



Block H8 - Peace puzzles Toolkit *Metodološki vodič*



Sufinansira
Evropska unija



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansira Evropska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Sadržaj

Uvod	3
Kontekst projekta	4
1. Petlja	5
1.1 Uvod	5
1.2 Priprema korak po korak	6
1.3 Implementacija korak po korak	9
2. Kancelarija	15
2.1 Uvod	15
2.2 Priprema korak po korak	16
2.3 Implementacija korak po korak	20
3. Realnost.404	26
3.1 Uvod	26
3.2 Priprema korak po korak	27
3.3 Implementacija korak po korak	32
4. Rat koji nikada ne prestaje	37
4.1 Uvod	37
4.2 Priprema korak po korak	39
4.3 Implementacija korak po korak	43
5. Operacija LOG OUT	50
5.1 Uvod	50
5.2 Priprema korak po korak	51
5.3 Implementacija korak po korak	54
6. Kuća unutrašnjih senki	60
6.1 Uvod	60
6.2 Priprema korak po korak	61
6.3 Implementacija korak po korak	64
7. Kraljev zakon	70
7.1 Uvod	70
7.2 Priprema korak po korak	71
7.3 Implementacija korak po korak	74
8. Sporazum sa vanzemalcima	80
8.1 Uvod	80
8.2 Priprema korak po korak	81
8.3 Implementacija korak po korak	84
Impresum	88

Uvod

Metodološki vodič „Block H8 - Peace puzzles Toolkit“ predstavlja **metodologiju i inovativne alate** za uključivanje i osnaživanje mladih veštinama rešavanja konflikata kroz **obrazovne resurse zasnovane na igri** i ima za cilj povećanje kvaliteta omladinskog rada opremanjem omladinskih radnika i organizacija novim veštinama, pristupima i metodama. Teži promovisanju zajedničkih vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava.

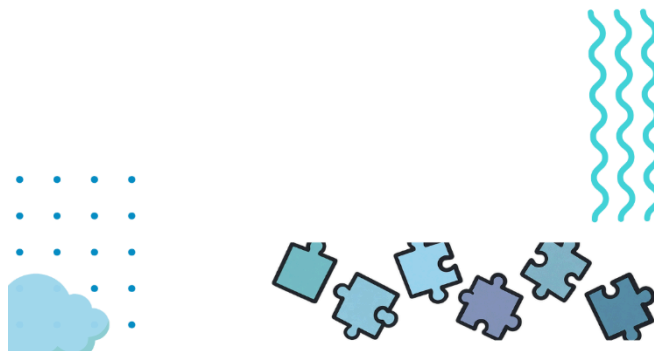
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i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

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, kao što su fotografije/video-zapisi od 360 stepeni i proširena stvarnost, pruža savremen pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španskom, grčkom i turskom jeziku, osiguravajući da omladinski radnici, omladinske organizacije i pružaoci obuka mogu da ga koriste na način koji uvažava različite jezičke i kulturne kontekste.

Kada je reč o mladima, opšti cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa jeste da doprinesu unapređenju kritičkog mišljenja i rešavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i saradnje, liderstva, profesionalizma i snažne empatije među mladima, kroz aktivno učešće, kako bi se unapredile sposobnosti mladih za prevenciju i rešavanje konflikata.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Metodološki vodič je praktičan priručnik za pripremu i realizaciju 8 obrazovnih aktivnosti u formi soba za bekstvo, usmerenih na izgradnju mira, ljudska prava, inkluziju, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu bezbednost i prevenciju diskriminacije.

Vodič pruža detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bekstvo predstavlja **vizuelno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu grupu, mogućnosti pristupačnosti i prilagođavanja, scenario, cilj igre, raspored sobe, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu game mastera, tok igre, savete, nagoveštaje i pitanja za debriefing**, čime pruža sveobuhvatan alat svakom praktičaru u okruženjima neformalnog i formalnog učenja.



Kontekst projekta

„Inkluzivni putevi ka miru (Inclusive pathways to peace), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458“ je Erasmus+ KA2 projekat partnerstva za saradnju u oblasti mladih, kojim koordinira Udruženje Studio B (Hrvatska), sa partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španije (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Kipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekat ima za cilj da uključi i osnaži 181 mladu osobu veštinama rešavanja konflikata kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i da poveća kvalitet omladinskog rada opremanjem 130 omladinskih radnika novim veštinama, pristupima i alatima. Projekat promoviše zajedničke vrednosti kao što su **tolerancija, inkluzivnost i razumevanje**, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava. Nakon participativnog akcionog istraživanja i korišćenja kreativnog pristupa gamifikaciji, partneri su zajednički kreirali otvorene obrazovne resurse — uključujući interaktivne sobe za bekstvo unapređene elementima 360° i proširene stvarnosti — koji podržavaju mlade u razvijanju empatije, komunikacije i veština rešavanja konflikata. Kombinovanjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija, projekat jača kvalitet omladinskog rada i doprinosi kohezivnijim, demokratskijim i mirnijim zajednicama širom Evrope.



Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat u okviru projekta.

Tokom njegove realizacije, partneri su sarađivali na kreiranju i testiranju obrazovnih soba za bekstvo usmerenih na teme povezane sa **izgradnjom mira, transformacijom konflikata, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i saradnjom** među mladima. Kroz međunarodnu saradnju i razmenu iskustava, projekat je istraživao kako **učenje zasnovano na igri i visoko participativne obrazovne aktivnosti** mogu da podstaknu aktivno učešće i smisleno učenje među mladima. Sobe za bekstvo u ovom vodiču razvila su četiri nacionalna tima od po 10 mladih i 2 omladinska radnika, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u martu 2026. godine, zatim dodatno unapređene na osnovu povratnih informacija učesnika te mobilnosti, da bi se konačno koristile na lokalnim događajima u Hrvatskoj, Kipru i Španiji. Ovaj pristup omogućio nam je da kreiramo smislen resurs za učenje koji je istovremeno zabavan i edukativan za mlade i omladinske radnike, uz **imerzivno iskustvo** koje ide znatno dublje od tradicionalnih metoda učenja.

Ovaj vodič je kreiran kao **praktičan resurs podrške** za edukatore, omladinske radnike, trenere, facilitatore i organizacije zainteresovane za korišćenje obrazovnih soba za bekstvo u svom radu.

Nadamo se da ćete uživati u njegovom korišćenju koliko smo mi uživali u procesu njegovog stvaranja!

1. Petlja

1.1 Uvod

A) Kontekst

„Petlja“ je obrazovna soba za bekstvo koja se fokusira na temu **izloženosti marginalizovanim grupama** — temu koja je izvučena iz istraživanja koje su sprovedi omladinski timovi u partnerskim zemljama u ranijim fazama **IPP** projekta. Soba za bekstvo povezana je sa opštim ciljevima projekta, jer pruža inovativan način za razgovor o **marginalizaciji, diskriminaciji i ljudskim pravima**. Soba za bekstvo istražuje istoriju različitih marginalizovanih grupa (kao što su *LGBTQIA+ zajednica, migranti/izbeglice i osobe sa invaliditetom*) u kontekstu **ljudskih prava** u okviru Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima.

Napomena: Ova soba za bekstvo dotiče se osetljivih tema, uključujući one zasnovane na seksualnosti, rodu, sposobnosti i pravnom statusu (*tj. statusu migranta, izbeglice*), kao i seksualnom zdravlju.

B) Vizualna prezentacija sobe

Prostorija je podeljena na **4 zone** trakama nalepljenim na pod: jedna zona predstavlja mašinu za putovanje kroz vreme, a tri različite zone predstavljaju istoriju različitih marginalizovanih zajednica/grupa — poput kvir zajednice, kao i faktora kao što su migracija i kretanje ili različiti načini komunikacije koji mogu dovesti do marginalizacije određenih grupa/pojedinaca.

Zona 1 je mašina za putovanje kroz vreme u kojoj učesnici nailaze na sto (prekriven aluminijumskom folijom ili sjajnim papirom) koji ima futuristički izgled.

Zona 2 (levo) predstavlja prostor grupe za LGBTQIA+ prava, sa raznovrsnim posterima i zastavama na zidu.

Zona 3 je odeljenje „izgubljenih i nađenih stvari“ na aerodromu u Nemačkoj. U njoj se nalaze tri koverta (koje predstavljaju prtljag/kofere) jedna pored druge. Ova zona fokusira se na različite uzroke migracije, uključujući odliv mozgova, ekološke razloge/klimatske promene/prirodne katastrofe i konflikte/rat/raseljavanje.

Zona 4 predstavlja izložbu o načinima komunikacije. Zid u ovoj zoni ima slike simbola koji predstavljaju neki oblik jezika i alata za komunikaciju. Tu su slike egipatskih hijeroglifa, znakovnog jezika, abecede, brojeva i emotikona. Ova zona poziva učesnike da koriste znakovni jezik kako bi otkrili jedan od tragova.

C) Obrazovni ciljevi

- ☐ Identifikovanje i sticanje informacija o **određenim marginalizovanim grupama**, posebno **kvir zajednici, migrantima, izbeglicama i osobama sa invaliditetom**.
- ☐ Razvijanje **razumevanja** o **predrasudama i diskriminaciji** sa kojom se suočavaju marginalizovane grupe.
- ☐ **Podizanje svesti** o pokretima marginalizovanih grupa kroz perspektivu prava.
- ☐ Razvijanje **boljeg razumevanja** Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima.
- ☐ Razvijanje **kritičkog i analitičkog mišljenja**.

- Unapređivanje veština **saradnje i timskog rada**.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 6-8

Profil grupe: Mladi i/ili omladinski radnici zainteresovani za razvijanje dubljeg razumevanja marginalizovanih grupa i njihovog položaja u okviru perspektive ljudskih prava.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi **ključni elementi, zagonetke i uputstva** kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da obrate posebnu pažnju na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za doseganje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

1.2 Priprema korak po korak

1.2.1 Scenario

Dobrodošli, putnici kroz vreme.

*Savet vas je **pažljivo odabrao za jednu misiju**. Dogodilo se nešto sasvim neobično i morate brzo da reagujete. Članci **Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima** nestali su iz istorije!*

*Ako se **Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima** ne pronađe, ljudi bi mogli zaboraviti svoja prava. **Ako zaborave svoja prava, ne mogu ih braniti. Ako ne mogu da brane svoja prava, ne želim ni da pomislim na posledice.***

Moraćete da preskačete kroz različite godine i učite o različitim grupama koje su doživele različite borbe. Neke od njih možda su na sasvim drugačijim putevima od vaših. Članci su rasuti po različitim godinama — neki mogu biti na vidljivom mestu... za druge ćete možda morati da kopate malo dublje!

*Vaša misija je jednostavna: **Pronađite članke. Popravite deklaraciju. Prekinite petlju. Obnovite nadu i otpornost. Spasite čovečanstvo. Lako kao pasulj.***

1.2.2 Cilj igre

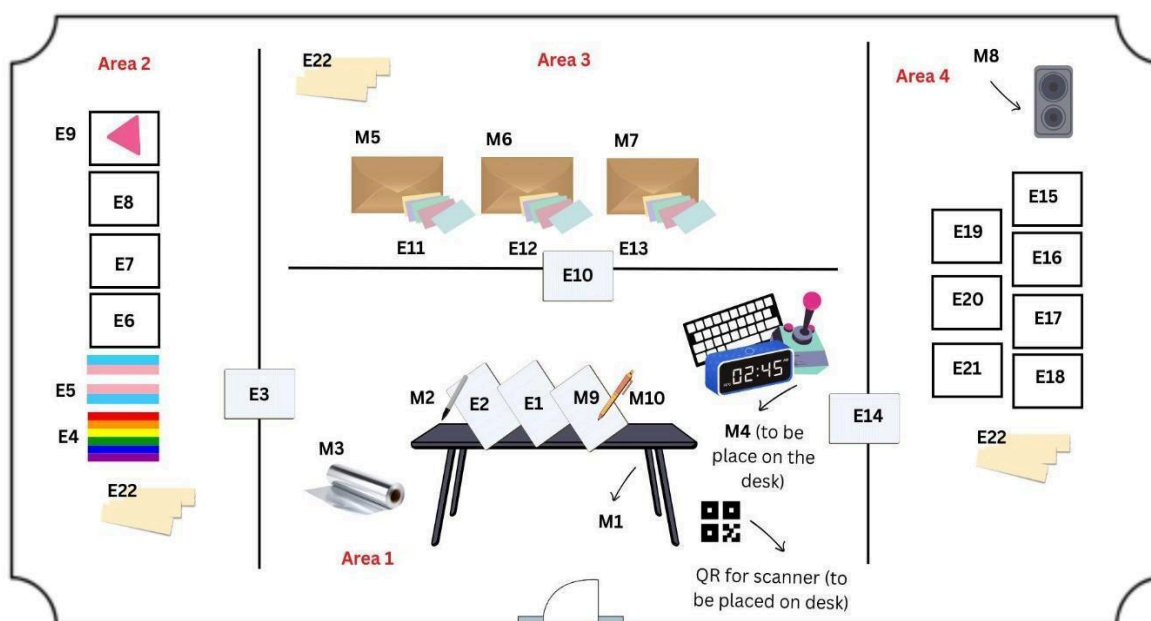
***Petlja** je soba za bekstvo koja simulira putovanje kroz vreme kroz različite godine. Cilj je **prikupiti informacije o različitim marginalizovanim grupama ili različitim faktorima koji dovode do marginalizacije**. Učesnici će posetiti **različite zone** kako bi saznali o različitim grupama, pronašli nedostajuće članke i ponovo sastavili Deklaraciju.*

Tokom svog putovanja **pronaći će** neke od članaka rasute okolo, dok će za druge biti potrebna dodatna istraga. Tokom putovanja **istraživaće** prekretnice i važne događaje za **LGBTQIA+ zajednicu**; razvijati razumevanje različitih oblika **migracije** kroz primere iz **prošlosti, sadašnjosti i budućnosti**, kao i razvijati razumevanje o tome kako različite grupe koriste različite načine komunikacije.

