INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Rat koji nikada ne završava

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.

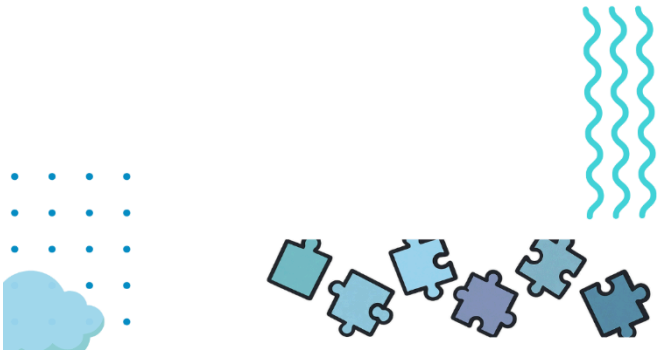
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs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

Rat koji nikada ne završava

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba za bijeg povezuje narativ igre s obrazovnim fokusom projekta, prikazujući nasilje kao trajnu društvenu stvarnost, a ne kao zatvoren povijesni fenomen. Kroz metaforu muzeja, sudionici istražuju različite oblike nasilja - govor mržnje, strukturno, institucionalno i fizičko nasilje - te razumiju kako su oni utkani u svakodnevne društvene sustave. Izazovi odražavaju mehanizme koji nastavljaju oblikovati isključivost, diskriminaciju i sukobe u suvremenim društvima, potičući mlade na kritičko promišljanje o vlastitoj ulozi u prepoznavanju i rješavanju tih dinamika.

B) Vizualni izgled prostorije

Prostorija treba dati glavnu ulogu pet ključnih elemenata: po jedan izložbeni element u svakom kutu prostora (ukupno četiri), te u samom središtu, recepcijsko mjesto s jasno prepoznatljivim i uniformiranim blagajnikom koji ima ulogu voditelja igre (Game Master). Četiri kutna elementa odgovaraju četirima vrstama nasilja kojima se bavi ova soba za bijeg, a predstavljeni su kao „muzejske vitrine" koje sadrže zaključane škrinje. Nije nam potrebna prava staklena vitrina; zapravo, škrinja treba biti pristupačna i opipljiva, no koristimo izraz „vitrina" kako bismo dočarali koncept nečega što je izloženo u muzejskom postavu.

S praktičnog gledišta, razmišljajući o budućim osobama koje će ukrašavati prostor, soba se može zamisliti kao postav modernog muzeja, gdje je fokus na onome što je izloženo, a ne na opsežnim dekoracijama. Iz tog razloga nije potrebno prekrivati zidove, skrivati postojeće elemente u prostoriji niti dodavati složenu scenografiju. Izvorni izgled prostorije može ostati vidljiv sve dok su izložbeni elementi jasno istaknuti.

Na recepcijskom mjestu nalazi se veliki poster Pink Panthera koji je naveden u popisu materijala. To je važan element za završni dio sobe za bijeg.

Rasvjeta igra ključnu ulogu u definiranju atmosfere. Prigušeno opće svjetlo, u kombinaciji s jednim usmjerenim svjetlom na svaku kutnu „vitrinu", dovoljno je za usmjeravanje pažnje i stvaranje željenog ugođaja. Središnji recepcijski pult također mora biti jasno vidljiv kako bi se omogućila nesmetana interakcija između sudionika i blagajnika tijekom igre.

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svijesti među mladima o različitim oblicima nasilja prisutnim u suvremenim društvima, s posebnim naglaskom na govor mržnje, strukturno nasilje, institucionalno nasilje i fizičko nasilje.
- Pružanje podrške sudionicima u prepoznavanju međusobne povezanosti ovih oblika nasilja te načina na koji oni djeluju na individualnoj i sustavnoj razini u svakodnevnim društvenim kontekstima.
- Promicanje kritičkog razmišljanja poticanjem sudionika na analizu informacija, prepoznavanje obrazaca i povezivanje tragova otkrivenih u mrežnom i fizičkom okruženju.

