INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Hiç Bitmeyen Savaş

Yöntemsel kılavuz

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Giriş

“Block H8 - Peace puzzles Toolkit” yöntemsel kılavuzu, gençleri oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla çatışma çözme becerileriyle buluşturmak ve güçlendirmek için bir metodoloji ve yenilikçi araçlar sunar; gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını yeni beceriler, yaklaşımlar ve yöntemlerle donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlar. Hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunmayı hedefler.

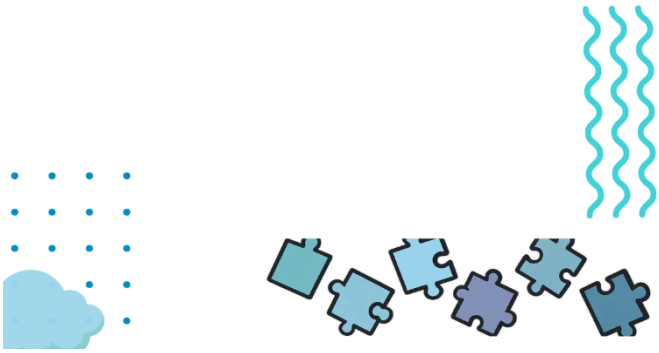
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan kuruluşların kapasitesinin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlıyoruz.

Bu araç setine 360 derece fotoğraf/video ve Artırılmış Gerçeklik gibi dijital unsurların dahil edilmesi, yaygın eğitime yenilikçi bir yaklaşım sunar. İçeriğin İngilizce, Hırvatça, Sırpça, İspanyolca, Yunanca ve Türkçe olarak erişilebilir olması; gençlik çalışanlarının, gençlik kuruluşlarının ve eğitim sağlayıcılarının aracı farklı dilsel ve kültürel bağlamlara saygı gösteren bir biçimde kullanabilmesini sağlar.

Gençler açısından bu Açık Eğitim Kaynaklarının genel amacı; aktif katılım yoluyla gençlerde eleştirel düşünme ve problem çözme, karar verme, takım çalışması, medya okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, liderlik, profesyonellik ve güçlü empati becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve böylece gençlerin çatışmaları önleme ve çözme kapasitelerini güçlendirmektir.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Yöntemsel Kılavuz; barış inşası, insan hakları, kapsayıcılık, şiddetsiz iletişim, duygusal zeka, dijital güvenlik ve ayrımcılığın önlenmesine odaklanan 8 eğitsel kaçış odası etkinliğinin hazırlanması ve uygulanması için pratik bir el kitabıdır.

Kılavuz her oda için ayrıntılı metodolojiler sunar. Her kaçış odası için mekanın görsel düzenini, eğitim hedeflerini, hedef grubu, erişilebilirlik ve uyarlama seçeneklerini, senaryoyu, oyunun amacını, oda düzenini, gerekli materyalleri, hazırlık sürecini, Oyun Yöneticisinin rolünü, oyunun akışını, önerileri, ipuçlarını ve değerlendirme sorularını açıklar; böylece hem yaygın hem de örgün öğrenme ortamlarında çalışan her uygulayıcı için kapsamlı bir araç sağlar.



Co-funded by the European Union

Proje bağlamı

"Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" gençlik alanında bir Erasmus+ KA2 İş Birliği Ortaklıkları projesidir. Proje, Studio B Derneği (Hırvatistan) koordinasyonunda; Sırbistan'dan Udruženje Svetlost, İspanya'dan ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU ve Kıbrıs'tan Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding ortaklığıyla yürütülmektedir. Proje, oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla 181 genci çatışma çözme becerileriyle buluşturmayı ve güçlendirmeyi; 130 gençlik çalışanını yeni beceriler, yaklaşımlar ve araçlarla donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Proje; hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunur. Katılımcı eylem araştırmasının ve yaratıcı oyunlaştırma yaklaşımının ardından ortaklar; gençlerin empati, iletişim ve çatışma çözme becerilerini geliştirmelerini destekleyen, 360° ve artırılmış gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli kaçış odaları dahil olmak üzere Açık Eğitim Kaynaklarını birlikte oluşturmuştur. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmekte ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl toplulukların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmeyi ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl topluluklara katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Co-funded by the European Union · Udruga Studio B · AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES · Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