Kada se prikupe svi članci, učesnici će se okupiti u zoni mašine za putovanje kroz vreme kako bi razmislili i propitali funkciju ljudskih prava, borbu za sticanje prava i funkciju ljudskih prava — posebno kroz perspektivu grupa koje imaju istoriju suočavanja sa diskriminacijom.

1.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



1.2.4 Materijali

- M1. Sto/radni sto
- M2. Marker
- M3. Aluminijska folija/sjajna hartija za prekrivanje površine stola
- M4. Digitalni sat, džojstik, stara tastatura ili drugi predmeti koji mogu dočarati osećaj mašine za putovanje kroz vreme, postavljeni na sto
- M5. Koverta
- M6. Koverta
- M7. Koverta

- M8. Zvučnik
- M9. Papir (za učesnike da beleže tragove)
- M10. Olovka (za učesnike da beleže tragove)
- M11. Traka za podelu zona u sobi i lepljenje elemenata na zidove

Dodatno:

Učesnici će morati da imaju **najmanje jedan pametni telefon** u grupi jer će morati da **skeniraju QR kod** za skener i skeniraju trigere. QR kod za skener treba da bude postavljen na sto u Zoni 1. QR kod se može pronaći na poslednjoj stranici DIY vodiča. Skener možete pronaći i na sledećem linku: <https://theloopcyprus.netlify.app/>



SCAN

Na gore navedenom spisku materijala navedeni su materijali koji mogu podržati atmosferu sobe za bekstvo. Međutim, slobodno dodajte materijale koji će doprineti unapređenju atmosfere sobe.

Internet veza biće potrebna za skeniranje QR koda i trigera za AR i 360° elemente.

Pustite pozadinsku muziku kako biste podigli atmosferu sobe. Različite opcije možete pronaći pretraživanjem ključnih reči poput „time machine“, „futuristic“ i/ili „cyberpunk“ na onlajn platformama ili striming servisima.

Tajmer može biti **vidljivo prikazan u sobi**, ili ga Game Master može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

1.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M11) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkit*a ili *Unlock Peace – modula za samostalnu izradu elemenata*, tako da bude spremna za igranje:

1. Podelite sobu na različite zone koristeći traku (M11). Pogledajte raspored sobe iznad za vizuelni vodič.
2. **Zona 1: Postavite sto (M1) nasuprot ulaza.**
3. Prekrijte površinu stola aluminijumskom folijom ili sjajnim papirom za pakovanje (M3) kako biste dočarali futuristički izgled.
4. Na sto postavite marker (M2), pismo dobrodošlice (E1), Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima (E2) i QR kod za skener. Takođe, na sto stavite olovku (M9) i papir (M10) koje učesnici mogu koristiti za beleške i kalkulacije tokom rešavanja zagonetki.
5. Ako su dostupni, možete dodati materijale poput digitalnog sata, džojstika, tastature ili drugih predmeta (M4) u dekorativne svrhe kako bi doprineli atmosferi.

6. Zona 2: Na traku koja deli Zonu 1 i Zonu 2 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 1: Kancelarija grupe za LGBTQIA+ prava, Amsterdam, Holandija, pre dve decenije“ (E3).
7. Koristeći traku (M11), zalepite sledeće postere na zid: zastava ponosa (E4), trans zastava (E5), statua Fredija Merkurija (E6), „Jesi li prijatelj Doroteje?“ (E7), „Ljudska prava su za sve!“ i „Ljubav je ljubav!“ (E8) i Roze trougao (E9). Ako imate zastavu ponosa i/ili trans zastavu, možete koristiti te, i priložiti prateći tekst uz zastave.
8. Zona 3: Na traku koja deli Zonu 2 i Zonu 3 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 2: Odeljenje izgubljenih i nađenih stvari, Aerodrom u Nemačkoj, 2030.“ (E10).
9. Postavite tri koverta sa svim neophodnim elementima unutar njih (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Zona 4: Na traku koja deli Zonu 3 i Zonu 4 zalepite obaveštenje koje glasi „Putovanje 3: „Znaci razgovora“, Budimpešta, Mađarska, 2013.“ (E14).
11. Na zid postavite Brojeve (E15), Latinsku azbuku (E16), Emotikone (E17), Emotikon palca gore (E18), Azbuku znakovnog jezika (E19), Egipatske hijerogliffe (E20) i Morseovu azbuku (E21).
12. U svakoj zoni pobrinite se da sakrijete neke od nedostajućih članaka (E22). Isecite članke iz E22 pojedinačno i sakrijte ih u različitim zonama sobe. Mogu biti zalepljeni iza materijala, na podu, na zidovima ili ispod bilo kojih rekvizita koje ste postavili u sobu.
13. Zvučnik (M8) možete postaviti u bilo koji ugao sobe u zavisnosti od veličine i oblika prostorije.
14. Preostale članke (E23) treba iseci pojedinačno i čuvati kod game mastera, koji će ih predati kada učesnici završe odgovarajuću zagonetku ili pronađu relevantan trag (pogledajte odeljak „Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo“ za više informacija).

Koraci 1 do 14 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu, ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i da im date prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

1.3 Implementacija korak po korak

1.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;

- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master dočekuje učesnike u prostoriji tako što naglas čita Poruku dobrodošlice. On/ona je predstavnik Saveta. Ton voditelja igre treba da bude **zabrinut, ali formalan, smiren i pribran**.

Game master će takođe kod sebe imati neke od članova i davaće ih učesnicima kada otključaju tragove ili pronađu odgovore. Evo tragova koje učesnici moraju da reše kako bi dobili članove od Game mastera:

- U oblasti 2: Kada učesnici saberu sve datume pomenute u elementima i dođu do odgovora „2“, game master im daje Član 2 (E23).
- U oblasti 3: Kada učesnici poređaju reči u ispravan redosled, game master im daje Član 13 (E23).
- U oblasti 3: Učesnici pronalaze poruke u Morzeovom kodu koje mogu da reše samo ako provere tabelu Morzeovog koda u oblasti 4 (E21). Kada pravilno utvrde broj člana dešifrovanjem koda, voditelj igre im daje Član 27 (E23).
- U oblasti 4: Kada učesnici tačno prepoznaju da znakovi u 360 prostoriji ukazuju na broj 25, game master im daje Član 25 (E23).

Game master treba da obavesti učesnike na svakih 15 minuta o preostalom vremenu, ukoliko tajmer nije vidljiv u prostoriji.

1.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je **da se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da **imaju 45 minuta** da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.

- **Slušanje** tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

1.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

Ovde se mogu dodati specifični nagoveštaji:

- Game master može da obavesti učesnike da se Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima sastoji od ukupno 30 članova.
- Game master treba da obavesti učesnike da su neki članovi razbacani po prostoru, dok se do nekih može doći samo rešavanjem zagonetki i dešifrovanjem tragova.

- Ako učesnici imaju poteškoća sa dešifrovanjem poruka ili računanjem, game master može da ih podseti na olovku i papir na stolu koje mogu da koriste za hvatanje beleški.
- Ako je učesnicima potrebna pomoć oko okidača, game master treba da ih podseti da se na stolu nalazi QR kod.

1.3.4 Tok igre

1. Učesnici ulaze u prostoriju i vide sto sa markerom, Porukom dobrodošlice i nepotpunom Univerzalnom deklaracijom o ljudskim pravima, QR kod za skener, kao i olovku i papir. Dok ulaze, game master čita Poruku dobrodošlice i daje kontekst igre.
2. Učesnici počinju sa oblašću 2 koja se fokusira na prava LGBTQIA+ zajednice. Pažljivije posmatraju poster i slike na zidu kako bi otkrili koji član nedostaje u ovoj oblasti.
3. Jedna od slika (roze trougao) aktivira poruku kada se skenira. Ovaj okidač pruža informacije o roze trouglu u kvir istoriji i daje uputstvo kako da se reši trag.
4. Okidač objašnjava da učesnici treba da pronađu sve datume koji su pomenuti (1979, 1999, 1939, 1996) u elementima, saberu sve cifre svih datuma dok ne dođu do jednocifrenog broja.

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

$$1+0+1=2$$

Član 2!

5. Kada učesnici dođu do zaključka da je odgovor „2“, game master im daje Član 2.
6. Učesnici prelaze u oblast 3 sobe za bekstvo koja se fokusira na različite oblike migracije i kretanja. U ovoj oblasti, učesnici pregledaju tri koverta koje sadrže slike, reči i poruke napisane Morzeovim kodom. Slike daju nagoveštaje o različitim razlozima zbog kojih ljudi migriraju ili traže azil: životna sredina/klima, konflikt i nezaposlenost/odliv mozgova.
7. Ovde treba da uzmu sve reči koje su pronašli u kovertama i poređaju ih u ispravan redosled kako bi upotpunili rečenicu. Kada to urade, game master proverava da li je tačno i daje im Član 13. Tačan redosled reči je sledeći: „*Svako ima pravo na slobodu kretanja i boravka unutar granica svake države.*“
8. U kovertama će učesnici takođe pronaći poruke napisane Morzeovim kodom. Moći će da ih dešifruju tek kada pređu u oblast 4.
9. Učesnici prelaze u sledeću oblast, gde nailaze na različite znakove i simbole kao što su latinica, brojevi, emodžiji, alfabet znakovnog jezika, Morzeov kod, egipatski hijeroglifi i „palac gore“ emodži.
10. Učesnici će primetiti Morzeov kod na zidu i da poruke pronađene u oblasti 3 mogu da se dešifruju uz pomoć ovog postera. Ako uspeju da poređaju poruke pravilnim redosledom i dešifruju ih, doći će do zaključka da poruka glasi „Twenty Seven“.
11. Game master daje učesnicima Član 27.
12. Kada se skenira, emodži „palac gore“ vodi učesnike u 360 prostoriju napuštene hale sa znakovima po zidovima.

13. Na zidovima napuštene hale učesnici vide različite slike pokreta ruku. Ovi pokreti mogu da se dešifruju pomoću alfabeta znakovnog jezika koji se nalazi na jednom od postera u stvarnoj prostoriji.
14. Učesnici će koristiti poster sa alfabetom znakovnog jezika zalepljen na zidu i pokušaće da dešifruju na koji član se odnosi. Ako pravilno dešifruju, doći će do odgovora da je u pitanju Član 25.
15. Kada se ovo reši, game master im daje pisanu verziju Člana 25.
16. Pored članova koji se dobijaju rešavanjem zagonetki i dešifrovanjem poruka, učesnici će pronaći i druge članove razbacane po različitim oblastima u prostoriji.
17. Učesnici se vraćaju na početnu tačku sa svim informacijama koje su prikupili kroz različite oblasti.
18. Oni upotpunjuju Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima članovima koje su pronašli tokom svog puta.
19. Kada Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima bude završena, učesnicima se čestita jer su obnovili ljudska prava i uspešno završili svoju misiju.
20. Game master zatim prelazi na debriefing koristeći pitanja navedena u nastavku.

1.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

GM može da koristi sledeća pitanja kako bi podstakao diskusiju o marginalizovanim grupama, ljudskim pravima i diskriminaciji:

- ☐ Da li ste ranije znali za Univerzalnu deklaraciju o ljudskim pravima? Šta ste o njoj naučili kroz ovu igru?
- ☐ Da li mislite da se sva prava poštuju?
- ☐ Da li verujete da svi ljudi imaju pristup svojim pravima i mogu da ih uživaju? Ko ima pristup tim pravima, a ko nema? Zašto?
- ☐ Kako možemo da doprinesemo tome da svi ljudi uživaju ljudska prava?
- ☐ Kako možemo da doprinesemo sprečavanju diskriminacije?

Zajednička fotografija: Game master pomaže učesnicima da naprave grupnu fotografiju kao proslavu uspešnog završetka.