Co-funded by the European Union

- Razvijanje vještina rješavanja problema kroz kooperativne zadatke koji zahtijevaju logiku, interpretaciju i donošenje odluka, radije nego pristup temeljen na pokušajima i pogreškama.
- Jačanje timskog rada i komunikacijskih vještina stavljanjem sudionika u situacije u kojima su suradnja, podjela uloga i zajednička odgovornost neophodni za napredak.
- Poticanje empatije i sagledavanja različitih perspektiva pozivanjem sudionika na promišljanje o utjecaju nasilja na pojedince i zajednice, kao i o vlastitoj ulozi u prepoznavanju i rješavanju tih problema.
- Poticanje aktivnog građanstva stvaranjem prostora za refleksiju o tome kako mladi mogu odgovoriti na nasilje, diskriminaciju i isključenost u svojim lokalnim i europskim kontekstima.

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 16 – 30 godina

Preporučena veličina skupine: od 4 do 6 sudionika.

Profil skupine: Ova soba za bijeg namijenjena je mladima koje zanimaju društvena pitanja i suvremeni izazovi. Nije potrebno prethodno znanje o temama niti iskustvo s igrama tipa „escape room". Sudionici trebaju biti spremni na suradnju, komunikaciju i rješavanje problema unutar skupine.

Težina sobe za bijeg: Srednja (Medium)

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bijeg osmišljena je imajući na umu pristupačnost, osiguravajući da se sudionici s različitim potrebama mogu smisleno uključiti u iskustvo i pridonijeti grupnom procesu. Budući da aktivnost kroz suradnju istražuje složene društvene teme, sve temeljne zagonetke, upute i zadaci trebaju biti prilagodljivi kako niti jedan sudionik ne bi bio isključen zbog fizičkih, senzornih ili kognitivnih prepreka.

Sve bitne informacije trebaju biti dostupne u vizualnom i govornom obliku kad god je to moguće. Voditelje se potiče da jasno objasne upute, ponove ključne poruke po potrebi i provjere razumije li svaki sudionik svoju ulogu i cilj svake faze. Ako se koriste pisani materijali, oni se mogu povećati, pojednostaviti ili pročitati naglas, ovisno o potrebama skupine.

Pri pripremi sobe posebnu pozornost treba posvetiti fizičkoj pristupačnosti. Osigurajte dovoljno prostora za kretanje invalidskih kolica između četiri izložbena kuta i središnjeg recepcijskog mjesta. Izbjegavajte blokirane prolaze, nestabilne predmete ili rasporede koji od sudionika zahtijevaju pretjerano saginjanje, penjanje ili radnje koje zahtijevaju nepotrebnu fizičku snagu. Škrinje, ormarići, tragovi i interaktivni materijali trebaju biti postavljeni na visinu dostupnu svim igračima.

Budući da neki zadaci uključuju rukovanje malim predmetima, čitanje kodova ili navigaciju između fizičkog i digitalnog okruženja, voditelji mogu prilagoditi mehaniku igre gdje je to potrebno. Na primjer, sudionici mogu raditi u parovima, primati verbalnu podršku, koristiti alternativne formate ili im se mogu dodijeliti komplementarne uloge unutar tima. Obrazovna vrijednost aktivnosti leži u suradnji, refleksiji i sudjelovanju - ne u dovršavanju zadataka na samo jedan specifičan način.

Co-funded by the European Union

Fleksibilnost se snažno potiče. Voditelji mogu modificirati vrijeme, preraspodijeliti odgovornosti, pojednostaviti određene korake ili pružiti dodatne savjete ovisno o sastavu skupine. Cilj nije samo pristup prostoriji, već jednaka prilika za sudjelovanje, kritičko razmišljanje, suradnju i uživanje u potpunom iskustvu učenja.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

RAT KOJI NIKAD NE ZAVRŠAVA odvija se unutar muzeja koji izlaže različite oblike nasilja još uvijek prisutnih u današnjim društvima. Kao posjetitelji, sudionici su pozvani istražiti izložbu, promatrati što je prikazano i otkrivati skrivene veze između eksponata.

Neki eksponati su dostupni, dok drugi ostaju zatvoreni i zahtijevaju dublje razumijevanje. Vrijeme je ograničeno, a samo kroz suradnju i kritičko razmišljanje muzej će otkriti svoju punu poruku.

