INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Rat koji nikada ne prestaje

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.

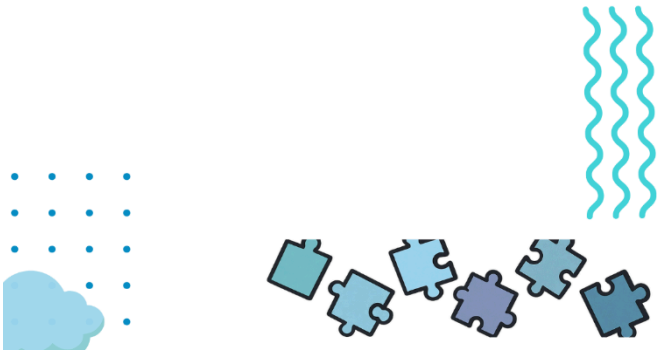
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i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

Rat koji nikada ne prestaje

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba za bekstvo povezuje narativ igre sa obrazovnim fokusom projekta predstavljajući nasilje kao aktuelnu društvenu stvarnost, a ne kao zatvorenu istorijsku pojavu. Kroz metaforu muzeja, učesnici istražuju različite oblike nasilja — govor mržnje, strukturno, institucionalno i fizičko nasilje — i razumeju kako su ukorenjeni u svakodnevnim društvenim sistemima. Izazovi odražavaju mehanizme koji i dalje oblikuju isključivanje, diskriminaciju i konflikt u savremenim društvima, podsticanjem mladih da kritički razmišljaju o svojoj ulozi u prepoznavanju i suočavanju sa ovim dinamikama.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba treba da predstavi pet glavnih elemenata: jedan izložbeni element u svakom uglu prostora (ukupno četiri) i, u centru, recepcija sa jasno prepoznatljivim i uredno uniformisanim blagajnikom koji igra ulogu game mastera. Četiri ugaona elementa odgovaraju četiri vrste nasilja koje se obrađuju u sobi za bekstvo i predstavljeni su kao „muzejske vitrine“ koje sadrže zaključane škrinje. Ne radi se o staklenim vitrinima — škrinje treba da budu dostupne i na dodir, ali koristimo pojam vitrina kako bismo dočarali koncept nečega što je izloženo u muzejskoj ekspoziciji.

Sa praktičnog stanovišta, imajući u vidu buduće dekoratere, prostor se može shvatiti kao moderna muzejska izložba gde je fokus stavljen na ono što je izloženo, a ne na opsežnu dekoraciju. Iz tog razloga nije neophodno prekrivati zidove, skrivati postojeće elemente prostorije ili dodavati kompleksnu scenografiju. Originalne karakteristike prostorije mogu ostati vidljive sve dok su izložbeni elementi jasno istaknuti.

Na recepciji se nalazi jedan veliki poster Ružičaste pantere koji je naveden u listi materijala. Ovo je važan element za poslednji deo sobe za bekstvo.

Osvetljenje igra ključnu ulogu u definisanju atmosfere. Prigušeno opšte svetlo, u kombinaciji sa jednim usmerenim svetlom na svaku ugaonu „vitrinu“, dovoljno je da usmeri pažnju i stvori željenu atmosferu. Centralna recepcija takođe treba da bude jasno vidljiva kako bi se omogućila nesmetana interakcija između učesnika i blagajnika tokom igre.

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svesti mladih o različitim oblicima nasilja prisutnim u savremenim društvima, sa posebnim fokusom na govor mržnje, strukturno nasilje, institucionalno nasilje i fizičko nasilje.
- Podrška učesnicima u prepoznavanju međusobne povezanosti ovih oblika nasilja i načina na koji funkcionišu kako na individualnom, tako i na sistemskom nivou u svakodnevnim društvenim kontekstima.

Co-funded by the European Union

- Promovisanje kritičkog mišljenja podsticanjem učesnika da analiziraju informacije, prepoznaju obrasce i uspostavljaju veze između tragova otkrivenih u onlajn i fizičkom okruženju.
- Razvijanje veština rešavanja problema kroz kooperativne zadatke koji zahtevaju logiku, tumačenje i donošenje odluka, umesto pristupa zasnovanog na metodi pokušaja i grešaka.
- Jačanje timskog rada i komunikacijskih veština postavljanjem učesnika u situacije gde su saradnja, raspodela uloga i zajednička odgovornost od suštinskog značaja za napredak.
- Podsticanje empatije i sagledavanja tuđe perspektive pozivanjem učesnika da razmisle o uticaju nasilja na pojedince i zajednice, kao i o sopstvenoj ulozi u prepoznavanju i suočavanju sa ovim problemima.
- Ohrabrivanje aktivnog građanstva kroz stvaranje prostora za refleksiju o tome kako mladi mogu da odgovore na nasilje, diskriminaciju i isključivanje u svojim lokalnim i evropskim kontekstima.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 4-6

