιχνιδοποίησης, οι εταίροι συν-δημιούργησαν ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους — συμπεριλαμβανομένων διαδραστικών escape rooms εμπλουτισμένων με στοιχεία 360° και επαυξημένης πραγματικότητας — που υποστηρίζουν τους νέους στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης, επικοινωνίας και επίλυσης συγκρούσεων. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο ενισχύει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και συμβάλλει στη δημιουργία πιο συνεκτικών, δημοκρατικών και ειρηνικών κοινοτήτων σε όλη την Ευρώπη. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και να συμβάλει σε πιο συνεκτικές, δημοκρατικές και ειρηνικές κοινότητες σε όλη την Ευρώπη.

Αυτός ο οδηγός αναπτύχθηκε ως πνευματικό παραδοτέο στο πλαίσιο του έργου.

Κατά την υλοποίησή του, οι εταίροι συνεργάστηκαν στη δημιουργία και δοκιμή εκπαιδευτικών escape rooms που επικεντρώνονται σε θέματα σχετικά με την οικοδόμηση της ειρήνης, τον μετασχηματισμό συγκρούσεων, την ενσυναίσθηση, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των νέων. Μέσω διεθνούς συνεργασίας και ανταλλαγής εμπειριών, το έργο διερεύνησε πώς η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και οι ιδιαίτερα συμμετοχικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορούν να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και την ουσιαστική μάθηση των νέων. Τα escape rooms αυτού του οδηγού αναπτύχθηκαν από τέσσερις εθνικές ομάδες, καθεμία αποτελούμενη από 10 νέους και 2 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, δοκιμάστηκαν σε διεθνές περιβάλλον στο Šabac της Σερβίας τον Μάρτιο του 2026, βελτιώθηκαν περαιτέρω με βάση τα σχόλια των συμμετεχόντων σε εκείνη την κινητικότητα και, τέλος, προσαρμόστηκαν για χρήση σε τοπικές εκδηλώσεις στην Κροατία, την Κύπρο και την Ισπανία. Αυτή η προσέγγιση μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε έναν ουσιαστικό μαθησιακό πόρο, διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τόσο για τους νέους όσο και για τους επαγγελματίες νεολαίας, με μια καθηλωτική εμπειρία που προχωρά πολύ βαθύτερα από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης.

Ο οδηγός αυτός δημιουργήθηκε ως πρακτικός υποστηρικτικός πόρος για εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτές, συντονιστές και οργανώσεις που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικά escape rooms στο έργο τους.

Ελπίζουμε να απολαύσετε τη χρήση του όσο απολαύσαμε κι εμείς τη διαδικασία δημιουργίας του!

Ο Πόλεμος που Δεν Τελειώνει Ποτέ

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Αυτό το escape room συνδέει την αφηγηματική δομή του παιχνιδιού με τον εκπαιδευτικό στόχο του έργου, παρουσιάζοντας τη βία ως μια διαρκή κοινωνική πραγματικότητα και όχι ως ένα κλειστό ιστορικό φαινόμενο. Μέσα από τη μεταφορά ενός μουσείου, οι συμμετέχοντες εξερευνούν διαφορετικές μορφές βίας — ρητορική μίσους, δομική, θεσμική και σωματική βία — και κατανοούν πώς αυτές ενσωματώνονται στα καθημερινά κοινωνικά συστήματα. Οι προκλήσεις αντικατοπτρίζουν μηχανισμούς που συνεχίζουν να διαμορφώνουν τον αποκλεισμό, τις διακρίσεις και τις **συγκρούσεις** στις σύγχρονες κοινωνίες, ενθαρρύνοντας τους νέους να σκεφτούν κριτικά τον ρόλο τους στην αναγνώριση και αντιμετώπιση αυτών των δυναμικών.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Ο χώρος θα πρέπει να δίνει πρωταγωνιστικό ρόλο σε πέντε βασικά στοιχεία: ένα εκθεσιακό στοιχείο σε κάθε γωνία του χώρου (τέσσερα συνολικά) και, στο κέντρο, ένα σημείο υποδοχής με έναν/μία ταμία, ντυμένο/η με ευδιάκριτη και ομοιόμορφη ενδυμασία, που θα λειτουργεί ως Συντονιστής του Παιχνιδιού. Τα **τέσσερα στοιχεία** στις γωνίες αντιστοιχούν στους **τέσσερις τύπους βίας** που παρουσιάζονται στο escape room και εμφανίζονται ως «μουσειακές προθήκες» που περιέχουν κλειδωμένα σεντούκια. Δεν χρειάζεται πραγματική γυάλινη προθήκη· αντίθετα, το σεντούκι θα πρέπει να είναι προσβάσιμο και να μπορεί να το αγγίξει κανείς, αλλά χρησιμοποιούμε τον όρο «προθήκη» για να αποδώσουμε την έννοια ενός αντικειμένου που εκτίθεται σε μουσειακή έκθεση.

Από πρακτική σκοπιά, και μελλοντικά για όσους θα διακοσμήσουν τον χώρο, αυτός μπορεί να αντιμετωπιστεί ως μια **σύγχρονη μουσειακή** έκθεση, όπου η έμφαση δίνεται σε όσα εκτίθενται και όχι σε εκτεταμένη διακόσμηση. Για αυτόν τον λόγο, δεν είναι απαραίτητο να καλυφθούν οι τοίχοι, να κρυφτούν τα υπάρχοντα στοιχεία της αίθουσας ή να προστεθεί πολύπλοκη σκηνογραφία. Τα αρχικά χαρακτηριστικά του χώρου μπορούν να παραμείνουν **ορατά**, αρκεί τα εκθεσιακά στοιχεία να αναδεικνύονται ξεκάθαρα.