2.2 Cilj igre

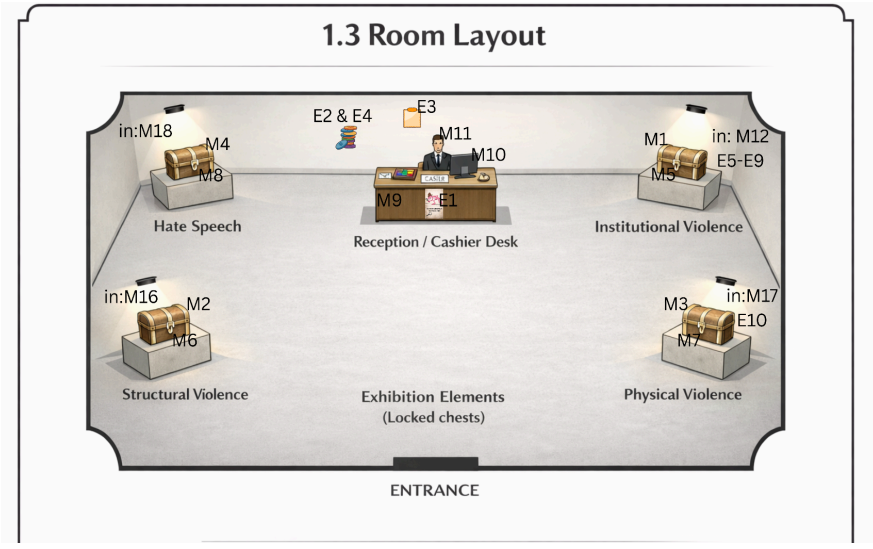
Cilj igre je da sudionici uspješno prođu kroz muzej pristupanjem ograničenim eksponatima, rješavanjem međusobno povezanih izazova i napredovanjem kroz online i fizičko okruženje u zadanom vremenu. Igrači moraju prikupljati informacije, prepoznavati obrasce i primjenjivati ono što otkriju u jednom prostoru kako bi napredovali u drugome.

Igra je osmišljena tako da je napredak moguć samo kroz suradnju. Sudionici moraju dijeliti nalaze, usklađivati akcije i donositi zajedničke odluke kako bi otključali eksponate i krenuli dalje. Individualni uspjeh nije dovoljan; grupa mora funkcionirati kao jedinica kako bi dovršila iskustvo.

Krajnji cilj je završiti rutu izložbe i dosegnuti završnu fazu muzeja, gdje se svi prethodno prikupljeni elementi spajaju kako bi sudionicima omogućili zaključivanje escape rooma.

2.3 Raspored prostorije

Ovisno o obliku i veličini prostorije koju ćete koristiti kao prostor escape rooma, raspored prostorije će se također razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tijek prostorije, npr. zadržati prve korake escape rooma prema ulazu, a završne korake prema stražnjem dijelu prostorije. Predlažemo sljedeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prema prostoru koji se koristi:



**Škrinje ne moraju biti označene natpisima ispod, sudionici će to sami zaključiti.*

Co-funded by the European Union

2.4 Materijali

U sobi

- M1. Škrinja 1 (Institucionalno nasilje) **Škrinja može biti bilo koja kutija koja se može osigurati lokotom s brojevnom kombinacijom
- M2. Škrinja 2 (Strukturno nasilje)
- M3. Škrinja 3 (Fizičko nasilje)
- M4. Škrinja 4 (Govor mržnje)
- M5. Ormarić 1 (4 znamenke) U slučaju da se pronađe ormarić samo s 3 znamenke, kod će biti prve 3 znamenke.
- M6. Ormarić 2 (4 znamenke)
- M7. Ormarić 3 (4 znamenke)
- M8. Ormarić 4 (4 znamenke)
- M9. Recepcijski punkt (stol ili slično)
- M10. Računalni uređaj na recepciji na kojem je prikazan 360° muzej (POVEZNICA: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) povezan sa zvučnicima (koriste se za pozadinsku glazbu)

SCAN

- M11. Uniforma/kostim za blagajnika
- M12. Omotnice numerirane 1, 2 i 3 (s UV natpisom na poleđini: WELCOME previše puta (primjer priložen u DIY dokumentu)

U posjedu Voditelja igre:

- M13. TAJMER (voditelj igre obavještava igrače o vremenu)
- M14. Olovka i papir, u slučaju da sudionici trebaju rješavati zagonetke
- M15. UV svjetiljka
- M16. Dovoljno kilograma leće da se potpuno napuni jedna škrinja + 5 njih trebalo bi imati 1 crni križ nacrtan crnim permanentnim markerom
- M17. "Krvavi" papiri s Morseovom abecedom
- M18. Test govora mržnje isprintan za svakog sudionika

Priprema (prethodne pripreme)

- M19. UV marker
- M20. Crni marker

Dodatno:

Korištenje mobitela:

Co-funded by the European Union

Sudionici ne smiju koristiti osobne mobitele. Sve digitalne interakcije odvijaju se na računalu na recepcijskom punktu.

Zvuk i glazba:

Pink Panther tema (Henry Mancini) pušta se u kontinuiranoj petlji na vrlo niskoj glasnoći kako bi podržala istraživačku atmosferu bez ometanja sudionika.

Poveznica na Spotifyju:
https://open.spotify.com/track/0juPSJLFnLFim7BK6VzTes?si=763ff3753a204148

SCAN

Poveznica na YouTubeu: https://www.youtube.com/watch?v=VyZiluMufTA

SCAN

Poveznica na Google Driveu (preuzeta datoteka):
https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYI0yT3LiWMVXSV/view?usp=sharing

SCAN

Osvjetljenje:

Osvjetljenje ostaje konstantno, s prigušenim općim svjetlom i jednim usmjerenim svjetlom na svakom izložbenom elementu.

Tehnički zahtjevi:

Potrebna je stabilna internetska veza i ispravno računalo. **Voditelj igre** provjerava sve tehničke elemente prije početka igre.

Mjerač vremena:

Mjeračem vremena upravlja blagajnik. Vrijeme se objavljuje verbalno u ključnim trenucima (npr. "30 minuta preostalo", "20 minuta preostalo") ili na zahtjev. Ukupno vrijeme igre je 45 minuta.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake potrebno je napraviti prije nego što svaka grupa sudionika započne svoje iskustvo escape rooma.

1. Rasporedite sve fizičke materijale i elemente u prostoriji prema definiranom rasporedu prostorije.

- Postavite recepcijski stol (M9) u središte prostorije.
  - Postavite računalni uređaj (M10) na recepcijski stol i otvorite online 360° muzej (POVEZNICA: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + reproducirajte pozadinsku glazbu

SCAN

Co-funded by the European Union

- Postavite plakat Pink Panthera (E1) na prednju stranu recepcijskog stola, jasno vidljiv sudionicima. Napišite na poleđini: ¡ČESTITAMO, POBJEGLI STE IZ SOBE!
- Pripremite uniformu ili kostim blagajnika (M11) i osigurajte da ju Voditelj igre nosi.

2. Postavite četiri škrinje u kutove prostorije:

- M1 (Institucionalno nasilje),
- M2 (Strukturno nasilje),
- M3 (Fizičko nasilje),
- M4 (Govor mržnje).

3. Postavite jedan ormarić pored ili pričvršćen uz svaku škrinju:

- M5 uz M1, (kod 3600)
- M6 uz M2, (kod 3500)
- M7 uz M3, (kod 2000)
- M8 uz M4, (kod 1088)

4. Umetnite odgovarajuće materijale/elemente unutar svake škrinje.

- M1. Škrinja 1 (Institucionalno nasilje)
- M12 Omotnica 1
- E5 Napisano iskustvo osobe koja migrira
- M12 Omotnica 2
- E6 Zahtjev za boravišnu dozvolu 1 izrezan na nepravilne komade i izmiješan
- E6 Zahtjev za boravišnu dozvolu 2 izrezan na nepravilne komade i izmiješan
- E6 Zahtjev za boravišnu dozvolu 3 izrezan na nepravilne komade i izmiješan
- M12 Omotnica 3 (napišite na
- E7 Bijeli papir + UV poruka
- M2. Škrinja 2 (Strukturno nasilje)
- M16 Leća će ispuniti škrinju do vrha
- M3. Škrinja 3 (Fizičko nasilje)
- M17 i E8 unutra
- M4. Škrinja 4 (Govor mržnje)
- E9 unutra

5. Zatvorite i zaključajte sve škrinje (M1–M4).
6. Pripremite obojene žetone:

Co-funded by the European Union

- E2, E3 i E4 trebaju ostati u posjedu Voditelja igre.