Uygulama sürecinde ortaklar; barış inşası, çatışma dönüşümü, empati, insan hakları, iletişim ve gençler arasında iş birliğiyle bağlantılı konulara odaklanan eğitsel kaçış odalarının oluşturulması ve test edilmesi üzerinde birlikte çalışmıştır. Uluslararası iş birliği ve deneyim paylaşımı aracılığıyla proje, oyun temelli öğrenmenin ve yüksek katılımlı eğitim etkinliklerinin gençler arasında aktif katılımı ve anlamlı öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini araştırmıştır. Bu kılavuzdaki kaçış odaları, her biri 10 genç ve 2 gençlik çalışanından oluşan dört ulusal ekip tarafından geliştirilmiş; Mart 2026'da Sırbistan'ın Šabac kentinde uluslararası bir ortamda test edilmiş; bu hareketliliğe katılanların geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve son olarak Hırvatistan, Kıbrıs ve İspanya'daki yerel etkinliklerde kullanılacak hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, hem gençler hem de gençlik çalışanları için eğlenceli ve eğitici olan, geleneksel öğrenme yöntemlerinden çok daha derin bir sürükleyici deneyim sunan anlamlı bir öğrenme kaynağı oluşturmamızı sağlamıştır.

Bu kılavuz; eğitsel kaçış odalarını çalışmalarında kullanmak isteyen eğitimciler, gençlik çalışanları, eğitmenler, kolaylaştırıcılar ve kuruluşlar için pratik bir destek kaynağı olarak hazırlanmıştır.

Kılavuzu kullanmaktan, onu hazırlama sürecinde bizim aldığımız kadar keyif almanızı umuyoruz!

Hiç Bitmeyen Savaş

1 Giriş

A) Bağlam

Bu kaçış odası, şiddeti kapanmış tarihsel bir olgu yerine günümüzde süregelen toplumsal bir gerçeklik olarak ele alarak, oyunun anlatısını projenin eğitsel odağına bağlar. Müze metaforuyla katılımcılar; nefret söylemi, yapısal şiddet, kurumsal şiddet ve fiziksel şiddet gibi farklı şiddet biçimlerini keşfeder ve bunların gündelik toplumsal sistemlere nasıl yerleşmiş olduğunu anlar. Görevler, çağdaş toplumlarda dışlanma, ayrımcılık ve çatışmayı şekillendirmeye devam eden mekanizmaları yansıtarak gençleri, bu dinamikleri fark etme ve bunlarla mücadele etme konusundaki rollerini eleştirel biçimde değerlendirmeye teşvik eder.

B) Odanın görsel sunumu

Oda, beş ana unsura odaklanacak şekilde tasarlanmalıdır: Alanın dört köşesinde yer alan dört sergileme unsuru ve merkezde, kolayca ayırt edilebilen, üniformalı bir kasiyerin Oyun Yöneticisi olduğu bir karşılama noktası. Köşelerdeki dört unsur, kaçış odasında ele alınan dört şiddet türünü temsil eder ve kilitli sandıklar içeren "müze vitrinleri" olarak sunulur. Gerçek bir cam vitrine ihtiyaç yoktur; sandığın erişilebilir ve dokunulabilir olması gerekir. Burada "vitrin" ifadesi, müze sergisinde sergilenen bir nesne fikrini yansıtmak amacıyla kullanılır.

Odayı dekore edecek kişiler için ve pratik açıdan, mekan modern bir müze sergisi olarak düşünülebilir; odak noktası kapsamlı dekorasyondan ziyade sergilenen unsurlardır. Bu nedenle duvarları kaplamak, mevcut oda unsurlarını gizlemek veya karmaşık sahne tasarımları eklemek gerekli değildir. Sergi unsurları belirgin biçimde öne çıkarıldığı sürece odanın mevcut özellikleri görünür kalabilir.

Karşılama noktasında, materyal listesinde sağlanan büyük bir Pembe Panter posteri bulunmaktadır. Bu, kaçış odasının son bölümü için önemlidir.

Aydınlatma, atmosferin oluşturulmasında kilit rol oynar. Düşük seviyede genel bir ışıklandırma ile birlikte her köşe "vitrinine" yöneltilmiş bir odak ışığı, dikkati yönlendirmek ve hedeflenen atmosferi yaratmak için yeterlidir. Merkezi karşılama masasının da net biçimde görünür olması gerekir; böylece oyun boyunca katılımcılar ile kasiyer arasındaki etkileşim sorunsuz şekilde sürdürülebilir.

C) Eğitim hedefleri

- → Gençlerde, çağdaş toplumlarda var olan farklı şiddet biçimlerine dair farkındalık oluşturmak; özellikle nefret söylemi, yapısal şiddet, kurumsal şiddet ve fiziksel şiddete odaklanmak.
- → Katılımcıların, bu şiddet biçimlerinin nasıl birbiriyle bağlantılı olduğunu ve gündelik toplumsal bağlamlarda hem bireysel hem de sistemsel düzeyde nasıl işlediğini fark etmelerini desteklemek.
- → Katılımcıları bilgiyi analiz etmeye, örüntüleri tanımaya ve online ile fiziksel ortamlarda keşfedilen ipuçları arasında bağlantılar kurmaya teşvik ederek eleştirel düşünmeyi geliştirmek.