Povratna informacija učesnika: Game master poziva učesnike da podele dodatne utiske i komentare koje imaju o ovom iskustvu.

2. Kancelarija

2.1 Uvod

A) Kontekst

„Kancelarija“ je edukativna **escape soba** koja učesnike uranja u fiktionalno radno okruženje kako bi istražili mehanizme **institucionalne diskriminacije**. Oslanjajući se na istraživanje koje su sprovele omladinske ekipe u partnerskim zemljama tokom ranijih faza IPP projekta, ova escape soba prikazuje kako su **diskriminatorne prakse često ugrađene** u politike, procedure i svakodnevne birokratske odluke. Kroz interaktivne izazove, učesnici su **pozvani da otkriju** kako institucije mogu sistematski da marginalizuju određene grupe, čineći diskriminaciju manje vidljivom, ali duboko ukorenjenom. U skladu sa opštim ciljevima projekta, „Kancelarija“ nudi inovativan i iskustveni pristup u radu na temama marginalizacije, nejednakosti i ljudskih prava. Escape soba istražuje kako institucionalni okviri utiču na marginalizovane grupe, naglašavajući barijere koje se odnose na pristup, zastupljenost i ravnopravan tretman.

B) Vizualna prezentacija sobe

Učesnici ulaze u prostor koji je **dizajniran da liči na moderno korporativno kancelarijsko okruženje**, odmah stvarajući osećaj formalnosti i kontrole. Osvetljenje je hladno i fluorescentno, što doprinosi neosobnoj atmosferi, dok suptilni zvučni pejzaž tastatura, štampača, zvukova notifikacija i otkucaja sata dodatno pojačava ambijent. Na zidu se nalazi malo istrošen motivacioni poster sa natpisom „**We Are All Equal**“, koji nagoveštava raskorak između institucionalnih ideala i stvarnosti. Prostor je uređen kao open-space kancelarija sa stolovima, ormarima za dokumenta, saksijama sa biljkama i razbacanim papirima.

Game master, koji ima ulogu **HR menadžera**, nadgleda ceo proces. Obraća se učesnicima formalno i zadržava neutralan, birokratski ton, dajući instrukcije koje naglašavaju efikasnost i procedure, a ne pravednost. Time se dodatno naglašava odnos moći unutar prostora.

C) Obrazovni ciljevi

- ☐ Razumevanje **institucionalne diskriminacije** i prepoznavanje kako organizaciona pravila, politike i prakse mogu da daju prednost nekim grupama, dok druge stavljaju u nepovoljan položaj.
- ☐ Razvijanje **empatije** i zauzimanja perspektive kroz bolje razumevanje izazova sa kojima se suočavaju marginalizovane grupe i uticaja sistemskih barijera.
- ☐ Razvijanje veština **saradnje, timskog rada i rešavanja problema**.
- ☐ Povezivanje iskustvenih aktivnosti sa formalnim konceptom **institucionalne diskriminacije** i principima **ljudskih prava**.
- ☐ Podsticanje **refleksije, kritičkog i analitičkog mišljenja**.
- ☐ Jačanje veština **posmatranja i komunikacije**.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 6-9 (2-3 učesnika po timu)

Profil grupe: Mladi i/ili omladinski radnici koji su zainteresovani da razviju dublje razumevanje institucionalne diskriminacije i načina na koji se ovakvi oblici nejednakog tretmana učvršćuju kroz različite strukture. Prethodno znanje ili iskustvo nije potrebno.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na **pristupačnost**, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i uputstva kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da obrate posebnu pažnju na **fizičku pristupačnost**. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za **kretanje invalidskim kolicima**, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za doseganje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisljeno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

2.2 Priprema korak po korak

2.2.1 Scenario

Dobrodošli u „Kancelariju“.

Upravo ste ušli u proces selekcije. Čestitamo — ili možda ne. Sve na prvi pogled izgleda normalno: stolovi, fascikle, sastanci i strogi HR menadžer koji prati svaki vaš potez. Ali uskoro ćete primetiti da se svi timovi ne kreću istim tempom. Neki imaju alate i resurse da brzo napreduju, dok drugi teško uspevaju da prate ritam. Uspeh nije zagarantovan, i samo timovi koji se najefikasnije snalaze u kancelariji mogu da se približe željenim pozicijama.

Vaša misija je jednostavna, ali varljiva: istražite kancelariju, otkrijte skrivene tragove i rešavajte zagonetke — ali imajte na umu da vaš tim nije sam. Obratite pažnju, strateški razmišljajte i odlučite kako ćete dalje postupati. Usput ćete iskusiti kako pristup, privilegije i institucionalna pravila mogu nekima da daju prednost, a drugima da otežaju put — i iz prve ruke videti šta je potrebno da biste napredovali u jednom kompetitivnom sistemu.

Da li ćete uspeti da osigurate svoje mesto u „Kancelariji“? Zakoračite unutra, navigirajte kroz birokratiju i vidite kako će se sve odvijati!

2.2.2 Cilj igre

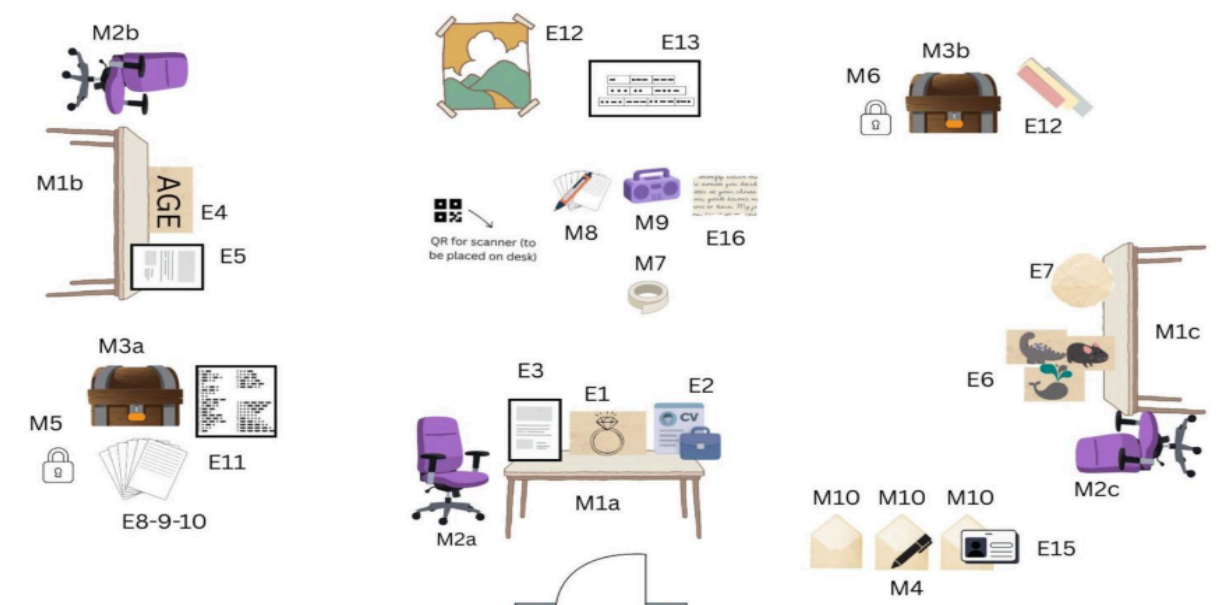
„Kancelarija“ je soba za bekstvo koja simulira *iskustvo snalaženja* u radnom okruženju u kojem pravila, politike i procedure nisu **uvek onoliko pravedni** koliko se na prvi pogled čine. Cilj je da se **istraži kako institucionalne strukture** mogu nekima da daju prednost, dok **drugima ograničavaju mogućnosti**. Učesnici su podeljeni u timove, dodeljeni su im različiti alati i zadatak im je da prikupljaju tragove, rešavaju zagonetke i napreduju kroz kancelariju — samo da bi otkrili da svi timovi nemaju isti pristup niti iste mogućnosti.

Tokom svog puta, učesnici će nailaziti na skrivene okidače, neočekivane prepreke i suptilne nejednakosti koje odražavaju realne sistemske izazove. Neki tragovi i alati biće lako dostupni, dok će za druge biti potrebna **saradnja, pregovaranje ili kreativno rešavanje problema**. Kroz ovakvo iskustvo, učesnici stiču uvid u to kako privilegija, pristup i isključenost funkcionišu u svakodnevnim institucijama.

Kada se svi timovi okupe u završnoj fazi, učesnici će koristiti reči koje su prikupili kako bi upotpunili kompletnu definiciju **institucionalne diskriminacije**. Iskustvo je osmišljeno da bude imerzivno, angažujuće i interaktivno, sa ciljem da izazove pretpostavke, podstakne saradnju i otkrije skrivene mehanizme institucionalne diskriminacije — čineći nevidljivo vidljivim na način koji je istovremeno **razigran i podsticajan na razmišljanje**.

2.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



2.2.4 Materijali

Nameštaj / raspored prostorije

- M1. 3 stola
- M2. 3 stolice
- M3. 2 zaključane kutije

Alati

- M4. UV lamp
- M5. 1 katanac sa kombinacijom „175“

- M6. 1 katanac sa kombinacijom „264“
- M7. Selotejp
- M8. Papir i olovka za beleženje tragova
- M9. Zvučnik za audio
- M10. 3 koverta
- M11. UV olovka (za postavku prostorije)

Dodatno:

Jedna od grupa koja ima „prolaznicu za korišćenje telefona“ moraće da koristi svoj telefon kako bi skenirala QR kod i pristupila skeneru, kao i AR i 360° elementima. Biće potrebna internet konekcija za skeniranje QR koda i aktiviranje okidača za AR i 360° elemente.

Materijali navedeni iznad mogu se koristiti za kreiranje imerzivne atmosfere u prostoriji. Slobodno dodajte i druge elemente kako biste dodatno unapredili ambijent i angažovanost učesnika.

Na zvučniku (M9) pustite zvukove kancelarije u pozadini, kao što su kucanje na tastaturi, zvukovi štampača, notifikacije e-mailova ili otkucaji sata, kako bi se stvorila atmosfera kancelarijskog okruženja. Možete koristiti zvuke bez autorskih prava sa interneta (primer: [Free Office Sound Effects Download - Pixabay](#))



Tajmer: Tajmer može biti vidljivo prikazan u prostoriji, ili ga game master može imati na telefonu, uz obavezno obaveštavanje učesnika kako vreme prolazi. Ukupno vreme za ovu sobu je 45 minuta.

2.2.5 Kako postaviti sobu

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

Prvo se uverite da ste rasporedili sve materijale koji čine prostor (M1–M11) u skladu sa zahtevima rasporeda prostorije.

Pratite sledeće korake kako biste postavili prostor sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkit* ili *Unlock Peace — modula za samostalnu izradu elemenata*, tako da soba bude moguća za igru:

1. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na ovaj sto postavite Triger 1: Prsten (E1), CV (E2) i List kandidata (E3), zajedno sa porukom koja glasi: „Potrebne su dodatne informacije pre konačne procene.“
2. Postavite jedan sto (M1a) blizu ulaza. Postavite stolicu (M2a) ispred stola. Na ovaj sto postavite Triger 1: Prsten (E1), CV (E2) i List kandidata (E3), zajedno sa porukom koja glasi: „Potrebne su dodatne informacije pre konačne procene.“
3. Postavite još jedan sto (M1b) na levu stranu sobe. Ispred stola postavite stolicu (M2b). Na ovaj sto postavite Triger 2: STAROST (E4) i dokument „Politike podobnosti kandidata“ (E5).
4. Na dokumentu „Politike podobnosti kandidata“ (E5), koristeći UV olovku (M4), napišite nedostajuće reči na dokumentu: „Osigurajte da svi kandidati koji padnu ispod praga budu eliminisani pre napredovanja; samo oni koji ispunjavaju takve

skrivenе kriterijume imaju potpun pristup.“ „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primenjene na sve kandidate.“ Reči „takve“ i „na“ napisane su UV olovkom i nisu vidljive.