Profil grupe: Ova soba za bekstvo namenjena je mladima zainteresovanim za društvena pitanja i savremene izazove. Nije potrebno prethodno znanje o temama niti iskustvo sa sobama za bekstvo. Od učesnika se očekuje da budu spremni da sarađuju, komuniciraju i angažuju se u rešavanju problema u grupnom okruženju.

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 mogu smisleno da se angažuju u iskustvu i doprinose grupnom procesu. Kako aktivnost istražuje složene društvene teme kroz saradnju, sve ključne zagonetke, uputstva i zadaci treba da budu prilagodljivi kako nijedan učesnik ne bi bio isključen zbog fizičkih, senzornih ili kognitivnih prepreka.

Sve suštinske informacije treba da budu dostupne u vizuelnom i govornom formatu kada god je to moguće. Facilitatori se podstiču da jasno objašnjavaju uputstva, ponavljaju ključne poruke kada je potrebno i proveravaju da li svaki učesnik razume svoju ulogu i cilj svake faze. Ako se koriste pisani materijali, mogu se uvećati, pojednostaviti ili pročitati naglas u zavisnosti od potreba grupe.

Prilikom pripreme sobe, posebna pažnja treba da se posveti fizičkoj pristupačnosti. Obezbedite dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima između četiri ugaona izložbena mesta i centralne recepcije. Izbegavajte blokirane prolaze, nestabilne predmete ili rasporede koji zahtevaju od učesnika da se previše sagibaju, penju ili obavljaju radnje koje zahtevaju nepotrebnu fizičku snagu. Škrinje,

Co-funded by the European Union

brave, tragovi i interaktivni materijali treba da budu postavljeni na visinama dostupnim svim igračima.

Budući da neki zadaci uključuju rukovanje sitnim predmetima, čitanje kodova ili snalaženje između fizičkog i digitalnog okruženja, facilitatori mogu po potrebi prilagoditi mehanike. Na primer, učesnici mogu raditi u parovima, dobiti verbalnu podršku, koristiti alternativne formate ili dobiti komplementarne uloge unutar tima. Obrazovna vrednost aktivnosti leži u saradnji, refleksiji i učešću — a ne u završavanju zadataka na samo jedan specifičan način.

Fleksibilnost se snažno podstiče. Facilitatori mogu menjati vremenski okvir, preraspoređivati odgovornosti, pojednostavljivati određene korake ili pružati dodatne nagoveštaje u zavisnosti od sastava grupe. Cilj nije samo pristup sobi, već jednaka mogućnost učešća, kritičkog razmišljanja, saradnje i uživanja u punom iskustvu učenja.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenario

Rat koji nikada ne prestaje odvija se unutar muzeja koji izlaže različite oblike nasilja koji su još uvek prisutni u današnjim društvima. Kao posetioci, učesnici su pozvani da istraže izložbu, posmatraju ono što je prikazano i otkriju skrivene veze između eksponata.

Neki eksponati su dostupni, dok drugi ostaju zatvoreni i zahtevaju dublje razumevanje. Vreme je ograničeno, i samo kroz saradnju i kritičko mišljenje muzej će otkriti svoju potpunu poruku.

2.2 Cilj igre

Cilj igre je da učesnici uspešno prođu kroz muzej pristupanjem ograničenim eksponatima, rešavanjem međusobno povezanih izazova i napredovanjem kroz onlajn i fizičko okruženje u zadatom vremenu. Igrači moraju da prikupljaju informacije, prepoznaju obrasce i primenjuju ono što otkriju u jednom prostoru kako bi napredovali u drugom.