Co-funded by the European Union

- → Mantık yürütme, yorumlama ve karar verme becerileri gerektiren işbirlikçi görevler aracılığıyla, deneme-yanılma yönteminden ziyade problem çözme becerilerini geliştirmek.
- → Katılımcıları, ilerleme kaydetmek için iş birliği, rol dağılımı ve ortak sorumluluğun gerekli olduğu durumlarla karşı karşıya bırakarak takım çalışması ve iletişim becerilerini güçlendirmek.
- → Şiddetin bireyler ve topluluklar üzerindeki etkisi ile bu sorunları fark etme ve ele alma konusundaki kendi rolleri üzerine düşünmeye davet ederek empati ve farklı bakış açıları geliştirmeyi teşvik etmek.
- → Gençlerin, kendi yerel bağlamlarında ve Avrupa düzeyinde şiddet, ayrımcılık ve dışlanmaya nasıl karşılık verebilecekleri üzerine düşünmeleri için alan yaratarak aktif vatandaşlığı teşvik etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 4-6 katılımcı

Grup profili: Bu kaçış odası, toplumsal meseleler ve çağdaş sorunlarla ilgilenen gençlere yöneliktir. Konular hakkında önceden bilgi sahibi olmak ya da kaçış odası deneyimi yaşamış olmak gerekli değildir. Katılımcıların, grup ortamında iş birliği yapmaya, iletişim kurmaya ve problem çözme süreçlerine aktif olarak katılmaya istekli olmaları beklenir.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, farklı ihtiyaçları olan katılımcıların deneyime anlamlı biçimde katılabilmesini ve grup sürecine katkıda bulunabilmesini sağlamak üzere erişilebilirlik gözetilerek tasarlanmıştır. Etkinlik karmaşık toplumsal temaları iş birliği yoluyla ele aldığından, tüm temel bulmacalar, talimatlar ve görevler hiçbir katılımcının fiziksel, duyusal veya bilişsel engeller nedeniyle dışlanmaması için uyarlanabilir olmalıdır.

Tüm temel bilgiler mümkün olduğunca görsel ve sözlü formatlarda sunulmalıdır. Kolaylaştırıcıların talimatları açık biçimde açıklamaları, gerektiğinde temel mesajları tekrarlamaları ve her katılımcının rolünü ve her aşamanın amacını anladığından emin olmaları teşvik edilir. Yazılı materyaller kullanılıyorsa, grubun ihtiyaçlarına göre büyütülebilir, sadeleştirilebilir veya yüksek sesle okunabilir.

Oda hazırlanırken fiziksel erişilebilirliğe özel önem verilmelidir. Dört sergi köşesi ile merkezi karşılama noktası arasında tekerlekli sandalye hareketi için yeterli alan sağlayın. Engellenmiş geçitlerden, dengesiz nesnelerden veya katılımcıların aşırı eğilmesini, tırmanmasını ya da gereksiz fiziksel güç gerektiren hareketler yapmasını zorunlu kılan düzenlerden kaçının. Sandıklar, kilitli kutular, ipuçları ve etkileşimli materyaller tüm oyuncuların erişebileceği yüksekliklere yerleştirilmelidir.

Bazı görevler küçük nesneleri kullanmayı, kod okumayı veya fiziksel ve dijital ortamlar arasında geçiş yapmayı gerektirdiğinden, kolaylaştırıcılar gerektiğinde oyun mekaniklerini uyarlayabilir. Örneğin katılımcılar ikili çalışabilir, sözlü destek alabilir, alternatif formatlar kullanabilir veya ekip içinde birbirini tamamlayan roller üstlenebilir. Etkinliğin eğitsel değeri

Co-funded by the European Union

görevleri yalnızca tek bir belirli yöntemle tamamlamakta değil; iş birliği, düşünme ve katılımda yatar.

Esneklik özellikle teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar grubun yapısına göre süreyi değiştirebilir, sorumlulukları yeniden dağıtabilir, belirli adımları sadeleştirebilir veya ek ipuçları sağlayabilir. Amaç yalnızca odaya erişim değil; katılmak, eleştirel düşünmek, iş birliği yapmak ve öğrenme deneyiminin tamamından keyif almak için eşit fırsat sağlamaktır.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

HİÇ BİTMEYEN SAVAŞ günümüz toplumlarında hâlâ varlığını sürdüren farklı şiddet biçimlerini sergileyen bir müzede geçmektedir. Katılımcılar, ziyaretçi rolüyle sergiyi keşfetmeye, gösterilen unsurları incelemeye ve sergiler arasındaki gizli bağlantıları ortaya çıkarmaya davet edilir.

