



Block H8

Peace puzzles Toolkit

Ο μεθοδολογικός οδηγός



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

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

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	3
Πλαίσιο του έργου	4
1. Ο Κύκλος	5
1.1 Εισαγωγή	5
1.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	6
1.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	10
2. Το Γραφείο	15
2.1 Εισαγωγή	15
2.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	16
2.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	20
3. Πραγματικότητα.404	27
3.1 Εισαγωγή	27
3.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	29
3.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	34
4. Ο Πόλεμος που Δεν Τελειώνει Ποτέ	39
4.1 Εισαγωγή	39
4.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	41
4.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	46
5. Αποστολή Log Out	53
5.1 Εισαγωγή	53
5.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	54
5.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	57
6. Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών	63
6.1 Εισαγωγή	63
6.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	64
6.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	67
7. Ο Νόμος του Βασιλιά	74
7.1 Εισαγωγή	74
7.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	75
7.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	79
8. Alien Accord	85
8.1 Εισαγωγή	85
8.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα	87
8.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα	89
Στοιχεία Έκδοσης	96

Εισαγωγή

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

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

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

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

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

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



Πλαίσιο του έργου

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



Udruženje Svetlost



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

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

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

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

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

1. Ο Κύκλος

1.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Το «*The Loop*» είναι ένα εκπαιδευτικό escape room που επικεντρώνεται στο θέμα της επαφής με περιθωριοποιημένες ομάδες, το οποίο προέκυψε από την έρευνα που διεξήγαγαν οι ομάδες νέων στις χώρες-εταίρους κατά τα αρχικά στάδια του προγράμματος IPP. Το escape room συνδέεται με τους γενικούς στόχους του προγράμματος, καθώς προσφέρει έναν καινοτόμο τρόπο για να συζητηθούν θέματα όπως η περιθωριοποίηση, οι διακρίσεις και τα ανθρώπινα δικαιώματα. Το escape room εξερευνά την ιστορία διαφόρων περιθωριοποιημένων ομάδων (όπως η κοινότητα ΛΟΑΤΚΙ+, οι μετανάστες/πρόσφυγες και τα άτομα με αναπηρίες) στο πλαίσιο των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, σύμφωνα με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων.

Αποποίηση ευθύνης: Αυτό το escape room αγγίζει ευαίσθητα θέματα, όπως αυτά που αφορούν τη σεξουαλικότητα, το φύλο, τις ικανότητες και το νομικό καθεστώς (π.χ. καθεστώς μεταναστών, προσφύγων), καθώς και τη σεξουαλική υγεία.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Ο χώρος χωρίζεται σε 4 περιοχές με γραμμές που έχουν σχεδιαστεί με κολλητική ταινία στο δάπεδο: μία περιοχή αντιπροσωπεύει τη μηχανή του χρόνου και οι τρεις υπόλοιπες αντιπροσωπεύουν την ιστορία διαφόρων περιθωριοποιημένων κοινοτήτων/ομάδων, όπως η queer κοινότητα, καθώς και παράγοντες όπως η μετανάστευση και η μετακίνηση ή διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας που μπορεί να οδηγήσουν στην περιθωριοποίηση ορισμένων ομάδων/ατόμων.

Η Περιοχή 1 είναι η μηχανή του χρόνου, στην οποία οι συμμετέχοντες συναντούν ένα γραφείο (καλυμμένο με αλουμινόχαρτο ή γυαλιστερό χαρτί) που έχει μια φουτουριστική αίσθηση.

Η Περιοχή 2 (στα αριστερά) αντιπροσωπεύει έναν χώρο ομάδας για τα δικαιώματα ΛΟΑΤΚΙ+, ο οποίος έχει μια ποικιλία από αφίσες και σημαίες στον τοίχο.

Η Περιοχή 3 είναι το τμήμα «απολεσθέντων και ευρεθέντων» ενός αεροδρομίου στη Γερμανία. Έχει τρεις φακέλους (που αντιπροσωπεύουν αποσκευές/βαλίτσες) ο ένας δίπλα στον άλλο. Αυτός ο χώρος εστιάζει σε διάφορες αιτίες μετανάστευσης, όπως η διαρροή εγκεφάλων, περιβαλλοντικοί λόγοι/κλιματική αλλαγή/φυσικές καταστροφές και συγκρούσεις/πόλεμος/εκτοπισμός.

Η Περιοχή 4 αντιπροσωπεύει μια έκθεση για τους τρόπους επικοινωνίας. Ο τοίχος σε αυτόν τον χώρο έχει εικόνες συμβόλων που αντιπροσωπεύουν κάποια μορφή γλώσσας και εργαλείου επικοινωνίας. Υπάρχουν εικόνες αιγυπτιακών ιερογλυφικών, νοηματικής γλώσσας, αλφαβήτου, αριθμών και emoji. Αυτός ο χώρος προσκαλεί τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη νοηματική γλώσσα για να αποκαλύψουν ένα από τα στοιχεία.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- ☐ Να αναγνωρίσουν και να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με ορισμένες περιθωριοποιημένες ομάδες, ιδίως την κοινότητα των ΛΟΑΤΚΙ+, τους μετανάστες, τους πρόσφυγες και τα άτομα με αναπηρία.
- ☐ Να κατανοήσουν τις προκαταλήψεις και τις διακρίσεις που βιώνουν οι περιθωριοποιημένες ομάδες.

- Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με το κίνημα των περιθωριοποιημένων ομάδων από τη σκοπιά των δικαιωμάτων.
- Να **κατανοήσουν καλύτερα** την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου.
- Να αναπτύξουν **κριτική και αναλυτική σκέψη**.
- Να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά τη **συνεργασία και την ομαδική εργασία**.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6-8 άτομα

Προφίλ ομάδας: Νέοι και/ή εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση των περιθωριοποιημένων ομάδων και της κατάστασής τους από την οπτική γωνία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα **βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες** έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

1.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

1.2.1 Σενάριο

Καλώς ήρθατε, ταξιδιώτες του χρόνου.

*Το Συμβούλιο σας επέλεξε για μια αποστολή. Κάτι πολύ περίεργο συνέβη και πρέπει να δράσετε γρήγορα. Τα άρθρα της **Οικουμενικής Διακήρυξης των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου** έχουν εξαφανιστεί από την ιστορία!*

Αν η Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου δεν βρεθεί, οι άνθρωποι μπορεί να ξεχάσουν τα δικαιώματά τους. Αν οι άνθρωποι ξεχάσουν τα δικαιώματά τους, δεν θα μπορούν να τα υπερασπιστούν. Αν δεν μπορούν να υπερασπιστούν τα δικαιώματά τους, δεν θέλω καν να σκεφτώ τις συνέπειες.

Θα πρέπει να ταξιδέψετε σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, να μάθετε για διαφορετικές ομάδες που έχουν βιώσει διαφορετικούς αγώνες. Μερικοί μπορεί να βρίσκονται σε πολύ διαφορετικούς δρόμους από εσάς. Τα άρθρα είναι διάσπαρτα σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, μερικά μπορεί να είναι σε κοινή θέα... για άλλα, ίσως χρειαστεί να ψάξετε λίγο πιο βαθιά!

Η αποστολή σας είναι απλή: Βρείτε τα άρθρα. Επανορθώστε τη διακήρυξη. Σπάστε τον κύκλο. Αποκαταστήστε την ελπίδα και την ανθεκτικότητα. Σώστε την ανθρωπότητα. Πανεύκολο.

1.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

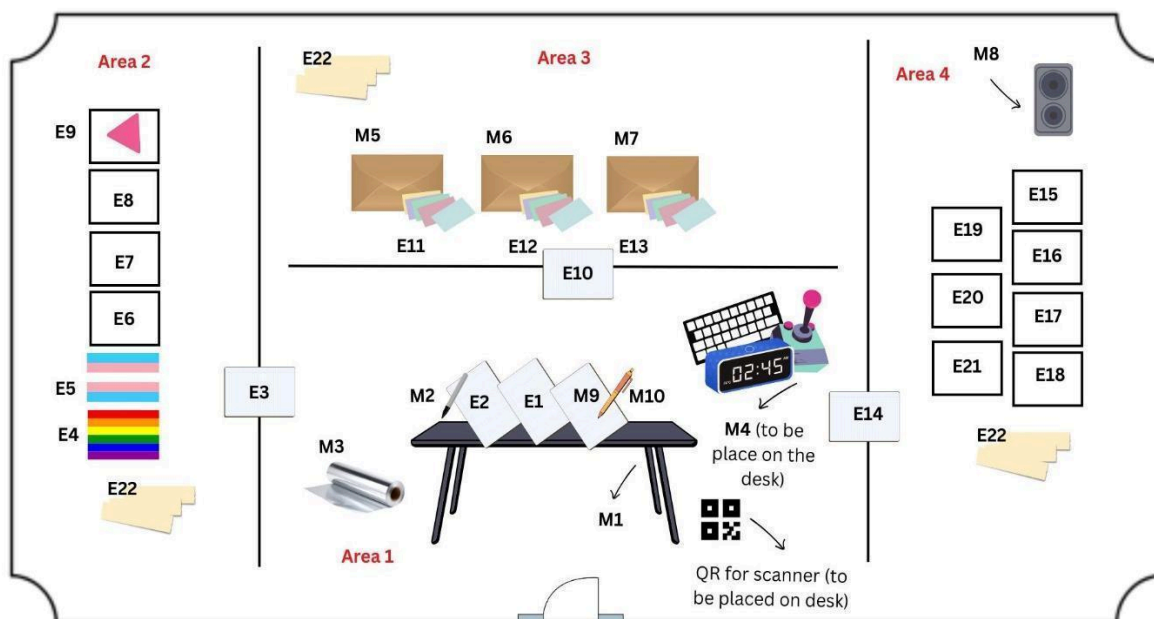
Το «*The Loop*» είναι ένα escape room που προσομοιώνει ένα ταξίδι στο χρόνο μέσα από διαφορετικές χρονικές περιόδους. Στόχος είναι **η συλλογή πληροφοριών σχετικά με διάφορες περιθωριοποιημένες ομάδες ή τους παράγοντες που οδηγούν στην περιθωριοποίηση**. Οι συμμετέχοντες θα επισκεφθούν τους **διάφορους χώρους** για να μάθουν για τις διαφορετικές ομάδες, να εντοπίσουν τα χαμένα τεκμήρια και να συναρμολογήσουν εκ νέου τη Διακήρυξη.

Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους, **θα βρουν** μερικά από τα άρθρα διάσπαρτα, ενώ για άλλα θα χρειαστεί περαιτέρω έρευνα. Μέσα από το ταξίδι τους, **θα εξερευνήσουν** ορόσημα και σημαντικά γεγονότα για την **ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα**, θα αναπτύξουν κατανόηση για τις διάφορες μορφές **μετανάστευσης** μέσω παραδειγμάτων από **το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον**, και θα κατανοήσουν πώς διαφορετικές ομάδες χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας.

Μόλις συγκεντρωθούν όλα τα άρθρα, οι συμμετέχοντες θα συγκεντρωθούν στην περιοχή της μηχανής του χρόνου για να αναστοχαστούν και να θέσουν ερωτήματα σχετικά με τη λειτουργία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, τον αγώνα για την απόκτηση δικαιωμάτων και τη λειτουργία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ειδικά μέσω ομάδων που έχουν ιστορικό διακρίσεων.

1.2.3 Διάταξη του Χώρου

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



1.2.4 Τα Υλικά

- M1. Τραπέζι/γραφείο.
- M2. Μαρκαδόρος.
- M3. Αλουμινόχαρτο/γυαλιστερό χαρτί για να καλύψει την επιφάνεια του γραφείου/τραπεζιού.
- M4. Ψηφιακό ρολόι, χειριστήριο, παλιό πληκτρολόγιο ή άλλα αντικείμενα που θα μπορούσαν να δώσουν την αίσθηση μιας μηχανής του χρόνου, για να τοποθετηθούν πάνω στο γραφείο.
- M5. Φάκελος.
- M6. Φάκελος.
- M7. Φάκελος.
- M8. Ηχείο.
- M9. Χαρτί (για να κρατούν οι συμμετέχοντες σημειώσεις για τα στοιχεία)
- M10. Στυλό (για να κρατούν οι συμμετέχοντες σημειώσεις για τα στοιχεία)
- M11. Κολητική ταινία για να χωρίσετε περιοχές στο δωμάτιο και να κολλήσετε στοιχεία στους τοίχους.

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να διαθέτουν **τουλάχιστον ένα smartphone** στην ομάδα τους, καθώς θα χρειαστεί να **σαρώσουν έναν κωδικό QR** για το σαρωτικό και να ενεργοποιήσουν τα εναύσματα. Ο κωδικός QR για το σαρωτικό πρέπει να τοποθετηθεί στο γραφείο της Περιοχής 1. Ο κωδικός QR βρίσκεται στην τελευταία σελίδα του Οδηγού DIY. Μπορείτε επίσης να βρείτε το σαρωτικό στον παρακάτω σύνδεσμο:

<https://theloopcyprus.netlify.app/>.

Στην παραπάνω λίστα έχουν συμπεριληφθεί υλικά που μπορούν να υποστηρίξουν την ατμόσφαιρα του escape room. Ωστόσο, μπορείτε ελεύθερα να προσθέσετε υλικά που θα συμβάλουν στην ενίσχυση της ατμόσφαιρας του χώρου.

Θα χρειαστεί σύνδεση στο διαδίκτυο για τη σάρωση του κωδικού QR και των ενεργοποιητών για τα στοιχεία AR και 360°.

Παίξτε μουσική υπόκρουση για να αναβαθμίσετε την ατμόσφαιρα του δωματίου. Μπορείτε να βρείτε διάφορες επιλογές αναζητώντας λέξεις-κλειδιά όπως «time machine», «futuristic» και/ή «cyberpunk» σε διαδικτυακές πλατφόρμες ή υπηρεσίες streaming.

Χρονόμετρο: Το **χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο** ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

1.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.



SCAN

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M11) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το *Peace puzzles Toolkit* ή το *Unlock Peace - modules for DIY production*, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

1. Φροντίστε να χωρίσετε το δωμάτιο σε διαφορετικές ζώνες χρησιμοποιώντας την κολλητική ταινία (M11). Ανατρέξτε στο σχέδιο διάταξης του χώρου παραπάνω για οπτική καθοδήγηση.
2. Ζώνη 1: Τοποθετήστε ένα γραφείο ή ένα τραπέζι (M1) απέναντι από την είσοδο.
3. Καλύψτε την επιφάνεια του γραφείου/τραπεζιού με αλουμινόχαρτο (M3) για να δημιουργήσετε μια πιο φουτουριστική ατμόσφαιρα.
4. Τοποθετήστε τον μαρκαδόρο (M2), το σημείωμα καλωσορίσματος (E1), την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου (E2) και τον κωδικό QR για το σαρωτή πάνω στο γραφείο. Επίσης, τοποθετήστε ένα στυλό (M9) και άδειο χαρτί (M10) πάνω στο γραφείο, τα οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κρατήσουν σημειώσεις και να κάνουν υπολογισμούς ενώ προσπαθούν να λύσουν τους γρίφους.
5. Εάν είναι διαθέσιμα, μπορείτε να προσθέσετε υλικά όπως ψηφιακό ρολόι, χειριστήριο, πληκτρολόγιο ή άλλα αντικείμενα (M4) για διακοσμητικούς σκοπούς, ώστε να συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα.
6. Περιοχή 2: Στην ταινία που χωρίζει την Περιοχή 1 από την Περιοχή 2, κολλήστε την ειδοποίηση που αναφέρει «Ταξίδι 1: Γραφείο ομάδας για τα δικαιώματα των ΛΟΑΤΚΙ+, Άμστερνταμ, Ολλανδία, Πριν από δύο δεκαετίες» (E3).
7. Χρησιμοποιήστε την κολλητική ταινία (M11) για να κολλήσετε στον τοίχο τις ακόλουθες αφίσες: τη σημαία Υπερηφάνειας (E4), τη σημαία των Τρανς ατόμων (E5), το άγαλμα του Freddie Mercury (E6), τις αφίσες «Είσαι φίλος της Dorothy;» (E7), «Τα ανθρώπινα δικαιώματα είναι για όλους!» και «Η αγάπη είναι αγάπη!» (E8) καθώς και το ροζ τρίγωνο (E9). Αν έχετε σημαία Υπερηφάνειας ή/και σημαία των Τρανς ατόμων, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε και να επισυνάψετε το συνοδευτικό κείμενο στις σημαίες.
8. Περιοχή 3: Στην κολλητική ταινία που χωρίζει την Περιοχή 2 από την Περιοχή 3, κολλήστε την πινακίδα που αναγράφει «Ταξίδι 2: Χώρος Απολεσθέντων και Ευρεθέντων, Αεροδρόμιο στη Γερμανία, 2030» (E10).
9. Τοποθετήστε τους τρεις φακέλους με όλα τα απαραίτητα στοιχεία μέσα τους (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Περιοχή 4: Στην ταινία που χωρίζει την Περιοχή 3 από την Περιοχή 4, κολλήστε την πινακίδα που αναγράφει «Ταξίδι 3: “Σημάδια Συνομιλίας”, Βουδαπέστη, Ουγγαρία, 2013» (E14).
11. Τοποθετήστε τους αριθμούς (E15), το λατινικό αλφάβητο (E16), τα emoji (E17), το emoji με τον ανεβασμένο αντίχειρα (E18), το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας (E19), τα αιγυπτιακά ιερογλυφικά (E20) και τον κώδικα Μορς (E21) στον τοίχο.
12. Σε κάθε περιοχή φροντίστε να κρύψετε μερικά από τα ελλείποντα αντικείμενα (E22). Κόψτε τα αντικείμενα του E22 ξεχωριστά και κρύψτε τα σε διάφορα σημεία του δωματίου. Μπορούν να κολληθούν πίσω από το υλικό, στο πάτωμα, στους τοίχους ή κάτω από οποιαδήποτε αντικείμενα έχετε τοποθετήσει στο δωμάτιο.

13. Μπορείτε να τοποθετήσετε το ηχείο (M8) σε οποιαδήποτε γωνία του δωματίου, ανάλογα με το μέγεθος και το σχήμα του δωματίου.

14. Τα υπόλοιπα άρθρα (E23) πρέπει να κοπούν ξεχωριστά και να φυλαχτούν από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού, ώστε να δοθούν στους συμμετέχοντες όταν ολοκληρώσουν το αντίστοιχο παζλ ή βρουν το σχετικό στοιχείο (βλ. ενότητα «Λεπτομέρειες για τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το escape room» για περισσότερες πληροφορίες).

Τα βήματα 1 έως 14 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

1.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

1.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

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

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

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στην αίθουσα διαβάζοντας δυνατά το Σημείωμα Καλωσορίσματος. Ο Συντονιστής εκπροσωπεί το Συμβούλιο. Ο τόνος του Συντονιστή πρέπει να είναι **ανησυχητικός αλλά επίσημος, ήρεμος και συγκροτημένος**.

Ο Συντονιστής θα έχει επίσης μαζί του μερικά από τα άρθρα και θα τα παραδώσει στους συμμετέχοντες μόλις αυτοί αποκρυπτογραφήσουν τα στοιχεία ή βρουν τις απαντήσεις.

Ακολουθούν τα στοιχεία που πρέπει να λύσουν οι συμμετέχοντες για να λάβουν τα άρθρα από τον Συντονιστή:

- Στην Περιοχή 2: Μόλις οι συμμετέχοντες προσθέσουν όλες τις ημερομηνίες που αναφέρονται στα στοιχεία και διαπιστώσουν ότι η απάντηση είναι «2», ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 2 (E23).
- Στην Περιοχή 3: Μόλις οι συμμετέχοντες βάλουν τις λέξεις στη σωστή σειρά, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 13 (E23).
- Στην Περιοχή 3: Οι συμμετέχοντες βρίσκουν μηνύματα σε κώδικα Μορς που μπορούν να λυθούν μόνο ελέγχοντας το φύλλο κώδικα Μορς στην Περιοχή 4 (E21). Μόλις προσδιορίσουν σωστά τον αριθμό του άρθρου αποκωδικοποιώντας τον κώδικα, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 27 (E23).
- Στην Περιοχή 4: Μόλις οι συμμετέχοντες αναγνωρίσουν σωστά ότι οι πινακίδες στο δωμάτιο 360 υποδεικνύουν τον αριθμό 25, ο διοργανωτής τους δίνει το Άρθρο 25 (E23).

Ο ΣΠ πρέπει να ενημερώνει τους συμμετέχοντες για τον εναπομένοντα χρόνο κάθε 15 λεπτά.

1.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση: Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική. Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.
- Επικοινωνήστε αποτελεσματικά. Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση. Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- Σκεφτείτε δημιουργικά και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- Μείνετε συγκεντρωμένοι. Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.

- **Επικεντρωθείτε** στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- **Διαχειριστείτε τον χρόνο** σας. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- **Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί.** Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- **Ζητήστε βοήθεια αν χρειαστεί.** Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- **Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας.** Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να **απολαύσετε την εμπειρία!** Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

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

1.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

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

Εδώ μπορούν να προστεθούν συγκεκριμένες υποδείξεις:

- Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες ότι η πλήρης Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου πρέπει να αποτελείται από 30 άρθρα.
- Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να ενημερώσει τους συμμετέχοντες ότι ορισμένα άρθρα είναι διάσπαρτα στον χώρο, ενώ άλλα μπορούν να βρεθούν μόνο λύνοντας γρίφους και αποκωδικοποιώντας στοιχεία.
- Εάν οι συμμετέχοντες δυσκολεύονται με την αποκωδικοποίηση μηνυμάτων ή με τους υπολογισμούς, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να τους υπενθυμίσει ότι στο

γραφείο υπάρχουν στυλό και χαρτί που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κρατήσουν σημειώσεις.

- Εάν οι συμμετέχοντες χρειάζονται βοήθεια με τα εναύσματα, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να τους υπενθυμίσει ότι υπάρχει ένας κωδικός QR στο γραφείο.

1.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες μπαίνουν στην αίθουσα και βλέπουν ένα γραφείο με έναν μαρκαδόρο, το σημείωμα καλωσορίσματος και την ατελή «Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου», τον κωδικό QR για σάρωση, στυλό και χαρτί. Καθώς μπαίνουν, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού διαβάζει το σημείωμα καλωσορίσματος, παρέχοντας το πλαίσιο του παιχνιδιού.
2. Οι συμμετέχοντες ξεκινούν από την Περιοχή 2, η οποία επικεντρώνεται στα δικαιώματα της κοινότητας ΛΟΑΤΚΙ+. Εξετάζουν προσεκτικά την αφίσα και τις εικόνες στον τοίχο για να ανακαλύψουν το άρθρο που λείπει από αυτήν την περιοχή.
3. Μία από τις εικόνες (το ροζ τρίγωνο) ενεργοποιεί ένα μήνυμα όταν σαρωθεί. Το μήνυμα παρέχει πληροφορίες σχετικά με το ροζ τρίγωνο στην ιστορία της queer κοινότητας και δίνει οδηγίες για το πώς να λύσουν το γρίφο.
4. Το έναυσμα εξηγεί ότι οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν όλες τις ημερομηνίες που αναφέρονται (1979, 1999, 1939, 1996) στα στοιχεία, να προσθέσουν όλα τα ψηφία όλων των ημερομηνιών μέχρι να φτάσουν σε έναν μονοψήφιο αριθμό.

$$(1+9+7+9) + (1+9+9+9) + (1+9+3+9) + (1+9+9+6) = 101$$

$$1+0+1=2$$

Άρθρο 2!

5. Όταν οι συμμετέχοντες καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι η απάντηση είναι το «2», ο συντονιστής του παιχνιδιού τους δίνει το Άρθρο 2.
6. Οι συμμετέχοντες μετακινούνται στην Περιοχή 3 του escape room, η οποία επικεντρώνεται σε διάφορες μορφές μετανάστευσης και μετακίνησης. Σε αυτήν την περιοχή, οι συμμετέχοντες εξετάζουν τρεις φακέλους που περιλαμβάνουν εικόνες, λέξεις και μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς. Οι εικόνες δίνουν υποδείξεις σχετικά με τους διαφορετικούς λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι μεταναστεύουν ή ζητούν άσυλο: περιβάλλον/κλίμα, συγκρούσεις και ανεργία/διαρροή εγκεφάλων.
7. Εδώ θα πρέπει να πάρουν όλες τις λέξεις που βρήκαν στους φακέλους και να τις βάλουν στη σωστή σειρά για να συμπληρώσουν τη φράση. Μόλις το κάνουν αυτό, ο Συντονιστής ελέγχει αν η φράση έχει συμπληρωθεί σωστά και τους δίνει το Άρθρο 13. Η σωστή σειρά των λέξεων είναι η εξής: *«Κάθε άτομο έχει το δικαίωμα της ελεύθερης κυκλοφορίας και διαμονής εντός των συνόρων κάθε κράτους.»*
8. Στους φακέλους, οι συμμετέχοντες θα βρουν επίσης μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς. Θα μπορούν να τα αποκωδικοποιήσουν μόλις προχωρήσουν στην Περιοχή 4.
9. Οι συμμετέχοντες προχωρούν στην επόμενη περιοχή, όπου συναντούν διάφορα σημεία και σύμβολα, όπως το λατινικό αλφάβητο, αριθμούς, emoji, το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας, τον κώδικα Μορς, αιγυπτιακά ιερογλυφικά και ένα emoji «μπράβο».
10. Οι συμμετέχοντες θα παρατηρήσουν τον κώδικα Μορς στον τοίχο και θα διαπιστώσουν ότι τα μηνύματα που βρίσκονται στην Περιοχή 3 μπορούν να αποκωδικοποιηθούν με τη βοήθεια αυτής της αφίσας. Αν καταφέρουν να ταξινομήσουν τα μηνύματα στη σωστή

σειρά και να τα αποκωδικοποιήσουν, θα καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι το μήνυμα είναι «Είκοσι Επτά».

11. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού παρέχει στους συμμετέχοντες το Άρθρο 27.
12. Μόλις σαρωθεί, το emoji «μπράβο» μεταφέρει τους συμμετέχοντες σε ένα δωμάτιο 360 μιας εγκαταλελειμμένης αίθουσας με πινακίδες στους τοίχους.
13. Στους τοίχους της εγκαταλελειμμένης αίθουσας, οι συμμετέχοντες βλέπουν διάφορες εικόνες χειρονομιών. Αυτές οι χειρονομίες μπορούν να αποκωδικοποιηθούν με βάση το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας, το οποίο απεικονίζεται σε μία από τις αφίσες του δωματίου.
14. Θα ανατρέξουν στην αφίσα με το αλφάβητο της νοηματικής γλώσσας που είναι κολλημένη στον τοίχο και θα προσπαθήσουν να αποκωδικοποιήσουν σε ποιο άρθρο αναφέρεται. Εάν το αποκωδικοποιήσουν σωστά, θα καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για το Άρθρο 25.
15. Μόλις λυθεί αυτός ο γρίφος, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού τους δίνει μια γραπτή έκδοση του Άρθρου 25.
16. Εκτός από τα άρθρα που θα βρουν λύνοντας γρίφους και αποκωδικοποιώντας μηνύματα, οι συμμετέχοντες θα βρουν και άλλα άρθρα διάσπαρτα σε διάφορα σημεία του χώρου.
17. Οι συμμετέχοντες επιστρέφουν στο σημείο εκκίνησης με όλες τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει από τους διάφορους χώρους.
18. Συμπληρώνουν την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου με τα άρθρα που έλειπαν και τα οποία βρήκαν κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους.
19. Μόλις ολοκληρωθεί η Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν συγχαρητήρια για το γεγονός ότι αποκατέστησαν τα ανθρώπινα δικαιώματα και ολοκλήρωσαν με επιτυχία τη διαδρομή τους.
20. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα προχωρήσει στην ανασκόπηση χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις που παρατίθενται παρακάτω.