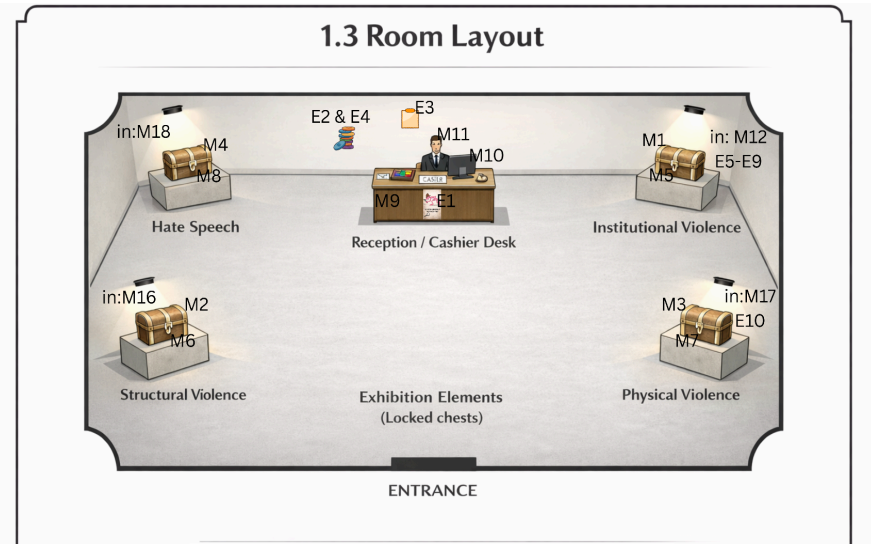
Igra je osmišljena tako da je napredak moguć jedino kroz saradnju. Učesnici moraju da dele nalaze, koordinišu akcije i donose kolektivne odluke kako bi otključali eksponata i napredovali dalje. Individualni uspeh nije dovoljan — grupa mora da funkcioniše kao celina kako bi završila iskustvo.

Krajnji cilj je završiti rutu kroz izložbu i dosegnuti završnu fazu muzeja, gde se svi prethodno prikupljeni elementi spajaju i omogućavaju učesnicima da zaključe sobu za bekstvo.

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



**Škrinje ne moraju biti označene ispod — učesnici će sami zaključiti o čemu se radi.*

2.4 Materijali

U sobi

- M1. Škrinja 1 (Institucionalno nasilje) **Škrinja može biti bilo koja kutija koja se može osigurati katancem sa kodom
- M2. Škrinja 2 (Strukturno nasilje)
- M3. Škrinja 3 (Fizičko nasilje)
- M4. Škrinja 4 (Govor mržnje)
- M5. Katanac 1 (4 cifre) — U slučaju da se pronađe katanac sa samo 3 cifre, kod će biti prve 3 cifre.
- M6. Katanac 2 (4 cifre)
- M7. Katanac 3 (4 cifre)
- M8. Katanac 4 (4 cifre)
- M9. Recepcija (sto ili slično)
- M10. Računarski uređaj na recepciji na kome je prikazan 360° muzej (LINK: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/), povezan sa zvučnicima (koristi se za pozadinsku muziku)

SCAN

- M11. Uniforma/kostim za blagajnika
- M12. Koverte numerisane 1, 2 i 3 (sa UV tekstom na poleđini: WELCOME napisanim više puta — primer je priložen u DIY dokumentu)

Co-funded by the European Union

U posedu game mastera:

- M13. TAJMER (game master obaveštava igrače o vremenu)
- M14. Olovka i papir, u slučaju da učesnicima zatrebaju za rešavanje zagonetki
- M15. UV svetlo
- M16. Dovoljno kilograma sočiva da se potpuno napuni jedna škrinja + 5 od njih treba da ima 1 krst nacrtan crnim permanentnim markerom
- M17. „Krvavi“ papiri sa Morseovim kodom
- M18. Test govora mržnje odštampan za svakog učesnika

Prethodna priprema

- M19 UV marker
- M20 Crni marker

Dodatno:

Upotreba telefona:

Učesnicima nije dozvoljeno korišćenje ličnih telefona. Sve digitalne interakcije odvijaju se na računaru na recepciji.

Zvuk i muzika:

Tema Pink Panter (Henri Mančini) pušta se neprekidno veoma tiho kako bi se podržala istraživačka atmosfera bez ometanja učesnika.

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

SCAN

Link na YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=VyZiIuMufTA

SCAN

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

SCAN

Osvetljenje:

Osvetljenje ostaje konstantno, sa prigušenim opštim svetlom i jednim usmerenim svetlom na svaki izložbeni element.

Co-funded by the European Union

Tehnički zahtevi:

Potrebni su stabilna internet veza i ispravan računar. Game master proverava sve tehničke elemente pre početka igre.

Tajmer:

Tajmerom upravlja blagajnik (game master). Vreme se objavljuje verbalno u ključnim trenucima (npr. „Ostalo je 30 minuta“, „Ostalo je 20 minuta“) ili na zahtev. Ukupno vreme igre je 45 minuta. .