5. Postavite poslednji sto (M1c) na desnu stranu sobe. Ispred stola postavite stolicu (M2c).
6. Na ovaj sto postavite slike miša, dinosaurusu i kita (E6) i prompt koji pita: „Koja životinja se može pronaći u kancelariji?“ (E7). Slika miša je trigger.
7. Postavite jednu zaključanu kutiju (M3a) na levu stranu sobe u ugao. Ova zaključana kutija treba da ima katanac sa kombinacijom „175“ (M5). Unutar zaključane kutije nalazi se ocena učinka (E8), memorandum (E9) i grafikon (E10). Na poslednjem papiru, UV olovkom u margini treba napisati: „Ove procedure odražavaju dugogodišnju predrasudu, kojom se mora pažljivo upravljati“. Reč „predrasuda“ treba da bude podvučena kako bi se istakla od ostatka rečenice jer je ključna reč za definiciju. Ovde će takođe pronaći azbuku Morseovog koda (E11) koju će koristiti za otključavanje druge zaključane kutije.
8. Zalepите odštampani poster „SVI SMO JEDNAKI“ (E12) na zid koristeći traku (M7). Takođe zalepите poruke napisane Morseovim kodom (E13) na zid u blizini postera.
9. Postavite drugu zaključanu kutiju (M3b) na desnu stranu sobe u ugao. U zaključanu kutiju stavite odštampane reči za definiciju (E14). Kutija treba da bude zaključana katancom sa kombinacijom „264“ (M6). Isecite reči pojedinačno i postavite ih (društvena, favorizuju, svesti, pogađa i institucionalna) (E12) u zaključanu kutiju.
10. Pripremite 3 kovertе (M10) koje će biti date učesnicima čim uđu u sobu i budu podeljeni u 3 grupe. Svaka grupa dobija kovertu:
 - i. Kovertа 1. tima: Propusnica za pristup telefonu (E15)
 - ii. Kovertа 2. tima: UV svetlo (M4)
 - iii. Kovertа 3. tima: Ništa
11. Postavite papir i olovku (M8) u sobu i pobrinite se da učesnici budu svesni da ih mogu koristiti u bilo kom trenutku u slučaju da treba da zapišu tragove.
12. Zalepите nepotpunu definiciju Institucionalne diskriminacije (E16) na zid pored postera i Morseovog koda. Game master treba da čuva popunjenu kopiju definicije (E17) kako bi mogao da proverі na kraju igre.
13. Pokrenite pozadinske zvukove kancelarije na zvučniku (M9) koji će se puštati u petlji tokom cele igre.

Kada su ovi koraci završeni, soba je spremna za učesnike da započnu svoje putovanje kroz sobu za bekstvo. Sledite Peace Puzzles Toolkit ili Unlock Peace — Module za samostalnu izradu elemenata za smernice o postavljanju elemenata igre i osiguranju da je iskustvo u potpunosti igrivo.

Koraci 1 do 13 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

2.3 Implementacija korak po korak

2.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- -Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- -Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- -Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- -Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master (GM) u ovoj **sobi za bekstvo** preuzima ulogu **menadžera ljudskih resursa (HR)**, NPC lika koji otelovljuje autoritet i pravila kancelarijskog okruženja. Odeven formalno u profesionalnu odeću, GM postavlja ton prostora, prenoseći **osećaj birokratije, kontrole i proceduralne efikasnosti**. Njegovo ponašanje treba da bude mirno, neutralno i bezlično, koristeći precizan jezik i minimalne gestove kako bi se pojačala atmosfera institucionalnog autoriteta. Prisustvo GM-a ima za cilj da simulira formalna ograničenja i dinamiku moći stvarnih organizacija, ističući kako sistemi mogu da kontrolišu pristup i prilike. Treba da navede da, kako bi završili proces, moraju da popune nepotpunu definiciju pronalaženjem reči.

Po ulasku učesnika, GM je odgovoran za podelu učesnika u timove i davanje svakom timu koverta sa materijalima (ili bez njih). Prati aktivnosti timova kako bi se osiguralo da igra teče nesmetano. Tokom završne faze, GM nadgleda popunjavanje nepotpune definicije **Institucionalne diskriminacije**. GM posmatra interakcije, implicitno podstičajući **saradnju**, bez eksplicitnog vođenja procesa. Njegova uloga u ovoj fazi je da osigura da sve grupe učestvuju i da završna zagonetka odražava dinamiku privilegija, nejednakog pristupa i sistemskih barijera doživljenih tokom sobe. Ako je potrebno, GM može davati nagoveštaje učesnicima.

Na kraju, GM uvodi učesnike u sesiju debriefinga. Olakšava refleksiju na iskustvo, vodeći diskusiju o tome koje su grupe bile privilegovane ili marginalizovane, primerima **institucionalne diskriminacije** u stvarnom životu i kako sistemske barijere i implicitna pristrasnost mogu uticati na pristup i napredovanje. Koristeći zapažanja iz igre, GM pomaže učesnicima da povežu apstraktne koncepte institucionalne diskriminacije sa konkretnim iskustvima unutar sobe za bekstvo, pojačavajući obrazovne ciljeve i omogućavajući učesnicima da razmisle o simulaciji i primenama u stvarnom svetu.

GM treba da obaveštava učesnike o preostalom vremenu svakih 15 minuta.

2.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenarij** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje** tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

***SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.**

2.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

Određeni tragovi i zagonetke unutar sobe su namerno izazovni i mogu zahtevati suptilno vođenje od strane **game mastera**. Na primer, neke reči ili kartice su skrivene iza zaključanih fioka ili su vidljive samo pod UV svetlom. GM treba da pažljivo posmatra timove i pruža nagoveštaje samo kada učesnici izgledaju zaglavljeno duži vremenski period, osiguravajući da iskustvo nejednakog pristupa ostane smisleno. Nagoveštaji mogu uključivati blage podsticaje kao što su:

- Podsećanje učesnika da pažljivo provere sadržaj svojih koverti pre nego što odustanu.
- Sugestija da su neke stavke možda skrivene na manje očiglednim mestima, kao što su ispod stolova, unutar fascikli ili ugrađene u dokumentima.
- Naznačavanje da određeni alati, poput UV olovaka ili propusnica za mobilni telefon, otključavaju dodatne tragove — bez eksplicitnog otkrivanja šta će pronaći.
- Prilikom rekonstruisanja finalne definicije Institucionalne diskriminacije, GM može podsticati saradnju i deljenje resursa ako timovi izgledaju zbunjeno, bez ukazivanja na specifične reči ili njihovo postavljanje.

2.3.4 Tok igre

1. Učesnici ulaze u kancelarijski prostor i game master (HR menadžer) raspoređuje učesnike u grupe. Svaki tim dobija svoju kovertu sa dodeljenim alatima:
 - *Tim 1: Propusnica za pristup telefonu*
 - *Tim 2: UV svetlo*
 - *Tim 3: Prazna koverta*
2. Ne postoji određeni redosled kojim učesnici prolaze kroz sobu, mogu prikupljati reči sa svih mesta.
3. Učesnici sa „propusnicom za pristup telefonu“ treba da skeniraju QR kod kako bi dobili pristup skeneru. Neki tragovi zahtevaju korišćenje alata (UV svetlo ili mobilni telefon).
4. Kada učesnici otkriju sliku prstena među dokumentima za intervju ili biografijama, skeniraju je, što generiše video intervju sa kandidatkinjom, sa beleškama ispitivača.
5. Učesnici razmišljaju o normalizovanoj, ali diskriminatornoj prirodi ovih pitanja, prikupljajući 4 reči koje su deo nepotpune definicije: rod, bračni, normalizovane, prakse.
6. Na jednom od stolova, učesnici pronalaze dokument pod nazivom „Politike podobnosti kandidata“. Koristeći UV svetlo skeniraju dokument: „Osigurajte da svi kandidati koji padnu ispod praga budu eliminisani pre napredovanja; samo oni

koji ispunjavaju takve skrivene kriterijume imaju potpun pristup.“ „Ova pravila odražavaju institucionalne pragove primenjene na sve kandidate.“ Reči „takve“ i „na“ napisane su UV olovkom i nisu vidljive.

7. Timovi pronalaze reč STAROST suptilno ugrađenu u ocene učinka ili druge dokumente.
8. Interakcijom sa njom (putem QR koda) otkriva se broj 175, predstavljen kao kombinacioni kod za zaključanu kutiju sa leve strane. Međutim, čak i timovi koji nemaju mobilni telefon mogu dekodirati kod jer svako slovo predstavlja redni broj tog slova u alfabetu (A — 1, G — 7, E — 5). Timovi koriste ovaj kod za pristup skrivenim dokumentima i tragovima u zaključanoj kutiji (M3).
9. Otključavanjem zaključane kutije (M3) kodom 175 otkriva se niz dokumenata (E10) i Morseov kod (E11).
10. Timovi pronalaze memorandume, grafikone i beleške o politikama koje odražavaju standardne kancelarijske procedure. Neke reči unutar ovih dokumenata su istaknute ili napisane različitim bojama. Ove reči su deo nepotpune definicije:

- „*Određene grupe zahtevaju dodatno praćenje kako bi se osiguralo ispunjavanje standarda učinka.*“
- „*Pristup resursima za obuku prioritizovan je za zaposlene koji demonstriraju potencijal neposrednih rezultata.*“
- „*Kandidati bez internih preporuka mogu se suočiti sa nenamjernim nedostacima u odlukama o napredovanju.*“
- *UV beleška u margini: „Ove procedure odražavaju dugogodišnju predrasudu, kojom se mora pažljivo upravljati.“*

11. Sa Morseovim kodom (E11), moći će da dekodiraju kod na zidu (E13) koji otkriva broj „264“ — kod za drugu zaključanu kutiju (M3b).

12. Kada učesnici otključaju ovu kutiju, pronalaze 5 reči za finalnu definiciju: *društvena, prednost, svesnost, uticati i institucionalna.*

13. Na jednom drugom stolu učesnici otkrivaju prompt koji pita: „*Koja životinja se može pronaći u kancelariji?*“ Postoje tri slike: jedna prikazuje kita, jedna miša, a jedna dinosaurusu. Tačan odgovor treba da bude miš.

14. Skeniranje slike miša vodi do 360° virtuelnog kancelarijskog okruženja prikazanog na telefonu.

□ *Učesnici istražuju virtuelni prostor, prikupljajući skrivene reči: „pristup“, „koji“, „jezik“, „politike“.*

15. Učesnici primećuju poster na jednom od kancelarijskih zidova pod nazivom „Svi smo jednaki“. Pažljivim pregledom identifikuju ključne fraze sa specifičnim rečima istaknutim podebljanim tekstom, uključujući reference na rasu, etničnost, veru i invaliditet.

16. Na zidu je zalepljena fragmentovana *definicija Institucionalne diskriminacije*, sa više praznih mesta koja predstavljaju ključne koncepte.

17. Svaki tim doprinosi rečima koje je prikupio.
18. Kroz saradnju, timovi ispravno postavljaju reči, otključavajući finalnu definiciju i postižući cilj.
19. Nakon toga, game master vodi učesnike kroz diskusiju o ciljevima igre koristeći pitanja navedena u odeljku 2.5 Faza debriefinga.

2.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

GM može koristiti sledeća pitanja za angažovanje u diskusiji o marginalizovanim grupama, ljudskim pravima i diskriminaciji:

- Šta bi grupe A, B i C predstavljale u stvarnom životu?
- Kako se institucionalna diskriminacija manifestuje na osnovu vaših iskustava ili zapažanja? Koji su primeri?
- Kako se osećalo biti u timu koji je imao manje resursa/mogućnosti? Šta ovo otkriva o tome kako institucionalna pravila ili sistemi mogu staviti neke ljude u prednost, a druge u nepovoljniji položaj?
- Kako se ovo može promeniti?
- Kakvu ulogu igraju saradnja i solidarnost u tome?

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

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



3. Realnost.404

3.1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba za bekstvo smešta učesnike u **svet bliže budućnosti** gde sve izgleda savršeno i glatko, bezbedno i besprekorno povezano. Algoritmi tiho oblikuju ono što ljudi **vide, misle i veruju**, dok ekrani prelivaju umirujućim porukama i ugačanim istinama. Ipak, ispod ove digitalne harmonije, počinju da se pojavljuju pukotine. **Nedоследnosti, lažne vesti i suptilna iskrivljavanja** nagoveštavaju da nije sve stvarno. Zarobljeni unutar pažljivo konstruisane iluzije, igrači moraju da preispitaju informacije, prepoznaju manipulaciju i razmišljaju kritički kako bi otkrili istinu. Samo oni koji se usude da pogledaju dalje moći će da pobegnu.

B) Vizualna prezentacija sobe

Ova soba je osmišljena kao **jedan fizički prostor** koji se vizuelno transformiše u **tri različite stvarnosti** tokom igre. Od trenutka kada igrači uđu, okruženje deluje veštački, kontrolisano i blago uznemirujuće — kao da je stvarnost oko njih pažljivo dizajnirana, a ne ono što bi trebalo da bude normalno.

U prvoj fazi, Savršeni feed, soba izgleda svetlo i normalno. Čiste bele ili svetle metalne površine, uravnoteženo osvetljenje i minimalna vizuelna buka stvaraju osećaj reda i stabilnosti. Ovaj prostor **deluje mirno, efikasno i umirujuće**, sugerišući savršenstvo, bezbednost i potpunu sistemsku kontrolu. Osvetljenje je namerno preterano, stvarajući suptilnu nelagodu i nagoveštavajući da ovo okruženje možda izgleda suviše lepo da bi bilo istinito.