1.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

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

Ο Συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες ερωτήσεις για να ξεκινήσει τη συζήτηση σχετικά με τις περιθωριοποιημένες ομάδες, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις διακρίσεις:

- Γνωρίζεις ήδη την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου; Τι έμαθες γι' αυτήν μέσω αυτού του παιχνιδιού;
- Πιστεύεις ότι όλα τα δικαιώματα γίνονται σεβαστά;
- Πιστεύεις ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση στα δικαιώματά τους και μπορούν να τα απολαμβάνουν; Ποιοι έχουν πρόσβαση σε αυτά τα δικαιώματα και ποιοι όχι; Γιατί;
- Πώς μπορούμε να συμβάλουμε ώστε να διασφαλίσουμε ότι όλοι οι άνθρωποι απολαμβάνουν τα ανθρώπινα δικαιώματα;
- Πώς μπορούμε να συμβάλουμε στην πρόληψη των διακρίσεων;

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

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

2. Το Γραφείο

2.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Το «*The Office*» είναι ένα εκπαιδευτικό **escape room** που βυθίζει τους συμμετέχοντες σε έναν φανταστικό χώρο εργασίας, προκειμένου να εξερευνήσουν τους **μηχανισμούς της θεσμικής διάκρισης**. Βασιζόμενο σε έρευνα που διεξήγαγαν ομάδες νέων σε χώρες-εταίρους κατά τα πρώτα στάδια του προγράμματος IPP, το escape room αντικατοπτρίζει τον τρόπο **με τον οποίο οι διακριτικές πρακτικές είναι συχνά ενσωματωμένες** σε πολιτικές, διαδικασίες και καθημερινές γραφειοκρατικές αποφάσεις. Μέσα από διαδραστικές προκλήσεις, οι συμμετέχοντες **καλούνται να ανακαλύψουν** πώς οι θεσμοί μπορούν να περιθωριοποιούν συστηματικά ορισμένες ομάδες, καθιστώντας τη διάκριση λιγότερο ορατή αλλά βαθιά ριζωμένη. Σε ευθυγράμμιση με τους γενικούς στόχους του έργου, το «*The Office*» προσφέρει μια καινοτόμο και βιωματική προσέγγιση για την αντιμετώπιση της περιθωριοποίησης, της ανισότητας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Το escape room εξετάζει πώς τα θεσμικά πλαίσια επηρεάζουν τις περιθωριοποιημένες ομάδες, επισημαίνοντας τα εμπόδια που σχετίζονται με την πρόσβαση, την εκπροσώπηση και την ίση μεταχείριση.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Οι συμμετέχοντες εισέρχονται σε έναν χώρο **σχεδιασμένο να μοιάζει με ένα σύγχρονο εταιρικό γραφείο**, ο οποίος δημιουργεί αμέσως μια αίσθηση τυπικότητας και ελέγχου. Ο φωτισμός είναι ψυχρός και φθορίζων, δημιουργώντας μια απρόσωπη ατμόσφαιρα, ενώ ένα διακριτικό ηχητικό τοπίο από ηλεκτρολόγια, θόρυβο εκτυπωτή, ήχους ειδοποιήσεων και το τικ-τακ ενός ρολογιού ενισχύει το περιβάλλον. Στον τοίχο κρέμεται μια ελαφρώς φθαρμένη αφίσα που γράφει «**Είμαστε όλοι ίσοι**», υπονοώντας μια ασυμφωνία μεταξύ των θεσμικών ιδανικών και της πραγματικότητας της καθημερινής ζωής. Η αίθουσα είναι διαμορφωμένη ως ανοιχτός χώρος γραφείου με γραφεία, ντουλάπια αρχειοθέτησης, φυτά σε γλάστρες και διάσπαρτα έγγραφα.

Ένας **Game Master**, που ενεργεί ως **Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού**, επιβλέπει τη διαδικασία. Απευθυνόμενος στους συμμετέχοντες με επίσημο τρόπο και διατηρώντας έναν ουδέτερο, γραφειοκρατικό τόνο, δίνει οδηγίες που δίνουν έμφαση στην αποτελεσματικότητα και τη διαδικασία παρά στη δικαιοσύνη. Αυτό ενισχύει τις δυναμικές εξουσίας μέσα στον χώρο.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Κατανόηση της **Θεσμικής Διάκρισης** και αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο οι οργανωτικοί κανόνες, οι πολιτικές και οι πρακτικές μπορούν να ευνοούν ορισμένες ομάδες, ενώ ταυτόχρονα να μειονεκτούν άλλες.
- Προώθηση της **ενσυναίσθησης** και της ικανότητας να βλέπει κανείς τα πράγματα από τη σκοπιά του άλλου, μέσω της κατανόησης των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι περιθωριοποιημένες ομάδες και του αντίκτυπου των συστημικών εμποδίων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων **συνεργασίας, ομαδικής εργασίας** και **επίλυσης προβλημάτων**.
- Σύνδεση των βιωματικών δραστηριοτήτων με την επίσημη έννοια της **θεσμικής διάκρισης** και τις αρχές **των ανθρωπίνων δικαιωμάτων**.
- Προώθηση της **αναστοχαστικής, κριτικής και αναλυτικής σκέψης**.
- Ενίσχυση των δεξιοτήτων **παρατήρησης** και **επικοινωνίας**.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6-9 άτομα (2-3 άτομα ανά ομάδα)

Προφίλ ομάδας: Νέοι και/ή εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση της θεσμικής διάκρισης και του τρόπου με τον οποίο τέτοιες μορφές άνησης μεταχείρισης ενισχύονται μέσω διαφόρων δομών. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση ή εμπειρία.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την **προσβασιμότητα**, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

2.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

2.2.1 Σενάριο

Καλώς ήρθατε στο The Office.

Μόλις μπήκατε στη διαδικασία επιλογής. Συγχαρητήρια — ή μήπως όχι... Στην αρχή όλα φαίνονται φυσιολογικά: γραφεία, φάκελοι, συσκευές και ένας αυστηρός Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού που παρακολουθεί κάθε σας κίνηση. Σύντομα όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν κινούνται όλες οι ομάδες με τον ίδιο ρυθμό. Ορισμένες διαθέτουν τα εργαλεία και τους πόρους για να προχωρήσουν γρήγορα, ενώ άλλες αγωνίζονται να συμβαδίσουν. Η επιτυχία δεν είναι εγγυημένη και μόνο οι ομάδες που κινούνται πιο αποτελεσματικά στο γραφείο θα πλησιάσουν τις πολυπόθητες θέσεις.

Η αποστολή σας είναι απλή, αλλά δύσκολη: εξερευνήστε το γραφείο, ανακαλύψτε κρυμμένα στοιχεία και λύστε γρίφους — αλλά θυμηθείτε, η ομάδα σας δεν είναι μόνη. Δώστε προσοχή, σχεδιάστε τη στρατηγική σας και αποφασίστε πώς θα προχωρήσετε. Στην πορεία, θα διαπιστώσετε πώς η πρόσβαση, τα προνόμια και οι θεσμικοί κανόνες μπορούν να ευνοήσουν κάποιους και να μειονεκτήσουν άλλους — και θα δείτε από πρώτο χέρι τι χρειάζεται για να προχωρήσετε σε ένα ανταγωνιστικό σύστημα.

Θα καταφέρετε να εξασφαλίσετε τη θέση σας στο The Office; Μπείτε μέσα, περιηγηθείτε στη γραφειοκρατία και δείτε πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα!

2.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

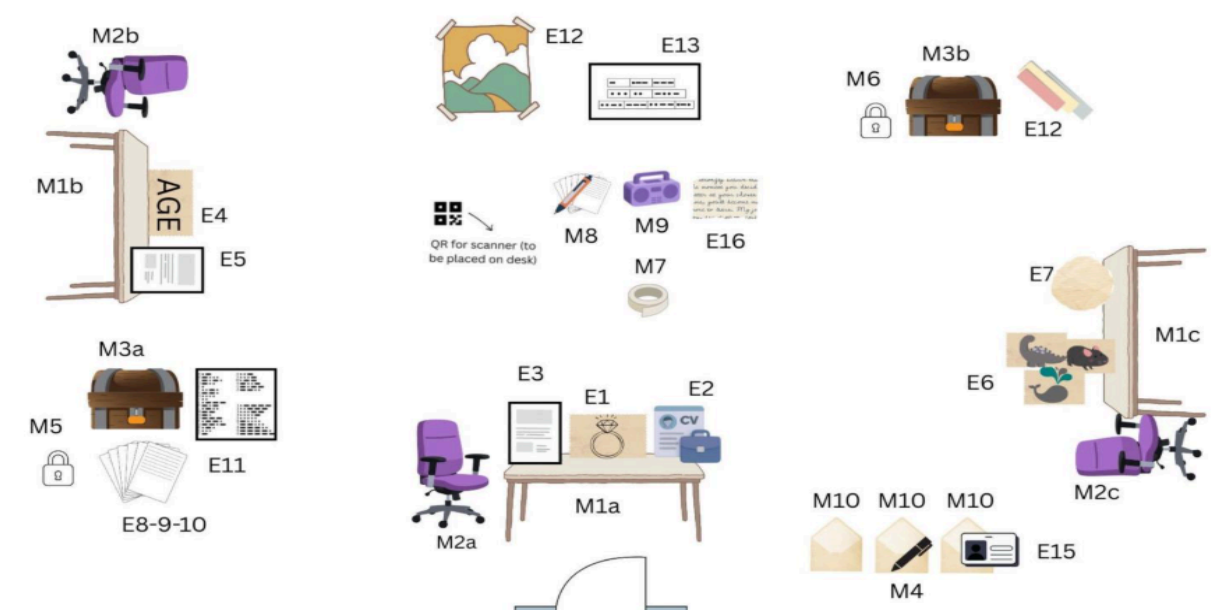
Το «*The Office*» είναι ένα escape room που προσομοιώνει την εμπειρία της πλοήγησης σε έναν χώρο εργασίας όπου οι κανόνες, οι πολιτικές και οι διαδικασίες δεν είναι **πάντα τόσο δίκαιοι όσο φαίνονται**. Ο στόχος είναι να **διερευνηθεί πώς οι θεσμικές δομές** μπορούν να ευνοούν ορισμένους ανθρώπους, ενώ **περιορίζουν τις ευκαιρίες για άλλους**. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες, τους ανατίθενται διαφορετικά εργαλεία και καλούνται να συλλέξουν στοιχεία, να λύσουν γρίφους και να προχωρήσουν μέσα στο γραφείο — μόνο για να ανακαλύψουν ότι δεν έχουν όλες οι ομάδες την ίδια πρόσβαση ή τις ίδιες ευκαιρίες.

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους, οι συμμετέχοντες θα συναντήσουν κρυμμένα εναύσματα, απροσδόκητα εμπόδια και λεπτές ανισότητες που αντικατοπτρίζουν τις συστημικές προκλήσεις της πραγματικής ζωής. Ορισμένα στοιχεία και εργαλεία θα είναι εύκολα προσβάσιμα, ενώ άλλα θα απαιτούν **συνεργασία, διαπραγμάτευση ή δημιουργική επίλυση προβλημάτων**. Βιώνοντας αυτές τις δυναμικές από πρώτο χέρι, οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθιά γνώση του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν τα προνόμια, η πρόσβαση και ο αποκλεισμός στις καθημερινές δομές.

Μόλις όλες οι ομάδες συγκεντρωθούν στο τελικό στάδιο, οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τις λέξεις που έχουν συλλέξει για να ολοκληρώσουν έναν πλήρη ορισμό της **Θεσμικής Διάκρισης**. Η εμπειρία είναι καθηλωτική, συναρπαστική και διαδραστική, σχεδιασμένη για να αμφισβητεί τις υποθέσεις, να ενθαρρύνει τη συνεργασία και να αποκαλύψει τους κρυφούς μηχανισμούς της θεσμικής διάκρισης — καθιστώντας το αόρατο ορατό με έναν τρόπο που είναι ταυτόχρονα **διασκεδαστικός και προκλητικός**.

2.2.3 Διάταξη του Χώρου

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



2.2.4 Τα Υλικά

Έπιπλα / Διαρρύθμιση δωματίου

- M1. 3 Γραφεία
- M2. 3 Καρέκλες
- M3. 2 Κουτιά με κλειδαριά

Εργαλεία

- M4. Φως UV
- M5. 1 Κλειδαριά με συνδυασμό κλειδιού «175»
- M6. 1 Κλειδαριά με συνδυασμό κλειδιού «264»
- M7. Κολλητική ταινία
- M8. Χαρτί και στυλό για να σημειώση στοιχείων
- M9. Ηχείο για ήχο
- M10. 3 Φάκελοι
- M11. Στυλό UV (για τη διαρρύθμιση του χώρου)

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Μία από τις ομάδες που διαθέτει το «Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου» θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το κινητό της για να σαρώσει τον κωδικό QR, ώστε να αποκτήσει πρόσβαση στον σαρωτή και στα στοιχεία AR και 360°. Θα απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο για τη σάρωση του κωδικού QR και την ενεργοποίηση των στοιχείων AR και 360°.

Τα υλικά που αναφέρονται παραπάνω μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουν μια ατμόσφαιρα εμπύθισης στο δωμάτιο. Μη διστάσετε να ενσωματώσετε επιπλέον στοιχεία για να ενισχύσετε την ατμόσφαιρα και την εμπλοκή.

Αναπαράγετε ήχους γραφείου στο ηχείο (M9), όπως πληκτρολόγηση, θόρυβοι εκτυπωτή, ειδοποιήσεις email ή χτύπο ρολογιού, για να δημιουργήσετε ένα περιβάλλον γραφείου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ήχους χωρίς πνευματικά δικαιώματα από το διαδίκτυο (Παράδειγμα: [Free Office Sound Effects Download - Pixabay](#)).



Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ενημερώνει τους παίκτες καθώς περνά ο χρόνος. Ο χρόνος για αυτό το δωμάτιο ορίζεται στα 45 λεπτά.

2.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M11) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το *Peace puzzles Toolkit* ή το *Unlock Peace - modules for DIY production* ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι: Τοποθετήστε ένα γραφείο (M1a) κοντά στην είσοδο.

1. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2a) μπροστά από το γραφείο. Πάνω σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Έναυσμα 1: Δαχτυλίδι (E1), το Βιογραφικό (E2) και το Φύλλο Προφίλ Υποψηφίου (E3) με μια σημείωση που αναφέρει: «Απαιτούνται πρόσθετες πληροφορίες πριν από την τελική αξιολόγηση.»
2. Τοποθετήστε ένα γραφείο (M1a) κοντά στην είσοδο. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2a) μπροστά από το γραφείο. Σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Ερέθισμα 1: Δαχτυλίδι (E1), το βιογραφικό (E2) και το Φύλλο Προφίλ Υποψηφίου (E3) με μια σημείωση που αναγράφει: «Απαιτούνται πρόσθετες πληροφορίες πριν από την τελική αξιολόγηση.»
3. Τοποθετήστε ένα άλλο γραφείο (M1b) στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2b) μπροστά από το γραφείο. Σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Έναυσμα 2: ΗΛΙΚΙΑ (E4) και το έγγραφο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων» (E5).
4. Στο έγγραφο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων» (E5), χρησιμοποιώντας στυλό UV (M4), γράψτε τις λέξεις που λείπουν στο έγγραφο: «Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι υποψήφιοι που βρίσκονται κάτω από το όριο έχουν εντοπιστεί πριν προχωρήσετε· μόνο όσοι πληρούν τέτοιες κρυφές μετρήσεις έχουν πλήρη πρόσβαση.» «Αυτοί οι κανόνες αντανakλούν θεσμικά όρια που εφαρμόζονται σε όλους τους υποψηφίους.» Οι λέξεις «τέτοιες» και «σε» γράφονται με στυλό UV και δεν είναι ορατές.
5. Τοποθετήστε το τελευταίο γραφείο (M1c) στη δεξιά πλευρά του δωματίου. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2c) μπροστά από το γραφείο.
6. Πάνω σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε τις εικόνες ενός ποντικιού, ενός δεινοσαύρου και μιας φάλαινας (E6) καθώς και την ερώτηση: «Ποιό ζώο μπορεί να βρεθεί σε ένα γραφείο;» (E7). Η εικόνα του ποντικιού λειτουργεί ως έναυσμα.
7. Τοποθετήστε ένα κουτί με κλειδαριά (M3a) στην αριστερή γωνία του δωματίου. Αυτό το κουτί πρέπει να έχει κλειδαριά με συνδυασμό «175» (M5). Μέσα στο κουτί υπάρχουν: μια αξιολόγηση απόδοσης (E8), ένα σημείωμα (E9) και ένα διάγραμμα (E10). Στο τελευταίο έγγραφο, μια σημείωση με στυλό UV στο περιθώριο θα πρέπει να αναγράφει: «Αυτές οι διαδικασίες αποτελούν αντανάκλαση μακροχρονίων προκαταλήψεων, οι οποίες πρέπει να αντιμετωπίζονται με προσοχή.» Η λέξη «προκαταλήψεων» θα πρέπει να είναι υπογραμμισμένη ώστε να ξεχωρίζει από το υπόλοιπο της πρότασης, καθώς αποτελεί λέξη-κλειδί για τον ορισμό. Εδώ θα βρουν επίσης ένα αλφάβητο κώδικα Μορς (E11) που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν για να ξεκλειδώσουν το δεύτερο κουτί με κλειδαριά.
8. Κολλήστε την αφίσα με την επιγραφή «Είμαστε όλοι ίσοι» (E12) στον τοίχο χρησιμοποιώντας κολλητική ταινία (M7). Κολλήστε επίσης τα μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς (E13) στον τοίχο, κοντά στην αφίσα.
9. Τοποθετήστε το άλλο κουτί με κλειδαριά (M3b) στη δεξιά γωνία του δωματίου. Μέσα στο κουτί, τοποθετήστε τις εκτυπωμένες λέξεις για τον ορισμό (E14). Το κουτί πρέπει να κλειδωθεί με κλειδαριά με τον συνδυασμό «264» (M6). Κόψτε τις λέξεις ξεχωριστά και τοποθετήστε τις (κοινωνικών, ευνοούν, συνειδητοποίηση, επηρεάζει και θεσμική) (E12) μέσα στο κουτί.
10. Ετοιμάστε 3 φακέλους (M10) που θα δοθούν στους συμμετέχοντες μόλις μπουν στην αίθουσα και χωριστούν σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα θα λάβει έναν φάκελο:
 - i. Φάκελος της 1^{ης} ομάδας: Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου (E15)
 - ii. Φάκελος της 2^{ης} ομάδας: Φώς UV (M4)
 - iii. Φάκελος της 3^{ης} ομάδας: Τίποτα
11. Τοποθετήστε χαρτί και στυλό (M8) στο δωμάτιο και βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν ότι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν ανά πάσα στιγμή, σε περίπτωση που τα χρειαστούν για να σημειώσουν στοιχεία.

12. Κολλήστε με κολλητική ταινία τον ημιτελή ορισμό της «Θεσμικής Διάκρισης» (E16) στον τοίχο, δίπλα στην αφίσσα και στον κώδικα Μορς. Ο Αρχηγός του Παιχνιδιού θα πρέπει να κρατήσει ένα πλήρες αντίγραφο του ορισμού (E17) για να μπορεί να το ελέγξει στο τέλος του παιχνιδιού.
13. Ενεργοποιήστε τους ήχους γραφείου στο ηχείο (M9) ώστε να παίζουν σε επανάληψη καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μόλις ολοκληρωθούν αυτά τα βήματα, ο χώρος είναι έτοιμος για να ξεκινήσουν οι συμμετέχοντες την περιπέτεια τους στο escape room. Ακολουθήστε το Peace Puzzles Toolkit ή τα Unlock Peace – DIY modules για οδηγίες σχετικά με την τοποθέτηση των στοιχείων του παιχνιδιού και τη διασφάλιση ότι το escape room είναι πλήρως λειτουργικό.

Τα βήματα 1 έως 13 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά θα είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

2.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

2.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

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

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

Ο **Συντονιστής του Παιχνιδιού** (ΣΠ) σε αυτό το **escape room** αναλαμβάνει τον ρόλο του **Διευθυντή Ανθρώπινου Δυναμικού** (HR), ενός NPC που ενσαρκώνει την εξουσία και τους κανόνες του εργασιακού περιβάλλοντος. Ντυμένος επίσημα με επαγγελματική ενδυμασία, ο ΣΠ

καθορίζει τον τόνο του χώρου, μεταδίδοντας μια *αίσθηση γραφειοκρατίας, ελέγχου και διαδικαστικής αποτελεσματικότητας*. Η συμπεριφορά του πρέπει να είναι ήρεμη, ουδέτερη και απρόσωπη, χρησιμοποιώντας ακριβή γλώσσα και ελάχιστες χειρονομίες για να ενισχύσει την ατμόσφαιρα μιας θεσμικής φιγούρας εξουσίας. Η παρουσία του ΣΠ έχει ως στόχο να προσομοιώσει τους τυπικούς περιορισμούς και τις δυναμικές εξουσίας των πραγματικών οργανισμών, υπογραμμίζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα συστήματα μπορούν να ελέγχουν την πρόσβαση και τις ευκαιρίες. Αναφέρει ότι, για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία, οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπληρώσουν έναν ατελή ορισμό, βρίσκοντας τις λέξεις που λείπουν.

Με την είσοδο των συμμετεχόντων, ο ΣΠ είναι υπεύθυνος για τον διαχωρισμό τους σε ομάδες και για την παράδοση ενός φακέλου με (ή χωρίς) εργαλεία/υλικά σε κάθε ομάδα. Παρακολουθεί τις δραστηριότητες των ομάδων για να διασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του τελικού σταδίου, ο ΣΠ επιβλέπει την ολοκλήρωση του ατελούς ορισμού της **Θεσμικής Διάκρισης**. Ο ΣΠ παρατηρεί τις αλληλεπιδράσεις, ενθαρρύνοντας τη **συνεργασία** σιωπηρά, χωρίς να καθοδηγεί ρητά τη διαδικασία. Ο ρόλος του σε αυτό το στάδιο είναι να διασφαλίσει ότι όλες οι ομάδες συμμετέχουν και ότι το τελικό παζλ αντανακλά τη δυναμική των προνομίων, της άνισης πρόσβασης και των συστημικών φραγμών που βιώνονται σε ολόκληρο το δωμάτιο. Εάν είναι απαραίτητο, ο ΣΠ μπορεί να δώσει υποδείξεις στους συμμετέχοντες.

Τέλος, ο ΣΠ οδηγεί τους συμμετέχοντες στη συνεδρία ανασκόπησης. Διευκολύνει τον προβληματισμό σχετικά με την εμπειρία, καθοδηγώντας τη συζήτηση σχετικά με το ποιές ομάδες ευνοήθηκαν ή περιθωριοποιήθηκαν, παραδείγματα **θεσμικής διάκρισης** στην πραγματική ζωή, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο τα συστημικά εμπόδια και οι έμμεσες προκαταλήψεις μπορούν να επηρεάσουν την πρόσβαση και την εξέλιξη. Χρησιμοποιώντας παρατηρήσεις από την πορεία του παιχνιδιού, ο συντονιστής βοηθά τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις αφηρημένες έννοιες της θεσμικής διάκρισης με συγκεκριμένες εμπειρίες μέσα στο escape room, ενισχύοντας τους εκπαιδευτικούς στόχους και επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν τόσο πάνω στην προσομοίωση όσο και στις εφαρμογές της στην πραγματική ζωή.

Ο ΣΠ πρέπει να ενημερώνει τους συμμετέχοντες για τον εναπομένοντα χρόνο κάθε 15 λεπτά.

2.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- **Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση:** Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- **Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική.** Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.

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

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

2.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την

κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

Ορισμένα στοιχεία και γρίφοι μέσα στο δωμάτιο είναι σκόπιμα απαιτητικά και ενδέχεται να απαιτούν διακριτική καθοδήγηση από τον **Συντονιστή του Παιχνιδιού**. Για παράδειγμα, ορισμένες λέξεις είναι κρυμμένα πίσω από κλειδωμένα συρτάρια ή είναι ορατά μόνο υπό φως UV. Ο ΣΠ θα πρέπει να παρακολουθεί στενά τις ομάδες και να δίνει υποδείξεις μόνο όταν οι συμμετέχοντες φαίνεται να έχουν κολλήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα, διασφαλίζοντας ότι η εμπειρία της άνισης πρόσβασης παραμένει ουσιαστική. Οι υποδείξεις μπορούν να περιλαμβάνουν διακριτικές προτροπές όπως:

- Να υπενθυμίζει στους συμμετέχοντες να ελέγξουν προσεκτικά το περιεχόμενο του φακέλου τους πριν τα παρατήσουν.
- Να υποδείξει ότι ορισμένα αντικείμενα μπορεί να είναι κρυμμένα σε λιγότερο προφανείς θέσεις, όπως κάτω από γραφεία, μέσα σε φακέλους ή ενσωματωμένα σε έγγραφα.
- Να υποδείξει ότι ορισμένα εργαλεία, όπως το στυλό UV ή το πάσο πρόσβασης κινητού τηλεφώνου, ξεκλειδώνουν επιπλέον στοιχεία, χωρίς να αποκαλύψει ρητά τι θα βρουν.
- Κατά την ανασύνθεση του τελικού ορισμού της Θεσμικής Διάκρισης, ο ΣΠ μπορεί να ενθαρρύνει τη συνεργασία και την ανταλλαγή πόρων εάν οι ομάδες φαίνονται μπερδεμένες, χωρίς να επισημάνει τις συγκεκριμένες λέξεις ή τη θέση τους.

2.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες εισέρχονται στον χώρο του γραφείου και ο Συντονιστής του Παιχνιδιού (Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού) τους χωρίζει σε ομάδες. Κάθε ομάδα παραλαμβάνει τον φάκελό της, ο οποίος περιέχει τα εργαλεία που της έχουν ανατεθεί:
 - *Ομάδα 1: Πάσο πρόσβασης σε τηλέφωνο*
 - *Ομάδα 2: Φως UV*
 - *Ομάδα 3: Άδειος Φάκελος*
2. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη σειρά με την οποία οι συμμετέχοντες περιηγούνται στον χώρο, μπορούν να συλλέξουν λέξεις από όλο τον χώρο.
3. Οι συμμετέχοντες με το «Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου» πρέπει να σαρώσουν τον κωδικό QR για να έχουν πρόσβαση στο σαρωτή. Ορισμένα στοιχεία απαιτούν τη χρήση των εργαλείων (φως UV ή κινητό τηλέφωνο).
4. Μόλις οι συμμετέχοντες ανακαλύψουν την εικόνα ενός δαχτυλιδιού ανάμεσα στα έγγραφα συνεντεύξεων ή τα βιογραφικά, τη σαρώνουν. Αυτό οδηγεί σε ένα βίντεο συνέντευξης με μια υποψήφια, επικαλυμμένο με σημειώσεις του συνεντευκτή.
5. Οι συμμετέχοντες αναλογίζονται τον κανονικοποιημένο αλλά διακριτικό χαρακτήρα αυτών των ερωτήσεων, συμπληρώνοντας τις 4 λέξεις που λείπουν από τον ορισμό: φύλο, συζυγική, κανονικοποιούνται, πρακτικές.
6. Σε ένα από τα τραπέζια, οι συμμετέχοντες θα βρουν ένα έγγραφο με τίτλο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων». Χρησιμοποιώντας φως UV, θα εξετάσουν το έγγραφο:

«Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι υποψήφιοι που βρίσκονται κάτω από το όριο έχουν εντοπιστεί πριν προχωρήσετε· μόνο όσοι πληρούν τέτοιες κρυφές μετρήσεις έχουν πλήρη πρόσβαση.» «Αυτοί οι κανόνες αντανακλούν θεσμικά όρια που εφαρμόζονται σε όλους τους υποψηφίους.» Οι λέξεις «τέτοιες» και «σε» είναι γραμμένες με στυλό UV και δεν είναι ορατές.