Bazı sergiler erişilebilir durumdayken, bazıları kapalıdır ve açılabilmeleri için daha derin bir anlayış gerektirir. Zaman sınırlıdır ve müzenin tüm mesajı ancak iş birliği ve eleştirel düşünme sayesinde ortaya çıkarılabilir.

2.2 Oyunun amacı

Oyunun amacı, katılımcıların müzede başarılı bir şekilde ilerleyerek kısıtlı sergilere erişmeleri, birbiriyle bağlantılı görevleri çözmeleri ve verilen süre içinde hem online hem de fiziksel ortamlarda ilerlemeleridir. Oyuncuların bilgi toplaması, örüntüleri fark etmesi ve bir alanda keşfettiklerini diğer alanda ilerlemek için kullanması gerekir.

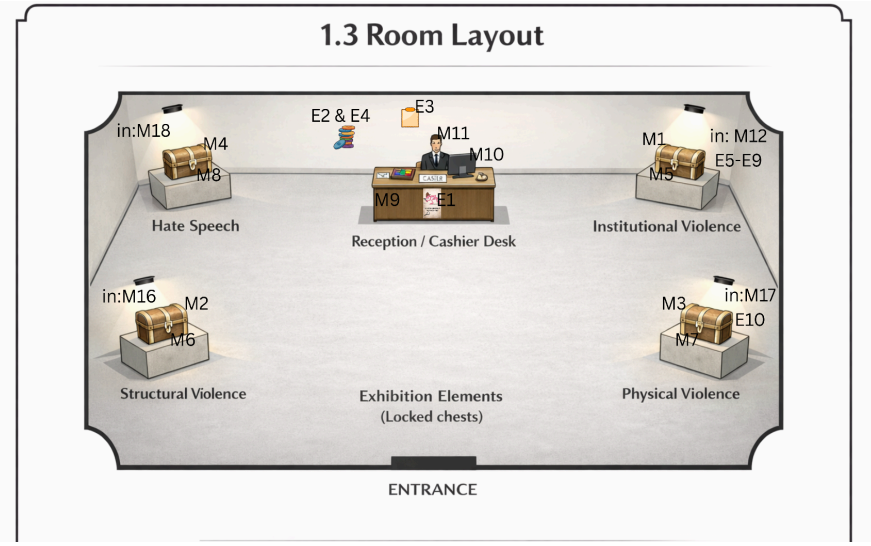
Oyun, ilerlemenin yalnızca iş birliği yoluyla mümkün olacağı şekilde tasarlanmıştır. Katılımcılar, sergilerin kilidini açmak ve ilerlemek için bulgularını paylaşmalı, eylemlerini koordine etmeli ve ortak kararlar almalıdır. Bireysel başarı yeterli değildir; deneyimin tamamlanabilmesi için grubun bir bütün olarak hareket etmesi gerekir.

Temel hedef, sergi rotasını tamamlamak ve müzenin kapanış bölümüne ulaşmaktır. Bu aşamada, daha önce toplanmış tüm unsurlar bir araya gelerek katılımcıların kaçış odasını tamamlamasını sağlar.

2.3 Oda düzeni

Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:

Co-funded by the European Union



**Kutuların isimlendirilmesi gerekmez, ne olduklarını kendileri tahmin edebilir.*

2.4 Materyaller

Odada:

- → M1. Kutu 1 (Kurumsal Şiddet) **Kilitle kilitlenebilen herhangi bir kutu olabilir
- → M2. Kutu 2 (Yapısal Şiddet)
- → M3. Kutu 3 (Fiziksel Şiddet)
- → M4. Kutu 4 (Nefret söylemi)
- → M5. Kilit 1 (4 haneli) Yalnızca 3 haneli kilidiniz varsa, kodun ilk üç rakamını kullanın
- → M6. Kilit 2 (4 haneli)
- → M7. Kilit 3 (4 haneli)
- → M8. Kilit 4 (4 haneli)
- → M9. Karşılama noktası (masa ya da benzeri bir alan)
- → M10. Karşılama noktasında bilgisayar – burada 360° müzesi görüntülenecektir is (https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/). Arkaplan müziği için hoparlöre bağlanmalıdır.

→ → SCAN

- → M11. Kasiyer için üniforma/kostüm
- → M12 1-2-3 numaralı Zarflar (arkasına birçok kez UV ile yazın: HOŞGELDİNİZ (bknz. DIY belgesinde örnek)

Oyun Yöneticisinde bulunacak materyaller:

- → M13. Zamanlayıcı (oyun yöneticisi, katılımcıları zamanla ilgili bilgilendirir)

Co-funded by the European Union

→ M14. Bulmaca çözmeleri gerektiğinde kullanmak üzere Kalem ve kağıt.