Kako igra napreduje, soba **prelazi u Zonu greške** bez ikakvog fizičkog kretanja. Osvetljenje počinje da treperi i menja intenzitet, a atmosfera postaje nestabilna. Svetli tonovi blede u tamnije, otkrivajući **drugi vizuelni sloj** istog prostora. Duboke crne, tamno plave i ljubičaste boje počinju da dominiraju, transformišući sobu u digitalni matriks ili svemirsko okruženje, a ne fizičku lokaciju na Zemlji. Tokom ove faze, vizuelne greške postaju **učestale**. Ekran i projekcije prikazuju iskrivljene slike, fragmentovane tekstove i nepoznate simbole koji podsećaju na napredno znanje ili vanzemaljsku komunikaciju. Apstraktni oblici i grafike sugerišu vanzemaljski ili ne-ljudski uticaj, ali su ovi elementi namerno nedosledni i nejasni. Neke vizuelizacije mogu da imitiraju naučne podatke ili autoritativne sisteme, ali sadrže suptilne greške koje se mogu primetiti samo pažljivim posmatranjem.

U finalnoj fazi, Stvarni svet, soba se stabilizuje, ali se ne vraća u svoju prvobitnu savršenost. Veštački sistem vizuelno nestaje, otkrivajući uzemljeniju i nesavršeniju verziju prostora. Kontrast između ranijih faza ističe kako je percepcija bila manipulisana i podstiče igrače da razmisle o tome šta su prihvatili kao istinu.

U ovoj sobi, **osvetljenje igra veliku ulogu** u pripovedanju kroz sve faze. Belo i neutralno svetlo koristi se na početku kako bi se stvorio osećaj reda i kontrole, dok se tamnije crne, plave i ljubičaste nijanse pojavljuju tokom faze greške, praćene treperenjem svetla i naglim promenama intenziteta kako bi se prikazala nestabilnost. U fazi nakon greške, osvetljenje prelazi na toplije, mekše tonove — poput prirodnog toplog belog svetla — stvarajući mirniju i uzemljeniju atmosferu koja deluje manje veštački. Zvuk je ovde takođe veoma važan. **U početku, muzika je mirna i futuristička, pojačavajući ideju savršenog sistema. Tokom faze greške, postaje dublja i napetija, sa niskim elektronskim zvucima, šumom i efektima greške. U finalnoj fazi, zvučni pejzaž se polako smiruje u tišu, minimalističiju muziku, sa**

manje digitalnih efekata i humanijim, reflektivnim tonom — signalizirajući povratak kontrole igračima.

C) Obrazovni ciljevi

- Razvijanje veština **kritičkog mišljenja** podsticanjem učesnika da preispituju izvore informacija i prepoznaju **manipulaciju** ili **dezinformacije**.
- Povećanje **medijske i digitalne pismenosti**, pomažući učesnicima da razumeju kako algoritmi, naslovi i narativi mogu da oblikuju percepciju i uverenja.
- Jačanje veština **rešavanja problema** i saradnje kroz **timski rad**.
- **Promovisanje** svesti o ličnoj odgovornosti i aktivnom građanstvu isticanjem važnosti individualnog razmišljanja u digitalno kontrolisanom društvu.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast:15-30

Preporučeni broj učesnika:4-6

Profil grupe: Mladi ljudi, studenti i omladinski radnici zainteresovani za medijsku pismenost, kritičko razmišljanje, digitalnu kulturu i društvena pitanja. Pogodno za grupe sa mešovitim poreklom i ne zahteva prethodno znanje.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je kako bi se **osiguralo** da učesnici sa različitim potrebama mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi glavni zadaci, zagonetke i uputstva treba da budu prilagodljivi kako učešće ne bi zavisilo od jedne fizičke, senzorne ili kognitivne sposobnosti.

Važne informacije treba da budu dostupne u različitim formatima kada god je to moguće. Audio elementi mogu biti podržani pisanim uputstvima, titlovima ili kratkim objašnjenjima, dok se štampani materijali mogu uvećati, pojednostaviti ili pročitati naglas po potrebi.

Facilitatori takođe treba da **obezbede fizičku pristupačnost** održavanjem dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavanjem prepreka i postavljanjem tragova, uređaja i materijala na dostupnim visinama. Nijedan zadatak ne sme zahtevati nepotrebnu fizičku snagu ili nesigurno kretanje.

Fleksibilnost se podstiče tokom cele aktivnosti. Vremenski okvir, nagoveštaji, nivoi zvuka, efekti osvetljenja ili težina zadataka mogu se prilagoditi u zavisnosti od grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće, jednako doprinošenje i pozitivno iskustvo učenja za sve.

3.2 Priprema korak po korak

3.2.1 Scenario

U svetu gde je **sve povezano**, algoritmi odlučuju šta ljudi **vide, misle i veruju**. Život izgleda savršeno — gladak, bezbedan, neupitan. Ali kada čudna poruka **zatreperi** na ekranu tvrdeći da ništa od toga nije stvarno, **sve počinje da se raspliće**. Grupa mladih građana **počinje da primećuje nedoslednosti, lažne naslove, ponavljajuće priče bez izvora**. Polako **shvataju** da su zarobljeni u pažljivo konstruisanoj iluziji osmišljenoj da ih drži pasivnim i

kontrolisanim. Cilj nije **samo pronaći izlaz** — već dokazati da **moгу da misle samostalno** u svetu izgrađenom na digitalnoj prevari. Samo oni koji nauče da postavljaju prava pitanja oslobodiće se.

3.2.2 Cilj igre

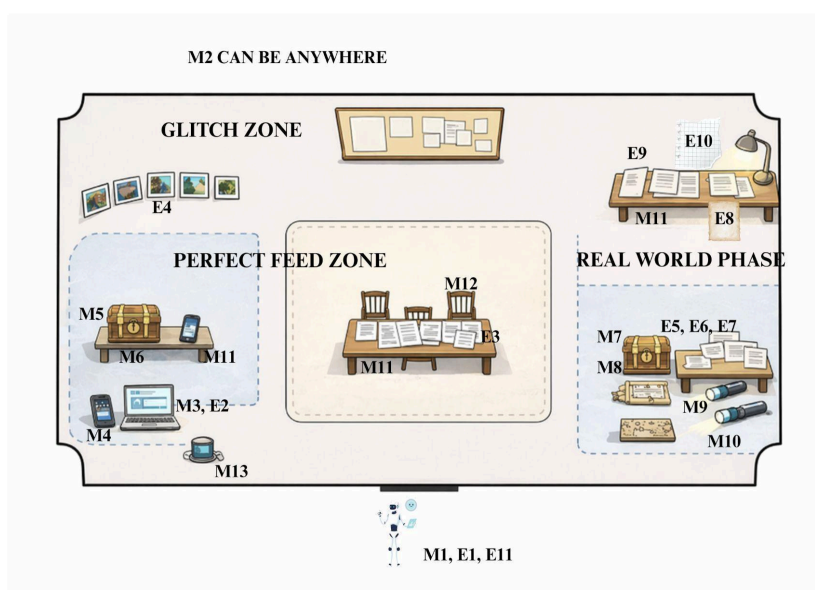
Cilj igre je da uroni učesnike u simuliranu digitalnu stvarnost koja u početku izgleda stabilno, efikasno i pouzdano, ali se postepeno otkriva kao manipulirana, selektivna i obmanjujuća. Kroz pažljivo osmišljenu progresiju vizuelnih, narativnih i interaktivnih elemenata, igrači doživljavaju koliko lako percepcija može biti oblikovana sistemima koji kontrolišu informacije, narative i vidljivost.

Kako se okruženje transformiše, od učesnika se zahteva da aktivno preispituju informacije koje im se prezentuju, identifikuju **dezinformacije** i prepoznaju ponavljajući ili pristrasni sadržaj. Igra izaziva igrače da razumeju kako **algoritmi, naslovi i naizgled autoritativne poruke** utiču na mišljenja, emocije i ponašanje — često bez svesnog saznanja. Napredak je moguć jedino kada igrači prestanu da prihvataju informacije zdravo za gotovo i počnu da porede izvore, primećuju kontradikcije i razmišljaju o onome što nedostaje, jednako koliko i o onome što je prikazano.

Saradnja je od suštinskog značaja tokom cele igre. Igrači moraju da komuniciraju, dele zapažanja i donose kolektivne odluke kako bi rešili zagonetke i napredovali. Radeći zajedno, uče da se **kritičko mišljenje** jača kroz dijalog i raznolike perspektive. Krajnji cilj nije samo **pobegnuti iz sobe**, već demonstrirati **vrednost nezavisnog mišljenja**, lične odgovornosti i medijske svesti u digitalno kontrolisanom društvu — gde nekritičko prihvatanje informacija može rezultirati manipulacijom i gubitkom autonomije.

3.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor **sobe za bekstvo**, **raspored sobe** će se takođe razlikovati. **Najvažnije** je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



Takođe zavisi od prostora — neke zone se mogu spojiti i, kao što je rečeno, prilagoditi prostoru koji imate na raspolaganju.

*Važno: ovaj **raspored sobe** može biti podeljen na 3 prostora unutar jedne sobe, ili se može izvesti u istom prostoru, ali uz igranje sa svetlima i zvucima kako bi igrači videli i razumeli koji deo sobe treba da koriste u datom trenutku.

3.2.4 Materijali

- **(M1) Zvučnik** — Koristi se za puštanje AI-generisane pesme, zvukova greške, opšte muzike i završnog zvuka po završetku igre
- **(M2) Svetla u boji (programabilna ili ručna)** — Koriste se za kreiranje prelaza između faze Savršenog feeda, Zone greške i faze Stvarnog sveta
- **(M3) Laptop ili tablet sa sistemskim interfejsom** — Koristi se za unos numeričkih kodova (5264) i prikazivanje sistemskih reakcija (efekti greške)
- **(M4) Pametni telefon (obezbeđen telefon)** — Koristi se za zadatke verifikacije slika, zaključan numeričkim kodom 5264
- **(M5) Prva zaključana kutija** — Sadrži odštampane sistemske dokumente
- **(M6) Katanac za prvu zaključanu kutiju (kod: 745)**
- **(M7) Druga zaključana kutija** — Sadrži materijale za zagonetku i šifru
- **(M8) Katanac za drugu zaključanu kutiju (kod: 666)**
- **(M9) UV olovka** — Koristi se za pisanje fragmenata skrivenih informacija na poledini odštampanih dokumenata
- **(M10) UV baterijska lampa** — Koriste je učesnici za otkrivanje skrivenog teksta napisanog UV olovkom
- **(M11) Stolovi** — Koriste se za izlaganje dokumenata, rešavanje zagonetki i grupnu diskusiju
- **(M12) Stolice** — Koriste se tokom igre i debriefinga
- **(M13) Tajmer ili štoperica** — Koristi ih game master za praćenje trajanja igre

Dodatno:

Upotreba ličnih telefona **je zabranjena** — svi telefoni/laptopovi/tableti koji se mogu koristiti tokom igre **biće obezbeđeni** unutar sobe. Ako nije moguće obezbediti dodatni telefon, lični telefoni mogu ostati.

Tajmer: Tajmer **može biti vidljivo prikazan** u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 60 minuta.

Muzika — Savršeni feed: Ambient Chillout Relaxing Music
<https://open.spotify.com/intl-es/album/ODiEeZEyxc2JHPb9s1tXiF?si=rsqKFzBQGWwSZeqnuJrPQ> (Jačina zvuka: niska do srednja)



SCAN

Muzika — Zona greške: Za početak kada je sve u režimu greške/pada sistema

<https://open.spotify.com/intles/track/3OypByriPodJ9riEgtTh8A?si=2aceafb47b3344df>
(Jačina zvuka: glasno)

Za opštu muziku faze

<https://open.spotify.com/intl-es/album/5YQaMe0bDKJZKBoR2ubbIJ?si=yNebUWFQQde6SFgNH3TiAA>
<https://open.spotify.com/intles/track/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8> (Jačina zvuka: srednja, pomalo ometajuća)

Muzika — Stvarni svet: Klavirske obrade poznatih pesama

<https://open.spotify.com/intl-es/track/1S3Hv7Fmd23qKPh6FtZxd2?si=8a9735ba67164326> (Jačina zvuka: niska)



SCAN



SCAN



SCAN

3.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M13) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz Peace Puzzles Toolkita ili Unlock Peace — modula za DIY produkciju, tako da bude spremna za igranje:

Opšte postavljanje sobe

1. Postavite stolove (M11) u centar sobe.
2. Postavite stolice (M12) oko stolova ili uz zidove.
3. Instalirajte svetla u boji (M2) i podesite ih na neutralno belo svetlo.
4. Postavite zvučnik (M1) na centralno mesto u sobi.
5. Postavite laptop ili tablet (M3) na centralni sto.
6. Uključite laptop ili tablet (M3) i otvorite sadržaj sistemskog interfejsa (E2).

Postavljanje faze Savršenog feeda

7. Pripremite AI-generisanu pesmu (E1) i testirajte je na zvučniku (M1)
8. Postavite odštampane stranice vesti/novina (E3) na centralni sto.
9. Pobrinite se da ponavljajući naslovi (E3) budu jasno vidljivi.
10. Proverite da ponavljajući naslovi omogućavaju učesnicima da izvuku prvi numerički kod 5264. Kod se izvlači iz datuma i meseci (godina 2042).
11. Podesite sistemski interfejs (E2) tako da prihvata kod 5264.