Στο σημείο υποδοχής υπάρχει μία μεγάλη αφίσα του Pink Panther, η οποία παρέχεται στη λίστα υλικών. Πρόκειται για σημαντικό στοιχείο για το τελευταίο μέρος του escape room.

Ο φωτισμός παίζει βασικό ρόλο στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας. Ένας χαμηλός γενικός φωτισμός, σε συνδυασμό με ένα εστιασμένο φως σε κάθε γωνιακή «προθήκη», αρκεί για να κατευθύνει την προσοχή και να δημιουργήσει την επιθυμητή αίσθηση. Το κεντρικό γραφείο υποδοχής θα πρέπει επίσης να είναι καθαρά ορατό, ώστε να επιτρέπεται η ομαλή αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων και του/της ταμία καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να ευαισθητοποιήσει τους νέους σχετικά με τις διαφορετικές μορφές βίας που υπάρχουν στις σύγχρονες κοινωνίες, με ιδιαίτερη έμφαση στη ρητορική μίσους, τη δομική βία, τη θεσμική βία και τη σωματική **βία**.
- Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο αυτές οι μορφές βίας συνδέονται μεταξύ τους και λειτουργούν τόσο σε ατομικό όσο και σε συστημικό επίπεδο μέσα στα καθημερινά κοινωνικά πλαίσια.

Co-funded by the European Union

- Να προωθήσει την κριτική σκέψη, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να αναλύουν πληροφορίες, να αναγνωρίζουν μοτίβα και να συνδέουν στοιχεία που ανακαλύπτουν τόσο στο διαδικτυακό όσο και στο φυσικό περιβάλλον.
- Να αναπτύξει δεξιότητες επίλυσης **προβλημάτων** μέσα από συνεργατικές δραστηριότητες που απαιτούν λογική, ερμηνεία και λήψη αποφάσεων, αντί για προσεγγίσεις δοκιμής και λάθους.
- Να ενισχύσει τις δεξιότητες ομαδικής συνεργασίας και **επικοινωνίας**, τοποθετώντας τους συμμετέχοντες σε καταστάσεις όπου η **συνεργασία**, η κατανομή ρόλων και η κοινή ευθύνη είναι απαραίτητες για την πρόοδο.
- Να καλλιεργήσει την ενσυναίσθηση και την ικανότητα κατανόησης διαφορετικών οπτικών, προσκαλώντας τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τον αντίκτυπο της βίας στα άτομα και τις κοινότητες, καθώς και για τον δικό τους ρόλο στην αναγνώριση και αντιμετώπιση αυτών των ζητημάτων.
- Να ενθαρρύνει την ενεργό πολιτότητα, δημιουργώντας χώρο για προβληματισμό σχετικά με το πώς οι νέοι μπορούν να ανταποκριθούν στη βία, τις διακρίσεις και τον **αποκλεισμό** στα τοπικά και ευρωπαϊκά τους πλαίσια.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί για νέους που ενδιαφέρονται για κοινωνικά ζητήματα και σύγχρονες προκλήσεις. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση των θεμάτων ούτε εμπειρία σε escape room. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι πρόθυμοι να συνεργαστούν, να επικοινωνήσουν και να εμπλακούν στην επίλυση προβλημάτων μέσα σε ομαδικό πλαίσιο.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες μπορούν να εμπλακούν ουσιαστικά στην εμπειρία και να συμβάλουν στη διαδικασία της ομάδας. Καθώς η δραστηριότητα εξερευνά σύνθετα κοινωνικά θέματα μέσω συνεργασίας, όλοι οι βασικοί γρίφοι, οι οδηγίες και οι εργασίες πρέπει να μπορούν να προσαρμοστούν ώστε κανένας συμμετέχων να μην αποκλείεται λόγω σωματικών, αισθητηριακών ή γνωστικών εμποδίων.

Όλες οι βασικές πληροφορίες πρέπει, όπου είναι δυνατό, να είναι διαθέσιμες τόσο σε οπτική όσο και σε προφορική μορφή. Οι συντονιστές ενθαρρύνονται να εξηγούν τις οδηγίες με σαφήνεια, να επαναλαμβάνουν βασικά μηνύματα όταν χρειάζεται και να ελέγχουν ότι κάθε συμμετέχων κατανοεί τον ρόλο του και τον στόχο κάθε φάσης. Αν χρησιμοποιείται γραπτό υλικό, μπορεί να μεγεθυνθεί, να απλοποιηθεί ή να διαβαστεί δυνατά ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.

Κατά την προετοιμασία του δωματίου, πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη φυσική προσβασιμότητα. Εξασφαλίστε αρκετό χώρο για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων ανάμεσα στις τέσσερις γωνίες της έκθεσης και το κεντρικό σημείο υποδοχής. Αποφύγετε μπλοκαρισμένες διαδρομές, ασταθή αντικείμενα ή διατάξεις που απαιτούν από τους

Co-funded by the European Union

συμμετέχοντες να σκύβουν υπερβολικά, να σκαρφαλώνουν ή να εκτελούν ενέργειες που απαιτούν περιττή σωματική δύναμη. Τα σεντούκια, τα ντουλάπια, τα στοιχεία και τα διαδραστικά υλικά πρέπει να τοποθετούνται σε ύψη προσβάσιμα σε όλους τους παίκτες.