7. Οι ομάδες εντοπίζουν τη λέξη «ΗΛΙΚΙΑ» να εμφανίζεται διακριτικά στις αξιολογήσεις απόδοσης ή σε άλλα έγγραφα.
 8. Όταν αλληλεπιδράσει κανείς με αυτό (μέσω QR code), εμφανίζεται ο αριθμός 175, ο οποίος αποτελεί τον συνδυασμό για το κλειδωμένο κουτί στα αριστερά. Ωστόσο, ακόμη και οι ομάδες που δεν διαθέτουν κινητό τηλέφωνο μπορούν να αποκωδικοποιήσουν τον κωδικό, καθώς κάθε γράμμα της λέξης «AGE» αντιστοιχεί στη θέση του στο αλφάβητο (A – 1, G – 7, E – 5). Οι ομάδες χρησιμοποιούν αυτόν τον κωδικό για να αποκτήσουν πρόσβαση σε κρυμμένα έγγραφα και στοιχεία που βρίσκονται στο κλειδωμένο κουτί (M3).
 9. Ανοίγοντας το κλειδωμένο κουτί (M3) με τον κωδικό 175, αποκαλύπτονται διάφορα έγγραφα (E10) και ένας κώδικας Μορς (E11).
 10. Οι ομάδες εντοπίζουν σημειώματα, διαγράμματα και οδηγίες πολιτικής που αντικατοπτρίζουν τις τυπικές διαδικασίες του γραφείου. Ορισμένες λέξεις μέσα σε αυτά τα έγγραφα είναι επισημασμένες ή γραμμένες με διαφορετικά χρώματα. Αυτές οι λέξεις αποτελούν μέρος του ατελούς ορισμού:
 - *«Ορισμένες ομάδες απαιτούν πρόσθετη παρακολούθηση για να διασφαλιστεί η τήρηση των προτύπων απόδοσης.»*
 - *«Η πρόσβαση σε πόρους κατάρτισης δίνεται κατά προτεραιότητα σε υπαλλήλους που επιδεικνύουν άμεσο δυναμικό παραγωγικότητας.»*
 - *«Οι υποψήφιοι που δεν διαθέτουν εσωτερικές συστάσεις ενδέχεται να βρεθούν σε μειονεκτική θέση κατά τη λήψη αποφάσεων σχετικά με την προαγωγή τους.»*
 - *Σημείωση στο περιθώριο με το στυλό UV: «Αυτές οι διαδικασίες αποτελούν αντανάκλαση μακροχρονίων προκαταλήψεων, οι οποίες πρέπει να αντιμετωπίζονται με προσοχή.»*
 11. Χρησιμοποιώντας τον κώδικα Μορς (E11), θα μπορέσουν να αποκωδικοποιήσουν τον κώδικα στον τοίχο (E13), ο οποίος αποκαλύπτει τον αριθμό «264», που είναι ο κωδικός για το άλλο κουτί με κλειδαριά (M3b).
 12. Μόλις οι συμμετέχοντες ανοίξουν αυτό το κουτί, θα βρουν 5 λέξεις για τον τελικό ορισμό: *κοινωνικών, ευνοούν, συνειδητοποίηση, επηρεάζει και θεσμική.*
 13. Σε ένα άλλο γραφείο, οι συμμετέχοντες βλέπουν μια ερώτηση που λέει: «Ποιο ζώο μπορεί να βρεθεί σε ένα γραφείο;». Υπάρχουν τρεις εικόνες: μία με μια φάλαινα, μία με ένα ποντίκι και μία με έναν δεινόσαυρο. Η σωστή απάντηση είναι το ποντίκι.
 14. Με το σάρωση της εικόνας του ποντικιού εμφανίζεται στο τηλέφωνο ένα εικονικό περιβάλλον γραφείου 360°.
- *Οι συμμετέχοντες εξερευνούν τον εικονικό χώρο, συλλέγοντας τις κρυμμένες λέξεις: «πρόσβαση», «οποίους», «γλώσσα», «πολιτικές».*

15. Οι συμμετέχοντες παρατηρούν μια αφίσα σε έναν από τους τοίχους του γραφείου με τίτλο «Είμαστε όλοι ίσοι». Όταν την εξετάζουν προσεκτικά, εντοπίζουν βασικές φράσεις με συγκεκριμένες λέξεις που έχουν επισημανθεί με έντονα γράμματα, συμπεριλαμβανομένων αναφορών στη φυλή, την εθνικότητα, τη θρησκεία και την αναπηρία.
16. Ένας αποσπασματικός **ορισμός της «Θεσμικής Διάκρισης»** είναι κολλημένος στον τοίχο, με πολλά κενά που αντιπροσωπεύουν βασικές έννοιες.
17. Κάθε ομάδα συνεισφέρει τις λέξεις που έχει συλλέξει.
18. Μέσα από τη συνεργασία, οι ομάδες τοποθετούν τις λέξεις στη σωστή θέση, αποκαλύπτοντας τον τελικό ορισμό και επιτυγχάνοντας τον στόχο.
19. Στη συνέχεια, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού καθοδηγεί τους συμμετέχοντες σε μια συζήτηση σχετικά με τους στόχους του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις που αναφέρονται στην ενότητα 2.5 «Φάση ανασκόπησης».

2.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

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

Ο Συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες ερωτήσεις για να ξεκινήσει τη συζήτηση σχετικά με τις περιθωριοποιημένες ομάδες, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις διακρίσεις:

- ☐ Τι θα αντιπροσώπευαν οι ομάδες Α, Β και C στην πραγματική ζωή;
- ☐ Πώς εκδηλώνεται η θεσμική διάκριση με βάση τις εμπειρίες ή τις παρατηρήσεις σας; Ποια είναι μερικά παραδείγματα;
- ☐ Πώς νιώσατε που ήσασταν σε μια ομάδα που είχε λιγότερους πόρους/ευκαιρίες; Τι αποκαλύπτει αυτό για το πώς οι θεσμικοί κανόνες ή τα συστήματα μπορούν να ευνοούν ορισμένους ανθρώπους ενώ να μειονεκτούν άλλους;
- ☐ Πώς μπορεί να αλλάξει αυτό;
- ☐ Τι ρόλο παίζουν η συνεργασία και η αλληλεγγύη σε αυτό;

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

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



3. Πραγματικότητα.404

3.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Αυτό το escape room τοποθετεί τους συμμετέχοντες σε έναν **εγγύς-μελλοντικό κόσμο** όπου όλα φαίνονται τέλεια και ομαλά, ασφαλή και άψογα συνδεδεμένα. Οι αλγόριθμοι διαμορφώνουν διακριτικά το τι **βλέπουν, σκέφτονται και πιστεύουν** οι άνθρωποι, ενώ οι οθόνες ξεχειλίζουν από καθησυχαστικά μηνύματα και καλοφτιαγμένες «αλήθειες». Κάτω όμως από αυτή την ψηφιακή αρμονία, αρχίζουν να εμφανίζονται ρωγμές. **ΑΣΥΝΕΠΕΙΕΣ, ΨΕΥΔΕΙΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΛΕΠΤΕΣ ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ** υποδηλώνουν ότι δεν είναι όλα αληθινά. Παγιδευμένοι μέσα σε μια προσεκτικά κατασκευασμένη ψευδαίσθηση, οι παίκτες πρέπει να αμφισβητήσουν τις πληροφορίες, να αναγνωρίσουν τη χειραγωγήση και να σκεφτούν κριτικά για να αποκαλύψουν την αλήθεια. Μόνο όσοι τολμήσουν να κοιτάζουν πέρα από την επιφάνεια θα μπορέσουν να δραπέτευσουν.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Αυτό το δωμάτιο είναι σχεδιασμένο ως ένας **ενιαίος φυσικός χώρος** που οπτικά μεταμορφώνεται σε **τρεις διαφορετικές πραγματικότητες** κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Από τη στιγμή που οι παίκτες εισέρχονται, το περιβάλλον μοιάζει τεχνητό, ελεγχόμενο και ελαφρώς ανησυχητικό, σαν η πραγματικότητα γύρω τους να έχει σχεδιαστεί προσεκτικά αντί να είναι αυτό που θεωρείται φυσιολογικό.

Στην πρώτη φάση, το «Τέλειο Feed», το δωμάτιο φαίνεται φωτεινό και κανονικό. Καθαρές λευκές ή ανοιχτές μεταλλικές επιφάνειες, ισορροπημένος φωτισμός και ελάχιστος οπτικός θόρυβος δημιουργούν μια αίσθηση τάξης και σταθερότητας. Ο χώρος αυτός **μοιάζει ήρεμος, αποτελεσματικός και καθησυχαστικός**, υποδηλώνοντας τελειότητα, ασφάλεια και πλήρη έλεγχο του συστήματος. Η φωτεινότητα είναι σκόπιμα υπερβολική, δημιουργώντας μια διακριτική δυσφορία και υπονοώντας ότι αυτό το περιβάλλον μπορεί να είναι «υπερβολικά καλό για να είναι αληθινό».

Καθώς το παιχνίδι προχωρά, το δωμάτιο **μεταβαίνεται στη «Ζώνη Glitch»**, χωρίς καμία φυσική μετακίνηση. Ο φωτισμός αρχίζει να τρεμοπαίζει και να αλλάζει ένταση, ενώ η ατμόσφαιρα γίνεται ασταθής. Οι φωτεινοί τόνοι σβήνουν και δίνουν τη θέση τους σε πιο σκοτεινούς, αποκαλύπτοντας ένα **δεύτερο οπτικό επίπεδο** του ίδιου χώρου. Βαθύ μαύρο, σκούρο μπλε και μώβ αρχίζουν να κυριαρχούν, μετατρέποντας το δωμάτιο σε μια ψηφιακή μήτρα ή διαστημικό περιβάλλον αντί για φυσική τοποθεσία στη Γη. Σε αυτή τη φάση, τα οπτικά σφάλματα γίνονται **συχνά**. Οθόνες και προβολές εμφανίζουν παραμορφωμένες εικόνες, θρυμματισμένο κείμενο και άγνωστα σύμβολα που μοιάζουν με προχωρημένη γνώση ή εξωγήινη επικοινωνία. Αφηρημένα σχήματα και γραφικά υποδηλώνουν εξωγήινη ή μη ανθρώπινη επιρροή, αλλά αυτά τα στοιχεία είναι σκόπιμα ασυνεπή και ασαφή. Ορισμένες εικόνες μπορεί επίσης να μιμούνται επιστημονικά δεδομένα ή αυθεντικά συστήματα, αλλά περιέχουν διακριτικά λάθη που μπορούν να εντοπιστούν μόνο με προσεκτική παρατήρηση.

Στην τελική φάση, τον «Πραγματικό Κόσμο», το δωμάτιο σταθεροποιείται αλλά δεν επιστρέφει στην αρχική του τελειότητα. Το τεχνητό σύστημα εξαφανίζεται οπτικά, αποκαλύπτοντας μια πιο γειωμένη και ατελή εκδοχή του χώρου. Η αντίθεση με τα προηγούμενα στάδια αναδεικνύει το πώς η αντίληψη είχε χειραγωγηθεί και ενθαρρύνει τους παίκτες να αναστοχαστούν τι αποδέχτηκαν ως αλήθεια.

Σε αυτό το δωμάτιο, **ο φωτισμός παίζει καθοριστικό ρόλο** στην αφήγηση σε όλες τις φάσεις. Το λευκό και ουδέτερο φως χρησιμοποιείται στην αρχή για να δημιουργήσει αίσθηση τάξης και

ελέγχου, ενώ οι πιο σκοτεινοί μαύροι, μπλε και μώβ τόνοι εμφανίζονται στη φάση του glitch, συνοδευόμενοι από τρεμόπαιγμα και απότομες αλλαγές έντασης για να δείξουν αστάθεια. Στη φάση μετά το glitch, ο φωτισμός μετατοπίζεται σε πιο ζεστούς και απαλούς τόνους, όπως φυσικό θερμό λευκό, δημιουργώντας μια πιο ήρεμη και γειωμένη ατμόσφαιρα που μοιάζει λιγότερο τεχνητή. Ο ήχος εδώ είναι επίσης πολύ σημαντικός. *Στην αρχή, η μουσική είναι ήρεμη και φουτουριστική, ενισχύοντας την ιδέα ενός τέλει συστήματος. Κατά τη φάση του glitch, γίνεται πιο βαθιά και πιο έντονη, με χαμηλούς ηλεκτρονικούς ήχους, στατική και με εφέ glitch. Στην τελική φάση, το ηχητικό τοπίο σταδιακά ηρεμεί σε πιο μινιμαλιστική μουσική, με λιγότερα ψηφιακά εφέ και έναν πιο ανθρώπινο, στοχαστικό τόνο, σηματοδοτώντας την επιστροφή του ελέγχου στους παίκτες.*

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να αναπτύξουν δεξιότητες **κριτικής σκέψης**, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να αμφισβητούν τις πηγές πληροφοριών και να αναγνωρίζουν **τη χειραγώγηση ή την παραπληροφόρηση**.
- Να ενισχύσουν τον γραμματισμό **στα μέσα ενημέρωσης και την ψηφιακή παιδεία**, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν πώς οι αλγόριθμοι, οι τίτλοι ειδήσεων και οι αφηγήσεις μπορούν να διαμορφώσουν την αντίληψη και τις πεποιθήσεις.
- Να ενδυναμώσουν τις δεξιότητες **επίλυσης προβλημάτων** και συνεργασίας μέσα από την **ομαδική εργασία**.
- Να **προωθήσουν** την ευαισθητοποίηση γύρω από την προσωπική ευθύνη και την ενεργή πολιτεότητα, αναδεικνύοντας τη σημασία της ατομικής σκέψης σε μια ψηφιακά ελεγχόμενη κοινωνία.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 15-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Νέοι άνθρωποι, φοιτητές και εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται για τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης, την κριτική σκέψη, την ψηφιακή κουλτούρα και κοινωνικά ζητήματα. Κατάλληλο για ομάδες με μικτό υπόβαθρο και δεν απαιτεί προηγούμενη γνώση.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, **διασφαλίζοντας** ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

Κατά τη διαμόρφωση του δωματίου, οι διοργανωτές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη **φυσική προσβασιμότητα**. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων, αποφεύγοντας στενά μονοπάτια ή ακατάστατες

διατάξεις. Τα βασικά αντικείμενα, τα στοιχεία και τα διαδραστικά στοιχεία πρέπει να τοποθετούνται σε άνετη απόσταση (ούτε πολύ ψηλά, ούτε πολύ χαμηλά) και δεν πρέπει να απαιτούν υπερβολική δύναμη ή πολύπλοκες σωματικές κινήσεις.

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

3.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

3.2.1 Σενάριο

Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα είναι συνδεδεμένα, οι αλγόριθμοι αποφασίζουν τι βλέπουν, σκέφτονται και πιστεύουν οι άνθρωποι. Η ζωή φαίνεται τέλεια — ομαλή, ασφαλής, χωρίς αμφισβήτηση. Όμως, όταν ένα παράξενο μήνυμα εμφανίζεται ξαφνικά στην οθόνη, ισχυριζόμενο ότι τίποτα από όλα αυτά δεν είναι αληθινό, τα πάντα αρχίζουν να καταρρέουν. Μια ομάδα νέων πολιτών αρχίζει να παρατηρεί ασυνέπειες, ψεύτικους τίτλους ειδήσεων και επαναλαμβανόμενες ιστορίες χωρίς πηγές. Σταδιακά συνειδητοποιούν ότι είναι παγιδευμένοι μέσα σε μια προσεκτικά κατασκευασμένη ψευδαίσθηση, σχεδιασμένη να τους κρατά παθητικούς και ελεγχόμενους. Ο στόχος δεν είναι απλώς να βρουν την έξοδο — αλλά να αποδείξουν ότι μπορούν να σκέφτονται μόνοι τους σε έναν κόσμο χτισμένο πάνω στην ψηφιακή εξαπάτηση. Μόνο όσοι μάθουν να κάνουν τις σωστές ερωτήσεις θα καταφέρουν να απελευθερωθούν.

3.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βυθίσει τους συμμετέχοντες σε μια προσομοιωμένη ψηφιακή πραγματικότητα που αρχικά φαίνεται σταθερή, αποτελεσματική και αξιόπιστη, αλλά σταδιακά αποκαλύπτεται ως χειραγωγημένη, επιλεκτική και παραπλανητική. Μέσα από μια προσεκτικά σχεδιασμένη εξέλιξη οπτικών, αφηγηματικών και διαδραστικών στοιχείων, οι παίκτες βιώνουν πόσο εύκολα μπορεί να διαμορφωθεί η αντίληψη από συστήματα που ελέγχουν την πληροφορία, τις αφηγήσεις και την ορατότητα.

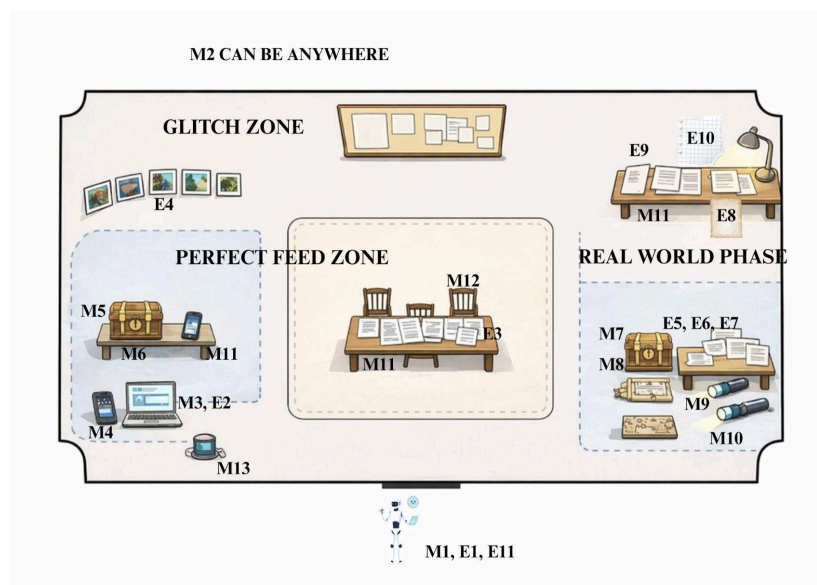
Καθώς το περιβάλλον μεταμορφώνεται, οι συμμετέχοντες καλούνται να αμφισβητήσουν ενεργά τις πληροφορίες που τους παρουσιάζονται, να εντοπίσουν την παραπληροφόρηση και να αναγνωρίσουν επαναλαμβανόμενο ή μεροληπτικό περιεχόμενο. Το παιχνίδι προκαλεί τους παίκτες να κατανοήσουν πώς οι αλγόριθμοι, οι τίτλοι ειδήσεων και τα φαινομενικά έγκυρα μηνύματα επηρεάζουν τις απόψεις, τα συναισθήματα και τη συμπεριφορά, συχνά χωρίς συνειδητή επίγνωση. Η πρόοδος είναι δυνατή μόνο όταν οι παίκτες σταματήσουν να αποδέχονται τις πληροφορίες επιφανειακά και αρχίσουν να συγκρίνουν πηγές, να εντοπίζουν αντιφάσεις και να σκέφτονται όχι μόνο όσα παρουσιάζονται, αλλά και όσα απουσιάζουν.

Η συνεργασία είναι ουσιαστική σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες πρέπει να επικοινωνούν, να μοιράζονται παρατηρήσεις και να λαμβάνουν συλλογικές αποφάσεις για να λύσουν γρίφους και να προχωρήσουν. Μέσα από τη συνεργασία, μαθαίνουν ότι η κριτική σκέψη ενισχύεται μέσω του διαλόγου και των διαφορετικών οπτικών. Ο τελικός στόχος δεν είναι μόνο η απόδραση από το δωμάτιο, αλλά και η ανάδειξη της αξίας της ανεξάρτητης σκέψης, της προσωπικής ευθύνης και της επίγνωσης γύρω από τα μέσα ενημέρωσης σε μια ψηφιακά ελεγχόμενη κοινωνία, όπου η άκριτη αποδοχή πληροφοριών μπορεί να οδηγήσει σε χειραγώγηση και απώλεια αυτονομίας.

3.2.3 Διάταξη του Χώρου

Η διάταξη του χώρου θα διαφέρει ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου που θα χρησιμοποιήσετε ως χώρο του escape room. Το πιο σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ροή του χώρου σχετικά σταθερή, π.χ. να τοποθετηθούν τα πρώτα στάδια του escape room προς την

είσοδο και τα τελευταία προς το βάθος του δωματίου. Προτείνουμε την ακόλουθη διάταξη ως ιδέα, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο:



Εξαρτάται επίσης από τον χώρο — ορισμένες ζώνες μπορούν να συνδυαστούν και, όπως αναφέρθηκε, να προσαρμοστούν ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο που έχετε.

*Σημαντικό: Αυτή η **διάταξη του δωματίου** μπορεί να χωριστεί σε 3 διαφορετικούς χώρους μέσα σε ένα δωμάτιο ή να υλοποιηθεί στον ίδιο χώρο, χρησιμοποιώντας δημιουργικά τα φώτα και τους ήχους ώστε ο παίκτης να βλέπει και να καταλαβαίνει ποιο μέρος του δωματίου πρέπει να χρησιμοποιήσει εκείνη τη στιγμή.

3.2.4 Τα Υλικά

- (M1) **Ηχείο** – Χρησιμοποιείται για την αναπαραγωγή του τραγουδιού που δημιουργήθηκε από AI, ήχων glitch, γενικής μουσικής και του τελικού ήχου ολοκλήρωσης.
- (M2) **Χρωματιστά φώτα (προγραμματιζόμενα ή χειροκίνητα)** – Χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία μεταβάσεων μεταξύ της φάσης «Perfect Feed», της «Glitch Zone» και της φάσης «Real World».
- (M3) **Laptop ή tablet με διεπαφή συστήματος** – Χρησιμοποιείται για την εισαγωγή αριθμητικών κωδικών (5264) και την εμφάνιση αντιδράσεων του συστήματος (εφέ glitch).
- (M4) **Smartphone (παρεχόμενο τηλέφωνο)** – Χρησιμοποιείται για εργασίες επαλήθευσης εικόνων και είναι κλειδωμένο με τον αριθμητικό κωδικό 5264.
- (M5) **Πρώτο κλειδωμένο κουτί** – Περιέχει εκτυπωμένα έγγραφα του συστήματος.
- (M6) **Λουκέτο για το πρώτο κλειδωμένο κουτί (κωδικός: 745)**
- (M7) **Δεύτερο κλειδωμένο κουτί** – Περιέχει τα υλικά των γρίφων και του κώδικα αποκρυπτογράφησης.
- (M8) **Λουκέτο για το δεύτερο κλειδωμένο κουτί (κωδικός: 666)**

- (M9) Στυλό UV – Χρησιμοποιείται για να γραφτούν τα κομμάτια των πληροφοριών που λείπουν στο πίσω μέρος των εκτυπωμένων εγγράφων.
- (M10) Φως UV – Χρησιμοποιείται από τους συμμετέχοντες για να αποκαλύπτουν κρυφό κείμενο γραμμένο με UV στυλό.
- (M11) Τραπέζια – Χρησιμοποιούνται για την τοποθέτηση εγγράφων, την επίλυση γρίφων και τις ομαδικές συζητήσεις.
- (M12) Καρέκλες - Χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και της ανασκόπησης
- (M13) Χρονόμετρο ή χρονόμετρο χειρός - Χρησιμοποιείται από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού για την παρακολούθηση της διάρκειας του παιχνιδιού

Πρόσθετα:

Η χρήση προσωπικών τηλεφώνων **απαγορεύεται**· όλα τα τηλέφωνα/laptops/tablets που ενδέχεται να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού **θα παρέχονται** μέσα στο δωμάτιο. Αν δεν είναι δυνατό να υπάρχει επιπλέον τηλέφωνο, μπορούν να παραμείνουν τα προσωπικά τηλέφωνα.

Το χρονόμετρο **μπορεί να εμφανίζεται ορατά** στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ενημερώνει τους παίκτες καθώς περνά ο χρόνος. Ο χρόνος για αυτό το δωμάτιο ορίζεται στα 60 λεπτά.

Μουσική Perfect Feed: Ambient Chillout Relaxing Music

<https://open.spotify.com/intl-es/album/0DiEeZEyxc2JHPb9s1tXiF?si=rsqKFzBOGWwSZequJrPQ> (Ένταση: χαμηλή έως μέτρια)

Μουσική Glitch Zone: Για την αρχή, όταν όλα βρίσκονται σε κατάσταση glitch/κατάρρευσης:

<https://open.spotify.com/intles/track/3OypByriPodJ9riEqtTh8A?si=2aceafb47b3344df> (Ένταση: δυνατή)

Για τη γενική μουσική της φάσης

<https://open.spotify.com/intl-es/album/5YQaMe0bDKJZKBoR2ubblJ?si=yNebUWFQQde6SFgNH3TiAA> ,
<https://open.spotify.com/intles/track/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8> (Ένταση: μέτρια, ελαφρώς παρεμβατική)

Μουσική Real World: Piano covers of famous songs

<https://open.spotify.com/intl> (Ένταση: χαμηλή)



SCAN



SCAN



SCAN



SCAN

3.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M13) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το Peace puzzles Toolkit ή το Unlock Peace - modules for DIY production, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Γενική προετοιμασία δωματίου

1. Τοποθετήστε τα τραπέζια (M11) στο κέντρο του δωματίου.
2. Τοποθετήστε τις καρέκλες (M12) γύρω από τα τραπέζια ή κατά μήκος των τοίχων.
3. Εγκαταστήστε τα χρωματιστά φώτα (M2) και ρυθμίστε τα σε ουδέτερο λευκό φωτισμό.
4. Τοποθετήστε το ηχείο (M1) σε κεντρική θέση μέσα στο δωμάτιο.
5. Τοποθετήστε το laptop ή tablet (M3) στο κεντρικό τραπέζι.
6. Ενεργοποιήστε το laptop ή tablet (M3) και ανοίξτε το περιεχόμενο της διεπαφής συστήματος (E2).

Προετοιμασία φάσης Perfect Feed

7. Προετοιμάστε το τραγούδι που δημιουργήθηκε από AI (E1) και δοκιμάστε το στο ηχείο (M1).
8. Τοποθετήστε τις εκτυπωμένες σελίδες newsfeed / εφημερίδας (E3) στο κεντρικό τραπέζι.
9. Βεβαιωθείτε ότι οι επαναλαμβανόμενοι τίτλοι (E3) είναι καθαρά ορατοί.
10. Ελέγξτε ότι οι επαναλαμβανόμενοι τίτλοι επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να εξάγουν τον πρώτο αριθμητικό κωδικό 5264. Ο κωδικός εξάγεται μέσω ημερομηνιών και μηνών (έτος 2042).
11. Ρυθμίστε τη διεπαφή συστήματος (E2) ώστε να αποδέχεται τον κωδικό 5264.

Προετοιμασία μετάβασης στο Glitch

12. Προγραμματίστε τη διεπαφή συστήματος (E2) έτσι ώστε η εισαγωγή του κωδικού 5264 να ενεργοποιεί ένα system glitch.
13. Προετοιμάστε τα χρωματιστά φώτα (M2) ώστε να αλλάζουν σε πιο σκοτεινό ή ασταθή φωτισμό κατά τη διάρκεια του glitch.