7. Pripremite tajmer M13. Blagajnik upravlja vremenom i verbalno ga objavljuje tijekom igre.
8. Provjerite internetsku vezu i osigurajte da se online muzej ispravno učitava.
9. Napravite završnu provjeru svih lokota, materijala i pozicija prije nego što dopustite sudionicima ulaz u prostoriju.

Svi gore navedeni koraci ponavljaju se prije nego što svaka grupa sudionika uđe u prostoriju, a to su koraci postavljanja i resetiranja koje trebate slijediti.

*SAVJETI:

➔ Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! To će vam omogućiti da pratite napredak sudionika tijekom igre i dajete im prave naznake.

➔ Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na njima ili da su slučajno zadržali neke materijale u džepovima.

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće misije voditelja igre su:

- Pripremiti sve materijale igre, postaviti prostoriju i zatim je vratiti na mjesto;
- Pozdraviti igrače i uvesti ih u atmosferu njihove misije prije igre;
- Pratiti igru kako bi im pomogao, dao naznake ili savjete;
- Nakon što je misija završena, voditelj igre je tu da debriefira s igračima prelazeći kroz ključne trenutke misije.

U prostoru igre, savjetujemo da voditelj igre ostane malo po strani od grupe kako bi ostavio potreban prostor igračima da se razvijaju samostalno i možda bili manje u iskušenju da traže naznake ili procjenjuju reakcije voditelja igre.

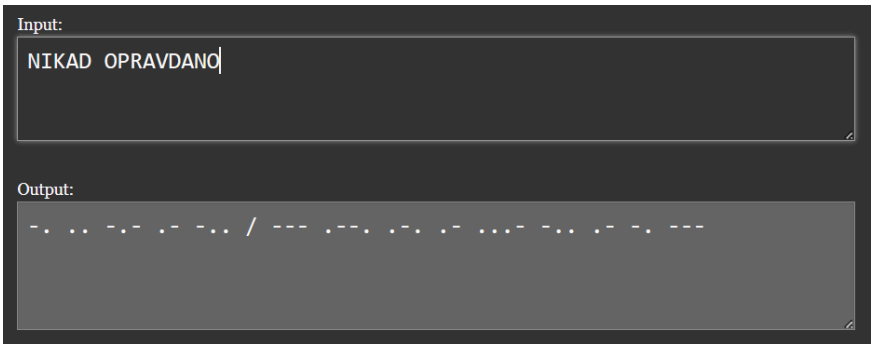
Specifičnosti uloge Voditelja igre u ovom escape roomu:

Voditelj igre obavlja ulogu blagajnika dok igra traje.

Sastoji se od **povremenih interakcija** tijekom ovih trenutaka:

- Za olakšavanje situacija i pružanje naznaka
- Za škrinju M1 o Institucionalnom nasilju, sudionici će doći do Voditelja igre nakon završetka zagonetki tražeći svjetlo, UV svjetiljka treba biti dana i oni će se vratiti govoreći riječ WELCOME. Škrinja M1 završena. Dajte im žetone.
- Za škrinju M2 o Strukturnom nasilju, sudionici će dati Voditelju igre 5 označenih zrna leće prethodno označenih crnim markerom. Škrinja M2 završena. Dajte im žetone.
- Za škrinju M3 o Fizičkom nasilju, stavit ćemo hrpu bijelih papira prethodno zaprljanih crvenim markerom koji pretvaraju da su krv. Unutar svakog od njih napisano je Morseovom abecedom jedno slovo riječi: NIKAD OPRAVDANO. Morsova slova riječi *Nikad* će bit napisano crnom tintom, a ona riječi *Opravdano* crvenom tintom (vidljivo odvojeno od crvene prljavštine). Reći će vam ove dvije riječi kada pogode i završe škrinju.