Κατά τη διαμόρφωση του δωματίου, οι διοργανωτές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη φυσική προσβασιμότητα. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων, αποφεύγοντας στενά μονοπάτια ή ακατάστατες διατάξεις. Τα βασικά αντικείμενα, τα στοιχεία και τα διαδραστικά στοιχεία πρέπει να τοποθετούνται σε άνετη απόσταση (ούτε πολύ ψηλά, ούτε πολύ χαμηλά) και δεν πρέπει να απαιτούν υπερβολική δύναμη ή πολύπλοκες σωματικές κινήσεις.

Ενθαρρύνεται η ευελιξία. Οι διοργανωτές μπορούν να προσαρμόσουν τα στοιχεία του δωματίου ανάλογα με τις συγκεκριμένες ανάγκες της ομάδας. Ο στόχος δεν είναι απλώς η πρόσβαση, αλλά η ουσιαστική συμμετοχή, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι παίκτες μπορούν να συνεισφέρουν, να εξερευνήσουν και να απολαύσουν την εμπειρία εξίσου.

2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

2.1 Σενάριο

*Το THE WAR THAT NEVER ENDS διαδραματίζεται μέσα σε ένα μουσείο που εκθέτει διαφορετικές μορφές βίας οι οποίες εξακολουθούν να υπάρχουν στις σημερινές **κοινωνίες**. Ως επισκέπτες, οι συμμετέχοντες καλούνται να εξερευνήσουν την έκθεση, να παρατηρήσουν όσα παρουσιάζονται και να ανακαλύψουν κρυφές συνδέσεις μεταξύ των εκθεμάτων.*

*Ορισμένα εκθέματα είναι προσβάσιμα, ενώ άλλα παραμένουν κλειστά και απαιτούν βαθύτερη κατανόηση. **Ο χρόνος** είναι περιορισμένος και μόνο μέσα **από** τη συνεργασία και την κριτική σκέψη το μουσείο θα αποκαλύψει το πλήρες μήνυμά του.*

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να **περιηγηθούν** επιτυχώς στο μουσείο, αποκτώντας πρόσβαση σε περιορισμένα εκθέματα, λύνοντας διασυνδεδεμένες προκλήσεις και προχωρώντας τόσο στο διαδικτυακό όσο και στο φυσικό περιβάλλον μέσα στον διαθέσιμο χρόνο. Οι παίκτες **πρέπει να** συλλέγουν πληροφορίες, να εντοπίζουν μοτίβα και να εφαρμόζουν όσα ανακαλύπτουν σε έναν χώρο, ώστε να προχωρούν στον άλλο.

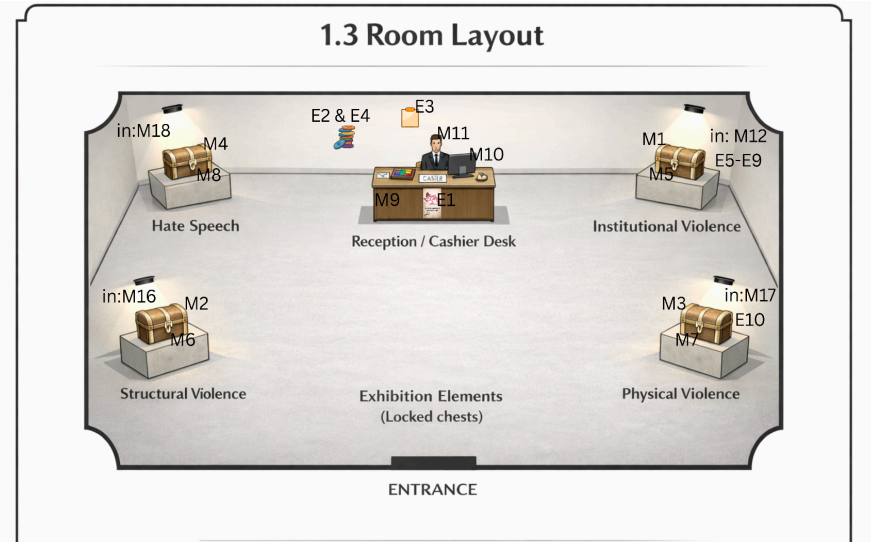
Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε η πρόοδος να είναι δυνατή μόνο μέσω συνεργασίας. Οι συμμετέχοντες πρέπει να **μοιράζονται τα ευρήματα**, **να συντονίζουν τις ενέργειές τους και να λαμβάνουν συλλογικές αποφάσεις** για να ξεκλειδώνουν τα εκθέματα και να συνεχίζουν. Η ατομική επιτυχία **δεν επαρκεί**· η ομάδα πρέπει να λειτουργεί ως ενιαίο σύνολο για να ολοκληρώσει την εμπειρία.

Ο τελικός στόχος είναι η ολοκλήρωση της διαδρομής της έκθεσης και η άφιξη στο τελικό στάδιο του μουσείου, όπου όλα τα προηγουμένως συλλεγμένα στοιχεία συνδυάζονται ώστε οι συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν το escape room.

2.3 Διάταξη του Χώρου

Η διάταξη του χώρου θα διαφέρει ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου που θα χρησιμοποιήσετε ως χώρο του escape room. Το πιο σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ροή του χώρου σχετικά σταθερή, π.χ. να τοποθετηθούν τα πρώτα στάδια του escape room προς την είσοδο και τα τελευταία προς το βάθος του δωματίου. Προτείνουμε την ακόλουθη διάταξη ως ιδέα, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο:

Co-funded by the European Union



Τα σεντούκια δεν χρειάζεται να ονομαστούν από κάτω· οι συμμετέχοντες θα τα μαντέψουν μόνοι τους.