2.5 Kako postaviti sobu

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

1. Rasporedite sve fizičke materijale i elemente u sobi prema definisanom rasporedu sobe.

- Postavite recepcijski sto (M9) u centar sobe.
  - Postavite računarski uređaj (M10) na recepcijski sto i otvorite onlajn 360° muzej (LINK: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + pustite pozadinsku muziku

SCAN

- Postavite poster Ružičaste pantere (E1) na prednju stranu recepcijskog stola, jasno vidljiv učesnicima. Na poleđini napišite: ČESTITAMO, POBEGLI STE IZ SOBE!
- Pripremite uniformu ili kostim blagajnika (M11) i pobrinite se da ga game master nosi.

2. Postavite četiri škrinje u uglove sobe:

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

3. Postavite po jedan katanac pored svake škrinje ili pričvršćenu za nju:

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

4. Ubacite odgovarajuće materijale/elemente unutar svake škrinje.

- M1. Škrinja 1 (Institucionalno nasilje)

Co-funded by the European Union

- M12 Koverta 1
- E5 Pisano iskustvo osobe koja migrira
- M12 Koverta 2
- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 1 isečen na nepravilne komade i izmešan
- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 2 isečen na nepravilne komade i izmešan
- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 3 isečen na nepravilne komade i izmešan
- M12 Koverta 3 (napišite na...)
- E7 Beli papir + UV poruka
- M2. krinja 2 (Strukturno nasilje)
- M16 Sočivo će napuniti 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:

- E2, E3 i E4 treba da ostanu u posedu game mastera.

7. Pripremite tajmer M13. Blagajnik upravlja vremenom i objavljuje ga verbalno tokom igre.
8. Proverite internet vezu i uverite se da se onlajn muzej ispravno učitava.
9. Obavite završnu proveru svih katanaca, materijala i pozicija pre nego što dozvolite učesnicima da uđu u sobu.

Svi gorenavedeni koraci 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.

Co-funded by the European Union

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.

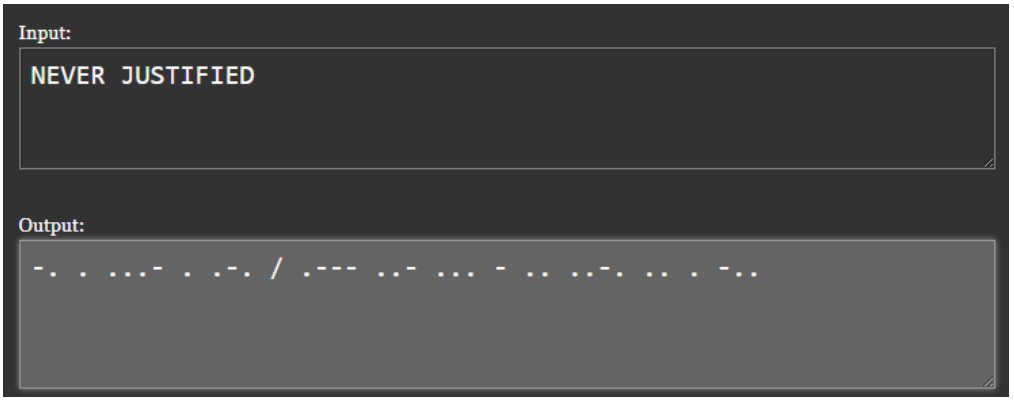
U prostoru igre, savetujemo da game master ostane malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno razvijaju, i kako bi bili manje u iskušenju da traže nagoveštaje ili da procenjuju reakcije game mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master igra ulogu blagajnika tokom igre.

Uloga se sastoji od **povremene interakcije** u sledećim trenucima:

- Olakšavanje situacija i pružanje nagoveštaja.
- Za škrinju M1 o institucionalnom nasilju, učesnici će doći do GM-a nakon završetka zagonetki tražeći svetlo — treba im dati UV svetlosni čitač, a oni će se vratiti i reći reč DOBRODOŠLI. Škrinja M1 završena. Dajte im žetone.
- Za škrinju M2 o strukturnom nasilju, učesnici će GM-u predati 5 zrna sočiva prethodno označenih crnim markerom. Škrinja M2 završena. Dajte im žetone.
- Za škrinju M3 o fizičkom nasilju, postavite gomilu belih papira prethodno uprljanih crvenim markerom koji imitira krv. Unutar svakog od njih Morseovim kodom je napisano jedno slovo izraza: NIKAD OPRAVDANO. Morseova slova reči *NIKAD* biće napisana crnim mastilom, a slova reči *OPRAVDANO* crvenim mastilom (vidljivo odvojena od crvenih mrlja). Igrači će vam reći ove dve reči kada pogode i završe škrinju.