Co-funded by the European Union



https://morsecodetranslator.com/

SCAN

- Za škrinju M4 o Govoru mržnje, dat će vam papir kada završe test. Škrinja završena.
- Kada tim završi jednu škrinju, odigrajte ulogu blagajnika i u zamjenu za završene zadatke dajte im ograničen broj žetona prema sljedećem obrascu:
- Nije važno koju škrinju završe, dodjela žetona je sljedeća:

- Prva završena škrinja: daje 1 žeton (nasumična boja)
- Druga završena škrinja: daje 2 žetona (nasumične boje)
- Treća završena škrinja: daje 2 žetona (nasumične boje)
- Četvrta završena škrinja: daje 3 žetona (nasumične boje)

- S četvrtom završenom škrinjom i nakon davanja završnih 3 žetona, sudionici bi trebali biti u posjedu (3 crvena žetona, 2 žuta žetona, 2 plava žetona i 1 bijeli žeton) i VODITELJ IGRE ĆE POSTAVITI OVO PITANJE:

- ŽELITE LI PRIMITI IZBORNIK ŽETONA?

- (Voditelj igre trebao bi biti u posjedu:
- E2. Kartonski šareni žetoni (3 crvena, 2 žuta, 2 plava, 1 bijeli) (prethodni dio)
- E3. Izbornik žetona
- E4. Završni obojeni žetoni (narančasti, zeleni, ljubičasti, ružičasti) s kodiranim brojevima napisanim na njima (pročitajte: Specifične upute za Voditelja igre 2.1.))

- Kako kažu da, primit će Izbornik žetona E3
- Zatim blagajnik djeluje kao mjenjačnica, ovisno o tome koje žetone u boji razmjenjuju, blagajnik daje prema sljedećem obrascu:

  - Sudionici daju 1 plavi + 1 žuti = Blagajnik daje 1 zeleni žeton
  - Sudionici daju 1 žuti + 1 crveni = Blagajnik daje 1 narančasti žeton
  - Sudionici daju 1 plavi + 1 crveni = Blagajnik daje 1 ljubičasti žeton
  - Sudionici daju 1 crveni + 1 bijeli = Blagajnik daje 1 ružičasti žeton

Co-funded by the European Union

Poruke napisane na novim tokenima

🟠 **Narančasti žeton - SKORO** S(27) · K (18) · O (24) · R (26) · 0 (24) ➡️ 27 18 24 26 24	🟣 **Ljubičasti žeton - DO** D (9) · O (24) ➡️ 9 24
🟢 **Zeleni token - BLIZU** B (5) · L (19) · I (16) · Z (32) · U (30) ➡️ 5 19 16 32 30	🌸 **Rozi token - RJEŠENJE** R (26) · J (17) · E (12) · Š (28) · E (12) · NJ (23) · E (12) ➡️ 26 17 12 28 12 23 12

Ove poruke nisu nasumični brojevi, slijede pravilo numeričke šifre: (a = 4, b = 5, c = 6, č = 7..... Znat ćete to zbog "naznaka napisanih na PLAKATU PINK PANTHERA. Voditelj igre trebao bi biti taj koji ih potiče da pogledaju na njega u slučaju da su izgubljeni.

Važna napomena o ometanju

Ako se sudionik previše fokusira na plakat Pink Panthera prerano, Voditelj igre trebao bi preusmjeriti njegovu pažnju improviziranjem i vraćanjem grupe na druge zadatke, omogućujući da plakat ostane nezapažen do završne faze.

Konačni zaključak je razumjeti da RUŽIČASTA JE RJEŠENJE, sudionici će imati ispred sebe PLAKAT PINK PANTHERA, na poleđini se nalazi poruka čestitanja, uspjeli su pobjeći.

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, zadatak je voditelja igre da se predstavi i objasni svoju ulogu. Voditelj igre je tu u slučaju da sudionici trebaju pomoć ili su izgubljeni u igri. Objasnite scenarij ako još uvijek imaju pitanja i objasnite o tajmeru.

Pitajte sudionike jesu li već igrali sobu za bijeg i ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme sobe za bijeg.

Obavijestite sudionike da imaju 45 minuta za završetak escape rooma.