2.4 Τα Υλικά

Μέσα στο Δωμάτιο

- M1. Σεντούκι 1 (Θεσμική Βία) **Σεντούκι μπορεί να είναι οποιοδήποτε κουτί που μπορεί να ασφαλιστεί με κλειδαριά με αριθμητικό πληκτρολόγιο
- M2. Σεντούκι 2 (Δομική Βία)
- M3. Σεντούκι 3 (Σωματική Βία)
- M4. Σεντούκι 4 (Ρητορική Μίσους)
- M5. Κλειδαριά 1 (4 ψηφία). Αν βρείτε μόνο κλειδαριά 3 ψηφίων, ο κωδικός θα είναι τα πρώτα 3 ψηφία.
- M6. Κλειδαριά 2 (4 ψηφίων)
- M7. Κλειδαριά 3 (4 ψηφία)
- M8. Κλειδαριά 4 (4 ψηφία)
- M9. Σημείο Υποδοχής (τραπέζι ή παρόμοιο)
- M10. Υπολογιστική συσκευή στο σημείο υποδοχής όπου προβάλλεται το 360° μουσείο (ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) με σύνδεση σε ηχεία (χρησιμοποιούνται για μουσική υπόκρουση)

SCAN

- M11. Στολή/κοστούμι για τον/την ταμία
- M12. Φάκελοι αριθμημένοι 1, 2 και 3 (με τη λέξη WELCOME γραμμένη πολλές φορές με UV στο πίσω μέρος — παράδειγμα επισυνάπτεται στο έγγραφο DIY)

Στην κατοχή του Συντονιστή του Παιχνιδιού

Co-funded by the European Union

- M13. Χρονόμετρο (ο Συντονιστής του Παιχνιδιού ενημερώνει τους παίκτες για τον χρόνο)
- M14. Στυλό και Χαρτί, σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστεί να λύσουν τους γρίφους.
- M15. Φώς UV
- M16. Αρκετά κιλά φακής ώστε να γεμίσει πλήρως ένα σεντούκι + 5 από τις φακές πρέπει να έχουν έναν μαύρο σταυρό με μαύρο ανεξίτηλο μαρκαδόρο.
- M17. «Αιματηρά» χαρτιά με κώδικα Μορς
- M18. Κείμενο/τεστ Ρητορικής Μίσους τυπωμένο σε τόσα αντίγραφα όσα οι συμμετέχοντες

Προετοιμασία (προηγούμενη εργασία):

- M19. Μαρκαδόρος UV
- M20. Μαύρος Μαρκαδόρος

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Χρήση Τηλεφώνων:

Οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν προσωπικά κινητά τηλέφωνα. Όλη η ψηφιακή αλληλεπίδραση πραγματοποιείται στον υπολογιστή στο σημείο υποδοχής.

Ήχος και Μουσική:

Το θέμα του Pink Panther (Henry Mancini) αναπαράγεται σε συνεχή επανάληψη σε πολύ χαμηλή ένταση ώστε να υποστηρίζει την ερευνητική ατμόσφαιρα χωρίς να αποσπά τους συμμετέχοντες.

Link στο Spotify:
https://open.spotify.com/track/0juPSJLFnLFim7BK6VzTes?si=763ff3753a204148

SCAN

Link στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=VyZiluMufTA

SCAN

Link στο Google Drive (Κατεβασμένο Αρχείο):
https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYI0yT3LiWMVXSV/view?usp=sharing

SCAN

Φωτισμός:

Ο φωτισμός παραμένει σταθερός, με χαμηλό γενικό φωτισμό και ένα εστιασμένο φως σε κάθε εκθεσιακό στοιχείο.

Co-funded by the European Union

Τεχνικές απαιτήσεις:

Απαιτείται σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο και λειτουργικός υπολογιστής. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού ελέγχει όλα τα τεχνικά στοιχεία πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.

Χρονόμετρο:

Το χρονόμετρο διαχειρίζεται από τον/την ταμία. Ο χρόνος ανακοινώνεται προφορικά σε βασικά σημεία (π.χ. «απομένουν 30 λεπτά», «απομένουν 20 λεπτά») ή κατόπιν αιτήματος. Ο συνολικός χρόνος του παιχνιδιού είναι 45 λεπτά.

2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθούνται πριν από την έναρξη της περιπέτειας κάθε ομάδας συμμετεχόντων στο escape room.

1. Τοποθετήστε όλα τα φυσικά υλικά και στοιχεία του χώρου σύμφωνα με την καθορισμένη διάταξη δωματίου.

- Τοποθετήστε το τραπέζι υποδοχής (M9) στο κέντρο του χώρου.
  - Τοποθετήστε τη συσκευή υπολογιστή (M10) στο τραπέζι υποδοχής και ανοίξτε το διαδικτυακό μουσείο 360° (ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1TWTNEMG/) + Αναπαράγετε τη μουσική υπόκρουση.

SCAN

- Τοποθετήστε την αφίσα Pink Panther (E1) στο μπροστινό μέρος του γραφείου υποδοχής, καθαρά ορατή στους συμμετέχοντες. Στο πίσω μέρος γράψτε: ¡CONGRATULATIONS YOU ESCAPED THE ROOM!
- Προετοιμάστε τη στολή ή το κοστούμι του/της ταμία (M11) και βεβαιωθείτε ότι φοριέται από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού.