Co-funded by the European Union

https://morsecodetranslator.com/

SCAN

- Za škrinju M4 o govoru mržnje, predaće vam papir kada završe test. Škrinja završena.
- Kada tim završi jednu škrinju, preuzmite ulogu blagajnika i, u zamenu za završene zadatke, dajte im ograničen broj žetona prema sledećem obrascu:
- Nije važno koju škrinju završe — raspodela žetona je sledeća:

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

- Sa završenom četvrtom škrinjom i nakon predaje finalnih 3 žetona, učesnici treba da poseduju (3 crvena žetona, 2 žuta žetona, 2 plava žetona i 1 beli žeton), a GAME MASTER POSTAVLJA SLEDEĆE PITANJE:

- DA LI BISTE ŽELELI DA PRIMITE MENI ŽETONA?

- (Game master treba da poseduje:
- E2. Šareni kartonski žetoni (3 crvena, 2 žuta, 2 plava, 1 beli) (prethodni deo)
- E3. Meni žetona
- E4. Finalni obojeni žetoni (narandžasti, zeleni, ljubičasti, roze) sa kodiranim brojevima napisanim na njima (pogledajte: Specifična GM uputstva 2.1.))

- Kada kažu da, dobijaju Meni žetona E3.
- Zatim blagajnik preuzima ulogu menjačnice — u zavisnosti od toga koje žetone razmene, blagajnik daje sledeće:

  - Učesnici daju 1 plavi + 1 žuti = Blagajnik daje 1 zeleni žeton
  - Učesnici daju 1 žuti + 1 crveni = Blagajnik daje 1 narandžasti žeton
  - Učesnici daju 1 plavi + 1 crveni = Blagajnik daje 1 ljubičasti žeton
  - Učesnici daju 1 crveni + 1 beli = Blagajnik daje 1 roze žeton

Poruke napisane na novim žetonima

🟠 **Orange token — ALMOST**	🟣 **Purple token — TO THE**
A (19) · L (4) · M (5) · O (7) · S (11) · T (12)	T (12) · O (7) · T (12) · H (26) · E (23)

Co-funded by the European Union

➡️ 19 4 5 7 11 12	➡️ 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

Ove poruke nisu nasumični brojevi; prate pravilo numeričke šifre: (i = 1, j = 2, k = 3, l = 4... Kada brojevi dostignu Ž = 18, vraćaju se na A = 19). To će znati zahvaljujući nagoveštajima napisanim na POSTERU Pink Pantera. GM treba da ih ohrabri da pogledaju u njega u slučaju da su izgubljeni.

Važna napomena o ometanju

Ako se učesnik previše fokusira na poster Pink pantera prerano, game master treba da preusmeri njihovu pažnju improvizacijom i navođenjem grupe nazad ka drugim zadacima, omogućavajući da poster ostane neprimećen do završne faze.

Finalni zaključak je razumevanje da je ROZE BOJA REŠENJE — učesnici će imati pred sobom poster Pink pantera, a na poleđini se nalazi poruka čestitanja: uspeli su da pobegnu.

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.

Dodatna uputstva:

Iskustvo počinje u onlajn muzeju. Učesnici treba pažljivo da ga istraže, jer informacije pronađene tamo pružaju kodove potrebne za otključavanje brava u fizičkoj sobi.

Brave se mogu otvoriti jedino kodovima dobijenim iz onlajn muzeja. Pogađanje kodova ili forsiranje brava nije dozvoljeno.

Kada se škrinja u potpunosti reši, učesnici moraju otići do blagajnika sa rezultatima kako bi verifikovali rešenje.

Obojeni žetoni se dobijaju isključivo od blagajnika i ne smeju se uzimati ili razmenjivati bez njegove potvrde.

Co-funded by the European Union

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.

Ovde se mogu dodati specifični nagoveštaji:

- Soba za bekstvo nije previše teška za razumevanje, ali treba napomenuti da blagajnik treba da ima razigran stav u trenutku davanja nagoveštaja.