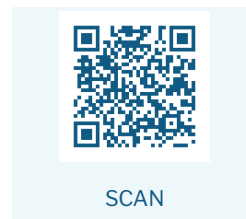
Postavljanje prelaza u Zonu greške

12. Programirajte sistemski interfejs (E2) tako da unos koda 5264 pokreće sistemsku grešku.

13. Pripremite svetla u boji (M2) da se promene u tamnije ili nestabilno osvetljenje tokom greške.

Postavljanje faze sa slikama

14. Pripremite odštampane slike/trigere prema pravilu seta slika (E4). <https://reality404esp.netlify.app/>



15. Sakrijte brojeve, prebrojive elemente ili fragmente QR koda samo u stvarnim slikama.
16. Postavite odštampane slike/trigere (E4) na zid ili sto kako biste kreirali set slika.
17. Pripremite pametni telefon (M4). Uverite se da funkcioniše unapred.
18. Zaključajte pametni telefon (M4) kodom 5264.

Postavljanje prve zaključane kutije

19. Postavite prvu zaključanu kutiju (M5) u blizini seta slika.
20. Stavite odštampane sistemske dokumente (E5) unutar prve zaključane kutije (M5).
21. Podesite katanac (M6) na prvoj zaključanoj kutiji na kod 745.
22. Proverite da prvi numerički kod (M6 — 745) ispravno otvara katanac.

Postavljanje druge zaključane kutije i zagonetke

23. Postavite drugu zaključanu kutiju (M7) u sobu.
24. Stavite sliku (E6) unutar druge zaključane kutije (M7). Slika treba da bude isečena na nepravilne komade kako bi izgledala kao slagalica.
25. Stavite alat za šifru (E7) unutar druge zaključane kutije (M7).
26. Podesite katanac (M8) na drugoj zaključanoj kutiji na kod 666.
27. Proverite da treći numerički kod (E7 — 666) ispravno otvara katanac.
28. Složite slagalicu jednom kako biste potvrdili da se pojavljuje poruka „PODACI NEPOTPUNI“.

Postavljanje faze Stvarnog sveta

29. Pripremite tekst uputstva za fazu Stvarnog sveta (E8).
30. Pripremite nepotpune dokumente stvarnog sveta (E9).
31. Koristite UV olovku (M9) da napišete nedostajuće fragmente (E9) na poledini prethodno korišćenih materijala — na primer, fotografija iz AR-a (E4).
32. Testirajte UV baterijsku lampu (M10) kako biste se uverili da su sve UV-skrivene informacije vidljive.
33. Postavite dokumente Stvarnog sveta (E9) na poseban sto ili prostor za izlaganje.
34. Postavite zaključne kartice (E10) pored dokumenata Stvarnog sveta. U ovom trenutku možete uvesti UV lampu.

Postavljanje završne faze

35. Pripremite završnu sistemsku poruku (E11).

36. Pripremite završni zvuk na zvučniku (M1).

37. Podesite svetla u boji (M2) na toplo i mirno svetlo za fazu Stvarnog sveta.

Završna provera

38. Prođite kroz celu igru jednom pre nego što učesnici uđu.

39. Proverite da svi kodovi (5264, 745, 666) rade ispravno.

40. Proverite da se sve kutije otvaraju ispravnim redosledom.

41. Pobrinite se da su svi elementi postavljeni u redosledu i da nisu vidljivi prerano.

42. Predajte tajmer ili štopericu (M13) game masteru.

Koraci 1 do 42 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

3.3 Implementacija korak po korak

3.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

- Uverite se da je uvodni audio sa AI-jem (E1) **spreman i da se ispravno pušta** kroz zvučnik (M1).
- Pokrenite **igru** aktiviranjem uvodnog audio zapisa sa AI-jem.
- Ostanite diskretni tokom **faze Savršenog feeda** i dozvolite sistemskom narativu da vodi učesnike.

- **Posmatrajte** ponašanje igrača bez nuđenja rešenja ili tumačenja.
- Kada se unese prvi kod, **promenite osvetljenje na tamnije** i nestabilnije tonove u odgovarajućem trenutku, aktivirajte zvučne efekte greške i fragmentovani AI audio ako prelazi nisu automatizovani.
- **Pratite napredak učesnika** tokom Zone greške.
- Pružite samo **neutralne, neusmeravajuće** nagoveštaje ako su učesnici duže vreme u zastoju.
- **Osigurajte** bezbedno i ispravno korišćenje svih predmeta, uključujući telefon, kutije i odštampane dokumente.
- Nakon završetka slagalice i šifre, **uvedite sobu** u fazu Stvarnog sveta prilagođavanjem osvetljenja i zvuka na topliju, mirniju atmosferu.
- **Pročitajte** priloženi dokument Realnost.404 kako biste mogli da kontrolišete situaciju.
- Uvedite kartice sa nedostajućim izvorima (E9) u **odgovarajućem** trenutku.
- Uvedite **zaključne kartice** (E10) samo kada su učesnici spremni za završni korak.
- Pustite završni sistemski zvuk (E11) kada se odabere **tačan zaključak**.
- Vodite **debriefing** nakon igre.
- **U potpunosti resetujte** sobu pre ulaska sledeće grupe.
- Vratite sve materijale, katance, osvetljenje i zvučna podešavanja na **početne** pozicije.

3.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri.

Objasnite **scenarij** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer. U ovom slučaju, soba za bekstvo biće objašnjena audio zapisom napravljenim od strane AI programa koji će pustiti game master, koji će biti tih dok audio traje. <https://suno.com/s/wVMimLERFKAhJqZH> (Tekst pesme sa objašnjenjima stila glasa, intro, strofa itd. i prompt stilova nalaze se unutar linka. Dodatno, tu je i fotografija sa tekstom za one koji žele da budu aktivnije uključeni kao game master na početku.)



Obavestite učesnike da imaju 60 minuta da završe sobu za bekstvo, čak i nakon audio zapisa.

Dajte sledeća uputstva: (u ovom slučaju pesma napravljena od strane AI-ja).

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.

- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje** tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

3.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

3.3.4 Tok igre

1. Učesnike dočekuje **sistem veštačke inteligencije** i uvodi ih u sobu kao savršeno funkcionalno digitalno okruženje. Dobijaju uputstvo da veruju sistemu i prate njegova uputstva. AI-generisana pesma se pušta kroz zvučnik kako bi se postavila atmosfera i pojačala ideja kontrolisane i optimizovane stvarnosti.
2. Učesnici ulaze u **fazu Savršenog feeda** i bivaju usmereni ka centralnoj zoni interakcije, gde su vesti/novinski članci predstavljeni na odštampanim stranicama ili digitalnim uređajima. Na prvi pogled, naslovi/datumi izgledaju pouzdano i profesionalno. Svaki naslov sadrži vidljiv broj koji predstavlja datum objavljivanja. Identifikovanjem dupliranih datuma i izvlačenjem brojeva, učesnici dobijaju prvi numerički kod (5264).
3. Učesnici unose prvi numerički kod (5264) u sistemski interfejs <https://scrollproject.my.canva.site/reality404untitled-app> koristeći laptop ili tablet obezbeđen u sobi.



4. Kada se unese tačan kod, sistem reaguje neočekivano. Ekran počinje da prikazuje grešku, osvetljenje u sobi počinje da se menja, a AI glasovi ili muzika postaju fragmentovani i iskrivljeni. Soba postaje **Zona greške**. Sve ovo kontroliše game master.
5. Učesnicima se zatim predstavlja muzej slika koje u sebi skrivaju nešto. Učesnici su izazvani da odrede koje su slike stvarne, a koje veštački generisane. Svaka stvarna slika sadrži skriveni element — poput vidljivog broja, prebrojivog objekta ili fragmenta QR koda koji otkriva cifru. Neke sadrže i samo nasumične elemente. U ovom zadatku učesnici koriste obezbeđeni telefon (M4) koji takođe moraju da otključaju istim kodom koji su uneli u laptop. Ispravnim identifikovanjem stvarnih slika i prikupljanjem otkrivenih brojeva, učesnici dobijaju drugi numerički kod (745), koji se koristi za otvaranje katanca na kutiji.
6. Otvarajući kutiju, učesnici unutar nje pronalaze odštampane sistemske dokumente koji podsećaju na računarski ili sistemski ispis. Dokument uključuje elemente poput programiranja, simbola i kodova. Identifikovanjem i tumačenjem ovih elemenata, učesnici izvlače treći numerički kod (666) koji otvara novu kutiju.
7. Kada se otvori nova kutija, učesnici vide slagalicu koja će im otkriti kratku sistemsku poruku „**PODACI NEPOTPUNI**“. Završavajući slagalicu, trebalo bi da pronađu i šifarski kod koji će ih, ako ga uspešno reše, odvesti u sledeću fazu igre.
8. Završavanjem slagalice i šifarskog koda, učesnici prelaze u završnu fazu igre. Veštački sistem bledi, a soba se stabilizuje u mirniju i prirodniju atmosferu. Osvetljenje i zvuk postaju topliji — ovo postaje **faza Stvarnog sveta**.
9. U ovoj fazi, učesnicima se predstavlja set odštampanih informacionih jedinica koje podsećaju na materijale iz stvarnog sveta — poput novinskih izveštaja, rezimea ili analitičkih tekstova. Na prvi pogled, ovi dokumenti izgledaju potpuni i pouzdani, ali pažljivijim pregledom otkriva se da su namerno nepotpuni. Nekim tekstovima nedostaju važne rečenice ili informacije, dok drugi nemaju jasne izvore ili poreklo.
10. Učesnici moraju najpre da identifikuju koje informacije nedostaju i ispravno povežu nedostajuće fragmente kako bi upotpunili tekstove. Nedostajuće delove pronalaze u prethodnim materijalima — na poledini svih papira napisanih UV olovkom. Kada se

dokumenti rekonstruišu, učesnicima se predstavlja nekoliko mogućih zaključaka ili tumačenja vezanih za završene dokumente. Neki zaključci su *obmanjujući, preojednostavljivajući ili emocionalno manipulativni*. Kroz diskusiju i kolektivno donošenje odluka, učesnici moraju da odaberu zaključak koji odgovorno odražava informacije bez iskrivljavanja. Kada se odabere tačan zaključak, uz zvučni signal se otkriva završna poruka, čime je uspešno završena soba za bekstvo. (Može je pročitati i game master.)

11. Nakon završetka igre, učesnici učestvuju u **kratkom vođenom debriefingu**, reflektujući na svoje iskustvo i diskutujući o temama poverenja, percepcije, dezinformacija i kritičkog mišljenja u digitalnim okruženjima.

3.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Kako vam je timski rad pomogao da napredujete kroz igru?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

- ☐ Koliko često preispitujete informacije koje vidite onlajn?
- ☐ Da li mislite da je kritičko mišljenje lična odgovornost? Zašto da ili zašto ne?
- ☐ Šta biste mogli da uradite drugačije u budućnosti kada konzumirate digitalni sadržaj?
- ☐ Šta vam znači „preispitivanje svog feeda“ nakon ovog iskustva?
- ☐ Da li mislite da vam je ova igra bila korisna?
- ☐ Imate li neke predloge/ideje za poboljšanje?

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

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

4. Rat koji nikada ne prestaje

4.1 Uvod

A) Kontekst

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

B) Vizualna prezentacija sobe

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

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

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

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

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svesti mladih o različitim oblicima nasilja prisutnim u savremenim društvima, sa posebnim fokusom na **govor mržnje, strukturno nasilje, institucionalno nasilje i fizičko nasilje**.
- Podrška učesnicima u prepoznavanju **međusobne povezanosti** ovih oblika nasilja i načina na koji funkcionišu kako na individualnom, tako i na sistemskom nivou u svakodnevnim društvenim kontekstima.
- Promovisanje **kritičkog mišljenja** podsticanjem učesnika da analiziraju informacije, prepoznaju obrasce i uspostavljaju veze između tragova otkrivenih u onlajn i fizičkom okruženju.

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

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika: 4-6

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

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama mogu smisleno da se angažuju u iskustvu i doprinose grupnom procesu. Kako aktivnost istražuje složene društvene teme kroz saradnju, sve **ključne zagonetke, uputstva i zadaci** treba da budu prilagodljivi kako nijedan učesnik ne bi bio isključen zbog fizičkih, senzornih ili kognitivnih prepreka.