Dajte sljedeće upute:

- Poštujte rekvizite i dekor: Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu, samo mentalnu. Nijedna naznaka nije namijenjena da se otkrije lomljenjem elemenata prostorije.
- Komunicirajte učinkovito. Jasna komunikacija je ključ uspjeha. Pobrinite se da verbalizirate svoje misli, zapažanja i ideje s članovima svog tima.

Co-funded by the European Union

- Slušanje perspektiva jedni drugih ključno je za učinkovito rješavanje zagonetki.
- Mudro koristite svoje resurse. Koristite sve dostupne resurse, uključujući naznake, alate te vještine i znanje svojih suigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rješenja za izazove.
- Ostanite usredotočeni. Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbjegavajte ometanja.
- Koncentrirajte se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli svoj krajnji cilj.
- Upravljajte svojim vremenom. Upravljanje vremenom je ključno. Odredite vlastiti tempo tijekom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena za rješavanje svih zagonetki i završetak misije prije isteka odbrojavanja.
- Ostanite pozitivni i ohrabrujući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte svoje suigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno slavite svoje uspjehe.
- Potražite pomoć ako je potrebno. Ako se nađete zaglavljeni na određenoj zagonetki ili naznaci, ne ustručavajte se zatražiti naznake ili pomoć od voditelja igre. Oni su tu da vam pomognu i osiguraju ugodno iskustvo.
- Slijedite sigurnosne smjernice. Budite svjesni svih sigurnosnih smjernica koje pruža voditelj igre. Izbjegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo rezultirati ozljedom vas ili drugih. Nijedna naznaka nije skrivena na način koji zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških dijelova scenografije.
- Prije svega, ne zaboravite uživati u iskustvu! Prihvatite avanturu, uronite se u priču i zabavite se radeći zajedno sa svojim timom na prevladavanju izazova i escape rooma.

*SAVJET- Bolje je davati upute izvan prostora igre, po mogućnosti u tišem prostoru gdje se igrači mogu usredotočiti na ono što govori voditelj igre.

Dodatne upute:

Iskustvo počinje u online muzeju. Sudionici ga trebaju pažljivo istražiti, jer informacije pronađene tamo pružaju kodove potrebne za otključavanje ormarića u fizičkoj prostoriji.

Ormarići se mogu otvoriti samo pomoću kodova dobivenih iz online muzeja. Pogađanje kodova ili forsiranje ormarića nije dopušteno.

Nakon što je škrinja u potpunosti riješena, sudionici moraju otići do blagajnika s rezultatima kako bi potvrdili rješenje.

Obojeni žetoni daju se samo od strane blagajnika i ne smiju se uzimati ili razmjenjivati bez njihove potvrde.

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre voditelj igre trebao bi promatrati i davati neke naznake ili savjete igračima. Predložili smo neke naznake, u određenim trenucima tijekom igre, ovisno o situaciji, voditelj igre može davati dodatne naznake ili savjete.

Co-funded by the European Union

Međutim, pobrinite se da igračima date vremena da igraju i pokušaju pogoditi stvari, dajte naznake samo ako se traže ili u slučaju da su igrači zaglavili.

- Ovdje se mogu dodati specifične naznake: Escape room zapravo nije teško shvatiti, samo napomena da bi blagajnik trebao imati razigraniji pristup dok daje tragove.

3.4 Tijek igre

1. Escape room prati linearni, ali fleksibilni tijek, kombinirajući fazu online istraživanja s fizičkim iskustvom rješavanja problema. Redoslijed u kojem se škrinje rješavaju može varirati, ali opći napredak igre ostaje isti.
2. Uvod i ulaz. Nakon uvoda i objašnjenja pravila od strane blagajnika, sudionici ulaze u prostoriju i zauzimaju svoje mjesto kao posjetitelji muzeja. Blagajnik ih poziva da počnu istraživanjem online muzeja.
3. Istraživanje online muzeja. Sudionici pristupaju online 360° muzeju s računala na recepcijskom punktu. Istražuju virtualnu izložbu i interaktiraju sa slikama koje su izložene.
4. Muzej sadrži osam slika, organiziranih u parove. Svaki par je povezan s jednom vrstom nasilja i vodi do zajedničke logičke ili matematičke operacije. Rješavanje svake operacije daje četveroznamenkasti kod.
5. Otključavanje ormarića. Koristeći kodove dobivene iz online muzeja, sudionici otključavaju odgovarajuće ormariće smještene pored škrinja u prostoriji. Svaki ormarić daje pristup jednoj škrinji, ali sudionici odlučuju redoslijed kojim ih otvaraju.