2. Τοποθετήστε τα τέσσερα σεντούκια στις γωνίες του δωματίου:

- M1 (Θεσμική Βία),
- M2 (Δομική Βία),
- M3 (Σωματική Βία),
- M4 (Βία Ρητορικής Μίσους).

3. Τοποθετήστε μια κλειδαριά δίπλα ή συνδεδεμένη με κάθε σεντούκι:

- M5 με το M1, (κωδικός 3600)
- M6 με το M2, (κωδικός 3500)
- M7 με το M3, (κωδικός 2000)
- M8 με το M4, (κωδικός 1088)

4. Τοποθετήστε τα αντίστοιχα υλικά/στοιχεία μέσα σε κάθε σεντούκι:

- M1. Σεντούκι 1 (Θεσμική Βία):
- M12 Φάκελος 1

Co-funded by the European Union

- E5 Γραπτή εμπειρία ενός ατόμου που μεταναστεύει
- M12 Φάκελος 2
- E6 Αίτηση για Άδεια Διαμονής 1, κομμένη σε ακανόνιστα κομμάτια και ανακατεμένη
- E6 Αίτηση για Άδεια Διαμονής 2 κομμένη σε ακανόνιστα κομμάτια και ανακατεμένη,
- E6 Αίτηση για Άδεια Διαμονής 3 κομμένη σε ακανόνιστα κομμάτια και ανακατεμένη
- M12 Φάκελος 3 (γράψτε στο
- E7 Λευκό χαρτί + μήνυμα UV
- M2. Σεντούκι 2 (Δομική Βία):
- M16 Η φακή θα γεμίσει το σεντούκι μέχρι επάνω
- M3. Σεντούκι 3 (Σωματική Βία):
- M17 και το E8 μέσα
- M4. Σεντούκι 4 (Βία Ρητορικής Μίσους):
- Το E9 μέσα

5. Κλείστε και ασφαλίστε όλα τα σεντούκια (M1–M4).
6. Προετοιμάστε τα χρωματιστά tokens:

- E2, E3 & E4 πρέπει να παραμείνουν στην κατοχή του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

7. Προετοιμάστε το χρονόμετρο M13. Ο/Η ταμίας διαχειρίζεται τον χρόνο και τον ανακοινώνει προφορικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
8. Ελέγξτε τη σύνδεση στο διαδίκτυο και βεβαιωθείτε ότι το διαδικτυακό μουσείο φορτώνει σωστά.
9. Κάντε έναν τελικό έλεγχο σε όλες τις κλειδαριές, τα υλικά και τις τοποθετήσεις πριν επιτρέψετε στους συμμετέχοντες να εισέλθουν στο δωμάτιο.

Όλα τα παραπάνω βήματα πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

- Όταν προετοιμάζετε το δωμάτιο: φροντίστε να θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τα σωστά στοιχεία.
- Συνιστάται να μετρήσετε ξανά το υλικό στο τέλος της συνεδρίας. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει σε κάποια από αυτά ή να έχουν κρατήσει κατά λάθος κάποια από τα υλικά στις τσέπες τους.

Co-funded by the European Union

3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

- Να προετοιμάσει όλα τα υλικά του παιχνιδιού, να διαμορφώσει τον χώρο και στη συνέχεια να τον επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση.
- Να καλωσορίσει τους παίκτες και να τους βυθίσει στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- Να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού προκειμένου να τους βοηθήσει, να τους δώσει στοιχεία ή συμβουλές.
- Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού είναι εκεί για να κάνει ανασκόπηση με τους παίκτες, ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

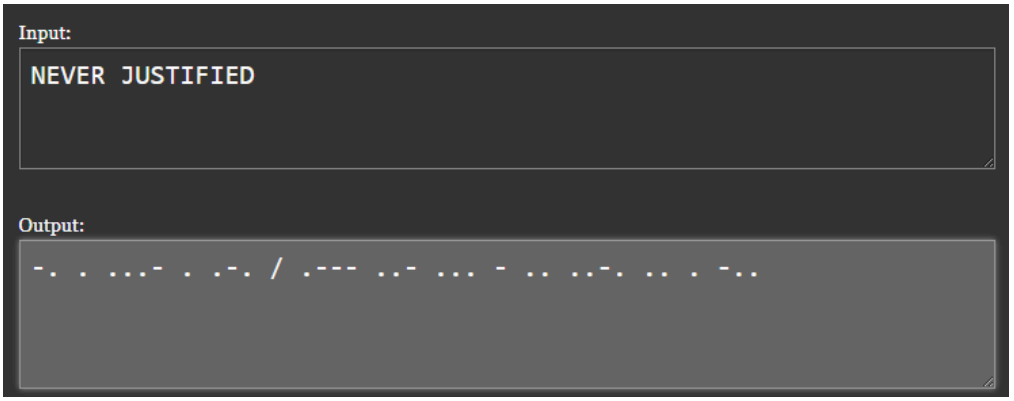
Λεπτομέρειες του ρόλου του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το Escape Room:

Ο/Η Συντονιστής του Παιχνιδιού εκτελεί τον ρόλο του/της ταμία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Αυτό περιλαμβάνει σύντομες αλληλεπιδράσεις κατά τις ακόλουθες στιγμές:

- Να διευκολύνει καταστάσεις και να παρέχει στοιχεία/βοήθεια.
- Για το Σεντούκι M1 σχετικά με τη Θεσμική Βία, οι συμμετέχοντες θα πάνε στον/στην ΣΠ αφού ολοκληρώσουν τους γρίφους ζητώντας το φως. Θα πρέπει να τους δοθεί το φως UV και θα επιστρέψουν λέγοντας τη λέξη WELCOME. Το Σεντούκι M1 ολοκληρώθηκε. Δώστε τους τα tokens.
- Για το Σεντούκι M2 σχετικά με τη Δομική Βία, οι συμμετέχοντες θα δώσουν στον/στην ΣΠ τις 5 φακές που έχουν προηγουμένως σημειωθεί με “X” με μαύρο μαρκαδόρο. Το Σεντούκι M2 ολοκληρώθηκε. Δώστε τους τα tokens.
- Για το Σεντούκι M3 σχετικά με τη Σωματική Βία, θα τοποθετήσουμε αρκετά λευκά χαρτιά που έχουν προηγουμένως λερωθεί με κόκκινο μαρκαδόρο ώστε να μοιάζουν με αίμα. Μέσα σε καθένα από αυτά είναι γραμμένο σε κώδικα Μορς ένα γράμμα της φράσης: NEVER JUSTIFIED. Τα γράμματα Μορς της λέξης *Never* θα είναι με μαύρο μελάνι, ενώ της λέξης *Justified* με κόκκινο μελάνι (ορατά ξεχωριστά από τους κόκκινους λεκέδες). Θα σας πουν αυτές τις δύο λέξεις όταν αποκρυπτογραφήσουν και ολοκληρώσουν το σεντούκι.

Co-funded by the European Union



https://morsecodetranslator.com/

SCAN

- Για το Σεντούκι M4 σχετικά με τη Ρητορική Μίσους, οι συμμετέχοντες θα σας δώσουν το χαρτί μόλις ολοκληρώσουν το τεστ. Το Σεντούκι ολοκληρώθηκε.
- Μόλις η ομάδα ολοκληρώσει ένα σεντούκι, αναλάβετε τον ρόλο του/της ταμία και, σε αντάλλαγμα για την ολοκλήρωση των δοκιμασιών, δώστε τους έναν συγκεκριμένο αριθμό από tokens σύμφωνα με το ακόλουθο μοτίβο:
- Δεν έχει σημασία ποιο σεντούκι ολοκληρώνουν· η παροχή των tokens γίνεται ως εξής:

- Πρώτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 1 token (τυχαίο χρώμα)
- Δεύτερο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 2 tokens (τυχαία χρώματα)
- Τρίτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 2 tokens (τυχαία χρώματα)
- Τέταρτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 3 tokens (τυχαία χρώματα)

- Με την ολοκλήρωση του τέταρτου σεντουκιού και μετά την παροχή των τελευταίων 3 tokens, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν στην κατοχή τους (3 κόκκινα tokens, 2 κίτρινα tokens, 2 μπλε tokens και 1 λευκό token) και ο/η Συντονιστής του Παιχνιδιού θα κάνει την εξής ερώτηση:

- ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΤΩΝ TOKENS;
- Ο/Η Συντονιστής του **Παιχνιδιού** πρέπει να έχει στην κατοχή του/της:
  - Ε2. Χρωματιστά χάρτινα tokens (3 Κόκκινα, 2 Κίτρινα, 2 Μπλε, 1 Λευκό) (προηγούμενο μέρος)
  - Ε3. Μενού των Tokens
  - Ε4. Τελικά χρωματιστά tokens (Πορτοκαλί, Πράσινο, Μωβ, Ροζ) με κωδικοποιημένους αριθμούς γραμμένους πάνω τους (διαβάστε: "2.1. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού)
- Μόλις οι συμμετέχοντες απαντήσουν «ναι», τους παραδίδεται το Μενού των (Ε3).
- Στη συνέχεια, ο/η ταμίας λειτουργεί ως γραφείο ανταλλαγής και, ανάλογα με το χρώμα των tokens που ανταλλάσσουν οι συμμετέχοντες, παρέχει τα εξής:

Co-funded by the European Union

- Οι συμμετέχοντες δίνουν 1 μπλε + 1 κίτρινο = Ο/Η ταμίας δίνει 1 πράσινο token
- Οι συμμετέχοντες δίνουν 1 κίτρινο + 1 κόκκινο = ο/η ταμίας δίνει 1 πορτοκαλί token
- Οι συμμετέχοντες δίνουν 1 μπλε + 1 κόκκινο = ο/η ταμίας δίνει 1 μωβ token
- Οι συμμετέχοντες δίνουν 1 κόκκινο + 1 λευκό = ο/η ταμίας δίνει 1 ροζ token

🌸 Ρόζ token — SOLUTION

🟠 **Orange token — ALMOST** A (19) · L (4) · M (5) · O (7) · S (11) · T (12) ➡️ 19 4 5 7 11 12	🟣 **Purple token — TO THE** T (12) · O (7) · T (12) · H (26) · E (23) ➡️ 12 7 12 26 23
🟢 **Green token — CLOSE** C (21) · L (4) · O (7) · S (11) · E (23) ➡️ 21 4 7 11 23	🌸 **Pink token — SOLUTION** S (11) · O (7) · L (4) · U (13) · T (12) · I (1) · O (7) · N (6) ➡️ 11 7 4 13 12 1 7 6

Αυτά τα μηνύματα δεν είναι τυχαίοι αριθμοί· ακολουθούν τον κανόνα του αριθμητικού κώδικα: (i = 1, j = 2, k = 3, l = 4... Όταν οι αριθμοί φτάσουν στο Z = 18 επιστρέφουν στο A = 19). Θα το γνωρίζουν λόγω των «υποδείξεων» που είναι γραμμένες στην ΑΦΙΣΑ ΤΟΥ PINK PANTHER. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να τους ενθαρρύνει να την κοιτάξουν σε περίπτωση που έχουν χαθεί.