→ M15 UV Işığı

→ M16 Bir kutuyu doldurmak için yeterli kiloda mercimek - 5 tanesinin üzerine siyah kalemle “X” işareti yazılmalıdır.

→ M17 Mors Kodu yazılan “kanlı” kağıtlar

→ M18 Katılımcı sayısı kadar basılı Nefret Söylemi Testi

Daha önce hazırlanacak materyaller:

→ M19 UV kalemi

→ M20 Siyah Marker

Ek olarak:

Telefon kullanımı:

Katılımcılar kendi telefonlarını kullanmamalıdırlar. Tüm dijital etkileşim karşılaşma noktasındaki bilgisayarda gerçekleşir.

Ses ve müzik:

“Pink Panther Theme” (Henry Mancini), katılımcıların dikkatini dağıtmadan araştırma atmosferini desteklemek amacıyla düşük ses seviyesinde bir döngü halinde çalınır.

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

SCAN

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

SCAN

Google Drive (İndirilmiş dosya):
https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYl0yT3LiWMVXSV/view?usp=sharing

SCAN

Işıklandırma:

Aydınlatma sabit tutulur; düşük seviyede genel bir ışıklandırma ve her sergi unsuruna yönlendirilmiş tek bir odak ışığı kullanılır.

Teknik detaylar:

Stabil bir internet bağlantısı ve çalışan bir bilgisayar gereklidir. Oyun başlamadan önce Oyun Yöneticisi tüm teknik unsurları kontrol eder.

Zamanlayıcı:

Co-funded by the European Union

Zamanlayıcı kasiyer tarafından kontrol edilir. Süre, kilit anlarda (örn. “son 30 dakika”, “son 20 dakika”) ya da istendiğinde açıklanır. Toplam süre 45 dakikadır.

2.5 Odanın kurulumu

Her katılımcı grubu kaçış odası macerasına başlamadan önce aşağıdaki adımları uygulamanız gerekir.

1. Tüm fiziksel materyaller ve unsurlar, oda düzenine uygun şekilde yerleştirilir.

→ Merkezde, karşılama masası (M9) konumlandırılır.

→ Bilgisayarı (M10) karşılama masasının üzerine yerleştirin ve çevrim içi 360° müzeyi açın (BAĞLANTI: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + Arka plan müziğini başlatın.

→

→ SCAN

→ Pink Panther posteri (E1) resepsiyon masasının ön yüzüne, katılımcılar tarafından net şekilde görülebilecek biçimde yerleştirilir. Posterin arka yüzüne “TEBRİKLER! ODADAN ÇIKMAYI BAŞARDINIZ!” yazılır.

→ Kasiyer kostümü (M11) hazırlanır ve Oyun Yöneticisi tarafından giyilir.

2. Dört kutu odanın köşelerine yerleştirilir:

→ M1 (Kurumsal Şiddet),

→ M2 (Yapısal Şiddet),

→ M3 (Fiziksel Şiddet),

→ M4 (Nefret Söylemi).

3. Her kutunun yanına ya da üzerine birer kilit yerleştirilir

→ M5 ile M1, (kod 3600)

→ M6 ile M2, (kod 3500)

→ M7 ile M3, (kod 2000)

→ M8 ile M4, (kod 1088)

4. Gerekli materyalleri/elementleri kutuların içlerine yerleştirin.

→ M1. Kutu 1 (Kurumsal Şiddet)

→ M12 Zarf 1

→ E5 Göç eden birinin yazılı deneyimi

→ M12 Zarf 2

→ E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 1

→ E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 2

Co-funded by the European Union

→ E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 3

→ M12 Zarf 3 (arkasına birçok kez UV ile yazın: HOŞGELDİNİZ)

→ E7 Beyaz Kağıt + UV Mesajı

→ M2. Kutu 2 (Yapısal Şiddet)

→ M16 Kutuyu dolduracak kadar mercimek

→ M3. Kutu 3 (Fiziksel Şiddet)

→ M17 ve E8 içinde

→ M4. Kutu 4 (Nefret Söylemi)

→ E9 içinde

5. Tüm kutuları kapatıp kilitleyin (M1–M4).
6. Renkli jetonları hazırlayın:

→ E2, E3 & E4 Oyun Yöneticisinde bulunmalıdır.

7. Zamanlayıcıyı hazırlayın M13. Kasiyer zamanı yönetir ve oyun sırasında sözlü olarak dile getirir.
8. İnternet bağlantısını kontrol edin ve online müzenin yüklendiğinden emin olun.
9. Katılımcılar girmeden, kilitleri, materyalleri ve her şeyin yerini son bir kez kontrol edin.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

→ Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.

→ Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3 Adım adım uygulama

3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

→ Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;

→ Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;

→ Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

Co-funded by the European Union

→ Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

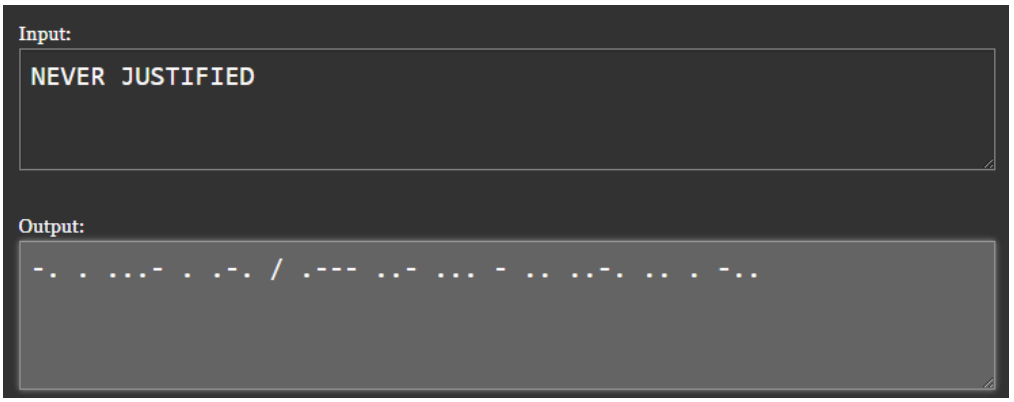
Oyun alanında, oyuncuların kendi başlarına gelişebilmeleri ve ipucu isteme ya da oyun yöneticisinin tepkilerini yorumlama eğiliminden uzak durabilmeleri için, oyun yöneticisinin gruptan biraz uzakta kalmasını öneririz.

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun Yöneticisi, oyun sırasına kasiyer rolünü oynar.

Bu sırada şunları yerine getirir:

- Durumu gözlemler ve ipuçları sağlar
- M1 Kutusu (Kurumsal Şiddet) için katılımcılar, bulmacayı çözdükten sonra gidip Oyun Yöneticisinden ışığı ister. Onlara UV ışığını verir. Sonra gelip ona HOŞGELDİNİZ derler ve M1 kutusunu tamamlamış olurlar. O da onlara jetonları verir.
- M2 Kutusu (Yapısal Şiddet) için katılımcılar, Oyun Yöneticisine işaretlenmiş 5 mercimek verir. M2 Kutusunu tamamlamış olurlar ve onlara jeton verilir.
- M3 Kutusuna (Fiziksel Şiddet), kan izlenimi vermek için kırmızı boyayla boyanmış beyaz kağıtlar yerleştirilir. Her bir kağıt parçasında bir harfin mors kodu yazılır. Bu harfler GEREKÇE YOK sözünü oluşturur. GEREKÇE kelimesinin *harflerinin* mors kodları siyah kalemle, *YOK* kelimesinin harflerinin mors kodları ise kırmızı kalemle yazılır. Bu kutuyu tamamlamak için bu iki kelimeyi söylemeleri gerekir.



https://morsecodetranslator.com/

SCAN

- M4 Kutusu (Nefret Söylemi) için testi tamamladıktan sonra, kağıdı size verirler. Kutu tamamlanır.
- Takım bir sandığı tamamladıktan sonra, kasiyer rolünü üstlenin ve tamamlanan görevler karşılığında onlara şu şekilde jeton verin:
- Hangi kutuyu tamamladıklarına bakılmaksızın, jetonlar şöyle verilir

→ 1. Kutu tamamlanınca 1 jeton (herhangi bir renk)

Co-funded by the European Union

→ 2. Kutu tamamlanınca 2 jeton verilir (herhangi bir renk)

→ 3. Kutu tamamlanınca 2 jeton verilir (herhangi bir renk)

→ 4, Kutu tamamlanınca 3 jeton verilir (herhangi bir renk)

- 4. kutu tamamlanınca ve son 3 jeton da onlara verilince, ellerinde 3 kırmızı, 2 sarı, 2 mavi ve 1 beyaz jeton bulunur. Oyun Yöneticisi onlara şu soruyu sorar:

→ JETON MENÜSÜNÜ GÖRMEK İSTER MİSİNİZ?