   Rješavanje škrinja. Unutar svake škrinje:

   - M1: Otvorit će omotnicu M12.1 i pročitati tekst, otvorit će omotnicu M12.2 i napraviti 3 zagonetke koje će ih dovesti do zaključka da od blagajnika traže svjetlo. Pročitat će riječ WELCOME na poleđini svih omotnica i reći tu riječ blagajniku.
   - M2: Otvorit će škrinju i pronaći 5 označenih zrna leće s crnim permanentnim markerom. Daju zrna leće blagajniku kako bi završili zadatak te škrinje.
   - M3: Sudionici će otvoriti škrinju i pronaći puno krvavnih papira. Otvarajući ih pronalaze Morsovo slovo na svakom od njih. Unutar škrinje nalazi se dekoder Morseove abecede.
   - M4: Otvorit će kutiju i uzeti po jedan papir po osobi. To je verzija testa od 3 minute. Završit će ga do kraja i dati vam ga te primiti svoje žetone.
6. Raspodjela žetona. Nakon provjere rješenja, blagajnik dodjeljuje obojene žetone prema broju već završenih škrinja. Redoslijed završetka škrinja ne utječe na pravila raspodjele žetona.
7. Faza razmjene žetona. Nakon što su sve četiri škrinje završene i blagajnik dodijeli završne žetone, blagajnik pita sudionike žele li primiti Izbornik žetona. Koristeći ovaj izbornik, sudionici mogu razmjenjivati osnovne obojene žetone za nove boje u interakciji s blagajnikom. Sve razmjene moraju biti potvrđene od strane blagajnika.
8. Završna rezolucija. Kroz proces razmjene, sudionici dobivaju nekoliko žetona, ali posebno ružičasti žeton, koji predstavlja konačni ključ escape rooma. Ima numeričku šifru koju će riješiti gledajući naznaku na Plakatu Pink Panthera.

Co-funded by the European Union

9. Promatrajući recepcijsko područje i ponovno povezujući boju s Plakatom Pink Panthera, sudionici otkrivaju završni korak igre. Okretanjem plakata otkriva se poruka čestitanja, što označava uspješno završavanje escape rooma.
10. Kraj igre. Blagajnik potvrđuje da je escape room završen i poziva sudionike na prijelaz u fazu debriefinga.

3.5 Faza evaluacije

Voditelj igre čestita igračima na završetku escape rooma.

Osnovna pitanja:

Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li se osjećali pod pritiskom zbog vremena?

Rasprava:

Trebala bi uslijediti rasprava koju vodi Voditelj igre temeljena na obrazovnoj temi. Zajedno sa sudionicima, Voditelj igre trebao bi rekapitulirati sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog escape room iskustva.

Ovdje treba dodati sva pitanja specifična za obrazovnu temu.

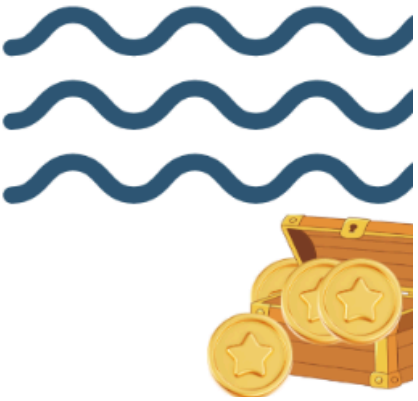
- Jeste li prepoznali Fizičko nasilje tijekom escape rooma? Možete li navesti jedan primjer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Jeste li prepoznali Institucionalno nasilje tijekom escape rooma? Možete li navesti jedan primjer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Jeste li prepoznali Govor mržnje tijekom escape rooma? Možete li navesti jedan primjer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Jeste li prepoznali Strukturno nasilje tijekom escape rooma? Možete li navesti jedan primjer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?

Grupna fotografija: Voditelj igre pomaže igračima da naprave grupnu fotografiju u proslavu završetka.

Povratne informacije sudionika: Voditelj igre poziva igrače da daju 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.