Σημαντική Σημείωση Απόσπασης Προσοχής

Εάν ένας συμμετέχων εστιάσει υπερβολικά νωρίς στην αφίσα του Pink Panther, ο/η Συντονιστής του Παιχνιδιού θα πρέπει να ανακατευθύνει την προσοχή του/της, αυτοσχεδιάζοντας και οδηγώντας την ομάδα πίσω σε άλλες δραστηριότητες, ώστε η αφίσα να παραμείνει απαρατήρητη μέχρι το τελικό στάδιο.

Η τελική αποκάλυψη είναι ότι PINK IS THE SOLUTION. Οι συμμετέχοντες θα έχουν μπροστά τους την **αφίσα του** Pink Panther και στο πίσω μέρος της υπάρχει ένα μήνυμα συγχαρητηρίων: κατάφεραν να αποδράσουν από το δωμάτιο.

3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να συστηθεί και να εξηγήσει τον ρόλο του. Ο Συντονιστής βρίσκεται εκεί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστούν βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το σενάριο αν έχουν ακόμα απορίες και δώστε πληροφορίες σχετικά με το χρονόμετρο.

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν έχουν **ξαναπαίξει** escape room και, αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των escape rooms.

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες ότι έχουν 45 λεπτά για να ολοκληρώσουν το escape room.

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

Co-funded by the European Union

- Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση: Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική. Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.
- Επικοινωνήστε αποτελεσματικά. Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση. Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- Σκεφτείτε δημιουργικά και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- Μείνετε συγκεντρωμένοι. Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.
- Επικεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- Διαχειριστείτε τον χρόνο σας. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί. Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- Ζητήστε βοήθεια αν **χρειαστεί**. Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας. Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να απολαύσετε την εμπειρία! Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ - Είναι προτιμότερο να δίνονται οδηγίες έξω από τον χώρο του παιχνιδιού, κατά προτίμηση σε ένα πιο ήσυχο μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να επικεντρωθούν σε ό,τι λέει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού.

Co-funded by the European Union

Πρόσθετες οδηγίες:

Η εμπειρία ξεκινά στο διαδικτυακό μουσείο. Οι συμμετέχοντες πρέπει να το εξερευνήσουν προσεκτικά, καθώς οι πληροφορίες που θα βρουν εκεί παρέχουν τους κωδικούς που απαιτούνται για το ξεκλείδωμα των κλειδαριών στον φυσικό χώρο.

Οι κλειδαριές μπορούν να ανοίξουν μόνο με τη χρήση κωδικών που έχουν προκύψει από το online μουσείο. Η τυχαία δοκιμή κωδικών ή η βίαιη παραβίαση των κλειδαριών δεν επιτρέπεται.

Μόλις ένα σεντούκι λυθεί πλήρως, οι συμμετέχοντες πρέπει να μεταβούν στον/στην ταμία με τα αποτελέσματα για επιβεβαίωση της λύσης.

Τα χρωματιστά tokens παρέχονται αποκλειστικά από τον/την ταμία και δεν επιτρέπεται να ληφθούν ή να ανταλλαχθούν χωρίς τη σχετική επιβεβαίωση.

3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

Συγκεκριμένες υποδείξεις:

- Το escape room δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να γίνει κατανοητό· απλώς ο/η ταμίας πρέπει να έχει παιχνιδιάρικη στάση τη στιγμή που δίνει υποδείξεις.

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Το escape room ακολουθεί μια γραμμική αλλά ευέλικτη ροή, συνδυάζοντας μια φάση online εξερεύνησης με μια φυσική εμπειρία επίλυσης προβλημάτων. Η σειρά επίλυσης των σεντουκιών μπορεί να διαφέρει, αλλά η γενική εξέλιξη του παιχνιδιού παραμένει η ίδια.
2. Εισαγωγή και είσοδος: Μετά την εισαγωγή και την επεξήγηση των κανόνων από τον/την ταμία, οι συμμετέχοντες εισέρχονται στον χώρο και παίρνουν θέση ως επισκέπτες του μουσείου. Ο/Η ταμίας τους καλεί να ξεκινήσουν με την εξερεύνηση του online μουσείου.
3. Εξερεύνηση online μουσείου: Οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση στο διαδικτυακό 360° μουσείο από τον υπολογιστή στο σημείο υποδοχής. Εξερευνούν τη virtual έκθεση και αλληλεπιδρούν με τους πίνακες που παρουσιάζονται. Το μουσείο περιλαμβάνει οκτώ πίνακες, οργανωμένους σε ζεύγη. Κάθε ζεύγος σχετίζεται με έναν τύπο βίας και οδηγεί σε μια κοινή λογική ή μαθηματική πράξη. Η επίλυση κάθε πράξης δίνει έναν τετραψήφιο κωδικό.
4. Ξεκλείδωμα των ντουλαπιών: Χρησιμοποιώντας τους κωδικούς που προκύπτουν από το online μουσείο, οι συμμετέχοντες ξεκλειδώνουν τις αντίστοιχες κλειδαριές που βρίσκονται δίπλα στα σεντούκια στον χώρο. Κάθε κλειδαριά δίνει πρόσβαση σε ένα σεντούκι, αλλά οι συμμετέχοντες επιλέγουν τη σειρά με την οποία τα ανοίγουν.
5. Επίλυση των σεντουκιών:

Co-funded by the European Union

- M1: Ανοίγουν τον φάκελο M12.1 και διαβάζουν το κείμενο. Στη συνέχεια ανοίγουν τον φάκελο M12.2 και λύνουν τους 3 γρίφους που τους οδηγούν στο σημείο όπου ζητούν από τον/την ταμία το φώς UV. Εντοπίζουν τη λέξη WELCOME επαναλαμβανόμενη στο πίσω μέρος των φακέλων και τη λένε στον/στην ταμία.
- M2: Ανοίγουν το σεντούκι και βρίσκουν 5 φακές σημειωμένες με "X" με μαύρο μαρκαδόρο. Παραδίδουν τις φακές στον/στην ταμία για επιβεβαίωση της ολοκλήρωσης του σεντουκιού.
- M3: Οι συμμετέχοντες ανοίγουν το σεντούκι και βρίσκουν πολλά «αιματηρά» χαρτιά. Ανοίγοντάς τα, εντοπίζουν ένα γράμμα σε κώδικα Morse σε κάθε χαρτί. Μέσα στο σεντούκι υπάρχει αποκωδικοποιητής Morse για τη λύση.
- M4: Κάθε συμμετέχων παίρνει ένα χαρτί από το κουτί. Πρόκειται για παραλλαγή του τεστ των 3 λεπτών. Το ολοκληρώνουν και το παραδίδουν στον/στην ταμία, λαμβάνοντας τα tokens τους.

6. Διανομή tokens: Μετά την επιβεβαίωση της λύσης κάθε σεντουκιού, ο/η ταμίας παρέχει χρωματιστά tokens σύμφωνα με τον αριθμό των σεντουκιών που έχουν ολοκληρωθεί. Η σειρά ολοκλήρωσης δεν επηρεάζει τους κανόνες διανομής.
7. Φάση ανταλλαγής tokens: Αφού ολοκληρωθούν και τα τέσσερα σεντούκια και δοθούν τα τελικά tokens, ο/η ταμίας ρωτά τους συμμετέχοντες αν θα ήθελαν να παραλάβουν το Μενού των Token. Μέσω αυτού, οι συμμετέχοντες μπορούν να ανταλλάξουν βασικά χρωματιστά tokens για νέα χρώματα, πάντα μέσω του/της ταμία. Όλες οι ανταλλαγές πρέπει να επιβεβαιώνονται από τον/την ταμία.
8. Τελική αποκάλυψη: Μέσα από τη διαδικασία ανταλλαγής, οι συμμετέχοντες αποκτούν διάφορα tokens, και ειδικά το ροζ token, το οποίο αποτελεί το τελικό κλειδί του escape room. Περιέχει έναν αριθμητικό κώδικα που θα αποκρυπτογραφήσουν με τη βοήθεια της υπόδειξης στην αφίσα του Pink Panther.
9. Παρατηρώντας τον χώρο υποδοχής και συνδέοντας το χρώμα με την αφίσα του Pink Panther, οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν το τελικό βήμα του παιχνιδιού. Γυρίζοντας την αφίσα, αποκαλύπτεται ένα μήνυμα συγχαρητηρίων που σηματοδοτεί την επιτυχή ολοκλήρωση του escape room.
10. Τέλος παιχνιδιού: Ο/Η ταμίας επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση του escape room και καλεί τους συμμετέχοντες να περάσουν στη φάση ανασκόπησης (debriefing).

3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο Συντονιστής του παιχνιδιού συγχαίρει τους παίκτες για την ολοκλήρωση του escape room.

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

Co-funded by the European Union

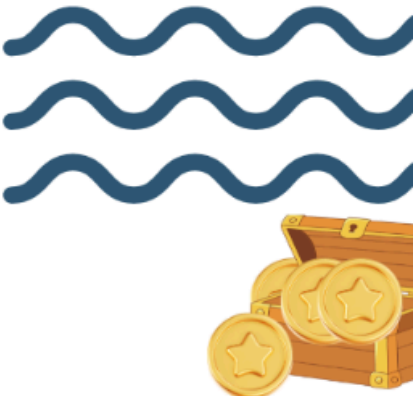
Εδώ θα πρέπει να προστεθούν ερωτήσεις ειδικά προσαρμοσμένες στο εκπαιδευτικό θέμα.

- Αναγνωρίσατε τη σωματική βία κατά τη διάρκεια του ER; Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα αυτού του τύπου βίας που βλέπετε στην καθημερινή σας ζωή;
- Αναγνωρίσατε τη θεσμική βία κατά τη διάρκεια του ER; Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα αυτού του τύπου βίας που βλέπετε στην καθημερινή σας ζωή;
- Αναγνωρίσατε τη ρητορική μίσους κατά τη διάρκεια του ER; Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα αυτού του τύπου βίας που βλέπετε στην καθημερινή σας ζωή;
- Αναγνωρίσατε τη δομική βία κατά τη διάρκεια του ER; Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα αυτού του τύπου βίας που βλέπετε στην καθημερινή σας ζωή;

Λήψη ομαδικής φωτογραφίας: Ο συντονιστής βοηθά τους παίκτες να τραβήξουν μια ομαδική φωτογραφία για να γιορτάσουν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Σχόλια των συμμετεχόντων: Ο συντονιστής καλεί τους παίκτες να μοιραστούν τυχόν επιπλέον σχόλια που έχουν σχετικά με την εμπειρία.





Co-funded by the European Union

Στοιχεία Έκδοσης

Αυτός ο Μεθοδολογικός Οδηγός δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ “Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458”.

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Εκδότης

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

Αρχισυντάκτρια

Marija Ristić, Association Light

Σχεδιασμός

Vojislav Radosavljević

Συντελεστές

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

Ιούλιος 2026.