Προετοιμασία φάσης εικόνων

14. Προετοιμάστε τις εκτυπώσεις εικόνων / τα triggers σύμφωνα με τον κανόνα του σετ εικόνων (E4). Σύνδεσμος: <https://reality404esp.netlify.app/>



SCAN

15. Κρύψτε αριθμούς, μετρήσιμα στοιχεία ή τμήματα κωδικού QR μόνο στις πραγματικές εικόνες.
16. Τοποθετήστε τις εκτυπωμένες εικόνες / ενεργοποιητές (E4) σε έναν τοίχο ή τραπέζι ώστε να δημιουργήσετε το σύνολο εικόνων.
17. Προετοιμάστε το smartphone (M4). Βεβαιωθείτε εκ των προτέρων ότι λειτουργεί σωστά.

18. Κλειδώστε το smartphone (M4) με τον κωδικό 5264.

Προετοιμασία πρώτου κλειδωμένου κουτιού

19. Τοποθετήστε το πρώτο κλειδωμένο κουτί (M5) κοντά στο image set.

20. Τοποθετήστε τα εκτυπωμένα έγγραφα συστήματος (E5) μέσα στο πρώτο κλειδωμένο κουτί (M5).

21. Ρυθμίστε το λουκέτο (M6) του πρώτου κλειδωμένου κουτιού στον κωδικό 745.

22. Ελέγξτε ότι ο πρώτος αριθμητικός κωδικός (M6 – 745) ανοίγει σωστά το λουκέτο.

Προετοιμασία δεύτερου κλειδωμένου κουτιού και γρίφου

23. Τοποθετήστε το δεύτερο κλειδωμένο κουτί (M7) μέσα στο δωμάτιο.

24. Τοποθετήστε την εικόνα (E6) μέσα στο δεύτερο κλειδωμένο κουτί (M7). Η εικόνα πρέπει να είναι κομμένη σε ακανόνιστα κομμάτια ώστε να μοιάζει με παζλ.

25. Τοποθετήστε το εργαλείο αποκρυπτογράφησης / cipher tool (E7) μέσα στο δεύτερο κλειδωμένο κουτί (M7).

26. Ρυθμίστε το λουκέτο (M8) του δεύτερου κλειδωμένου κουτιού στον κωδικό 666.

27. Ελέγξτε ότι ο τρίτος αριθμητικός κωδικός (E7 – 666) ανοίγει σωστά το λουκέτο.

28. Συναρμολογήστε μία φορά το παζλ για να επιβεβαιώσετε ότι εμφανίζεται το μήνυμα «DATA INCOMPLETE».

Προετοιμασία φάσης Real World

29. Προετοιμάστε το κείμενο οδηγιών της φάσης Real World (E8).

30. Προετοιμάστε τα ελλιπή έγγραφα του πραγματικού κόσμου (E9).

31. Χρησιμοποιήστε το UV στυλό (M9) για να γράψετε τα ελλείποντα αποσπάσματα (E9) στο πίσω μέρος προηγουμένως χρησιμοποιημένων υλικών. Για παράδειγμα, φωτογραφίες από το AR (E4).

32. Δοκιμάστε το φως UV (M10) ώστε να διασφαλίσετε ότι όλες οι πληροφορίες που είναι κρυμμένες με UV είναι ορατές.

33. Τοποθετήστε τα έγγραφα του Real World (E9) σε ξεχωριστό τραπέζι ή χώρο παρουσίασης.

34. Τοποθετήστε τις κάρτες συμπεράσματος (E10) δίπλα στα έγγραφα του Real World. Σε αυτό το σημείο μπορείτε να εισάγετε το UV φως.

Προετοιμασία τελικής φάσης

35. Προετοιμάστε το τελικό μήνυμα του συστήματος (E11).

36. Προετοιμάστε τον τελικό ήχο στο ηχείο (M1).

37. Ρυθμίστε τα χρωματιστά φώτα (M2) σε ζεστό και ήρεμο φωτισμό για τη φάση Real World.

Τελικός έλεγχος

38. Πραγματοποιήστε μία πλήρη δοκιμή του παιχνιδιού πριν μπουν οι συμμετέχοντες.

39. Ελέγξτε ότι όλοι οι κωδικοί (5264, 745, 666) λειτουργούν σωστά.

40. Ελέγξτε ότι όλα τα κουτιά ανοίγουν με τη σωστή σειρά.

41. Βεβαιωθείτε ότι όλα τα στοιχεία είναι τοποθετημένα στη σωστή ακολουθία και δεν είναι ορατά πολύ νωρίς.
42. Τοποθετήστε το χρονόμετρο ή stopwatch (M13) μαζί με τον/την Συντονιστή του Παιχνιδιού.

Τα βήματα 1 έως 42 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά θα είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

3.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

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

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

- Διασφάλισε ότι ο ήχος εισαγωγής AI (E1) είναι **έτοιμος και αναπαράγεται** σωστά μέσω του ηχείου (M1).
- Ξεκίνησε **το παιχνίδι** ενεργοποιώντας τον ήχο εισαγωγής AI.
- Παραμένετε διακριτικοί κατά τη **φάση “Perfect Feed”** και αφήστε την αφηγηματική ροή του συστήματος να καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες.
- **Παρατηρείτε** τη συμπεριφορά των παικτών χωρίς να δίνετε λύσεις ή ερμηνείες.

- Όταν εισαχθεί ο πρώτος κωδικός, **αλλάξτε τον φωτισμό σε πιο σκοτεινούς** και ασταθείς τόνους τη σωστή στιγμή, ενεργοποιήστε ηχητικά εφέ glitch και αποσπασματικό ήχο AI αν οι μεταβάσεις δεν είναι αυτοματοποιημένες.
- **Παρακολουθήστε την πρόοδο** των συμμετεχόντων στη φάση “Glitch Zone”.
- Παρέχετε **μόνο ουδέτερες, μη καθοδηγητικές** υποδείξεις αν οι συμμετέχοντες δυσκολεύονται για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- **Διασφαλίστε** τη σωστή και ασφαλή χρήση όλων των αντικειμένων, συμπεριλαμβανομένου του τηλεφώνου, των κουτιών και των εκτυπωμένων εγγράφων.
- Μετά την ολοκλήρωση του γρίφου και του κώδικα, **μεταβείτε** στη φάση “Real World” προσαρμόζοντας τον φωτισμό και τον ήχο σε πιο ζεστή και ήρεμη ατμόσφαιρα.
- **Διαβάστε** το συνημμένο έγγραφο “Reality.404” για να μπορείτε να διαχειρίζεστε την κατάσταση.
- Εισάγετε τις κάρτες “missing source” (E9) **την κατάλληλη** στιγμή.
- Εισάγετε τις **κάρτες ολοκλήρωσης** (E10) μόνο όταν οι συμμετέχοντες είναι έτοιμοι για το τελικό βήμα.
- Αναπαράγετε τον τελικό ήχο του συστήματος (E11) όταν επιλεγεί **η σωστή ολοκλήρωση**.
- Καθοδηγήστε τη φάση ανασκόπησης (**debriefing**) μετά το παιχνίδι.
- **Επαναφέρετε** πλήρως τον χώρο πριν την είσοδο της επόμενης ομάδας.
- Επιστρέψτε όλα τα υλικά, τις κλειδαριές, τον φωτισμό και τις ρυθμίσεις ήχου στις **αρχικές** τους θέσεις.

3.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να **συστηθεί** και να εξηγήσει τον ρόλο του. Είναι εκεί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειάζονται βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το **σενάριο** αν εξακολουθούν να έχουν ερωτήσεις και ενημερώστε τους για το χρονόμετρο. Σε αυτό το escape room, το σενάριο εξηγείται μέσω ηχητικού αρχείου που έχει δημιουργηθεί με πρόγραμμα TN και αναπαράγεται από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού, ο οποίος παραμένει σιωπηλός όσο παίζει το ηχητικό: <https://suno.com/s/wVMimLERFKAhJqZH> (Οι στίχοι, μαζί με επεξηγήσεις για το ύφος της φωνής, την εισαγωγή, τα κουπλέ κ.λπ., καθώς και οι οδηγίες για τα στιλ βρίσκονται μέσα στον σύνδεσμο.) Επιπλέον, υπάρχει μια φωτογραφία με κείμενο για όποιον επιθυμεί να έχει πιο ενεργό ρόλο ως Συντονιστής του Παιχνιδιού στην αρχή.



SCAN

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες ότι έχουν 60 λεπτά για να ολοκληρώσουν το escape room, ακόμη και μετά το ηχητικό μήνυμα.

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες: (σε αυτή την περίπτωση πρόκειται για τραγούδι που δημιουργήθηκε από AI)

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

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

3.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

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

3.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες υποδέχονται από ένα **σύστημα τεχνητής νοημοσύνης** και εισάγονται στον χώρο ως σε ένα τέλεια λειτουργικό ψηφιακό περιβάλλον. Τους δίνεται η οδηγία να εμπιστευτούν το σύστημα και να ακολουθήσουν τις κατευθύνσεις του. Ένα τραγούδι παραγόμενο από AI αναπαράγεται μέσω του ηχείου για να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα και να ενισχύσει την ιδέα μιας ελεγχόμενης και βελτιστοποιημένης πραγματικότητας.
 2. Οι συμμετέχοντες εισέρχονται στη **φάση Perfect Feed** και οδηγούνται στο κεντρικό σημείο αλληλεπίδρασης, όπου παρουσιάζονται ειδήσεις / άρθρα εφημερίδων σε εκτυπωμένες σελίδες ή ψηφιακές συσκευές. Με την πρώτη ματιά, οι τίτλοι και οι ημερομηνίες φαίνονται αξιόπιστα και επαγγελματικά. Κάθε τίτλος περιέχει έναν ορατό αριθμό που αντιπροσωπεύει την ημερομηνία δημοσίευσης. Εντοπίζοντας τις επαναλαμβανόμενες ημερομηνίες και εξάγοντας τους αριθμούς, οι συμμετέχοντες αποκτούν τον πρώτο αριθμητικό κωδικό (5264).
 3. – Χρησιμοποιείται για την εισαγωγή αριθμητικών κωδικών (5264) και την εμφάνιση αντιδράσεων του συστήματος (εφέ glitch).
<https://scrollproject.my.canva.site/reality404untitled-app>
- A square QR code with a blue and white pixelated pattern, used for linking to the app.
- SCAN
4. Όταν εισαχθεί ο σωστός κωδικός, το σύστημα αντιδρά απρόβλεπτα. Η οθόνη παρουσιάζει glitches, ο φωτισμός του χώρου αρχίζει να αλλάζει και οι φωνές ή η μουσική AI γίνονται αποσπασματικές και παραμορφωμένες. Ο χώρος μετατρέπεται στη φάση **“Glitch Zone”**. Όλα αυτά ελέγχονται από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού.
 5. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες παρουσιάζονται με ένα “μουσείο εικόνων”, μέσα στις οποίες κρύβεται κάτι. Καλούνται να εντοπίσουν ποιες εικόνες είναι πραγματικές και ποιες είναι τεχνητά παραγόμενες. Κάθε πραγματική εικόνα περιέχει ένα κρυφό στοιχείο, όπως έναν ορατό αριθμό, μετρήσιμα αντικείμενα ή ένα κομμάτι κωδικού QR που αποκαλύπτει ένα ψηφίο. Ορισμένες περιέχουν απλώς τυχαία στοιχεία. Σε αυτή την αποστολή οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ένα παρεχόμενο τηλέφωνο (M4), το οποίο πρέπει επίσης να ξεκλειδώσουν με τον ίδιο κωδικό που εισήγαγαν στον φορητό υπολογιστή. Εντοπίζοντας σωστά τις πραγματικές εικόνες και συλλέγοντας τους αριθμούς που αποκαλύπτονται, οι συμμετέχοντες αποκτούν τον δεύτερο αριθμητικό κωδικό (745), ο οποίος χρησιμοποιείται για να ανοίξει μια κλειδαριά σε ένα κουτί.
 6. Ανοίγοντας το κουτί, οι συμμετέχοντες βρίσκουν εκτυπωμένα έγγραφα συστήματος που μοιάζουν με αποτελέσματα υπολογιστή. Το έγγραφο περιλαμβάνει στοιχεία όπως προγραμματισμό, σύμβολα και κώδικες. Εντοπίζοντας και ερμηνεύοντας αυτά τα

- στοιχεία, οι συμμετέχοντες εξάγουν τον τρίτο αριθμητικό κωδικό (666), ο οποίος ανοίγει ένα νέο κουτί.
7. Όταν ανοίξει το νέο κουτί, οι συμμετέχοντες βλέπουν ένα παζλ που αποκαλύπτει ένα σύντομο μήνυμα συστήματος: **“DATA INCOMPLETE”**. Ολοκληρώνοντας το παζλ, βρίσκουν επίσης έναν κωδικό cipher που, αν λυθεί σωστά, τους δίνει πρόσβαση στο επόμενο στάδιο του παιχνιδιού.
 8. Με την ολοκλήρωση του παζλ και του cipher, οι συμμετέχοντες μεταβαίνουν στην τελική φάση του παιχνιδιού. Το τεχνητό σύστημα εξασθενεί και ο χώρος σταθεροποιείται σε μια πιο ήρεμη και φυσική ατμόσφαιρα. Ο φωτισμός και ο ήχος γίνονται πιο ζεστοί και αυτό γίνεται η φάση **“Real World”**.
 9. Σε αυτή τη φάση, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα σύνολο εκτυπωμένων πληροφοριακών μονάδων που μοιάζουν με πραγματικά υλικά, όπως ειδησεογραφικές αναφορές, περιλήψεις ή αναλυτικά κείμενα. Με την πρώτη ματιά φαίνονται πλήρη και αξιόπιστα, αλλά σε πιο προσεκτική εξέταση αποκαλύπτεται ότι είναι σκόπιμα ελλιπή. Σε ορισμένα κείμενα λείπουν σημαντικές προτάσεις ή πληροφορίες, ενώ άλλα δεν έχουν σαφείς πηγές ή προέλευση.
 10. Οι συμμετέχοντες πρέπει πρώτα να εντοπίσουν ποιες πληροφορίες λείπουν και να αντιστοιχίσουν σωστά τα αποσπάσματα που λείπουν ώστε να ολοκληρώσουν τα κείμενα. Βρίσκουν τα κομμάτια που λείπουν στα προηγούμενα υλικά, στο πίσω μέρος όλων των χαρτιών, γραμμένα με στυλό UV. Μόλις τα έγγραφα ανακατασκευαστούν, οι συμμετέχοντες καλούνται να επιλέξουν ανάμεσα σε διάφορα πιθανά συμπεράσματα ή ερμηνείες που σχετίζονται με τα ολοκληρωμένα έγγραφα. Ορισμένα συμπεράσματα είναι **παραπλανητικά, υπεραπλουστευμένα ή συναισθηματικά χειριστικά**. Μέσα από συζήτηση και συλλογική λήψη αποφάσεων, οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν το συμπέρασμα που αποτυπώνει υπεύθυνα τις πληροφορίες χωρίς παραμόρφωση. Όταν επιλεγεί το σωστό συμπέρασμα, αποκαλύπτεται ένα τελικό μήνυμα με έναν ήχο, σηματοδοτώντας την επιτυχή ολοκλήρωση του escape room. (Μπορεί επίσης να διαβαστεί από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού.)
 11. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες συμμετέχουν **σε μια σύντομη καθοδηγούμενη φάση ανασκόπησης**, αναστοχαζόμενοι την εμπειρία τους και συζητώντας θέματα εμπιστοσύνης, αντίληψης, παραπληροφόρησης και κριτικής σκέψης σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

3.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Πώς σας βοήθησε η ομαδική εργασία να προχωρήσετε στο παιχνίδι;

Συζήτηση:

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

- Πόσο συχνά αμφισβητείτε τις πληροφορίες που βλέπετε στο διαδίκτυο;
- Πιστεύετε ότι η κριτική σκέψη είναι προσωπική ευθύνη; Γιατί ή γιατί όχι;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε διαφορετικά στο μέλλον όταν καταναλώνετε ψηφιακό περιεχόμενο;
- Τι σημαίνει για εσάς ο όρος «αμφισβήτηση του feed σας» μετά από αυτή την εμπειρία;
- Πιστεύετε ότι αυτό το παιχνίδι ήταν χρήσιμο για εσάς;
- Έχετε κάποιες προτάσεις/ιδέες για βελτίωση;

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

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

4. Ο Πόλεμος που Δεν Τελειώνει Ποτέ

4.1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

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

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

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

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

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

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

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

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

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

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

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

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

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

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

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

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

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

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

4.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

4.2.1 Σενάριο

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

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

4.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

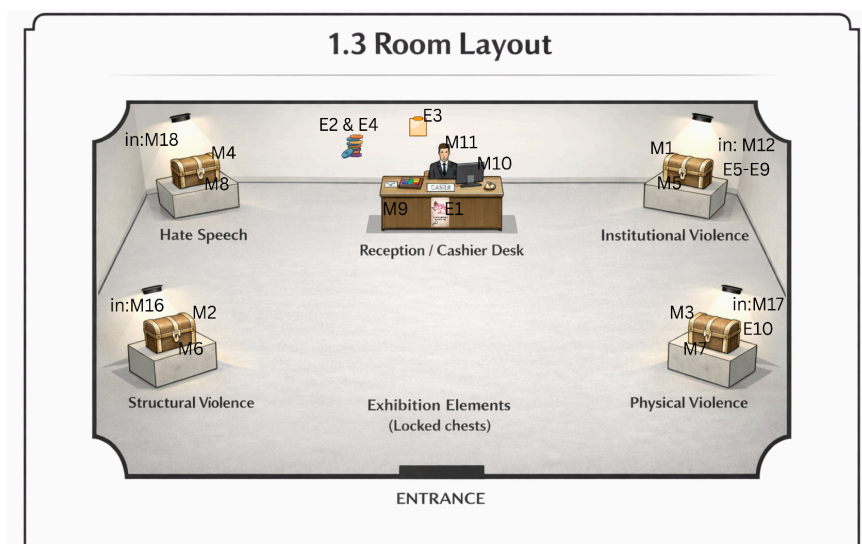
Ο στόχος του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να **περιηγηθούν** επιτυχώς στο μουσείο, αποκτώντας πρόσβαση σε περιορισμένα εκθέματα, λύνοντας διασυνδεδεμένες προκλήσεις και προχωρώντας τόσο στο διαδικτυακό όσο και στο φυσικό περιβάλλον μέσα στον διαθέσιμο χρόνο. Οι παίκτες **πρέπει να συλλέγουν** πληροφορίες,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

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

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

4.2.3 Διάταξη του Χώρου

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



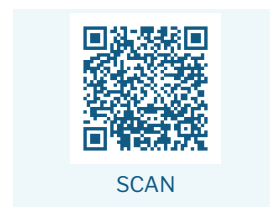
Τα σεντούκια δεν χρειάζεται να ονομαστούν από κάτω· οι συμμετέχοντες θα τα μαντέψουν μόνοι τους.

4.2.4 Τα Υλικά

Μέσα στο Δωμάτιο

- ▣ M1. Σεντούκι 1 (Θεσμική Βία) **Σεντούκι μπορεί να είναι οποιοδήποτε κουτί που μπορεί να ασφαλιστεί με κλειδαριά με αριθμητικό πληκτρολόγιο
- ▣ M2. Σεντούκι 2 (Δομική Βία)
- ▣ M3. Σεντούκι 3 (Σωματική Βία)
- ▣ M4. Σεντούκι 4 (Ρητορική Μίσους)
- ▣ M5. Κλειδαριά 1 (4 ψηφία). Αν βρείτε μόνο κλειδαριά 3 ψηφίων, ο κωδικός θα είναι τα πρώτα 3 ψηφία.
- ▣ M6. Κλειδαριά 2 (4 ψηφίων)
- ▣ M7. Κλειδαριά 3 (4 ψηφία)
- ▣ M8. Κλειδαριά 4 (4 ψηφία)
- ▣ M9. Σημείο Υποδοχής (τραπέζι ή παρόμοιο)
- ▣ M10. Υπολογιστική συσκευή στο σημείο υποδοχής όπου προβάλλεται το 360° μουσείο (ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) με σύνδεση σε ηχεία (χρησιμοποιούνται για μουσική υπόκρουση)
- ▣ M11. Στολή/κοστούμι για τον/την ταμία
- ▣ M12. Φάκελοι αριθμημένοι 1, 2 και 3 (με τη λέξη WELCOME γραμμένη πολλές φορές με UV στο πίσω μέρος — παράδειγμα επισυνάπτεται στο έγγραφο DIY)

Στην κατοχή του Συντονιστή του Παιχνιδιού



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

Προετοιμασία (προηγούμενη εργασία):

- M19. Μαρκαδόρος UV
- M20. Μαύρος Μαρκαδόρος

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Χρήση Τηλεφώνων:

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

Ήχος και Μουσική:

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

Link στο Spotify:

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

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

Link στο Google Drive (Κατεβασμένο Αρχείο):

<https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYIOyT3LiWMVXSV/view?usp=sharing>

Φωτισμός:

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



Τεχνικές απαιτήσεις:

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

Χρονόμετρο:

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

4.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

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

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

- Τοποθετήστε το τραπέζι υποδοχής (M9) στο κέντρο του χώρου.

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



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

2. Τοποθετήστε τα τέσσερα σεντούκια στις γωνίες του δωματίου:

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

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

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

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

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

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

5. Κλείστε και ασφαλίστε όλα τα σεντούκια (M1–M4).

6. Προετοιμάστε τα χρωματιστά tokens:

- E2, E3 & E4 πρέπει να παραμείνουν στην κατοχή του Συντονιστή του Παιχνιδιού.
- 7. Προετοιμάστε το χρονόμετρο M13. Ο/Η ταμίας διαχειρίζεται τον χρόνο και τον ανακοινώνει προφορικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 8. Ελέγξτε τη σύνδεση στο διαδίκτυο και βεβαιωθείτε ότι το διαδικτυακό μουσείο φορτώνει σωστά.
- 9. Κάντε έναν τελικό έλεγχο σε όλες τις κλειδαριές, τα υλικά και τις τοποθετήσεις πριν επιτρέψετε στους συμμετέχοντες να εισέλθουν στο δωμάτιο.

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

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

4.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

4.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

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

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

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

Αυτό περιλαμβάνει σύντομες αλληλεπιδράσεις κατά τις ακόλουθες στιγμές:

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

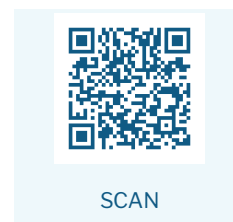
Input:

NEVER JUSTIFIED

Output:

- - / . - - - . . - - - -

<https://morsecodetranslator.com/>



- Για το Σεντούκι M4 σχετικά με τη Ρητορική Μίσους, οι συμμετέχοντες θα σας δώσουν το χαρτί μόλις ολοκληρώσουν το τεστ. Το Σεντούκι ολοκληρώθηκε.
- Μόλις η ομάδα ολοκληρώσει ένα σεντούκι, αναλάβετε τον ρόλο του/της ταμιά και, σε αντάλλαγμα για την ολοκλήρωση των δοκιμασιών, δώστε τους έναν συγκεκριμένο αριθμό από tokens σύμφωνα με το ακόλουθο μοτίβο:
- Δεν έχει σημασία ποιο σεντούκι ολοκληρώνουν· η παροχή των tokens γίνεται ως εξής:
 - Πρώτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 1 token (τυχαίο χρώμα)
 - Δεύτερο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 2 tokens (τυχαία χρώματα)
 - Τρίτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 2 tokens (τυχαία χρώματα)
 - Τέταρτο σεντούκι που ολοκληρώνεται: δώστε 3 tokens (τυχαία χρώματα)
- Με την ολοκλήρωση του τέταρτου σεντουκιού και μετά την παροχή των τελευταίων 3 tokens, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν στην κατοχή τους (3 κόκκινα tokens, 2 κίτρινα tokens, 2 μπλε tokens και 1 λευκό token) και ο/η Συντονιστής του Παιχνιδιού θα κάνει την εξής ερώτηση:
 - ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΤΩΝ TOKENS;
- Ο/Η Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να έχει στην κατοχή του/της:
 - E2. Χρωματιστά χάρτινα tokens (3 Κόκκινα, 2 Κίτρινα, 2 Μπλε, 1 Λευκό) (προηγούμενο μέρος)
 - E3. Μενού των Tokens
 - E4. Τελικά χρωματιστά tokens (Πορτοκαλί, Πράσινο, Μωβ, Ροζ) με κωδικοποιημένους αριθμούς γραμμένους πάνω τους (διαβάστε: "2.1. Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού")
- Μόλις οι συμμετέχοντες απαντήσουν «ναι», τους παραδίδεται το Μενού των (E3).
- Στη συνέχεια, ο/η ταμίας λειτουργεί ως γραφείο ανταλλαγής και, ανάλογα με το χρώμα των tokens που ανταλλάσσουν οι συμμετέχοντες, παρέχει τα εξής:

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

🌸 Ρόζ token — SOLUTION

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

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

Σημαντική Σημείωση Απόσπασης Προσοχής

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

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

4.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

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

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

Πρόσθετες οδηγίες:

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

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

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

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

4.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

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

Συγκεκριμένες υποδείξεις:

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

4.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

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

- M1: Ανοίγουν τον φάκελο M12.1 και διαβάζουν το κείμενο. Στη συνέχεια ανοίγουν τον φάκελο M12.2 και λύνουν τους 3 γρίφους που τους οδηγούν στο σημείο όπου ζητούν από τον/την ταμία το φώς UV. Εντοπίζουν τη λέξη WELCOME επαναλαμβανόμενη στο πίσω μέρος των φακέλων και τη λένε στον/στην ταμία.
 - M2: Ανοίγουν το σεντούκι και βρίσκουν 5 φακές σημειωμένες με “X” με μαύρο μαρκαδόρο. Παραδίδουν τις φακές στον/στην ταμία για επιβεβαίωση της ολοκλήρωσης του σεντουκιού.
 - M3: Οι συμμετέχοντες ανοίγουν το σεντούκι και βρίσκουν πολλά «αιματηρά» χαρτιά. Ανοίγοντάς τα, εντοπίζουν ένα γράμμα σε κώδικα Μορς σε κάθε χαρτί. Μέσα στο σεντούκι υπάρχει αποκωδικοποιητής Μορς για τη λύση.
 - M4: Κάθε συμμετέχων παίρνει ένα χαρτί από το κουτί. Πρόκειται για παραλλαγή του τεστ των 3 λεπτών. Το ολοκληρώνουν και το παραδίδουν στον/στην ταμία, λαμβάνοντας τα tokens τους.
6. Διανομή tokens: Μετά την επιβεβαίωση της λύσης κάθε σεντουκιού, ο/η ταμίας παρέχει χρωματιστά tokens σύμφωνα με τον αριθμό των σεντουκιών που έχουν ολοκληρωθεί. Η σειρά ολοκλήρωσης δεν επηρεάζει τους κανόνες διανομής.
 7. Φάση ανταλλαγής tokens: Αφού ολοκληρωθούν και τα τέσσερα σεντούκια και δοθούν τα τελικά tokens, ο/η ταμίας ρωτά τους συμμετέχοντες αν θα ήθελαν να παραλάβουν το Μενού των Token. Μέσω αυτού, οι συμμετέχοντες μπορούν να ανταλλάξουν βασικά χρωματιστά tokens για νέα χρώματα, πάντα μέσω του/της ταμία. Όλες οι ανταλλαγές πρέπει να επιβεβαιώνονται από τον/την ταμία.
 8. Τελική αποκάλυψη: Μέσα από τη διαδικασία ανταλλαγής, οι συμμετέχοντες αποκτούν διάφορα tokens, και ειδικά το ροζ token, το οποίο αποτελεί το τελικό κλειδί του escape room. Περιέχει έναν αριθμητικό κώδικα που θα αποκρυπτογραφήσουν με τη βοήθεια της υπόδειξης στην αφίσα του [Pink Panther](#).
 9. Παρατηρώντας τον χώρο υποδοχής και συνδέοντας το χρώμα με την αφίσα του Pink Panther, οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν το τελικό βήμα του παιχνιδιού. Γυρίζοντας την αφίσα, αποκαλύπτεται ένα μήνυμα συγχαρητηρίων που σηματοδοτεί την επιτυχή ολοκλήρωση του escape room.
 10. Τέλος παιχνιδιού: Ο/Η ταμίας επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση του escape room και καλεί τους συμμετέχοντες να περάσουν στη φάση ανασκόπησης (debriefing).