- (Oyun Yöneticisinde şunlar bulunmalıdır:
→ E2. Karton renkli jetonlar (3 Kırmızı, 2 Sarı, 2 Mavi, 1 Beyaz) (önceki kısımda açıklandı)
→ E3. Jeton Menüsü
→ E4. Farklı renklerdeki jetonlar (Turuncu, Yeşil, Mor ve Pembe). Üzerlerinde kodlar bulunur.
- Evet dediklerinde, Jeton Menüsü E3 onlara verilir.
- Ticaret ofisi rolü üstlenen kasiyer, verdikleri jetonların renklerine göre şöyle takasta bulunur:

  → 1 mavi + 1 sarı verirlerse, onlara 1 yeşil jeton verilir

  → 1 sarı + 1 kırmızı jeton verirlerse, onlara 1 turuncu jeton verilir

  → 1 mavi + 1 kırmızı jeton verirlerse, onlara 1 mor jeton verilir

  → 1 kırmızı + 1 beyaz jeton verirlerse, onlara 1 pembe jeton verilir

Yeni jetonlara yazılacak olan mesajlar:

🟠 **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

Bu mesajlar **rastgele sayılar değil,** spesifik bir sayısal şifre kuralını izlerler: (i = 1, j = 2, k = 3, l =4..... Sayılar Z = 18'e ulaşınca, A= 19'a geri dönerler). PEMBE PANTER POSTERİ'nde yazılan "1PUÇLARI" kelimesinden dolayı anlayacaklar. Fark edememeleri durumunda, Oyun Yöneticisi postere bakmak için onları teşvik etmelidir.

Önemli "dikkat dağıtma" notu

Co-funded by the European Union

Bir katılımcı Pembe Panter posterine çok erken odaklanırsa, Oyun Yöneticisi dikkatlerini başka bir yere yönlendirmeli ve posterin son aşamaya kadar dikkat çekmemesini sağlamalıdır.

Son aşamada katılımcılar PEMBE RENGİN ÇÖZÜM OLDUĞUNU anlar. Önlerinde bulunan PEMBE PANTER POSTERİNİN arkasında, odadan başarıyla kaçtıklarını bildiren bir tebrik mesajı vardır.

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtması ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa senaryoyu açıklayın ve süre hakkında bilgi verin.

Katılımcılara daha önce kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun; oynamamışlarsa, kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini onlara açıklayın.

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- → Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin, özen ve dikkatle davranın.
- → Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- → Etkili İletişim Kurun. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- → Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını **dinlemek** çok önemlidir.
- → Kaynaklarınızı akıllıca kullanın. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- → Zorluklara çözüm bulmak için yaratıcı düşünün ve kalıpların dışında düşünün.
- → Odaklanın. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- → Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- → Zamanınızı iyi yönetin. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- → Olumlu ve cesaret verici olun. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- → Gerekirse yardım isteyin. Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- → Güvenlik kurallarına uyun. Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar

Co-funded by the European Union

verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.

→ Her şeyden önce, bu deneyimin tadını çıkarmayı unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

*İPUCU- Talimatları oyun alanının dışında, tercihen oyuncuların oyun yöneticisinin söylediklerine odaklanabilecekleri daha sessiz bir alanda vermek daha iyidir.

Ek talimatlar:

Deneyim online müzede başlar. Katılımcılar müzeyi dikkatlice incelemeli çünkü oradaki kodlar fiziksel odadaki kilitleri açmalarını sağlayacaktır.

Kilitler yalnızca online müzeden edinilen kodlarla açılabilir. Kod tahmini yapmak ya da kilitleri zorlamak mümkün değildir.

Bir kutu tamamen çözüldüğü zaman, katılımcılar kasiyere gidip çözümleri doğrulamalıdır.

Renkli jetonlar yalnızca kasiyer tarafından sağlanır ve onun izni olmadan alınmamalı ya da takas edilmemelidirler.

3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları gözlemlemeli ve onlara bazı ipuçları veya püf noktaları vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda, duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

Buraya özel ipuçları eklenebilir:

→ Kaçış odası zor değil ancak ipucu verirken kasiyerin neşeli bir tavır sergilemesi önemlidir.

3.4 Oyunun seyri

1. Kaçış odası doğrusal ancak esnek bir akışı takip eder; çevrim içi keşif aşamasını fiziksel problem çözme deneyimiyle birleştirir. Sandıkların çözülme sırası değişebilir, ancak oyunun genel ilerleyişi aynı kalır.
2. Giriş ve odaya giriş. Kasiyerin tanıtımı yapması ve kuralları açıklamasının ardından katılımcılar odaya girer ve müze ziyaretçisi rollerini alırlar. Kasiyer, oyuna online müzeyi keşfederek başlamalarını ister.
3. Online müze keşfi. Katılımcılar, karşılama noktasındaki bilgisayardan online 360° müzeye erişir. Sanal sergiyi keşfeder ve sergilenen tablolarla etkileşime girerler. Müze, çiftler halinde düzenlenmiş sekiz tablo içerir. Her tablo çifti bir şiddet türüyle ilişkilidir ve ortak bir mantıksal ya da matematiksel işleme yönlendirir. Her işlemin çözümü dört haneli bir kod verir.
4. Kilitlerin açılması. Katılımcılar, online müzeden elde ettikleri kodları kullanarak odadaki kutuların kilitlerini açarlar. Her kilit bir kutuya erişim sağlar, ancak kutuları hangi sırayla açacaklarına katılımcılar karar verir
5. Kutuların çözülmesi. Her kutunun içinde:

Co-funded by the European Union

- → M1: Katılımcılar M12.1 zarfını açıp metni okurlar. Ardından M12.2 zarfını açar ve kendilerini kasiyerden ışığı isteme sonucuna götürecek 3 bulmacayı çözerler. Zarfların arka yüzünde yazılı olan "HOŞGELDİNİZ" kelimesini fark eder ve bu kelimeyi kasiyere söylerler.
- → M2: Katılımcılar kutuyu açar ve siyah kalıcı kalemle işaretlenmiş 5 mercimek bulurlar. Görevi tamamlamak için mercimekleri kasiyere verirler.
- → M3: Katılımcılar kutuyu açar ve içinde çok sayıda kanlı kağıt bulurlar. Kağıtları açtıklarında her birinde bir mors harfi olduğunu keşfederler. Kutunun içinde ayrıca bir mors kod çözücü bulunur.
- → M4: Katılımcılar kutuyu açar ve kişi başı bir kağıt alırlar. Bu, "3 Dakika Testi"nin bir versiyonudur. Testi sonuna kadar tamamlayıp kasiyere teslim ederler ve jetonlarını alırlar.

6. Jeton dağıtımı. Kasiyer, çözümleri doğruladıktan sonra tamamlanan kutunun sayısına göre renkli jetonlar verir. Kutuların hangi sırayla tamamlandığı jeton dağıtım kurallarını etkilemez.
7. Jeton değişim aşaması. Dört kutunun tamamlanmasının ve son jetonların verilmesinin ardından kasiyer, katılımcılara "Jeton Menüsü"nü görmek isteyip istemediklerini sorar. Katılımcılar bu menüyü kullanarak temel renkli jetonları yeni renklerle değiştirebilir. Tüm değişimler kasiyer tarafından onaylanmalıdır.
8. Final çözümü. Değişim süreci boyunca katılımcılar çeşitli jetonlar elde eder; özellikle pembe jeton, kaçış odasının son anahtarını temsil eder. Bu jetonun üzerinde sayısal bir kodlama bulunur ve katılımcılar bu kodu Pembe Panter posterindeki ipucuyla çözerler.
9. Katılımcılar karşılama noktasını gözlemleyip renk ile Pembe Panter posteri arasındaki bağlantıyı tekrar kurarak oyunun son adımını keşfederler. Posterin çevrilmesiyle tebrik mesajı ortaya çıkar ve kaçış odasının başarıyla tamamlandığı anlaşılır.
10. Oyunun sonu. Kasiyer, kaçış odasının tamamlandığını doğrular ve katılımcıları değerlendirme aşamasına davet eder.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

Eğitim konusuna özgü sorular buraya eklenmelidir.

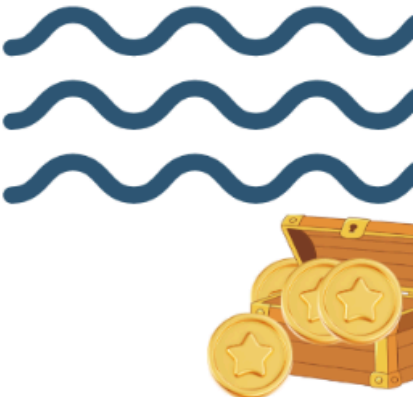
Co-funded by the European Union

- → Kaçış odası sırasında Fiziksel Şiddet gözlemlediniz mi? Günlük yaşamınızda bununla ilgili örneğiniz var mı?
- → Kaçış odası sırasında Kurumsal Şiddet gözlemlediniz mi? Günlük yaşamınızda bununla ilgili örneğiniz var mı?
- → Kaçış odası sırasında Nefret Söylemi gözlemlediniz mi? Günlük yaşamınızda bununla ilgili örneğiniz var mı?
- → Kaçış odası sırasında Yapısal Şiddet gözlemlediniz mi? Günlük yaşamınızda bununla ilgili örneğiniz var mı?

Grup fotoğrafı çekin: Tamamlamalarını kutlamak için oyun yöneticisi katılımcıların fotoğrafını çeker.

Katılımcıların geri bildirimi: Oyun yöneticisi, katılımcıları geri bildirim vermeye davet eder.





Co-funded by the European Union

Künye

Bu Yöntemsel Kılavuz, Erasmus+ projesi “Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” kapsamında hazırlanmıştır.

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

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

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

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

Temmuz 2026.