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

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

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

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

4.2 Priprema korak po korak

4.2.1 Scenario

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

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

4.2.2 Cilj igre

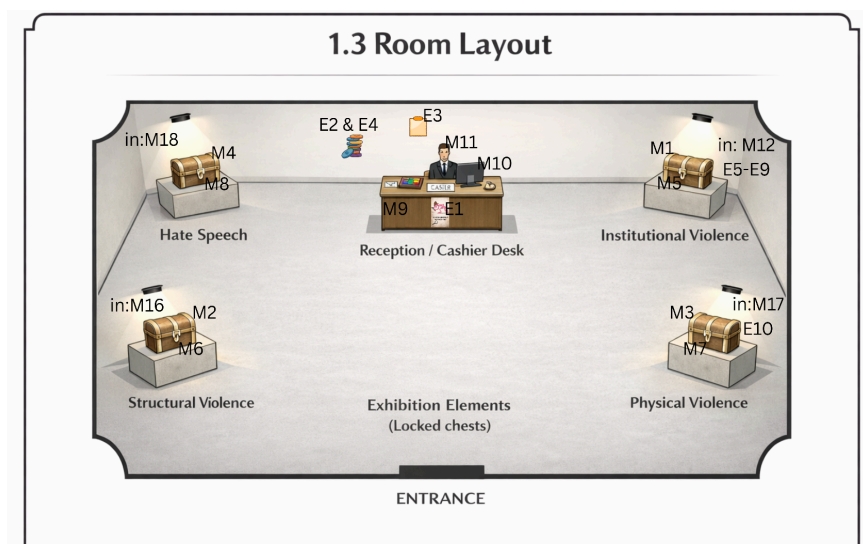
Cilj igre je da učesnici uspešno **prođu kroz muzej** pristupanjem ograničenim eksponatima, rešavanjem međusobno povezanih izazova i napredovanjem kroz onlajn i fizičko okruženje u zadatom vremenu. Igrači **moraju da prikupljaju** informacije, prepoznaju obrasce i primenjuju ono što otkriju u jednom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

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

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

4.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



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

4.2.4 Materijali

U sobi

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



SCAN

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

U posedu game mastera:

- M13. TAJMER (game master obaveštava igrače o vremenu)

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

Prethodna priprema

- M19 UV marker
- M20 Crni marker

Dodatno:

Upotreba telefona:

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

Zvuk i muzika:

Tema Pink Panther (Henri Mancini) pušta se **neprekidno** veoma tiho kako bi se podržala istraživačka atmosfera bez ometanja učesnika.

Link na Spotify:

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

Link na YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VyZiluMufTA>

Link na Google Drive (preuzeta datoteka):

<https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYI0yT3LiWMVXSV/view?usp=sharing>



Osvetljenje:

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

Tehnički zahtevi:

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

Tajmer:

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

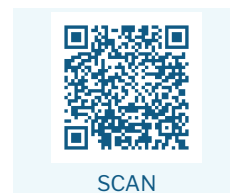
4.2.5 Kako postaviti sobu

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

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

- Postavite recepcijski sto (M9) u centar sobe.

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



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

2. Postavite četiri škrinje u uglove sobe:

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

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

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

4. Ubacite odgovarajuće materijale/elemente unutar svake škrinje.

- M1. Škrinja 1 (Institucionalno nasilje)
- M12 Koverta 1
- E5 Pisano iskustvo osobe koja migrira
- M12 Koverta 2
- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 1 isečen na nepravilne komade i izmešan
- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 2 isečen na nepravilne komade i izmešan

- E6 Zahtev za boravišnu dozvolu 3 isečen na nepravilne komade i izmešan
- M12 Koverta 3 (napišite na...)
- E7 Beli papir + UV poruka
- M2. krinja 2 (Strukturno nasilje)
- M16 Sočivo će napuniti škrinju do vrha
- M3. Škrinja 3 (Fizičko nasilje)
- M17 i E8 unutra
- M4. Škrinja 4 (Govor mržnje)
- E9 unutra

5. Zatvorite i zaključajte sve škrinje (M1–M4).

6. Pripremite obojene žetone:

- E2, E3 i E4 treba da ostanu u posedu game mastera.
- 7. Pripremite tajmer M13. Blagajnik upravlja vremenom i objavljuje ga verbalno tokom igre.
- 8. Proverite internet vezu i uverite se da se onlajn muzej ispravno učitava.
- 9. Obavite završnu proveru svih katanaca, materijala i pozicija pre nego što dozvolite učesnicima da uđu u sobu.

Svi gorenavedeni koraci ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.

→ Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

4.3 Implementacija korak po korak

4.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

- Treća završena škrinja: 2 žetona (nasumične boje)
- Četvrta završena škrinja: 3 žetona (nasumične boje)
- Sa završenom četvrtom škrinjom i nakon predaje finalnih 3 žetona, učesnici treba da poseduju (3 crvena žetona, 2 žuta žetona, 2 plava žetona i 1 beli žeton), a GAME MASTER POSTAVLJA SLEDEĆE PITANJE:
 - DA LI BISTE ŽELELI DA PRIMITE MENI ŽETONA?
 - (Game master treba da poseduje:
 - E2. Šareni kartonski žetoni (3 crvena, 2 žuta, 2 plava, 1 beli) (prethodni deo)
 - E3. Meni žetona
 - E4. Finalni obojeni žetoni (narandžasti, zeleni, ljubičasti, roze) sa kodiranim brojevima napisanim na njima (pogledajte: Specifična GM uputstva 2.1.))
 - Kada kažu da, dobijaju Meni žetona E3.
 - Zatim blagajnik preuzima ulogu menjačnice — u zavisnosti od toga koje žetone razmene, blagajnik daje sledeće:
 - Učesnici daju 1 plavi + 1 žuti = Blagajnik daje 1 zeleni žeton
 - Učesnici daju 1 žuti + 1 crveni = Blagajnik daje 1 narandžasti žeton
 - Učesnici daju 1 plavi + 1 crveni = Blagajnik daje 1 ljubičasti žeton
 - Učesnici daju 1 crveni + 1 beli = Blagajnik daje 1 roze žeton

Poruke napisane na novim žetonima

 Orange token — ALMOST 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

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

[Važna napomena o ometanju](#)

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

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

4.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.**
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite se** na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo

ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.

- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

Dodatna uputstva:

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

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

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

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

4.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

Ovde se mogu dodati specifični nagoveštaji:

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

4.3.4 Tok igre

1. Soba za bekstvo prati linearan, ali fleksibilan tok, kombinujući fazu onlajn istraživanja sa fizičkim iskustvom rešavanja problema. Redosled kojim se škrinje rešavaju može da varira, ali opšti tok igre ostaje isti.
2. Uvod i ulazak. Nakon uvoda i objašnjenja pravila od strane blagajnika, učesnici ulaze u sobu i zauzimaju svoje mesto kao posetioci muzeja. Blagajnik ih poziva da počnu istraživanjem onlajn muzeja.
3. Istraživanje onlajn muzeja. Učesnici pristupaju onlajn 360° muzeju sa računara na recepciji. Istražuju virtuelnu izložbu i imaju interakciju sa slikama koje su izložene. Muzej sadrži osam slika, organizovanih u parovima. Svaki par je povezan sa jednom vrstom nasilja i vodi do zajedničke logičke ili matematičke operacije. Rešavanje svake operacije daje četvorocifreni kod.
4. Otključavanje brava. Koristeći kodove dobijene iz onlajn muzeja, učesnici otključavaju odgovarajuće brave postavljene pored škrinji u sobi. Svaka brava daje pristup jednoj škrinji, ali učesnici sami odlučuju kojim redosledom ih otvaraju.

5. Rešavanje škrinji. Unutar svake škrinje:

- **M1:** Otvaraju kovertu M12.1 i čitaju tekst, otvaraju kovertu M12.2 i rešavaju 3 zagonetke koje ih dovode do zaključka da od blagajnika zatraže svetlo. Pročitaje reč DOBRODOŠLI na poledini svih koverti i reći tu reč blagajniku.
- **M2:** Otvaraju škrinju i pronalaze 5 zrna sočiva označenih crnim permanentnim markerom. Predaju zrna sočiva blagajniku kako bi završili zadatak te škrinje.
- **M3:** Učesnici otvaraju škrinju i pronalaze gomilu „krvavih“ papira. Otvarajući ih, pronalaze Morseovo slovo na svakom. Unutar škrinje nalazi se dekodeer Morseovog koda.
- **M4:** Otvaraju kutiju i uzimaju po jedan papir. Radi se o verziji testa od 3 minuta. Popunjavaju ga do kraja, predaju blagajniku i dobijaju žetone.

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

4.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

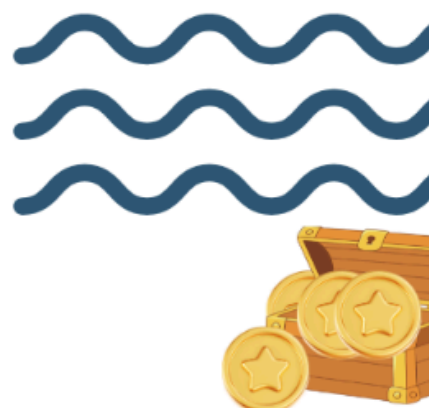
Ovde treba dodati pitanja specifična za obrazovnu temu.

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

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

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

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



5. Operacija LOG OUT

5.1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba, „Operacija LOG OUT“, fokusira se na digitalnu dimenziju mirovnog obrazovanja istražujući **govor mržnje** i **sajber zlostavljanje** kao oblike **onlajn nasilja**. Zasnovana je na ideji da miran suživot u digitalnim prostorima zahteva **svesnost o moći** reči, **empatiju** i sposobnost reagovanja bez eskalacije konflikta. Kroz iskustvo, učesnici jačaju **digitalnu otpornost**, **emocionalnu svesnost** i **veštine** za onlajn komunikaciju zasnovanu na poštovanju i konstruktivnosti.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba je u početku **potpuno mračna**. Postoje **dve glavne** različite oblasti.

Digitalni kutak: Sto osvetljen samo malom stonom lampom. Na njemu se nalazi laptop koji prikazuje slajdšou i set odštampanih kartica. Pored laptopa je mala zaključana kutija.

Kutak za učenje: Smešten na suprotnom kraju sobe, ovaj sto sadrži listove sa matematičkim domaćim zadatkom i olovke.

Police „Stvarnosti“: Polica ili ormar za knjige koji je trenutno zaklonjen tamom. Ispunjen je fizičkim dostignućima (trofejima, medaljama, fotografijama), koji će biti otkriveni tek na samom kraju kada se upale glavna svetla.

C) Obrazovni ciljevi

- Razlikovanje opšte neugodnosti od specifičnog **govora mržnje**.
- Prepoznavanje uticaja **sajber zlostavljanja** i **govora mržnje** na mentalno zdravlje.
- Učenje **mehanizama suočavanja** i važnosti „oflajn“ stvarnosti i samovrednosti.
- Vežbanje **digitalne otpornosti** i pozitivne **komunikacije**.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 14-19

Preporučeni broj učesnika: 4-6

Profil grupe: Omladinske grupe, školska odeljenja ili učesnici omladinskih razmena.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Prostor je uređen tako da omogućava lako i bezbedno kretanje, bez prepreka ili uskih prolaza koji bi mogli otežati učešće. Svi **važni elementi** postavljeni su na dohvat ruke, bez zahtevanja dodatnog napora, a zadaci koji su prvobitno bili planirani za pod premešteni su na sto kako bi bili dostupniji. Posebna pažnja posvećena je **jasnim uputstvima**, jednostavnoj upotrebi materijala i bezbednosti svih učesnika tokom aktivnosti.

Soba za bekstvo osmišljena je da bude pristupačna za osobe sa različitim potrebama, uključujući osobe sa oštećenjem sluha, osobe sa oštećenjem vida i korisnike invalidskih kolica, kako bi svi mogli da učestvuju ravnopravno. Zadaci i uputstva ne zavise od zvuka i sve važne informacije pružaju se u vizuelnom formatu. Svi pisani materijali takođe su

prilagođeni za učesnike sa oštećenjem vida korišćenjem većih i jasnijih veličina slova, čineći ih lakšim za čitanje.

Aktivnost je fleksibilna i može se prilagoditi prema potrebama svake grupe. Cilj nije samo pružiti pristup, već i podržati aktivno učešće, kako bi svi mogli da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu na inkluzivan i ravnopravan način.

5.2 Priprema korak po korak

5.2.1 Scenario

Šta se dešava kada se svetla ugase i ostanu samo reči?

U svetu gde je sve povezano, granica između šale i povrede, mišljenja i napada, svakim danom postaje tanja. Ponekad je dovoljan samo jedan komentar. Jedna poruka. Jedan klik. Ova priča vodi vas na putovanje kroz prostor gde ništa nije sasvim onakvo kakvo izgleda, a svaka reč nosi veći teret nego što biste možda očekivali. To je iskustvo koje postavlja pitanja o odgovornosti, izborima i hrabrosti da se prepozna razlika između onoga što zabavlja i onoga što boli.