4.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

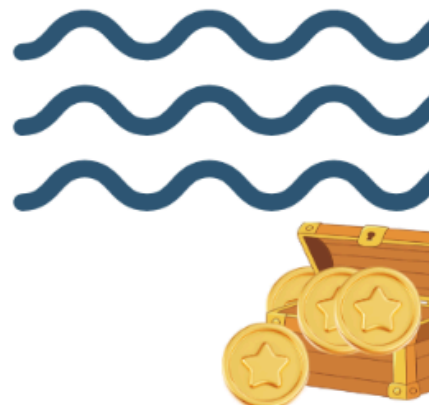
Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

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

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

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

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



5. Αποστολή Log Out

5.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Αυτό το δωμάτιο «*Operation Log out*» επικεντρώνεται στην ψηφιακή διάσταση της εκπαίδευσης για την ειρήνη, εξερευνώντας τη **ρητορική μίσους** και τον **διαδικτυακό εκφοβισμό** ως μορφές διαδικτυακής βίας. Βασίζεται στην ιδέα ότι η ειρηνική συνύπαρξη στους ψηφιακούς χώρους απαιτεί **επίγνωση της δύναμης των λέξεων**, **ενσυναίσθηση** και την ικανότητα να ανταποκρινόμαστε χωρίς να κλιμακώνουμε τη σύγκρουση. Μέσα από αυτή την εμπειρία, οι συμμετέχοντες ενισχύουν **την ψηφιακή ανθεκτικότητα**, **τη συναισθηματική επίγνωση** και **τις δεξιότητες** για σεβαστή και εποικοδομητική διαδικτυακή επικοινωνία.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο είναι αρχικά βυθισμένο **στο απόλυτο σκοτάδι**. Υπάρχουν **τρεις κύριοι**, διακριτοί χώροι.

Η Ψηφιακή Γωνιά: Ένα γραφείο φωτισμένο μόνο από ένα μικρό επιτραπέζιο φωτιστικό. Πάνω του υπάρχει ένας φορητός υπολογιστής που προβάλλει μια παρουσίαση διαφανειών, καθώς και ένα σύνολο από τυπωμένες κάρτες. Δίπλα στον υπολογιστή βρίσκεται ένα μικρό κλειδωμένο κουτί.

Η Γωνιά Μελέτης: Βρίσκεται στην απέναντι πλευρά του δωματίου και περιλαμβάνει φύλλα ασκήσεων μαθηματικών και μολύβια.

Τα Ράφια της «Πραγματικότητας»: Μια βιβλιοθήκη ή ραφιέρα που αρχικά παραμένει κρυμμένη μέσα στο σκοτάδι. Είναι γεμάτη με πραγματικά επιτεύγματα (τρόπαια, μετάλλια, φωτογραφίες), τα οποία αποκαλύπτονται μόνο στο τέλος, όταν ανάψουν τα κεντρικά φώτα.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- ☐ Να διακρίνουν τη γενική δυσάρεστη συμπεριφορά από τη στοχευμένη **ρητορική μίσους**.
- ☐ Να αναγνωρίσουν τον αντίκτυπο του **διαδικτυακού εκφοβισμού** και **της ρητορικής μίσους** στην ψυχική υγεία.
- ☐ Να μάθουν **μηχανισμούς αντιμετώπισης** και τη σημασία της «εκτός οθόνης» πραγματικότητας και της αυτοεκτίμησης.
- ☐ Να εξασκήσουν **την ψηφιακή ανθεκτικότητα** και τη θετική **επικοινωνία**.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 14-19

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Ομάδες νέων, σχολικές τάξεις ή συμμετέχοντες σε ανταλλαγές νέων.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα **βασικά**

στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

5.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

5.2.1 Σενάριο

Τι συμβαίνει όταν τα φώτα σβήνουν και μόνο οι λέξεις παραμένουν;

Σε έναν κόσμο όπου όλα είναι συνδεδεμένα, η γραμμή ανάμεσα στο αστείο και τη βλάβη, την άποψη και την επίθεση, γίνεται όλο και πιο λεπτή κάθε μέρα. Μερικές φορές αρκεί μόνο ένα σχόλιο. Ένα μήνυμα. Ένα κλικ. Αυτή η ιστορία σας ταξιδεύει μέσα από έναν χώρο όπου τίποτα δεν είναι ακριβώς όπως φαίνεται και κάθε λέξη κουβαλά μεγαλύτερο βάρος απ' όσο ίσως φαντάζεστε. Είναι μια εμπειρία που θέτει ερωτήματα σχετικά με την ευθύνη, τις επιλογές και το θάρρος να αναγνωρίζουμε τη διαφορά ανάμεσα σε αυτό που διασκεδάζει και σε αυτό που πληγώνει.

Γραμμένο για νέους ανθρώπους που θέλουν να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο μέσα στον οποίο ζουν και τον ρόλο τους σε αυτόν, αυτό το escape room δεν προσφέρει έτοιμες απαντήσεις. Αντίθετα, προκαλεί, αφυπνίζει και ανοίγει χώρο για προβληματισμό. Γιατί στον ψηφιακό κόσμο, όλοι έχουν φωνή. Το μόνο ερώτημα είναι — πώς θα χρησιμοποιήσεις τη δική σου;

5.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Οι συμμετέχοντες **πρέπει να περιηγηθούν** μέσα από στρώματα **διαδικτυακού εκφοβισμού** και ψηφιακού θορύβου, ώστε να ανακαλύψουν την αλήθεια για την αυτοεκτίμηση. Χρειάζεται να ξεκλειδώσουν ψηφιακούς φακέλους, να διακρίνουν τη **ρητορική μίσους** από τις **ψευδείς ειδήσεις** και να αποδείξουν τις ικανότητές τους στον πραγματικό κόσμο, προκειμένου να ανάψουν τα φώτα και να αποκαλύψουν ότι η πραγματική τους αξία βρίσκεται στα αληθινά τους επιτεύγματα και τις αναμνήσεις τους — όχι στα διαδικτυακά σχόλια.

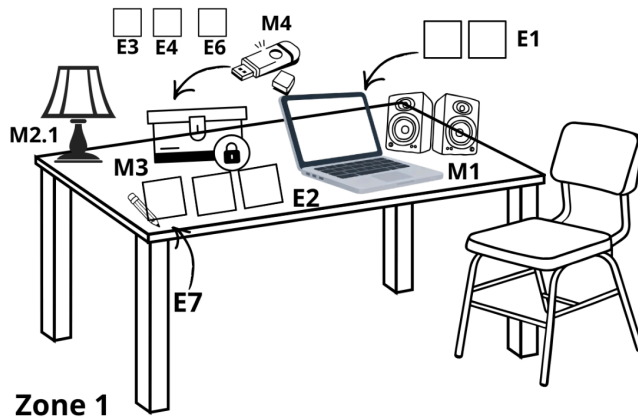
5.2.3 Διάταξη του Χώρου

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

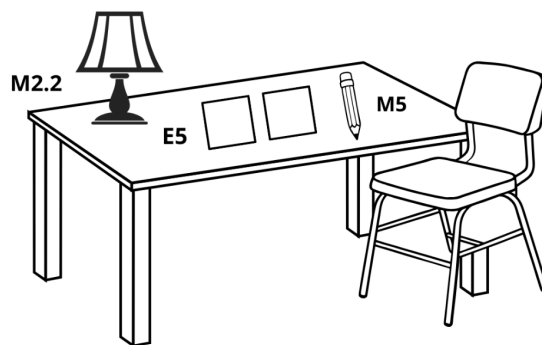
Είσοδος / Ζώνη 1: Το τραπέζι με το φωτιστικό και τον φορητό υπολογιστή (Η Ψηφιακή Γωνιά).

Ζώνη 2: Το τραπέζι με το φωτιστικό και τις ασκήσεις μαθηματικών (Η Γωνιά Μελέτης).

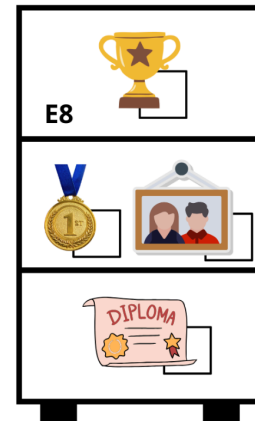
Ζώνη 3: Τα ράφια με τα τρόπαια/μετάλλια (Τα Ράφια της “Πραγματικότητας”).



Zone 1



Zone 2



Zone 3

5.2.4 Τα Υλικά

- M1. Laptop με ηχεία (προφορτωμένος με βίντεο και ηχητικά αρχεία).
- M2. 2 επιτραπέζια φωτιστικά.
- M3. Μικρό κλειδωμένο κουτί με κωδικό 725.
- M4. USB στικάκι.
- M5. Μολύβια.

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Το χρονόμετρο **μπορεί να εμφανίζεται ορατά** στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

5.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M6) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το Peace puzzles Toolkit ή το Unlock Peace - modules for DIY production, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Διαμόρφωση Ζώνης 1: Τραπέζι με laptop και ηχεία

1. Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο είναι εντελώς σκοτεινό (στόρια κατεβασμένα, κεντρικά φώτα σβηστά).
2. Ανάψτε το φωτιστικό (M2.1) στο γραφείο και το laptop με τα ηχεία (M1).
3. Ξεκινήστε το βίντεο με τα σχόλια μίσους (E1).
4. Αναπαράγετε σε επανάληψη το ηχητικό κομμάτι με προσβολές και παράσιτα (E1). Ρυθμίστε την ένταση ώστε να ακούγεται αλλά να μην είναι εκκωφαντική.
5. Τοποθετήστε την τράπουλα καρτών (E2) στο ίδιο τραπέζι δίπλα στο κουτί (M3). Βεβαιωθείτε ότι οι κάρτες (E2) που αντιπροσωπεύουν τη «Ρητορική Μίσους» έχουν αριθμούς που αντιστοιχούν στον συνδυασμό του κουτιού (M3). Επίσης, τοποθετήστε ένα εκτυπωμένο αλφάβητο Μορς (E7) δίπλα στο laptop, ώστε οι συμμετέχοντες να μη χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους και να χάνουν χρόνο. Τοποθετήστε ένα στυλό δίπλα στο χαρτί για ευκολότερη καταγραφή σημειώσεων.
6. Στο USB στικάκι (M4) τοποθετήστε έναν φάκελο με θετικά μηνύματα (E3). Βεβαιωθείτε ότι αυτός ο φάκελος εμφανίζεται πρώτος στη λίστα ώστε να ανοίγει πρώτος. Μπορείτε να τον ονομάσετε «open me first».
7. Στο ίδιο USB (M4) τοποθετήστε τον σύνδεσμο για το δωμάτιο 360° (E4). Ο φάκελος με το 360° photo escape room ονομάζεται Deep Thought.
8. Στο ίδιο USB στικάκι τοποθετήστε έναν κρυφό φάκελο, ονομάστε τον FINAL_TRUTH και τοποθετήστε μέσα στον φάκελο το κείμενο σε Word (E6).

Πώς να δημιουργήσετε κρυφό φάκελο:

<https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc>



SCAN

Μέθοδος 2: Χρήση Batch Script Δημιουργία αρχείου Batch: Ανοίξτε το Notepad. Αντιγράψτε και επικολλήστε τον κώδικα Batch στο Notepad.

Κώδικας Batch: <https://pastebin.com/x2bPxUys> Κωδικός: 5913 Αποθηκεύστε το αρχείο ως "Locker.bat", επιλέγοντας «All Files» στο πεδίο "Save as type". Κλείδωμα φακέλου: Εκτελέστε το αρχείο Locker.bat με διπλό κλικ. Τοποθετήστε όλα τα αρχεία που θέλετε να προστατεύσετε στον νέο φάκελο "Locker" που θα δημιουργηθεί. Τρέξτε ξανά το Locker.bat, πληκτρολογήστε 'Y' για να κλειδώσετε τον φάκελο και πατήστε Enter. Ξεκλείδωμα φακέλου: Εκτελέστε το Locker.bat, εισάγετε τον κωδικό σας και ο φάκελος θα εμφανιστεί ξανά. Βήμα 9 - Ορίστε τον συνδυασμό ώστε να ταιριάζει με τους αριθμούς που βρίσκονται στις κάρτες ρητορικής μίσους (E2). Βήμα 10 - Τοποθετήστε το USB στικάκι (M4) μέσα στο κουτί (M3) και κλειδώστε το. Διαμόρφωση Ζώνης 2: Τραπέζι με ασκήσεις Βήμα 11 - Τοποθετήστε τα φύλλα εργασίας μαθηματικών (E5) για τους συμμετέχοντες, καθώς και τα μολύβια (M5) και το φωτιστικό (M2.2) σε ένα άλλο τραπέζι. Διαμόρφωση Ζώνης 3: Αποκάλυψη Βήμα 12 - Τοποθετήστε τα τρόπαια, τα μετάλλια και τις φωτογραφίες στα ράφια (E8) μέσα στη βιτρίνα/ντουλάπι. Πίσω από αυτά θα είναι κρυμμένα μηνύματα.



SCAN

9. Ορίστε τον συνδυασμό ώστε να ταιριάζει με τους αριθμούς που βρίσκονται στις κάρτες ρητορικής μίσους (E2).
10. Τοποθετήστε το USB στικάκι (M4) μέσα στο κουτί (M3) και κλειδώστε το.

Διαμόρφωση Ζώνης 2: Τραπέζι με ασκήσεις

11. Τοποθετήστε τα φύλλα εργασίας μαθηματικών (Ε5) για τους συμμετέχοντες, τα μολύβια (Μ5) και το φωτιστικό (Μ2.2) σε ένα άλλο τραπέζι.

Προετοιμασία Ζώνης 3 - Αποκάλυψη

12. Τοποθετήστε τα τρόπαια, τα μετάλλια και τις φωτογραφίες στα ράφια (Ε8) μέσα στη βιτρίνα/ντουλάπι· πίσω από αυτά θα είναι κρυμμένα μηνύματα. Πίσω από τα τρόπαια: «Να είσαι ο νικητής που δεν διαδίδει μίσος.» Πίσω από τα μετάλλια: «Να είσαι ο λόγος που κάποιος νιώθει ασφαλής στο διαδίκτυο.» Πίσω από την οικογενειακή φωτογραφία: «Η μεγαλύτερη υποστήριξη έρχεται από τους ανθρώπους που νοιάζονται για εσένα.» Πίσω από το δίπλωμα: «Συγχαρητήρια! Ολοκλήρωσες επιτυχώς το Escape Room. Έδειξες ομαδικότητα, επικοινωνία και κριτική σκέψη και έμαθες πόσο σημαντικοί είναι ο σεβασμός, η ενσυναίσθηση και η υπεύθυνη συμπεριφορά — στην πραγματική ζωή και στο διαδίκτυο. Πάντα να είσαι η φωνή που χτίζει, όχι αυτή που καταστρέφει.»

Βεβαιωθείτε ότι δεν είναι εύκολα ορατά όσο το δωμάτιο είναι σκοτεινό — πρέπει να αποκαλυφθούν μόνο όταν ανάψουν τα κεντρικά φώτα.

Τα βήματα 1 έως 12 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά θα είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

5.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

5.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα

και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

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

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού (ΣΠ) θα πρέπει να **εξηγήσει σύντομα και ξεκάθαρα** τα βασικά ενός Escape Room πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, να τονίσει **τη σημασία της ομαδικής συνεργασίας** και να ενθαρρύνει την **ενεργή συμμετοχή**. Πρέπει επίσης να **παρουσιάσει** τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού και να εξηγήσει πώς μπορούν οι συμμετέχοντες να ζητήσουν βοήθεια αν χρειαστεί. Οι οδηγίες πρέπει να **είναι συνοπτικές, εύκολες στην κατανόηση** και ενθαρρυντικές, ώστε οι συμμετέχοντες να μπουν στο παιχνίδι με ηρεμία και ενδιαφέρον.

Ο ΣΠ **ελέγχει** το περιβάλλον.

Έλεγχος Ήχου: Ο ΣΠ πρέπει να ενεργοποιήσει τη φωνητική καθοδήγηση («**Όχι όλες οι δυσάρεστες λέξεις...**») αν δεν ξεκινήσει αυτόματα.

Έλεγχος Φωτισμού: Ο πιο κρίσιμος ρόλος είναι στο **τέλος**. Όταν οι παίκτες διαβάσουν το τελικό μήνυμα και τους ζητηθεί να «κοιτάξουν γύρω τους», ο ΣΠ πρέπει να ανάψει αμέσως τα κεντρικά φώτα του δωματίου, αποκαλύπτοντας τα τρόπαια και τα θετικά αντικείμενα.

5.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- **Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση:** Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- **Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική.** Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.
- **Επικοινωνήστε αποτελεσματικά.** Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- **Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση.** Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- **Σκεφτείτε δημιουργικά** και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- **Μείνετε συγκεντρωμένοι.** Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.

- **Επικεντρωθείτε** στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- **Διαχειριστείτε τον χρόνο** σας. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- **Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί.** Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- **Ζητήστε βοήθεια αν χρειαστεί.** Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- **Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας.** Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να **απολαύσετε την εμπειρία!** Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

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

5.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

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

- **Υπόδειξη για τις Κάρτες:** «Διαβάστε προσεκτικά τις κάρτες. Ποιες από αυτές πραγματικά αντιπροσωπεύουν ρητορική μίσους; Μόνο αυτές έχουν σημασία.»
- **Υπόδειξη για τον Κώδικα Μορς:** «Αυτό το μοτίβο ήχου... τελείες και παύλες. Υπάρχει κάπου ένα κλειδί αποκωδικοποίησης;»
- **Υπόδειξη για τα Μαθηματικά:** «Μερικές φορές η λύση δεν είναι ψηφιακή. Κοιτάξτε γύρω στον φυσικό χώρο για ένα μέρος όπου μπορείτε να μελετήσετε.»
- **Υπόδειξη για τις Ειδήσεις:** «Διαβάστε το κείμενο που κυλάει. Αντιστοιχίστε τον τίτλο με τον σωστό ορισμό.»

5.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Η Είσοδος: Ο ΣΠ πρέπει να εξηγήσει σύντομα και ξεκάθαρα τα βασικά ενός Escape Room πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, να τονίσει τη σημασία της ομαδικής συνεργασίας και να ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή. Πρέπει επίσης να παρουσιάσει τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού και να εξηγήσει πώς μπορούν οι συμμετέχοντες να ζητήσουν βοήθεια αν χρειαστεί. Οι οδηγίες πρέπει να είναι συνοπτικές, εύκολες στην κατανόηση και ενθαρρυντικές, ώστε οι συμμετέχοντες να μπουν στο παιχνίδι νιώθοντας χαλαροί και ενεργοί. Οι παίκτες μπαίνουν στο σκοτεινό δωμάτιο. Βλέπουν το laptop με βίντεο ρητορικής μίσους και ακούνε ηχητικές προσβολές.
2. Το Στοιχείο: Ένα μήνυμα εμφανίζεται στο βίντεο: «Δεν είναι όλες οι δυσάρεστες λέξεις και εκφράσεις ρητορική μίσους». Τους κατευθύνει προς τις κάρτες στο τραπέζι.
3. Το Παζλ με τις Κάρτες: Οι παίκτες ταξινομούν τις κάρτες. Όσες περιέχουν πραγματική ρητορική μίσους έχουν αριθμούς πάνω τους. Η σωστή σειρά αυτών των αριθμών δίνει τον κωδικό.
4. Το Κουτί & το USB: Χρησιμοποιώντας τον κωδικό, οι παίκτες ανοίγουν το μικρό κουτί και παίρνουν ένα USB στικάκι.
5. Ο Θετικός Φάκελος: Συνδέουν το USB στον υπολογιστή. Μέσα υπάρχει ένας φάκελος με θετικά σχόλια και παραδείγματα ενθαρρυντικής διαδικτυακής συμπεριφοράς. Μια υπόδειξη σε βίντεο/κείμενο τους κατευθύνει να ανοίξουν τον επόμενο φάκελο, ο οποίος εκκινεί μια φωτογραφία 360° (Online Room). Υπόδειξη: «Μην κοιτάς την επιφάνεια· πρέπει να βουτήξεις σε βαθιά σκέψη. Κρυμμένος μέσα στους φακέλους, ο σύνδεσμος προς τη διαφυγή σου περιμένει να ενεργοποιηθεί.» Ο φάκελος με τη φωτογραφία 360° ονομάζεται Deep Thought.
6. Το δωμάτιο 360: Σε αυτό το ψηφιακό δωμάτιο βλέπουν εικονίδια διάσπαρτα σε διαφορετικά σημεία (YouTube, Instagram, Game, Messenger, TV channel).
7. Κάνοντας κλικ στο YouTube εμφανίζεται βίντεο με αρνητικά σχόλια κάτω από αυτό.
8. Κάνοντας κλικ στο Instagram εμφανίζεται φωτογραφία με αρνητικά σχόλια κάτω από αυτή.
9. Κάνοντας κλικ στο Messenger εμφανίζεται μήνυμα από έναν «φίλο» που προειδοποιεί: «Έφτιαξαν ομαδική συνομιλία όπου σε προσβάλλουν, λέγοντας ότι είσαι τεμπέλης, ότι δεν κάνεις ποτέ τα μαθήματά σου και ότι δεν μπορείς να λύσεις ούτε απλά μαθηματικά.»
10. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του Game εμφανίζεται gameplay με αρνητικά σχόλια.
11. Αφού οι συμμετέχοντες έχουν αλληλεπιδράσει με YouTube, Instagram και Game, εμφανίζεται οδηγία σε κώδικα Morse. Υπόδειξη: «Αυτό το μοτίβο ήχου... τελείες και παύλες. Υπάρχει κάπου ένα κλειδί αποκωδικοποίησης;»
12. Ο κώδικας αποκωδικοποιείται ως: KANE TA MATHMATATA SOY.
13. Αφού εισάγουν τη φράση «KANE TA MATHMATATA SOY», εμφανίζεται νέα υπόδειξη: «Μερικές φορές η λύση δεν είναι ψηφιακή. Κοίταξε γύρω σου στον φυσικό χώρο για ένα μέρος μελέτης.»
14. Μαθηματική Δραστηριότητα: Οι παίκτες βρίσκουν το γραφείο στην άλλη άκρη του δωματίου. Λύνουν τα μαθηματικά φύλλα που βρίσκονται εκεί. Η λύση δίνει έναν αριθμητικό κωδικό για το επόμενο βήμα στο 360° δωμάτιο. Λαμβάνουν υπόδειξη: «Για

το επόμενο στοιχείο πρέπει να ελέγξετε τις σημερινές ειδήσεις. Βρείτε την τηλεόραση σε αυτό το δωμάτιο και πατήστε πάνω της.»

15. Στην οθόνη του laptop στο 360° δωμάτιο, οι παίκτες ανοίγουν το εικονίδιο της TV, το οποίο εμφανίζει ειδήσεις που κυλούν σαν τηλεπροβολή. Οι παίκτες αντιστοιχίζουν τις ειδήσεις με τύπους ρητορικής μίσους χρησιμοποιώντας προηγούμενα στοιχεία από τις κάρτες.
16. Ο Τελικός Φάκελος: Οι σωστές αντιστοιχίσεις αποκαλύπτουν τον κωδικό 5913 και οδηγούν σε κρυφό φάκελο στο USB: «**ΕΠΙΤΥΧΙΑ! Ο κωδικός έγινε αποδεκτός. Ο κρυφός φάκελος είναι πλέον ορατός: [FINAL_TRUTH]. Παρακαλώ ανοίξτε τον για συνέχεια.**»
17. Το Μήνυμα: Ο κρυφός φάκελος περιέχει θετικές επιβεβαιώσεις: «**Κάθε άνθρωπος έχει αξία.**» «**Μην απαντάς στο μίσος με μίσος.**» «**Ψάξε το καλό γύρω σου.**» «**Κοίτα τι έχουμε καταφέρει μέχρι τώρα.**»
18. Η Αποκάλυψη: Τελική οδηγία: «**Κοίτα γύρω σου.**» Εκείνη τη στιγμή ο ΣΠ ανάβει τα κεντρικά φώτα. Τα ράφια αποκαλύπτονται με μετάλλια, τρόπαια, διπλώματα και οικογενειακές φωτογραφίες, μαζί με μηνύματα που αναδεικνύουν την πραγματική αξία και τα επιτεύγματα στην πραγματική ζωή, πέρα από τις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις.