3.4 Tok igre

1. Soba za bekstvo prati linearan, ali fleksibilan tok, kombinujući fazu onlajn istraživanja sa fizičkim iskustvom rešavanja problema. Redosled kojim se škrinje rešavaju može da varira, ali opšti tok igre ostaje isti.
2. Uvod i ulazak. Nakon uvoda i objašnjenja pravila od strane blagajnika, učesnici ulaze u sobu i zauzimaju svoje mesto kao posetioci muzeja. Blagajnik ih poziva da počnu istraživanjem onlajn muzeja.
3. Istraživanje onlajn muzeja. Učesnici pristupaju onlajn 360° muzeju sa računara na recepciji. Istražuju virtuelnu izložbu i imaju interakciju sa slikama koje su izložene. Muzej sadrži osam slika, organizovanih u parovima. Svaki par je povezan sa jednom vrstom nasilja i vodi do zajedničke logičke ili matematičke operacije. Rešavanje svake operacije daje četvorocifreni kod.
4. Otključavanje brava. Koristeći kodove dobijene iz onlajn muzeja, učesnici otključavaju odgovarajuće brave postavljene pored škrinji u sobi. Svaka brava daje pristup jednoj škrinji, ali učesnici sami odlučuju kojim redosledom ih otvaraju.
5. Rešavanje škrinji. Unutar svake škrinje:
    - M1: Otvaraju kovertu M12.1 i čitaju tekst, otvaraju kovertu M12.2 i rešavaju 3 zagonetke koje ih dovode do zaključka da od blagajnika zatraže svetlo. Pročitaće reč DOBRODOŠLI na poleđini svih koverti i reći tu reč blagajniku.
    - M2: Otvaraju škrinju i pronalaze 5 zrna sočiva označenih crnim permanentnim markerom. Predaju zrna sočiva blagajniku kako bi završili zadatak te škrinje.
    - M3: Učesnici otvaraju škrinju i pronalaze gomilu „krvavih“ papira. Otvarajući ih, pronalaze Morseovo slovo na svakom. Unutar škrinje nalazi se dekoder Morseovog koda.
    - M4: Otvaraju kutiju i uzimaju po jedan papir. Radi se o verziji testa od 3 minuta. Popunjavaju ga do kraja, predaju blagajniku i dobijaju žetone.

Co-funded by the European Union

6. Raspodela žetona. Nakon verifikacije rešenja, blagajnik daje obojene žetone prema broju već završenih škrinji. Redosled završavanja škrinji ne utiče na pravila raspodele žetona.
7. Faza razmene žetona. Nakon što se završe sve četiri škrinje i blagajnik preda finalne žetone, pita učesnike da li bi želeli da prime Meni žetona. Koristeći ovaj meni, učesnici mogu da razmene osnovne obojene žetone za nove boje u interakciji sa blagajnikom. Sve razmene moraju biti potvrđene od strane blagajnika.
8. Finalno rešenje. Kroz proces razmene, učesnici dobijaju nekoliko žetona, a posebno roze žeton — koji predstavlja finalni ključ sobe za bekstvo. Na njemu se nalazi numerička šifra koju će rešiti gledajući nagoveštaj na posteru Pink Pantera
9. Posmatranjem recepcijskog prostora i ponovnim povezivanjem boje sa posterom Ružičaste pantere, učesnici otkrivaju poslednji korak igre. Okretanjem postera otkriva se poruka čestitanja, čime je uspešno završena soba za bekstvo.
10. Kraj igre. Blagajnik potvrđuje da je soba za bekstvo završena i poziva učesnike da pređu na fazu 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.

Ovde treba dodati pitanja specifična za obrazovnu temu.

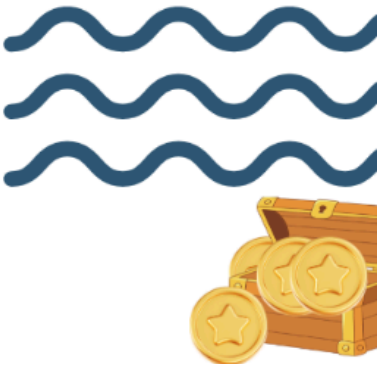
- Da li ste prepoznali fizičko nasilje tokom sobe za bekstvo? Možete li navesti jedan primer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Da li ste prepoznali institucionalno nasilje tokom sobe za bekstvo? Možete li navesti jedan primer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Da li ste prepoznali govor mržnje tokom sobe za bekstvo? Možete li navesti jedan primer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?
- Da li ste prepoznali strukturno nasilje tokom sobe za bekstvo? Možete li navesti jedan primer ove vrste nasilja koji vidite u svakodnevnom životu?

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

Co-funded by the European Union

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





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.