5.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

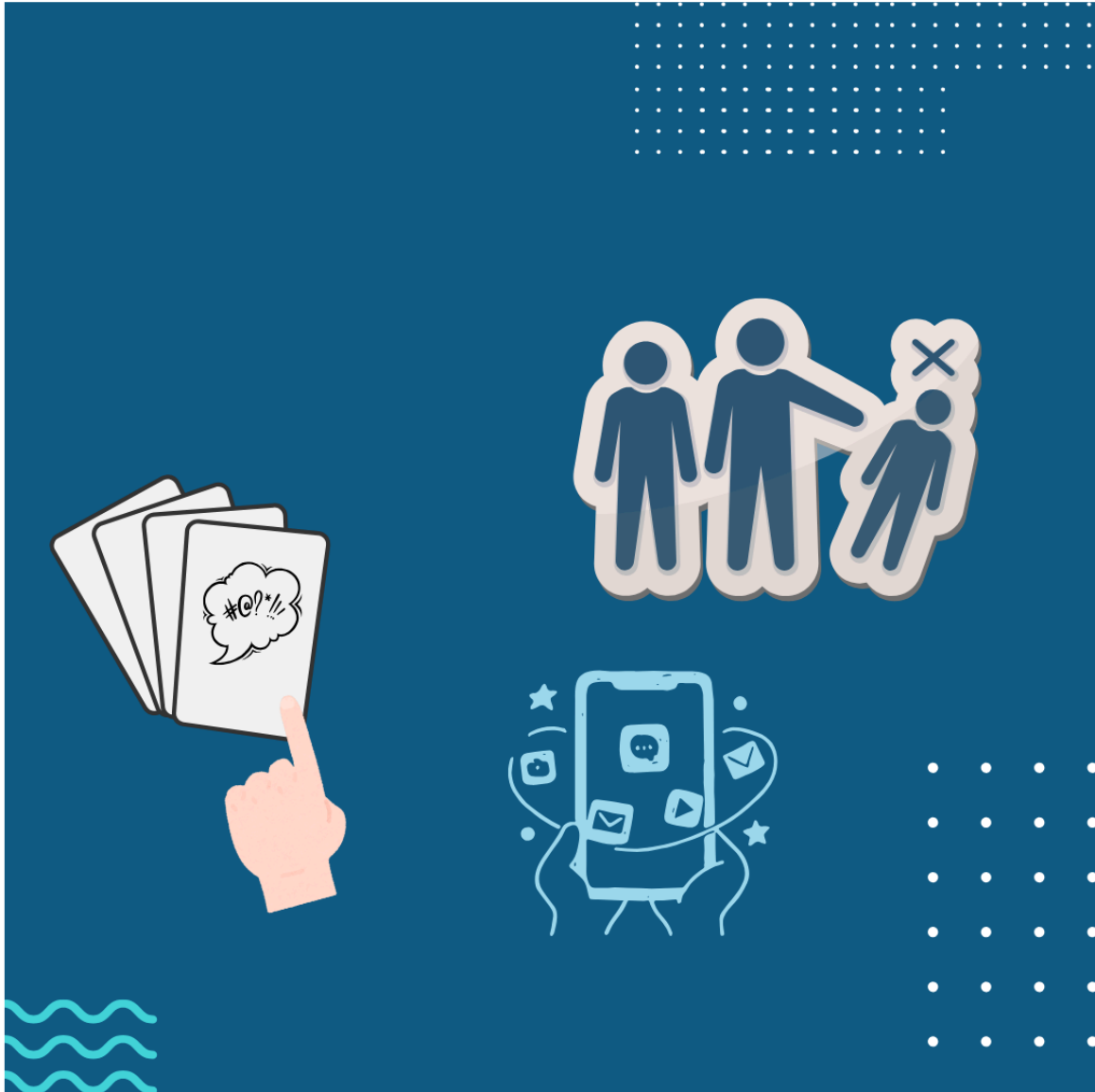
Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

Συγκεκριμένες ερωτήσεις:

- ☐ Πώς σας έκανε να νιώσετε στην αρχή το ηχητικό με τις προσβολές;
- ☐ Γιατί ήταν σημαντικό να ξεχωρίσουμε τις «δυσάρεστες λέξεις» από τη «ρητορική μίσους»;
- ☐ Η τελική αποστολή απαιτούσε να εστιάσετε σε πραγματικά, φυσικά επιτεύγματα. Γιατί είναι σημαντικό να αποσυνδεόμαστε από την οθόνη και να κοιτάμε την πραγματική μας ζωή;
- ☐ Πώς μπορούμε να εφαρμόσουμε την έννοια του «θετικού φακέλου» στη δική μας χρήση των κοινωνικών δικτύων;

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

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



6. Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών

6.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Αυτό το συγκεκριμένο escape room, με τίτλο «*Το Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών*», εστιάζει στην εσωτερική πτυχή της οικοδόμησης της ειρήνης: τη συναισθηματική νοημοσύνη. Βασίζεται στην αρχή ότι δεν είναι δυνατόν να οικοδομήσει κανείς ειρήνη με τους άλλους χωρίς πρώτα να κατανοήσει και να διαχειριστεί τα δικά του συναισθήματα και να αναγνωρίσει τις κρυφές συναισθηματικές ανάγκες των πιο κοντινών του προσώπων.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Ο χώρος έχει σχεδιαστεί ώστε να αναπαριστά μεταφορικά ένα οικογενειακό σπίτι που λειτουργεί ως υποκατάστατο του ανθρώπινου νου. Η ατμόσφαιρα μεταβαίνει από το σκοτάδι και το μυστήριο στη διαύγεια και το φως.

Ζώνη 1 (Είσοδος/Σκάλες): Απόλυτο σκοτάδι. Αυτό συμβολίζει το υποσυνείδητο και τον φόβο του άγνωστου.

Ζώνη 2 (1ος όροφος – Κουζίνα/Σαλόνι): Χαοτική αλλά οικεία. Ένα τραπέζι γεμάτο μαγειρικά σκεύη και σπασμένα αντικείμενα αντιπροσωπεύει την «ακαταστασία» των καθημερινών ακατέργαστων συναισθημάτων και συγκρούσεων.

Ζώνη 3 (2ος όροφος - Διάδρομος): Ένας χώρος που μοιάζει με γκαλερί με πορτρέτα. Αντιπροσωπεύει την πρόσοψη που παρουσιάζουμε στον κόσμο σε αντίθεση με την εσωτερική μας πραγματικότητα.

Ζώνη 4 (Σοφίτα): Ένας χώρος περισυλλογής που περιέχει έναν καθρέφτη. Αυτό αντιπροσωπεύει την αυτογνωσία και την τελική στιγμή της διαύγειας.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Αναγνώριση συγκεκριμένων συναισθηματικών ερεθισμάτων (παθητική επιθετικότητα, θυμός) και μηχανισμών ηρεμίας (βαθιά αναπνοή, συγγνώμη).
- Κατανόηση του γεγονότος ότι οι «τραυματικές» ή δύσκολες συναισθηματικές εμπειρίες μπορούν να κάνουν ένα άτομο πιο δυνατό και πιο αξιόλογο, αν αντιμετωπιστούν σωστά.
- Να μάθουμε να κοιτάζουμε πέρα από την επιφανειακή συμπεριφορά (θυμός, σιωπή, χαμόγελο) για να εντοπίσουμε την βαθύτερη ανάγκη (φόβος, μοναξιά, ανάγκη για αγάπη).
- Συνειδητοποίηση ότι η τελική ευθύνη για τη συναισθηματική ευημερία του καθενός βρίσκεται στα χέρια του ίδιου του ατόμου.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Νέοι που ενδιαφέρονται για θέματα ψυχολογίας και την προσωπική ανάπτυξη, ή ομάδες που επιθυμούν να ενισχύσουν το ομαδικό πνεύμα με έμφαση στην επικοινωνία και τη δημιουργία συναισθηματικών δεσμών.

Δυσκολία Escape Room: Medium

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

6.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

6.2.1 Σενάριο

ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΕΣ ΣΠΙΤΙ. ΘΑ ΦΥΓΕΙΣ ΠΟΤΕ;

Από έξω, μοιάζει με ένα τέλειο οικογενειακό σπίτι. Το γρασίδι είναι καταπράσινο και ο φωτισμός ζεστός. Ο ιδιοκτήτης σε καλωσορίζει με ένα φιλικό χαμόγελο, αλλά νιώθεις ότι κάτι δεν πάει καλά.

Κλικ. Η πόρτα κλειδώνει. Ο ιδιοκτήτης σε κοιτάζει και λέει: «Το σπίτι φαίνεται τέλειο, αλλά κρύβει ένα σκοτεινό μυστικό. Αν θέλεις να φύγεις, πρέπει να ανακαλύψεις τι κρύβεται μέσα».

Η διαδρομή σου προς την έξοδο:

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ: Ξεκινάς στο σκοτάδι. Δεν βλέπεις τίποτα — πρέπει να χρησιμοποιήσεις τις άλλες σου αισθήσεις για να προχωρήσεις.

Η ΑΚΑΤΑΣΤΑΤΗ ΚΟΥΖΙΝΑ: Η καρδιά του σπιτιού είναι το απόλυτο χάος. Μπορείς να βρεις τα στοιχεία που κρύβονται μέσα στο χάος;

ΟΙ ΜΑΣΚΕΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ: Αυτή η οικογένεια κρύβει τα αληθινά της πρόσωπα. Ανακάλυψε ποιοι είναι πραγματικά για να ξεκλειδώσεις την επόμενη πόρτα.

Η ΣΟΦΙΤΑ: Το τελευταίο δωμάτιο. Για να βγεις, πρέπει να σταματήσεις να τρέχεις και να αντιμετωπίσεις τους δικούς σου φόβους.

Έχεις 45 λεπτά. Θα λύσεις το μυστήριο και θα δραπτετεύσεις, ή θα μείνεις σε αυτό το «τέλειο» σπίτι για πάντα;

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΡΕΧΕΙ. ΕΙΣΑΙ ΕΤΟΙΜΟΣ;

6.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Μέσα από τη μεταφορά ενός σπιτιού (που συμβολίζει τον ανθρώπινο νου), οι παίκτες πρέπει να φωτίσουν τις «σκιές» τους (τα ακατέργαστα συναισθήματα) για να βγουν από το παιχνίδι με καλύτερη συναισθηματική νοημοσύνη. **Πρέπει να λύσουν** γρίφους που σχετίζονται με τη **ρύθμιση**

των συναισθημάτων, την ενσυναίσθηση και την αυτοανασκόπηση, προκειμένου να βρουν το τελικό κλειδί, που είναι η συνειδητοποίηση ότι έχουν τη δύναμη να σώσουν τον εαυτό τους.

6.2.3 Διάταξη του Χώρου

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

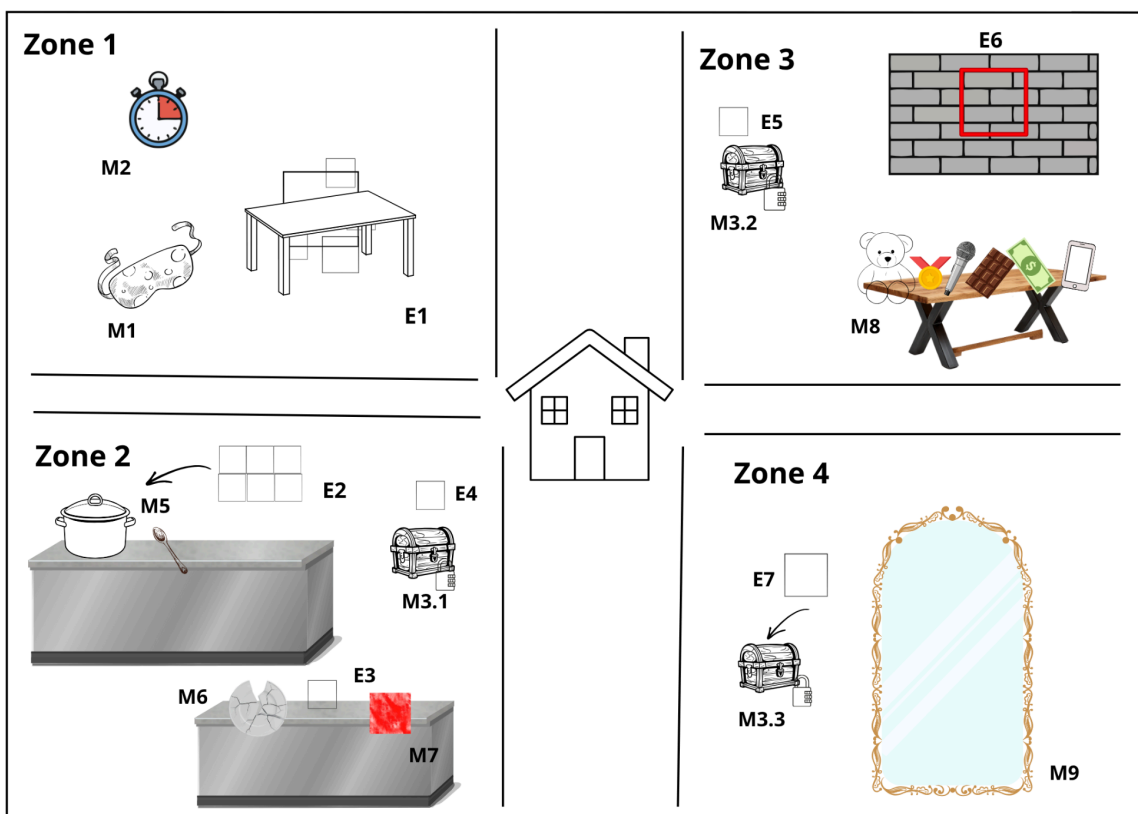
Ο χώρος μπορεί να είναι ένας ενιαίος μεγάλος χώρος χωρισμένος σε «ζώνες» ή σε ξεχωριστά δωμάτια, αν υπάρχουν.

Ζώνη 1: Χώρος εισόδου. Πρέπει να υπάρχει δυνατότητα πλήρους συσκότισης (blackout).

Ζώνη 2: Τραπέζι διαμορφωμένο ώστε να αναπαριστά κουζίνα/σαλόνι.

Ζώνη 3: Τοίχος ή άλλο μέρος που αναπαριστά διάδρομο με εικόνες emoji.

Ζώνη 4: Μια απομονωμένη γωνιά ή ένας τελικός σταθμός που αναπαριστά τη σοφίτα με έναν καθρέφτη.



6.2.4 Τα Υλικά

Γενικά:

- M1: Ύφασμα για κάλυψη των ματιών (ένα για κάθε παίκτη).
- M2: Χρονόμετρο (45 λεπτά).

- M3: Τρία κλειδωμένα κουτιά (με τις επιγραφές: «1ος ΟΡΟΦΟΣ», «2ος ΟΡΟΦΟΣ», «ΣΟΦΙΤΑ»).
- M4: Κλειδαριές με τριπήφιο συνδυασμό (ή κάποιος τρόπος επαλήθευσης των κωδικών). Κλειδαριά 1 - κωδικός 421, Κλειδαριά 2 - κωδικός 973, Κλειδαριά 3 - κωδικός 528

Ζώνη 2 (Κουζίνα):

- M5: Αληθινή κατσαρόλα και ξύλινη κουτάλα.
- M6: Χάρτινο πιάτο με ένα μεγάλο χρυσό «7» ζωγραφισμένο πάνω του, κομμένο σε 5-6 ακανόνιστα κομμάτια παζλ.
- M7: Κόκκινο διαφανές πλαστικό.

Ζώνη 3 (Διάδρομος):

- M8: 6 αντικείμενα:
*Μετάλλιο (αριθμός 5 στο πίσω μέρος).
 Τηλέφωνο (αριθμός 2 στο πίσω μέρος).
 Αρκουδάκι (αριθμός 8 στο πίσω μέρος).
 Μικρόφωνο
 Χαρτονομίσματα (ευρώ ή ανάλογα με το νόμισμα της χώρας σου)
 Σοκολάτα*

Ζώνη 4 (Σοφίτα):

- M9: Καθρέφτης

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Στο παρασκήνιο θα πρέπει να ακούγεται ένας **μυστηριώδης ατμοσφαιρικός ήχος**, που να ταιριάζει με το θέμα του δωματίου. Η χρήση κινητών τηλεφώνων **επιτρέπεται**, καθώς απαιτείται για τη σάρωση των εναυσμάτων.

Χρονόμετρο: Το χρονόμετρο **μπορεί να εμφανίζεται** ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

6.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M9) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού *από το Peace puzzles Toolkit ή το Unlock Peace - modules for DIY production*, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Προετοιμασία Ζώνης 1:

1. Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο μπορεί να γίνει εντελώς σκοτεινό.

2. Απλώστε τα 4 κομμάτια της «Πρόσκλησης» (E1) πάνω στο τραπέζι. Φτιάξτε τα παζλ πάνω σε χαρτόνι ώστε να είναι ευκολότερο να συναρμολογηθούν.
3. Έχετε έτοιμα τα καλύμματα ματιών (M1) στην είσοδο.

Προετοιμασία Ζώνης 2:

4. Τοποθετήστε την κατσαρόλα, το κουτάλι και τα τσαλακωμένα χαρτιά με τα υλικά (M5, E2) πάνω σε ένα τραπέζι.
5. Ανακατέψτε τα κομμάτια του σπασμένου πιάτου (M6) πάνω στο τραπέζι. Τοποθετήστε το παζλ «Κόκκινα Γυαλιά»
6. (E3) και την κόκκινη διαφάνεια (M7) πάνω στο τραπέζι.
7. Κλειδώστε τις οδηγίες ή το επόμενο στοιχείο (E4) μέσα στο κουτί «1ος ΟΡΟΦΟΣ» (Κωδικός 4-2-1).

Προετοιμασία Ζώνης 3:

8. Τοποθετήστε το σημείωμα (E5) μέσα στο κουτί «2ος ΟΡΟΦΟΣ».
9. Τοποθετήστε τις εκτυπωμένες εικόνες με τα χαμογελαστά πρόσωπα (E6) στους τοίχους γύρω από το δωμάτιο. Ωστόσο, το τελευταίο έναυσμα που οδηγεί στο δωμάτιο 360 μοιρών πρέπει να είναι το πιο δύσκολο να βρεθεί — τοποθετήστε το όσο το δυνατόν πιο μακριά από το γραφείο ώστε να χρειαστεί να σαρώσουν πρώτα όλα τα υπόλοιπα.»
10. Τοποθετήστε τα αντικείμενα (M8) κοντά στο τραπέζι. Βεβαιωθείτε ότι οι αριθμοί στο πίσω μέρος των αντικειμένων αντιστοιχούν στον σωστό κωδικό εικόνας (5-2-8).
11. Κλειδώστε το κουτί «2ος ΟΡΟΦΟΣ» με τον κωδικό 9-7-3.

Προετοιμασία Ζώνης 4:

12. Τοποθετήστε τον καθρέφτη (M9) στην τελική περιοχή.
13. Τοποθετήστε το σημείωμα με τη γραφή καθρέφτη (E7) μέσα στο κουτί «ΣΟΦΙΤΑ». Βήμα 14 - Κλειδώστε το κουτί «ΣΟΦΙΤΑ» με τον κωδικό 5-2-8.

Επαναφορά: Βεβαιωθείτε ότι όλες οι κλειδαριές έχουν επαναφερθεί στους αντίστοιχους κωδικούς τους (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Τα βήματα 1 έως 14 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

6.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

6.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού (ΣΠ) είναι:

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

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

Λεπτομέρειες του ρόλου του ΣΠ σε αυτό το Escape Room:

Ο ΣΠ αναλαμβάνει τον ρόλο του «**ιδιοκτήτη του σπιτιού**». Ο χαρακτήρας του είναι **φιλόξενος αλλά μυστηριώδης**, ελαφρώς μελαγχολικός, υπονοώντας ότι έχει παγιδευτεί σε αυτό το σπίτι των συναισθημάτων εδώ και πολύ καιρό. Ο ΣΠ καθοδηγεί τους παίκτες **“απ’ έξω”** (μέσω της φωνής του), αλλά στην αρχή στέκεται στην πόρτα.

6.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

ΣΠ: *“«Καλώς ορίσατε στο Σπίτι των Εσωτερικών Σκιών. Από έξω φαίνεται τέλειο, έτσι δεν είναι; Ακριβώς όπως προσπαθούμε να φανούμε στους άλλους. Αλλά για να βγείτε έξω, πρέπει να αντιμετωπίσετε ό,τι κρύβεται μέσα. Θα σας κλειδώσω μέσα, για να έχετε χρόνο να... σκεφτείτε.»*

Ο ΣΠ κλειδώνει την πόρτα και σβήνει τα φώτα (Απόλυτη συσκότιση).

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- **Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση:** Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- **Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική.** Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.

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

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

6.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ΣΠ θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την κατάσταση, ο ΣΠ

μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

- Ζώνη 1 (Σκοτάδι): Αν οι παίκτες απλώς περιφέρονται στην τύχη, υπενθυμίστε τους: «Επικοινωνήστε. Πείτε ο ένας στον άλλο πού βρίσκεστε».
- Ζώνη 2 (Κουζίνα): Αν δυσκολεύονται με την κατασρόλα, δώστε τους την υπόδειξη: «Μόνο τα θετικά συστατικά φτιάχνουν ένα καλό γεύμα». Αν δυσκολεύονται με τις κόκκινες γρατσουνιές, δώστε τους την υπόδειξη: «Χρειάζεστε ένα φίλτρο για να δείτε την αλήθεια μέσα από τον θυμό».
- Ζώνη 3 (Διάδρομος): Αν δεν ξέρουν ποιο αντικείμενο πάει πού, δώστε τους την υπόδειξη: «Σαρώστε τους κωδικούς για να ακούσετε τις εσωτερικές τους σκέψεις. Τι χρειάζεται πραγματικά ο Πατέρας για να νιώσει καλύτερα;»
- Ζώνη 4 (Καθρέφτης): Αν διαβάσουν το κείμενο αλλά δεν πουν τη λέξη-κωδικό, ρωτήστε τους: «Ποιον κοιτάζετε; Πείτε το δυνατά.»

6.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Πρόκληση: Σκοτάδι στις Σκάλες

Η σκάλα βρίσκεται σε απόλυτο σκοτάδι (πλήρης συσκότιση). Όλοι οι παίκτες καλύπτουν τα μάτια τους με το ύφασμα πριν μπουν στο δωμάτιο (ή αμέσως μόλις φτάσουν στην είσοδο). Ο ΣΠ σκορπίζει 4 κομμάτια ενός φύλλου χαρτιού (Α4) στο πάτωμα.

Αποστολή: Ο ΣΠ λέει: «Για να μπείτε στο σπίτι, πρέπει να μάθετε να ακούτε ο ένας τον άλλον. Βρείτε τα 4 κομμάτια του εισιτηρίου εισόδου στο πάτωμα. Δεν πρέπει να βγάλετε το κάλυμμα από τα μάτια σας μέχρι να σας το πω εγώ.»

Οι παίκτες κινούνται στο χώρο στα γόνατα και ψάχνουν τα χαρτιά με την αφή. Όταν τα βρουν, πρέπει να τα ενώσουν (κρατώντας τα στα χέρια τους), και μόνο τότε μπορούν να βγάλουν το κάλυμμα από τα μάτια.

Παζλ στο χαρτόνι: Το χαρτί είναι τυπωμένο ως «Πρόσκληση». Το κείμενο αναφέρει: «Καλώς ήρθατε στο Σπίτι των Σκιών. Ο αριθμός των δωματίων είναι 4. Ο αριθμός των παραθύρων είναι 2. Ο αριθμός των εξόδων είναι 1. Καλή τύχη.»

Λύση: Ο κωδικός για το πρώτο κουτί (Κουτί «1ος ΟΡΟΦΟΣ») είναι 4-2-1.

2. 1ος όροφος: Κουζίνα και σαλόνι (Αναγνώριση)

Οι παίκτες ανοίγουν το κουτί και βρίσκουν οδηγίες για 3 γρίφους. Πρέπει να βρουν τον κωδικό X-Y-Z.

Γρίφος 1 (X): *Συνταγή για ηρεμία Ιστορία: «Σε αυτή την κατασρόλα μαγειρεύουμε συναισθήματα. Κάποια συστατικά θα χαλάσουν το φαγητό (θα οξύνουν τη σύγκρουση), ενώ άλλα θα το διορθώσουν. Προσθέστε μόνο αυτά που ηρεμούν την κατάσταση.»*

Ρίξτε τσαλακωμένα κομμάτια χαρτιού στην κατασρόλα με τα συστατικά και το «βάρος» τους γραμμένο πάνω τους:

- Παθητική επιθετικότητα (100γρ)
- Βαθιές αναπνοές (4γρ)
- Φωνές (50γρ)
- Μέτρημα μέχρι το δέκα (3γρ)
- Κλείσιμο πόρτας με δύναμη (20γρ)

□ Συγγνώμη (2γρ)

Λύση: $4 + 3 + 2 = 9$. Ο

πρώτος αριθμός είναι το 9.

Γρίφος 2 (Υ): Πιάτο Κιντσούγκι

Ιδέα: Το Κιντσούγκι είναι η ιαπωνική τέχνη της επιδιόρθωσης σπασμένων κεραμικών με χρυσό, που αναδεικνύει τις ρωγμές τους. *Ιστορία: «Μερικές φορές σπάμε υπό πίεση. Αλλά δεν είμαστε για πέταμα. Αν ξανασυναρμολογηθούμε, γινόμαστε πιο πολύτιμοι. Συναρμολογήστε ό,τι είναι σπασμένο για να δείτε τον αριθμό.»*

Οι παίκτες πρέπει να συναρμολογήσουν το «σπασμένο πιάτο». Οι χρυσές γραμμές (ρωγμές) θα σχηματίσουν τον αριθμό. Ο δεύτερος αριθμός είναι το 7.

Γρίφος 3 (Ζ): Κόκκινα γυαλιά

Ιστορία: *«Όταν είσαι θυμωμένος, βλέπεις κόκκινο. Ο θυμός κρύβει την αλήθεια.*

Χρησιμοποίησε το φίλτρο της ενσυναίσθησης.»

Solution: Κοιτάζοντας μέσα από την κόκκινη πλαστική διαφάνεια, οι κόκκινες γραμμές εξαφανίζονται και το μπλε τρία γίνεται ορατό. Ο τρίτος αριθμός είναι το 3.

ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ: 9-7-3

3. 2ος όροφος: «Διάδρομος των αναμνήσεων»

Οι παίκτες ανοίγουν το κουτί «2ΟΣ ΟΡΟΦΟΣ» με τον κωδικό 9-7-3. Μέσα θα βρουν μια σημείωση που λέει:

«Πίσω από κάθε χαμόγελο, κρύβεται ένα μυστικό.»

Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνό σας για να αποκαλύψετε τις χαμογελαστές σκιές σαρώνοντας τον κωδικό QR. Αυτός ο κωδικός QR οδηγεί σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητα (AR). Σαρώστε τα χαμόγελα για να ξεκλειδώσετε τις λέξεις που φυλάσσουν. Αυτά τα κομμάτια θα σας οδηγήσουν στην Οικογένεια — εκείνους που παραμένουν παγιδευμένοι στις γωνιές του χρόνου. Αναζητήστε τους για να ακούσετε τις ιστορίες τους και να νιώσετε το βάρος αυτών για τα οποία ποτέ δεν μίλησαν.»

Οι παίκτες πρέπει να σαρώσουν τις εικόνες με τα πρόσωπα που βρίσκονται σε όλο το δωμάτιο, τα οποία λειτουργούν ως εναύσματα. Κάθε έναυσμα θα αποκαλύψει μια συγκεκριμένη λέξη που σχετίζεται με τη συναισθηματική νοημοσύνη. Ένα από αυτά τα εναύσματα θα περιέχει έναν σύνδεσμο που θα τους οδηγήσει σε ένα εικονικό δωμάτιο 360 μοιρών.

Μόλις μπουν στο δωμάτιο, οι παίκτες πρέπει να βρουν τρεις φωτογραφίες: *του Πατέρα, της Μητέρας και του Γιου*. Κάθε φωτογραφία αποκαλύπτει μια φράση που θα είναι καθοριστική για το δεύτερο μέρος της αποστολής.

Το πρόσωπο του πατέρα (φαίνεται αυστηρό/θυμωμένο): Κείμενο: *«Φωνάζω γιατί φοβάμαι ότι δεν θα μπορέσω να πληρώσω τους λογαριασμούς. Νιώθω αποτυχημένος.»*

Αντικείμενο που χρειάζεται: Μετάλλιο (σύμβολο αναγνώρισης/επιτυχίας). Στο πίσω μέρος του μεταλλίου υπάρχει ο αριθμός 5.

Πρόσωπο της μητέρας (φαίνεται χαμογελαστή/ευτυχισμένη): Κείμενο: *«Χαμογελάω όλη μέρα για τα παιδιά, αλλά το βράδυ κλαίω γιατί δεν έχω κανέναν να μιλήσω.»*

Αντικείμενο που χρειάζεται: Τηλέφωνο (σύμβολο επικοινωνίας). Στο πίσω μέρος υπάρχει ο αριθμός 2.

Πρόσωπο του εφήβου (Φοράει ακουστικά, αγνοεί τους πάντες): Κείμενο: *«Προσποιούμαι ότι δεν με νοιάζει, αλλά το μόνο που θέλω είναι κάποιος να με αγκαλιάσει.»*

Αντικείμενο που χρειάζεται: Αρκουδάκι (σύμβολο τρυφερότητας/αγάπης). Στο πίσω μέρος υπάρχει ο αριθμός 8.

Μόλις βρεθούν και οι τρεις εικόνες, θα λάβουν περαιτέρω οδηγίες: «**Κάθε εικόνα αφηγείται μια ιστορία κρυφού αγώνα. Τώρα, κοιτάξτε γύρω σας και βρείτε τα αντικείμενα που προσφέρουν παρηγοριά, αναγνώριση και φωνή σε όσους υποφέρουν σιωπηλά. Αυτά είναι τα κλειδιά για να λύσετε ό,τι φαίνεται άλυτο**».

Κοντά, πάνω στο τραπέζι, βρίσκονται 6 αντικείμενα. 3 σωστά, με αριθμούς, και 3 λάθος.

Αποστολή: Οι παίκτες πρέπει να αντιστοιχίσουν το σωστό αντικείμενο με το σωστό πρόσωπο. Το μετάλλιο με τον πατέρα, το τηλέφωνο με τη μητέρα και το αρκουδάκι με τον γιο.

ΤΕΛΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ: 5-2-8

4. 3ΟΣ ΟΡΟΦΟΣ: "Η ΣΟΦΙΤΑ"

Οι παίκτες ανοίγουν το τελευταίο κουτί «ΣΟΦΙΤΑ» με τον κωδικό 528. Μέσα βρίσκουν μόνο ένα χαρτί με παράξενο κείμενο και μια οδηγία να βρουν τον καθρέφτη στο δωμάτιο.

Υπόδειξη: **ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΕΙΝΑΙ Η ΛΕΞΗ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΙΣ ΟΤΑΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙΣ ΣΤΟΝ ΚΑΘΡΕΦΤΗ.**

Γράψε ένα μήνυμα σε ένα κομμάτι χαρτί, αλλά ανάποδα (καθρέφτης). Ο ευκολότερος τρόπος για να το κάνεις αυτό είναι να γράψεις το μήνυμα σε λεπτό χαρτί με μαύρο μαρκαδόρο, να γυρίσεις το χαρτί και να αντιγράψεις αυτό που φαίνεται από την άλλη πλευρά. Αυτό είναι το «κείμενο του καθρέφτη» σου.

Το κείμενο: «**Το μόνο άτομο που μπορεί να σε σώσει σε κοιτάζει αυτή τη στιγμή.**»

Η τελευταία πρόταση τους λέει ότι το κλειδί είναι αυτό που βλέπουν στον καθρέφτη.

Κοιτάζουν στον καθρέφτη -> Βλέπουν τον ΕΑΥΤΟ ΤΟΥΣ.

Ο GM ρωτά: «**Ποιος είναι το κλειδί για να βγείτε από το σπίτι;**» Οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν:

«**ΕΓΩ**» Όταν πουν «ΕΓΩ», εσείς (ΣΠ) ανάβετε τα φώτα στο δωμάτιο (αν ήταν χαμηλωμένα) ή παίζετε ένα νικηφόρο, χαρούμενο τραγούδι.

6.3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο ΣΠ συγχαίρει τους παίκτες για την ολοκλήρωση του escape room.

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

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

- ☐ Πώς νιώσατε που δουλεύατε στο σκοτάδι; Εμπιστευόσασταν τους συμπαίκτες σας;
- ☐ Στην κουζίνα, γιατί πιστεύετε ότι η «παθητική επιθετικότητα» ήταν ένα βαρύ συστατικό, ενώ η «συγγνώμη» ήταν ελαφρύ; Ποιο είναι πιο δύσκολο να το κουβαλήσει κανείς;
- ☐ Σχετικά με τα οικογενειακά πορτρέτα: Πόσο συχνά παρερμηνεύουμε τον θυμό κάποιου ως απλή «κακία», αντί για φόβο ή θλίψη;

- Το τελικό μήνυμα ήταν ότι «εσύ» είσαι το κλειδί. Πώς αυτό εφαρμόζεται στην καθημερινή σου ζωή και στην επίλυση συγκρούσεων;

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

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



7. Ο Νόμος του Βασιλιά

7.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Αυτό το escape room συνδέει την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού με τον εκπαιδευτικό στόχο του έργου, εξερευνώντας την **περιθωριοποίηση** των φτωχών ανθρώπων μέσα από ένα ιστορικό πρίσμα. Οι συμμετέχοντες έρχονται αντιμέτωποι με **θεσμικά εμπόδια** και **διακρίσεις** που αντικατοπτρίζουν μηχανισμούς οι οποίοι εξακολουθούν να υπάρχουν στις σύγχρονες κοινωνίες.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο πρέπει να αποπνέει **αίσθηση εγκλωβισμού, καταπίεσης και σκόπιμης δυσφορίας**, παραπέμποντας σε μεσαιωνικό μπουντρούμι ή χώρο φυλακής. Όλα τα παράθυρα πρέπει να είναι πλήρως καλυμμένα ώστε να αποκλείεται το φυσικό φως, επιτρέποντας μόνο ελεγχόμενο, χαμηλό φωτισμό — κατά προτίμηση ζεστές, τρεμοπαίζουσες πηγές φωτός που μιμούνται δάδες ή κεριά. Οι σκιές πρέπει να **κυριαρχούν** στον χώρο, με γωνίες που παραμένουν σκόπιμα σχεδόν στο απόλυτο σκοτάδι, δημιουργώντας αβεβαιότητα και ανησυχία.

Το πάτωμα **καλύπτεται** μερικώς με **άχυρο**, σκορπισμένο ανομοιόμορφα, σε συνδυασμό με τραχιές υφές όπως λινάτσα ή παλιά υφάσματα. Ιστοί αράχνης απλώνονται στις γωνίες, στα πλαίσια των θυρών και στις χαμηλές οροφές, ενισχύοντας την αίσθηση εγκατάλειψης και παραμέλησης. Οι τοίχοι **πρέπει να φαίνονται** γυμνοί, φθαρμένοι ή λεκιασμένοι, με μουντές γήινες αποχρώσεις — γκρι της πέτρας, καφέ και μαύρο — αποφεύγοντας οτιδήποτε καθαρό ή γυαλισμένο.

Όλα τα σύγχρονα αντικείμενα **πρέπει να αφαιρεθούν ή να καλυφθούν**. Ορατά καλώδια, διακόπτες, πλαστικά στοιχεία, μοντέρνα έπιπλα ή σύγχρονα σύμβολα πρέπει να αποκρύπτονται ώστε να διατηρείται η εμβύθιση. Οποιαδήποτε απαραίτητα σύγχρονα στοιχεία (κλειδαριές, συσκευές, AR markers) πρέπει να καμουφλάρονται οπτικά με χρήση περγαμηνής, ξύλου, υφάσματος ή υλικών που θυμίζουν σίδηρο.

Ο ήχος παίζει **καθοριστικό ρόλο** στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας. Ένα συνεχές ηχητικό περιβάλλον γεμίζει το δωμάτιο: μακρινά τσιρίγματα αρουραίων, πνιχτός βήχας ή ψίθυροι άλλων κρατούμενων, ο αντίλαλος από σταγόνες νερού που πέφτουν, αχνός ήχος από αλυσίδες που μετακινούνται ή βαριές πόρτες που κλείνουν κάπου μακριά. Αυτοί οι ήχοι πρέπει να είναι διακριτικοί αλλά συνεχείς, ενισχύοντας την αίσθηση εγκλεισμού αντί να τρομάζουν απότομα τους παίκτες.

Η ατμόσφαιρα πρέπει να **φαίνεται βαριά και ακίνητη**. Αν είναι δυνατόν, μπορούν να προστεθούν διακριτικές μυρωδιές όπως **ξύλο, σκόνη ή υγρασία** για να ενισχυθεί η εμβύθιση. Συνολικά, ο χώρος πρέπει να επικοινωνεί έλλειψη πόρων, έλεγχο και υποβάθμιση, κάνοντας τους παίκτες να συνειδητοποιούν σωματικά και συναισθηματικά τον περιορισμό, την ανισορροπία δύναμης και την απουσία άνεσης ή ελευθερίας δράσης.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

Να ενισχυθεί η ευαισθητοποίηση γύρω από την κοινωνική **περιθωριοποίηση** και τις **θεσμικές διακρίσεις**, χρησιμοποιώντας ένα ιστορικό πλαίσιο για να αναδειχθούν οι παραλληλισμοί μεταξύ του συστημικού αποκλεισμού κατά τον Μεσαίωνα και των επίμονων ανισοτήτων που αντιμετωπίζουν σήμερα οι περιθωριοποιημένες ομάδες.

- Να αναπτυχθούν δεξιότητες **κριτικής σκέψης** και **επίλυσης προβλημάτων** μέσα από πολυεπίπεδους γρίφους που απαιτούν ανάλυση, ερμηνεία και λογική σκέψη, αντί για λύσεις μέσω δοκιμής και λάθους.
- Να ενισχυθεί η **ομαδική συνεργασία** και η **συλλογική λήψη αποφάσεων**, δίνοντας έμφαση στην αλληλεξάρτηση, τη διαμοίραση γνώσεων και την **επικοινωνία** μεταξύ συμμετεχόντων με διαφορετικούς ρόλους και ικανότητες.
- Να καλλιεργηθεί η **ενσυναίσθηση** και η **ικανότητα υιοθέτησης** διαφορετικών οπτικών, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να βιώσουν την αδυναμία, τον περιορισμό και την αδικία μέσα σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον που ενθαρρύνει τον προβληματισμό και τη συζήτηση.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Το escape room απευθύνεται σε νέους ανθρώπους που είναι ανοιχτοί στη μάθηση, τον προβληματισμό και την ενεργή συμμετοχή, και που είναι πρόθυμοι να μπουν στη θέση των άλλων. Οι συμμετέχοντες αναμένεται να προσεγγίσουν κριτικά τα κοινωνικά ζητήματα, να συνεργαστούν με άλλους και να αντιμετωπίσουν την εμπειρία με περιέργεια και όχι με ανταγωνιστική διάθεση. Το escape room είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για νέους που ενδιαφέρονται για την κοινωνική δικαιοσύνη, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την ιστορία ή τη βιομαθητική μάθηση, καθώς και για όσους είναι ανοιχτοί στην εξερεύνηση σύνθετων θεμάτων όπως η περιθωριοποίηση και οι διακρίσεις μέσα από μεθόδους μη τυπικής εκπαίδευσης.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα **βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες** έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

7.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

7.2.1 Σενάριο

Πίσω από χοντρούς πέτρινους τοίχους, ο χρόνος κυλά αργά και η δικαιοσύνη λυγίζει.

Ξυπνάτε σε έναν τόπο όπου η φτώχεια θεωρείται ενοχή και η γνώση αντιμετωπίζεται με καχυποψία. Ο αέρας είναι βαρύς από υγρό άχυρο και ψιθυριστές κατηγορίες. Αλυσίδες κουδουνίζουν κάπου μέσα στο σκοτάδι και αόρατα μάτια μοιάζουν να παρακολουθούν κάθε σας κίνηση. Κάθε κρατούμενος δηλώνει αθώος, όμως οι κανόνες αυτού του κόσμου δεν σχεδιάστηκαν ποτέ για να είναι δίκαιοι.

Για να φύγετε, πρέπει να κινηθείτε μέσα σε ένα περιβάλλον διαμορφωμένο από φόβο, ιεραρχία και σιωπηρές συμφωνίες. Η πρόοδος δεν εξαρτάται από τη δύναμη, αλλά από την παρατήρηση, τη συνεργασία και το θάρρος να αμφισβητήσετε αυτό που παρουσιάζεται ως «νόμος». Κάποιες αλήθειες κρύβονται σε κοινή θέα· άλλες αποκαλύπτονται μόνο όταν οι φωνές ενώνονται.

Αυτή δεν είναι μια ιστορία για ήρωες και κακούς. Είναι ένας καθρέφτης συστημάτων — του παρελθόντος και του παρόντος — που αποφασίζουν ποιος ακούγεται, ποιος τιμωρείται και ποιος έχει το δικαίωμα να ανήκει κάπου.

Θα αποδράσετε από το δωμάτιο... ή απλώς θα καταλάβετε πώς χτίστηκε;

7.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

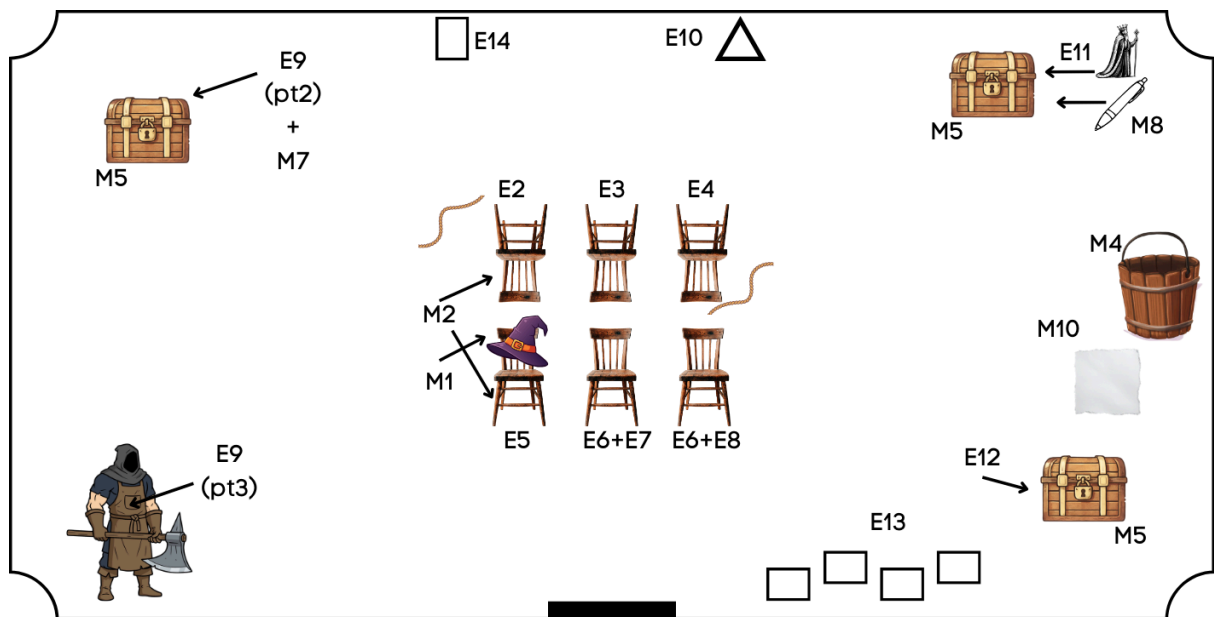
Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να **καταφέρουν συλλογικά** να κινηθούν μέσα σε ένα περιοριστικό και άδικο περιβάλλον, αποκαλύπτοντας κρυμμένες πληροφορίες, ερμηνεύοντας αποσπασματικά στοιχεία και ερχόμενοι αντιμέτωποι με τους κανόνες που τους επιβάλλονται. Οι παίκτες πρέπει να προχωρήσουν μέσα από την εμπειρία αμφισβητώντας τι επιτρέπεται, τι απαγορεύεται και ποιος έχει πρόσβαση στη γνώση, αντί απλώς να αναζητούν κλειδιά ή κωδικούς.

Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε **κανένας ρόλος να μην μπορεί να πετύχει μόνος του**. Οι πληροφορίες, οι ικανότητες και τα εργαλεία κατανέμονται άνισα μεταξύ των χαρακτήρων, αντικατοπτρίζοντας ένα άνισο σύστημα όπου κάποιες φωνές θεωρούνται αξιόπιστες ενώ άλλες αποσιωπώνται. Η πρόοδος είναι δυνατή μόνο όταν οι συμμετέχοντες αναγνωρίσουν αυτές τις ανισότητες, μοιραστούν ενεργά όσα γνωρίζουν και βασιστούν ο ένας στον άλλον για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που δημιουργεί το ίδιο το σύστημα.

Αντί να επιβραβεύει την ταχύτητα ή την ατομική **επίλυση προβλημάτων**, το παιχνίδι δίνει έμφαση στη **συλλογική κατανόηση**: στην ακρόαση, στη διαπραγμάτευση νοήματος και στη συλλογική λήψη αποφάσεων για το πώς θα δράσουν οι συμμετέχοντες. Η επιτυχία της ομάδας εξαρτάται από την ικανότητά της να συνδέει αποσπασματικές αλήθειες, να αμφισβητεί υποθέσεις και να μετατρέπει τον διαχωρισμό σε **συνεργασία** προκειμένου να φτάσει στην ελευθερία.

7.2.3 Διάταξη του Χώρου

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



7.2.4 Τα Υλικά

- M1. Καπέλο μάγισσας
- M2. 6 καρέκλες
- M3. 6 κομμάτια σχοινιού
- M4. Κουβάς γεμάτος με νερό
- M5. 3 ξύλινα μπαούλα που κλειδώνουν (ή χάρτινα κουτιά βαμμένα ώστε να μοιάζουν με ξύλο)
- M6. 3 λουκέτα (με τριψήφιους κωδικούς)
- M7. Κινητό τηλέφωνο με πρόσβαση στο διαδίκτυο
- M8. Στυλό UV
- M9. Μολύβι (ή πένα με μελάνι)
- M10. 2 φύλλα χαρτιού και ένα μολύβι γραφίτη
- M10. Ηχείο

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Η χρήση κινητών τηλεφώνων περιορίζεται σκόπιμα ώστε να διατηρείται η εμπύθιση· οι συμμετέχοντες μπορούν να αλληλεπιδρούν μόνο με **το μοναδικό κινητό τηλέφωνο που ανακαλύπτεται** κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το οποίο λειτουργεί ως αφηγηματικό αντικείμενο και όχι ως σύγχρονη ευκολία. Ο ήχος στο παρασκήνιο πρέπει να **παραμένει χαμηλός** αλλά συνεχής, περιλαμβάνοντας ατμοσφαιρικά μεσαιωνικά ηχοτοπία όπως μακρινό ήχο από αλυσίδες, πνιχτά βήματα, σταγόνες νερού που πέφτουν, ηχώ από φωνές αόρατων κρατουμένων και περιστασιακά τρεξίματα ή τσιρίγματα αρουραίων, ενισχύοντας την αίσθηση εγκλεισμού και ανησυχίας χωρίς να εμποδίζεται η επικοινωνία μεταξύ των παικτών.

Για την ενίσχυση της ενσάρκωσης των χαρακτήρων, **μπορούν να δοθούν απλά φυσικά αντικείμενα** για κάθε ρόλο: ο ιππότης μπορεί να φορά έναν φθαρμένο επενδύτη ή να κρατά ένα συμβολικό έμβλημα, ο ευγενής μια διπλωμένη περγαμηνή ή ένα αντικείμενο που θυμίζει σφραγιδολίθο, ο ιερέας ένα απλό σχοινένιο ζωνάρι ή ξύλινο σταυρό, η μάγισσα ένα καπέλο ή ένα μικρό σακουλάκι με «βότανα», ο ελεύθερος αγρότης ένα κομμάτι σχοινί ή γκλίτσα βοσκού, και ο δουλοπάροικος τραχύ ύφασμα ή δεμένους καρπούς με άχυρο. Τα διακοσμητικά στοιχεία πρέπει να **απομακρύνουν κάθε ίχνος μοντερνισμού** και να ενισχύουν το σκηνικό του **μπουντρονιού**: καλυμμένα παράθυρα, χαμηλός φωτισμός, άχυρο σκορπισμένο στο πάτωμα, ξύλινα κιβώτια και μπαούλα, ιστοί αράχνης στις γωνίες, σιδερένιες αλυσίδες, σκισμένα λάβαρα, κεριά ή φωτισμός τύπου φαναριού και υφές παλαιωμένου χαρτιού σε όλο το δωμάτιο. Όλα αυτά τα στοιχεία βοηθούν τους συμμετέχοντες να μπουν **σωματικά και συναισθηματικά** στους ρόλους τους, ενισχύοντας τη σύνδεσή τους τόσο με την αφήγηση όσο και με τα βαθύτερα θέματα του περιορισμού, της εξουσίας και της ανισότητας.

Χρονόμετρο: Το χρονόμετρο **μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο** ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

7.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M9) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το *Peace puzzles Toolkit* ή το *Unlock Peace - modules for DIY production*, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

1. Έχετε το E1 έτοιμο ώστε να το δώσετε στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της εισαγωγικής ομιλίας.
2. Μέσα στο καπέλο της μάγισσας (M1) κρύψτε ένα χαρτί με τον αριθμό 3 γραμμένο πάνω του ή γράψτε τον αριθμό απευθείας στο εσωτερικό του καπέλου.
3. Τοποθετήστε το καπέλο της μάγισσας (M1) στον παίκτη που υποδύεται τη μάγισσα, χωρίς να κοιτάξει στο εσωτερικό του.
4. Τοποθετήστε τις 6 καρέκλες (M2) στο κέντρο του δωματίου σε κυκλική διάταξη ή σε σειρά.
5. Τοποθετήστε τα 6 κομμάτια σχοινιού (M3) πάνω σε κάθε καρέκλα, έτοιμα για να «δέσουν» τους συμμετέχοντες στις καρέκλες.
6. Έχετε τα E2-E8 έτοιμα ώστε να τα τοποθετήσετε στην αγκαλιά των κατάλληλων συμμετεχόντων. Το E2 δίνεται στον ευγενή, το E3 στον ιερέα, το E4 στον ιππότη, το E5 στη μάγισσα, τα E6 + E7 στον ελεύθερο αγρότη και τα E6 + E8 στον δουλοπάροικο.
7. Τοποθετήστε επίσης την πένα (ή το μελάνι και το φτερό γραφής) μαζί με τη μάγισσα.
8. Βεβαιωθείτε ότι ο ΣΠ έχει έτοιμο να δώσει στους συμμετέχοντες το 1ο και το 3ο μέρος του E9 (το πάνω και το αριστερό τμήμα).
9. Γεμίστε τον κουβά με νερό (M4) και τοποθετήστε τον μέσα στο δωμάτιο.
10. Ετοιμάστε το αόρατο γράμμα: πάρτε ένα λευκό φύλλο χαρτί, βρέξτε το με νερό και τοποθετήστε το πάνω σε παράθυρο ή καθρέφτη. Από πάνω βάλτε ένα στεγνό φύλλο χαρτί και γράψτε πάνω του με μολύβι γραφίτη τον αριθμό 6. Βεβαιωθείτε ότι περνάτε αρκετές φορές πάνω από τον αριθμό με το μολύβι. Αφαιρέστε το πρώτο (στεγνό) φύλλο χαρτί και πετάξτε το. Αφήστε το βρεγμένο χαρτί να στεγνώσει ώστε η γραφή να γίνει

αόρατη. Τοποθετήστε το πλέον «κενό» χαρτί κάπου μέσα στο δωμάτιο· η γραφή θα εμφανιστεί ξανά όταν το χαρτί τοποθετηθεί μέσα στο νερό.

11. Τοποθετήστε το 2ο μέρος (κάτω τμήμα) του E9 μέσα στο πρώτο ξύλινο μπαούλο, μαζί με ένα κινητό τηλέφωνο με ανοιχτή την εφαρμογή scanner (M7): thekingslowserbia.netlify.app ή χρησιμοποιήστε το εκτυπωμένο QR code από το DIY module.
<https://thekingslowserbia.netlify.app/>



SCAN

12. module. Κλειδώστε το μπαούλο με λουκέτο (M6), ΚΩΔΙΚΟΣ – 683.
13. Κολλήστε το E10 στον τοίχο του μπουντρομιού.
14. Κολλήστε το E11 πάνω στο δεύτερο ξύλινο μπαούλο, τοποθετήστε μέσα το UV στυλό/φακό (M8) και κλειδώστε το μπαούλο με λουκέτο (M6), ΚΩΔΙΚΟΣ – 512.
15. Τοποθετήστε το E12 στο τρίτο ξύλινο σεντούκι και κλειδώστε το με λουκέτο (E6), ΚΩΔΙΚΟΣ-742.
16. Κολλήστε τα E13 και E14 στους τοίχους του δωματίου.

Τα βήματα 1 έως 15 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

7.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

7.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα

και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

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

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού υποδύεται τον ρόλο του δεσμοφύλακα ή εκτελεστή στο μπουντρούμι. Θα πρέπει να φορά σκούρα ρούχα και κουκούλα, ενώ ενθαρρύνεται η χρήση επιπλέον αντικειμένων/αξεσουάρ για την ενίσχυση του ρόλου.

Η πρώτη αποστολή του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να επιλέξουν τους ρόλους τους. Αυτό μπορεί να γίνει τυχαία ή διαβάζοντας τα ονόματα των ρόλων και επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να επιλέξουν. Μετά την επιλογή, ο Συντονιστής **δίνει τις κάρτες ρόλων** στους παίκτες και βεβαιώνεται ότι κατανοούν τις σημειώσεις που αναγράφονται σε αυτές. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στους παίκτες των οποίων οι χαρακτήρες δεν μπορούν να διαβάσουν· αυτοί δεν πρέπει να ανοίξουν κανέναν φάκελο ούτε να διαβάσουν οποιοδήποτε κείμενο.

Μόλις οι **παίκτες μπουν στο δωμάτιο**, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να τους δέσει στις καρέκλες με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να κινούν τα χέρια τους και να χειρίζονται τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης λαμβάνει το αντίστοιχο στοιχείο/αντικείμενο (βήμα προετοιμασίας 5).

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού **πρέπει να διασφαλίζει** ότι οι παίκτες που δεν μπορούν να διαβάσουν δεν ανοίγουν φακέλους, αλλά δεν πρέπει να παρεμβαίνει αν άλλοι παίκτες προσπαθήσουν να τους βοηθήσουν να ανοίξουν ή να διαβάσουν το περιεχόμενο. Αν κάποιος παίκτης δεν έχει λύσει τον γρίφο του, δεν μπορεί να λυθεί από την καρέκλα και το παιχνίδι δεν προχωρά περαιτέρω.

Μόλις όλοι οι παίκτες **λύσουν τους αρχικούς τους γρίφους**, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει διακριτικά να ρίξει το πρώτο μέρος του Ε9 στο πάτωμα, κρατώντας το τρίτο μέρος του Ε9 μέχρι οι παίκτες να καταλάβουν ότι βρίσκεται στην κατοχή του. Όταν οι παίκτες το αντιληφθούν, εναπόκειται στη διακριτική ευχέρεια του Συντονιστή είτε να τους το παραδώσει είτε να τους ζητήσει να πείσουν τον φρουρό με κάποιον τρόπο ώστε να τους δώσει το κομμάτι.

Μόλις οι παίκτες αποκτήσουν και τα 3 κομμάτια του Ε9 και διαβάσουν το κείμενο με UV φωτισμό, **ο φρουρός πρέπει να τους απελευθερώσει** από το δωμάτιο και να τους συγχαρεί.

7.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- **Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση:** Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- **Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική.** Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.

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

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

7.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού **θα πρέπει να παρακολουθεί** τους παίκτες και να τους δίνει **κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές**. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την

κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες **χρόνο να παίζουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα**· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

1.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Στους συμμετέχοντες δίνονται οι ρόλοι τους και οδηγούνται μέσα στο δωμάτιο, όπου δένονται στις καρέκλες τους και λαμβάνουν από έναν γρίφο ο καθένας.
2. Οι γρίφοι έχουν διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας, με τον πιο εύκολο να ανήκει στον ευγενή και τους πιο δύσκολους στον αγρότη, τον δουλοπάροικο και τη μάγισσα.
3. Ο αγρότης και ο δουλοπάροικος δεν μπορούν καν να ξεκινήσουν τον γρίφο τους πριν κάποιος που μπορεί να διαβάσει απελευθερωθεί και τους βοηθήσει διαβάζοντάς τους τις οδηγίες.
4. Η αναμενόμενη σειρά επίλυσης είναι πρώτα **ο ευγενής, έπειτα ο ιερέας, ο ιππότης και στη συνέχεια οι υπόλοιποι**. Η απελευθέρωση των πρώτων παικτών δίνει τη δυνατότητα στον αγρότη και στον δουλοπάροικο να λάβουν βοήθεια και να ελευθερωθούν και αυτοί.
5. Μόλις όλοι ελευθερωθούν από τις καρέκλες, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού ρίχνει το πρώτο κομμάτι του γρίφου Ε9, οδηγώντας τους συμμετέχοντες στην αναζήτηση του πρώτου τριψηφίου κωδικού. Αυτός ο κωδικός είναι κρυμμένος σε τρία σημεία: ο πρώτος αριθμός αποκαλύπτεται όταν βρέξουν το «κενό» χαρτί μέσα στον κουβά με το νερό, εμφανίζοντας τον αριθμό «6». Ο δεύτερος αριθμός αποκαλύπτεται όταν μετρήσουν τα πρόβατα στην αφίσσα (Ε10) στον τοίχο. Ο τρίτος αριθμός είναι κρυμμένος μέσα στο **καπέλο της μάγισσας** — αρκεί να κοιτάξουν.
6. Η εισαγωγή αυτού του κωδικού σε ένα από τα μπαούλα θα τους δώσει το **δεύτερο κομμάτι** του γρίφου και ένα κινητό τηλέφωνο, προτρέποντάς τους να σαρώσουν τα triggers στους τοίχους και να προσπαθήσουν να ανακαλύψουν το τελικό κομμάτι του γρίφου.
7. Στον τοίχο θα βρουν επίσης, σε εμφανές σημείο, έναν κωδικό για ένα από τα μπαούλα. Όταν το ανοίξουν, θα λάβουν μόνο ένα μήνυμα από τον γελωτοποιό του βασιλιά, χωρίς περαιτέρω στοιχεία ή βοήθεια.
8. **Σαρώνοντας τα triggers στους τοίχους**, θα μάθουν πληροφορίες σχετικά με την ανισότητα, τα θεσμικά εμπόδια και τις διακρίσεις, καθώς και την τοποθεσία του τελευταίου κομματιού του γρίφου.
9. Στη συνέχεια, πρέπει να αποκτήσουν το κομμάτι του γρίφου από τον Συντονιστή του Παιχνιδιού και να **σαρώσουν τον κώδικα QR** που βρίσκεται πάνω του.
10. Το QR code θα τους μεταφέρει σε ένα **δωμάτιο 360 μοιρών** που απεικονίζει παρεκκλήσι, όπου στους τοίχους υπάρχουν εικόνες όλων των χαρακτήρων τους καθώς και του βασιλιά. Αν επιλέξουν την εικόνα του βασιλιά, θα λάβουν τον κωδικό για το τελευταίο μπαούλο.
11. Ανοίγοντας το τελευταίο μπαούλο, οι παίκτες μπορούν να φωτίσουν με το φως UV τα 3 κομμάτια του γρίφου, αποκαλύπτοντας το μήνυμα: **«Δεν μπήκαμε σε αυτό το μέρος ως ίσοι, αλλά στεκόμαστε εδώ ως ένα. Δεμένοι από διαφορετικούς νόμους, κρινόμενοι με διαφορετικούς κανόνες, γίναμε άνισοι από τη γέννηση, από τη γνώση και από τον φόβο. Κι όμως, μοιραζόμενοι όσα είχαν στερηθεί από κάποιους και χαριστεί σε άλλους, σπάσαμε τις αλυσίδες που προορίζονταν να μας κρατούν χωρισμένους. Δεν φεύγουμε ως υπήκοοι του νόμου σας, αλλά ως μία φωνή, μία θέληση, μία αλήθεια.»**
12. Μόλις διαβάσουν αυτό το μήνυμα δυνατά στον Συντονιστή του Παιχνιδιού, είναι **ελεύθεροι να φύγουν**.

7.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room. Ο Συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες ερωτήσεις για να ξεκινήσει τη συζήτηση σχετικά με τις περιθωριοποιημένες ομάδες, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις διακρίσεις:

- ☐ Πώς νιώσατε όταν κάποιοι ρόλοι ή πληροφορίες σας αποκρύφθηκαν; Πώς αντικατοπτρίζει αυτό τις πραγματικές ανισότητες στην πρόσβαση στη γνώση, στους πόρους ή στη λήψη αποφάσεων;
- ☐ Ποια εμπόδια στο παιχνίδι σας φάνηκαν άδικο ή αυθαίρετα; Μπορείτε να σκεφτείτε παρόμοια παραδείγματα στις σημερινές κοινωνίες, όπου κανόνες ή συστήματα επηρεάζουν δυσανάλογα ορισμένες ομάδες;
- ☐ Πώς βασιστήκατε στους άλλους για να πετύχετε μέσα στο δωμάτιο; Τι μας διδάσκει αυτό για τη συνεργασία και την αλληλεγγύη σε περιβάλλοντα όπου κάποιοι άνθρωποι περιθωριοποιούνται;
- ☐ Η εμπειρία του ρόλου σας άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο σκέφτεστε ανθρώπους που αντιμετωπίζουν κοινωνικά, οικονομικά ή νομικά μειονεκτήματα; Πώς θα μπορούσε αυτή η εμπειρία να επηρεάσει τις πράξεις ή τις στάσεις σας εκτός του παιχνιδιού;
- ☐ Υπήρξαν στιγμές στο παιχνίδι που σας θύμισαν ζητήματα της σύγχρονης κοινωνίας, όπως διακρίσεις, άνισες ευκαιρίες ή κοινωνικό στίγμα; Πώς μπορεί η επίγνωση αυτών των ζητημάτων να οδηγήσει σε θετική αλλαγή;

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

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



8. Alien Accord

8.1 Εισαγωγή

A) Πλαίσιο

Αυτό το escape room συνδέει την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού με τον εκπαιδευτικό στόχο του έργου, τοποθετώντας τους συμμετέχοντες σε ένα φανταστικό σενάριο πρώτης επαφής που αντικατοπτρίζει πραγματικές συγκρούσεις που έχουν τις ρίζες τους στην **παρεξήγηση, τον φόβο και την έλλειψη επικοινωνίας**. Μέσα από την αλληλεπίδραση με το εξωγήινο είδος, οι συμμετέχοντες καλούνται να εξασκήσουν **μη βίαιη επικοινωνία, ενσυναίσθηση** και συνεργατική επίλυση προβλημάτων, ώστε να αποτρέψουν την κλιμάκωση και να καταλήξουν σε μια ειρηνική λύση.

B) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο θα πρέπει να θυμίζει έναν συνηθισμένο ανθρώπινο χώρο εργασίας — **όπως γραφείο, αίθουσα διδασκαλίας ή αίθουσα συσκέψεων** — ώστε να δημιουργείται μια αίσθηση οικειότητας και κανονικότητας. Με την πρώτη ματιά, ο χώρος **πρέπει να φαίνεται λειτουργικός, ουδέτερος και ασφαλής**, ενισχύοντας την ιδέα ότι πρόκειται για ένα ελεγχόμενο περιβάλλον σχεδιασμένο για επικοινωνία και όχι για σύγκρουση. Οι τοίχοι, τα έπιπλα και ο φωτισμός μπορούν να παραμείνουν σε μεγάλο βαθμό αμετάβλητα και αναγνωρίσιμα ως “ανθρώπινα”.

Το **κεντρικό σημείο εστίασης** του δωματίου είναι ένα laptop ή υπολογιστής τοποθετημένος πάνω σε γραφείο ή τραπέζι. Η συσκευή αυτή λειτουργεί **ως Μονάδα Γλωσσικής Διεπαφής** και αποτελεί το βασικό εργαλείο μέσω του οποίου πραγματοποιείται η επαφή με τον εξωγήινο πολιτισμό. Η οθόνη πρέπει να είναι καθαρά ορατή και να αντιμετωπίζεται ως σημαντική επιχειρησιακή κονσόλα.

Σε μία πλευρά του δωματίου εγκαθίσταται ένα **Θησαυροφυλάκιο** Επαφής — οπτικά αποδοσμένο ως γραμματοκιβώτιο, δοχείο ή ασφαλές κουτί. Το αντικείμενο αυτό λειτουργεί ως το φυσικό κανάλι λήψης και αποστολής πληροφοριών από τον Kyrión-9. Αν και απλό στη μορφή του, θα πρέπει να ξεχωρίζει ελαφρώς από τον υπόλοιπο χώρο, υποδηλώνοντας τη σημασία του ως γέφυρα μεταξύ δύο κόσμων.

Στον τοίχο τοποθετούνται **δύο ρολόγια**. Το ένα δείχνει την κανονική ώρα της Γης, ενώ το άλλο παρουσιάζει τον χρόνο του Kyrión-9, σχεδιασμένο με μια **μη γραμμική, ανοίκεια δομή**. Η αντίθεση αυτή ενισχύει διακριτικά το θέμα των διαφορετικών οπτικών, ρυθμών και κοσμοαντιλήψεων που δυσκολεύουν την επικοινωνία.

Επίσης, υπάρχει αναρτημένη μία σελίδα ημερολογίου που σηματοδοτεί τη σημερινή ημέρα ως ημέρα συνάντησης.

Ο ηχητικός σχεδιασμός **πρέπει να παραμένει διακριτικός αλλά στοχευμένος**. Ένα χαμηλό, ατμοσφαιρικό βουητό — παρόμοιο με ηλεκτρονικό εξοπλισμό, μακρινά σήματα ή αχνές μεταδόσεις — μπορεί να υποδηλώνει συνεχιζόμενη διαστρική επικοινωνία. Περιστασιακές **απαλές ειδοποιήσεις ή στιγμιαίος στατικός θόρυβος** μπορούν να ενισχύουν την αίσθηση ότι η επαφή είναι εύθραυστη και εξαρτάται από προσεκτική αλληλεπίδραση.

Συνολικά, το περιβάλλον πρέπει να **εκπέμπει κανονικότητα υπό ένταση**. Τίποτα δεν φαίνεται **επικίνδυνο ή εχθρικό**, όμως τα διακριτικά στοιχεία υπενθυμίζουν συνεχώς ότι οι συμμετέχοντες κινούνται σε ένα **άγνωστο πολιτισμικό και επικοινωνιακό τοπίο**. Αυτή η ισορροπία υποστηρίζει τον εκπαιδευτικό στόχο της εξάσκησης της μη βίαιης επικοινωνίας, της ενσυναίσθησης και της

ψύχραιμης επίλυσης προβλημάτων σε καταστάσεις όπου η παρεξήγηση θα μπορούσε εύκολα να οδηγήσει σε σύγκρουση.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να αναπτυχθούν **δεξιότητες ειρηνικής επίλυσης συγκρούσεων** και **αποκλιμάκωσης έντασης**, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να ανταποκρίνονται σε καταστάσεις έντασης, παρεξήγησης και επείγοντος μέσω διαλόγου και όχι μέσω βίας ή επιβολής.
- Να ενισχυθεί η κατανόηση των αρχών της **μη βίαιης επικοινωνίας**, αξιοποιώντας ένα φανταστικό σενάριο πρώτης επαφής για την εξερεύνηση αναγκών, συναισθημάτων, και προθέσεων που βρίσκονται πίσω από αντικρουόμενες θέσεις.
- Να καλλιεργηθεί η **ενσυναίσθηση** και η ικανότητα **υιοθέτησης διαφορετικών οπτικών**, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να λαμβάνουν υπόψη ριζικά διαφορετικές κοσμοθεωρίες, τρόπους **επικοινωνίας** και **πολιτισμικές λογικές** κατά την αλληλεπίδρασή τους με τον εξωγήινο πολιτισμό.
- Να βελτιωθεί η **ομαδική συνεργασία** και η **συλλογική λήψη αποφάσεων**, με έμφαση στην ενεργητική ακρόαση, την κοινή ευθύνη και τη διαμόρφωση συναίνεσης υπό χρονική πίεση.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 14-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-7 άτομα

Προφίλ ομάδας: Η δραστηριότητα απευθύνεται σε νέους ανθρώπους που είναι ανοιχτοί στον διάλογο, τον προβληματισμό και την ενεργή συμμετοχή, και που είναι πρόθυμοι να εμπλακούν με διαφορετικές οπτικές και τρόπους επικοινωνίας. Οι συμμετέχοντες αναμένεται να συνεργάζονται στενά, να εξασκούν την ενεργητική ακρόαση και να προσεγγίζουν τις προκλήσεις μέσω συζήτησης και αμοιβαίας κατανόησης, αντί για ανταγωνισμό. Το δωμάτιο είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για νέους που ενδιαφέρονται για την οικοδόμηση ειρήνης, τις δεξιότητες επικοινωνίας, τα ανθρώπινα δικαιώματα ή τη μη τυπική εκπαίδευση, καθώς και για όσους είναι ανοιχτοί στην εξερεύνηση της σύγκρουσης, της παρεξήγησης και της συνεργασίας μέσα από βιωματικές και παιχνιδιοκεντρικές μεθόδους μάθησης.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα **τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες** έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

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

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

8.2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

8.2.1 Σενάριο

Ένα σήμα έχει ληφθεί. Κάπου

πέρα από τον ανθρώπινο χρόνο και τη λογική, ένας εξωγήινος πολιτισμός παρακολουθεί. Έχει δει αυτή τη στιγμή ξανά: αυξανόμενη ένταση, ανεπίλυτη σύγκρουση και επικοινωνία που γρήγορα μετατρέπεται σε βία. Στον δικό τους κόσμο, αυτά τα μοτίβα οδήγησαν στο τέλος των πάντων. Η επιβίωση ήρθε μόνο όταν η βία εγκαταλείφθηκε και ο διάλογος έγινε η υψηλότερη μορφή νοημοσύνης.

Τώρα η Γη βρίσκεται στο ίδιο κατώφλι.

Δεν είστε στρατιώτες, επιστήμονες ή ηγέτες. Είστε διαμεσολαβητές — επιφορτισμένοι να αποδείξετε ότι η κατανόηση είναι ακόμη δυνατή. Κάθε μήνυμα που στέλνετε, κάθε επιλογή που κάνετε, ερμηνεύεται ως απόδειξη του ποιοι είμαστε ως είδος. Ο χρόνος είναι περιορισμένος, η πίεση πραγματική και η παρεξήγηση έχει συνέπειες.

Αυτό δεν είναι τεστ ταχύτητας ή εξυπνάδας. Είναι ένα τεστ ακρόασης.

Για να επιτύχετε, πρέπει να επιβραδύνετε την κλιμάκωση, να αναγνωρίσετε μη εκφρασμένες ανάγκες και να κινηθείτε μέσα στη διαφορετικότητα χωρίς επιβολή. Δεν υπάρχουν εχθροί εδώ — μόνο οπτικές που δεν μεταφράζονται εύκολα. Το ερώτημα δεν είναι αν η ανθρωπότητα είναι αρκετά ισχυρή για να επιβιώσει. Είναι αν μπορεί να μάθει να επικοινωνεί πριν να είναι πολύ αργά.

8.2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

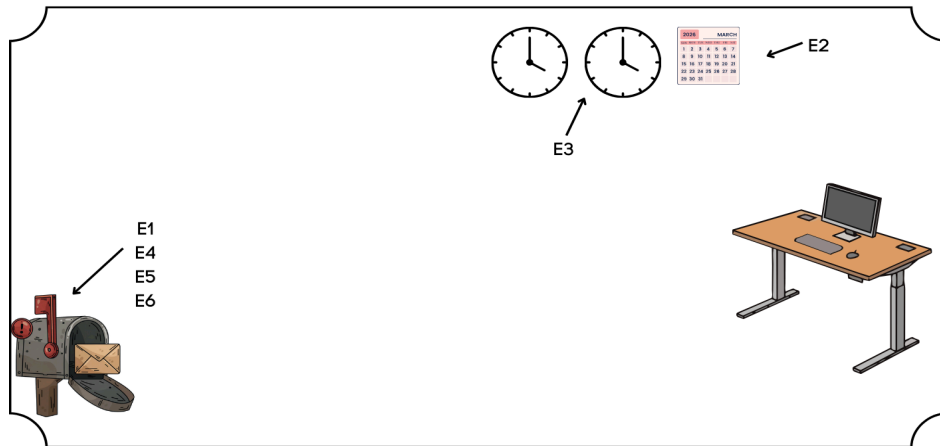
Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να αποτρέψουν συλλογικά την ενεργοποίηση ενός πλανητικού μηχανισμού αυτοκαταστροφής, μέσω της εγκαθίδρυσης και διατήρησης ειρηνικής επικοινωνίας με έναν άγνωστο πολιτισμό. Η πρόοδος επιτυγχάνεται με την ερμηνεία **μηνυμάτων**, την προσεκτική ανταπόκριση και τη διαχείριση στιγμών έντασης όπου η παρεξήγηση θα μπορούσε να οδηγήσει σε μη αναστρέψιμες συνέπειες.

Το παιχνίδι είναι δομημένο έτσι ώστε οι πληροφορίες να είναι ελλιπείς, τα νοήματα ασαφής και η χρονική πίεση διαρκής. **Κανένας συμμετέχοντας δεν έχει πλήρη πρόσβαση** στην κατανόηση ή στον έλεγχο του αποτελέσματος. Η επιτυχία εξαρτάται από την **ικανότητα της ομάδας** να ακούει προσεκτικά, να μοιράζεται ερμηνείες, να διευκρινίζει προθέσεις και να διαμορφώνει συλλογικά απαντήσεις μέσω της Μονάδας Γλωσσικής Διεπαφής και του Θαλάμου Επαφής.

Αντί να επιβραβεύει την **επιβολή, την ταχύτητα** ή την αμιγώς τεχνική **επίλυση προβλημάτων**, το παιχνίδι δίνει έμφαση **στη σχεσιακή λήψη αποφάσεων**. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναγνωρίζουν συναισθήματα, υποκείμενες ανάγκες και διαφορετικές οπτικές — τόσο μέσα στην ομάδα όσο και στην επικοινωνία με τους εξωγήινους παρατηρητές. Η ομάδα επιτυγχάνει μόνο αν **επιλέξει τον διάλογο αντί της κλιμάκωσης, τη συνεργασία αντί του ελέγχου** και τη **συλλογική ευθύνη** αντί της ατομικής βεβαιότητας.

8.2.3 Διάταξη του Χώρου

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



8.2.4 Τα Υλικά

- M1. Laptop ή υπολογιστής
- M2. Γραμματοκιβώτιο (ή κουτί βαμμένο ώστε να μοιάζει με γραμματοκιβώτιο)
- M3. Γραφείο

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν **τουλάχιστον ένα κινητό τηλέφωνο** με λειτουργική κάμερα και σύνδεση στο διαδίκτυο.

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί **να φορέσει στολή εξωγήινου**, εάν υπάρχει διαθέσιμη, για μεγαλύτερη εμβύθιση στην εμπειρία.

Το χρονόμετρο **μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο** ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ενημερώνει τους παίκτες καθώς περνά ο χρόνος. Ο χρόνος για αυτό το δωμάτιο ορίζεται στα 45 λεπτά.

Σε αυτό το escape room υπάρχει μηχανισμός αφαίρεσης/προσθήκης χρόνου, όπου με βάση τις επιλογές των παικτών θα εμφανίζεται στην οθόνη **αφαίρεση ή προσθήκη** χρόνου· να είστε έτοιμοι να αλλάζετε τον χρόνο στο χρονόμετρό σας κάθε φορά που συμβαίνει.

8.2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M2) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το *Peace puzzles Toolkit* ή το *Unlock Peace - modules for DIY production* ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Προετοιμασία του laptop/υπολογιστή: (M1) Δημιουργήστε ένα επιπλέον προφίλ χρήστη στο laptop και ορίστε ως κωδικό πρόσβασης το 0515. Στην επιφάνεια εργασίας δημιουργήστε έναν φάκελο και μέσα σε αυτόν τοποθετήστε 10 κενούς υποφακέλους, αριθμημένους από το 1 έως το 10. Αντιγράψτε αυτόν τον φάκελο με τους 10 υποφακέλους όσες περισσότερες φορές γίνεται ώστε να γεμίσει ολόκληρη η επιφάνεια εργασίας με φακέλους, αριθμώντας τους διαδοχικά από το 1 έως τον τελικό αριθμό (π.χ. 99). Ανοίξτε τον φάκελο με τον αριθμό 15 και μέσα σε αυτόν ανοίξτε τον υποφάκελο 5. Μέσα του δημιουργήστε ένα αρχείο σημειωματάριου (notepad) με τον παρακάτω σύνδεσμο:
https://www.canva.com/design/DAG8-GajU_I/WP2xri922oa-RbPzrJOzMw/view?utm_content=DAG8-GajU_I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h60eab570f2



SCAN

2. Τοποθετήστε το laptop σε εμφανές σημείο μέσα στο δωμάτιο.
3. Τοποθετήστε το γραμματοκιβώτιο (M2) στην απέναντι πλευρά του δωματίου.
4. Έχετε την επιστολή E1 έτοιμη ώστε να τη δώσετε στους συμμετέχοντες κατά την είσοδό τους.
5. Κολλήστε το E2 στον τοίχο.
6. Κολλήστε το E3 στον τοίχο δίπλα του.
7. Έχετε τα E4, E5 και E6 έτοιμα μαζί με τον Συντονιστή του Παιχνιδιού ώστε να τα τοποθετήσει μέσα στο γραμματοκιβώτιο την κατάλληλη στιγμή.

Έχετε έτοιμο τον σύνδεσμο για την εφαρμογή σάρωσης AR ώστε να τον στείλετε στο κινητό των παικτών κατά την είσοδό τους στο δωμάτιο:
<https://alienaccordserbia.netlify.app/> ή να τον έχετε διαθέσιμο σε μορφή QR code, το οποίο μπορείτε να εκτυπώσετε από το DIY module.



SCAN

9. Ξεκινήστε το χρονόμετρο για 45 λεπτά, έχοντας τη δυνατότητα να αφαιρείτε ή να προσθέτετε χρόνο όταν αυτό απαιτείται από την παρουσίαση.

Τα βήματα 1 έως 7 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

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

8.3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

8.3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

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

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

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

Σε αυτό το Escape Room, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού υποδύεται **έναν από τους εξωγήινους** του πλανήτη Kyrion-9, ονόματι Vaelis. **Μπορεί να ντυθεί ανάλογα** ή, εναλλακτικά, να εξηγήσει ότι ο εξωγήινος έχει πάρει μια μορφή που θα ήταν ευχάριστη και οικεία στους ανθρώπους του πλανήτη Γη. Ο ρόλος του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι να τοποθετεί στοιχεία μέσα στο **«Θησαυροφυλάκιο Επαφής»** (το γραμματοκιβώτιο – M2) όταν αυτό απαιτείται από τις αποστολές που εμφανίζονται στην οθόνη. Ακολουθώντας τη ροή των προκλήσεων που παρουσιάζονται στην οθόνη, ο Συντονιστής θα πρέπει επίσης να αφαιρεί ή να προσθέτει χρόνο στο χρονόμετρο όταν χρειάζεται. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει **να παρακολουθεί** πιθανά λανθασμένα κλικ των παικτών στην οθόνη, τα οποία μπορεί να τους οδηγήσουν σε λάθος σελίδα της παρουσίασης. Η τελική αποστολή των συμμετεχόντων είναι να σκεφτούν μια ιδέα και να την παρουσιάσουν στον Vaelis. Εναπόκειται στη διακριτική ευχέρεια του Συντονιστή του Παιχνιδιού να αποφασίσει αν η ιδέα είναι ικανοποιητική και να δώσει το «πράσινο φως» στους υπόλοιπους εξωγήινους ώστε **να σταματήσουν τη συσκευή** που απειλεί τη Γη.

8.3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

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

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

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

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

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

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

8.3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

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

8.3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες ενημερώνονται ότι έχουν λάβει ένα μήνυμα επικοινωνίας από εξωγήινους και λαμβάνουν την επιστολή (E1), καθώς και τον σύνδεσμο για την εφαρμογή σάρωσης στο κινητό τους τηλέφωνο.
2. Σαρώνοντας τα γλυφικά της αρχικής επιστολής, θα αποκτήσουν τον κωδικό για το laptop (M1).
3. Αφού εισαγάγουν επιτυχώς τον κωδικό του laptop (0515), οι παίκτες βλέπουν έναν μεγάλο αριθμό από πανομοιότυπους φακέλους. Αν αρχίσουν να τους ανοίγουν έναν-έναν, θα χρειαστεί πολύς χρόνος, οπότε στρέφονται στην αναζήτηση στοιχείων μέσα στο δωμάτιο.
4. Στον τοίχο βλέπουν ένα ημερολόγιο με κυκλωμένη την ημερομηνία 15 Μαΐου, καθώς και δύο ρολόγια: το ένα δείχνει την ώρα στη Γη (5:15) και το άλλο την ώρα στον Kyrion-9 (μη αναγνώσιμη για το ανθρώπινο μάτι).
5. Αυτοί οι επαναλαμβανόμενοι αριθμοί θα πρέπει να τους οδηγήσουν να ανοίξουν τον φάκελο με τον αριθμό 15 και μέσα σε αυτόν τον υποφάκελο 5, αποκαλύπτοντας τον σύνδεσμο για την παρουσίαση ή, καλύτερα, για τη Μονάδα Γλωσσικής Διεπαφής
6. Από αυτό το σημείο και έπειτα, επικοινωνούν με τους εξωγήινους μέσω της μονάδας, επιλύοντας αποστολές ως εξής:
7. Μέτρα ασφαλείας — εύρεση της σωστής χρωματικής απάντησης παρατηρώντας το χαρτί που φτάνει στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής (M2).
8. Εντοπίστηκε βλάβη συστήματος — προσφορά βοήθειας για την αποκωδικοποίηση του προβληματικού συστήματος των εξωγήινων, αποκωδικοποιώντας τον δυαδικό κώδικα στο χαρτί που έφτασε στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής και επιλέγοντας τη σωστή σειρά καλωδίων.
9. Αποθήκευση δεδομένων — εξέταση του άρθρου εφημερίδας που φτάνει στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής και επιλογή της σωστής απάντησης στην οθόνη.
10. Άμεση επικοινωνία — Προχωρώντας στην άμεση επικοινωνία, οι παίκτες θα ανοίξουν μια προβολή 360 μοιρών που θα τους μεταφέρει απευθείας στους εξωγήινους. Η αποστολή τους είναι να ακούσουν προσεκτικά τον εξωγήινο και να θυμηθούν το μήνυμά του.
11. Με την «επιστροφή στη Γη», θα έχουν 15 λεπτά για να δημιουργήσουν έναν τρόπο διδασκαλίας της μη βίαιης επικοινωνίας και της ειρηνικής επίλυσης συγκρούσεων στους ανθρώπους της Γης και να τον παρουσιάσουν στον Vaelis.
12. Μετά την παρουσίαση της ιδέας, ο Vaelis αποφασίζει αν η συσκευή που απειλεί τη Γη θα σταματήσει ή όχι.

8.3.5 Φάση Ανασκόπησης

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

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

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

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

- Ποιες στιγμές στο παιχνίδι έδειξαν πώς οι παρεξηγήσεις ή οι υποθέσεις μπορούν να οδηγήσουν σε κλιμάκωση μιας σύγκρουσης, και τι βοήθησε στην αποκλιμάκωσή της;
- Πώς διαχειρίστηκε η ομάδα σας τις διαφορετικές απόψεις υπό χρονική πίεση, και ποιες στρατηγικές επικοινωνίας αποδείχθηκαν πιο αποτελεσματικές;
- Ποια στοιχεία της επικοινωνίας με τους εξωγήινους φάνηκαν ανοίκεια ή δύσκολα, και πώς αυτό σχετίζεται με πραγματικές διαπολιτισμικές ή διαπροσωπικές συγκρούσεις;

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

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



Στοιχεία Έκδοσης

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

Εκδότης

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

Αρχισυντάκτρια

Marija Ristić, Association Light

Σχεδιασμός

Vojislav Radosavljević

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

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

Ιούλιος 2026.



Udruga Studio B



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