Napisana za mlade koji žele bolje da razumeju svet u kome žive i svoju ulogu u njemu, ova soba za bekstvo ne nudi gotove odgovore. Umesto toga, izaziva, provocira i otvara prostor za refleksiju. Jer u digitalnom svetu, svako ima glas. Jedino pitanje je — kako ćete ga koristiti?

5.2.2 Cilj igre

Učesnici **moraju da se snađu** kroz slojeve **sajber zlostavljanja** i digitalnog šuma kako bi pronašli istinu o samovrednosti. Moraju da otključaju digitalne fascikle, razlikuju **govor mržnje** od **lažnih vesti** i dokažu svoje sposobnosti iz stvarnog sveta kako bi upalili svetla i otkrili da njihova prava vrednost leži u dostignućima i sećanjima iz stvarnog života, a ne u onlajn komentarima.

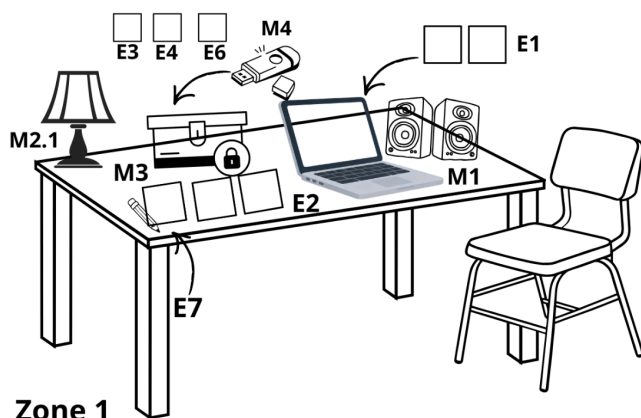
5.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:

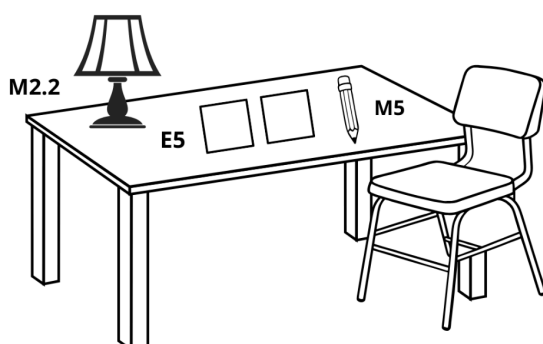
Ulaz/Zona 1: Sto sa lampom i laptopom (Digitalni kutak).

Zona 2: Sto sa lampom i matematičkim zadacima (Kutak za učenje).

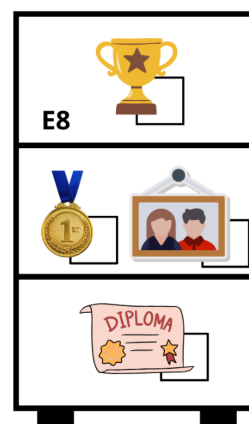
Zona 3: Police sa trofejima/medaljama (Zona otkrivanja).



Zone 1



Zone 2



Zone 3

5.2.4 Materijali

- M1. Laptop sa zvučnicima (unapred učitani sa video i audio zapisima).
- M2.2 stonice lampe.
- M3. Mala zaključana kutija sa lozinkom 725
- M4. USB.
- M5. Olovke

Dodatno:

Tajmer. Tajmer **može biti vidljivo prikazan** u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

5.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M6) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz Peace Puzzles Toolkita ili Unlock Peace — Modula za samostalnu izradu elemenata, tako da bude spremna za igranje:

Postavljanje Zone 1: Sto sa laptopom i zvučnicima

1. Uverite se da je soba potpuno mračna (roletne spuštene, glavna svetla isključena).
2. Uključite lampu (M2.1) na stolu i laptop sa zvučnicima (M1).
3. Pokrenite video sa komentarima mržnje (E1).
4. Pustite audio zapis uvreda i šuma u petlji (E1). Podesite jačinu zvuka tako da bude čujno, ali ne zaglušujuće.
5. Postavite špil karata (E2) na isti sto pored kutije (M3). Pobrinite se da karte (E2) koje predstavljaju „Govor mržnje“ imaju brojeve koji odgovaraju kombinaciji na kutiji (M3). Takođe, postavite odštampanu azbuku Morzeovog koda (E7) pored laptopa kako učesnici ne bi morali da koriste telefone i gube vreme. Postavite olovku pored papira radi lakšeg beleženja.
6. Na USB (M4) stavite fasciklu sa pozitivnim govorom (E3). Pobrinite se da ta fascikla bude prva u nizu kako bi bila otvorena prva. Možete je nazvati „otvori me prvo“.
7. Na isti USB (M4) stavite link do 360° sobe (E4). Fascikla sa 360° fotografijom sobe za bekstvo naziva se Duboka misao.
8. Na isti USB disk stavite skrivenu fasciklu, nazovite je KONAČNA_ISTINA i stavite tekst u Word dokumentu (E6) u fasciklu.

Kako napraviti skrivenu fasciklu:

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



SCAN

Metod 2: Korišćenje Batch skripte Napravite Batch fajl: Otvorite Notepad. Kopirajte i nalepite priloženi Batch kod skripte u Notepad.

Kod Batch skripte: <https://pastebin.com/x2bPxUys> Lozinka — 5913. Sačuvajte fajl kao „Locker.bat“ odabirom „Sve datoteke“ u padajućem meniju „Sačuvaj kao tip“. Zaključajte fasciklu: Pokrenite fajl Locker.bat dvostrukim klikom. Stavite sve failove koje želite da zaštitite u novu fasciklu „Locker“ koja se pojavljuje. Pokrenite Locker.bat ponovo, ukucajte „Y“ da zaključate fasciklu i pritisnite Enter. Otključajte fasciklu: Pokrenite Locker.bat, unesite lozinku i vaša fascikla će se ponovo pojaviti.



SCAN

9. Podesite kombinaciju da odgovara brojevima pronađenim na kartama govora mržnje (E2).
10. Stavite USB (M4) unutar kutije (M3) i zaključajte je.

Postavljanje Zone 2: Sto sa domaćim zadatkom

11. Postavite listove sa matematičkim zadacima (E5) za učesnike, olovke (M5) i lampu (M2.2) na drugi sto.

Postavljanje Zone 3 — Otkrivanje

12. Rasporedite trofeje, medalje i fotografije na policama (E8) unutar ormara; poruke će biti skrivene iza ovih predmeta. Iza trofeja: „Budi pobednik koji ne širi mržnju.“ Iza medalja: „Budi razlog zbog kojeg se neko oseća bezbedno onlajn.“ Iza porodične fotografije: „Najveća podrška dolazi od ljudi kojima je stalo do tebe.“ Iza diplome: „Čestitamo! Uspešno ste završili sobu za bekstvo. Pokazali ste timski rad, komunikaciju i kritičko mišljenje, i naučili koliko su važni poštovanje, empatija i

odgovorno ponašanje — u stvarnom životu i onlajn. Uvek budi glas koji gradi, a ne onaj koji ruši.“

Pobrinite se da nisu lako vidljivi dok je soba mračna — treba da budu otkriveni tek kada se upale glavna svetla.

Koraci 1 do 12 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

5.3 Implementacija korak po korak

5.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

GM treba **ukratko i jasno da objasni** osnove sobe za bekstvo pre početka igre, naglasi **važnost timskog rada** i ohrabri **aktivno učešće**. Takođe treba da **predstavi** osnovna pravila igre i objasni kako učesnici mogu da zatraže pomoć ako bude potrebno. Uputstva treba da budu **sažeta, laka za razumevanje i motivišuća**, kako bi učesnici mogli da uđu u igru osećajući se opušteno i angažovano.

GM **kontroliše** okruženje.

Kontrola zvuka: GM mora da pokrene glasovne instrukcije („*Nisu sve neprijatne reči...*“) ako se ne puštaju automatski.

Kontrola osvetljenja: Najkritičnija uloga je **na samom kraju**. Kada igrači pročitaju završnu poruku da „pogledaju okolo“, GM mora odmah da upali glavna svetla u sobi kako bi otkrio trofeje i pozitivne predmete.

5.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su **već igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.**
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.

- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

5.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

- Nagoveštaj za karte: „Pažljivo pročitajte karte. Koje od njih zapravo predstavljaju govor mržnje? Samo one su važne.“
- Nagoveštaj za Morseov kod: „Taj zvučni obrazac... tačke i crtice. Da li postoji ključ negde?“
- Nagoveštaj za matematiku: „Ponekad rešenje nije digitalno. Pogledajte oko sebe u fizičkoj sobi i pronađite mesto za učenje.“
- Nagoveštaj za vesti: „Pročitajte tekst koji se pomera. Povežite naslov sa definicijom.“

5.3.4 Tok igre

1. Ulazak: GM treba ukratko i jasno da objasni osnove sobe za bekstvo pre početka igre, naglasi važnost timskog rada i ohrabri aktivno učešće. Takođe treba da predstavi osnovna pravila igre i objasni kako učesnici mogu da zatraže pomoć ako bude potrebno. Uputstva treba da budu sažeta, laka za razumevanje i motivišuća, kako bi učesnici mogli da uđu u igru osećajući se opušteno i angažovano. Igrači ulaze u mračnu sobu. Vide laptop sa video zapisom govora mržnje i čuju audio uvrede.
2. Trag: Poruka na videu „**Nisu sve neprijatne reči i izjave govor mržnje.**“ Upućuje ih na karte na stolu.
3. Zagonetka sa kartama: Igrači sortiraju karte. Karte koje sadrže stvarni govor mržnje imaju brojeve na sebi. Ispravnim raspoređivanjem ovih brojeva dobija se kod.
4. Kutija i USB: Koristeći kod, igrači otvaraju malu kutiju i izvlače USB disk.
5. Pozitivna fascikla: Priključuju USB u laptop. Unutra se nalazi fascikla sa pozitivnim komentarima i primerima ohrabrujućeg ponašanja na internetu. Tekst na videu daje nagoveštaj da otvore sledeću fasciklu koja pokreće 360° fotografiju (Onlajn soba). Nagoveštaj: „Ne gledajte površinu; morate zaroniti u duboku misao. Skrivena među fasciklama, veza do vašeg bekstva čeka da bude pokrenuta.“ Fascikla sa 360° fotografijom naziva se Duboka misao.
6. 360° soba: U ovoj digitalnoj sobi vide ikone raspoređene na različitim lokacijama (YouTube, Instagram, Igrica, Messenger, TV kanal).
7. Klikom na YouTube prikazuje se video sa komentarima mržnje ispod.

8. Klikom na Instagram prikazuje se fotografija sa komentarima mržnje ispod
9. Klikom na Messenger dobija se poruka od „prijatelja“ koja ih upozorava: „**Napravili su grupni čet gde te vređaju, zovu te lenjivcem, govore da nikad ne radiš domaće i ne možeš da rešiš jednostavnu matematiku.**“
10. Klikom na ikonu Igrice prikazuje se gameplay sa komentarima mržnje ispod.
11. Kada učesnici kliknu na sve tri dostupne ikone (YouTube, Instagram i Igricu), uputstvo je napisano Morseovim kodom. Nagoveštaj: „**Taj zvučni obrazac... tačke i crtice. Da li postoji ključ negde?**“
12. Morseov kod se prevodi u: **URADI DOMAĆI ZADATAK.**
13. Nakon dekodiranja poruke i unošenja fraze „URADI DOMAĆI ZADATAK,“ dobijaju novi nagoveštaj: „**Ponekad rešenje nije digitalno. Pogledajte oko sebe u fizičkoj sobi i pronađite mesto za učenje.**“
14. Matematički zadatak: Igrači moraju da pronađu sto na drugom kraju sobe. Rešavaju matematičke zadatke pronađene tamo. Rešenje daje numerički kod za otključavanje sledećeg koraka u 360° sobi i dobijaju nagoveštaj: „Za sledeći trag morate proveriti današnje vesti. Pronađite TV u ovoj sobi i kliknite na njega.“
15. Na ekranu laptopa u 360° sobi, igrači klikaju na ikonu TV-a, koja otvara mali prozor koji prikazuje vesti. Naslovi se pomeraju kao teleprompter, krećući se odozdo prema gore. Igrači moraju da povežu specifične vesti sa odgovarajućim vrstama govora mržnje, koristeći tragove koje su pronašli na kartama.
16. Završna fascikla: Ispravno povezivanje vesti otkriva lozinku 5913 i nagoveštaj za otvaranje skrivene fascikle na USB-u: „**USPEH! Lozinka prihvaćena. Skriveni direktorijum vidljiv na USB disku: [KONAČNA_ISTINA]. Molimo otvorite da nastavite.**“ vrstama govora mržnje, koristeći tragove koje su pronašli na kartama.
17. Poruka: Skrivena fascikla sadrži pozitivne afirmacije: „**Svaka osoba ima vrednost,**“ „**Ne uzvraćaj mržnjom,**“ „**Traži dobro oko sebe,**“ i „**Pogledaj šta smo do sada postigli.**“
18. Otkrivanje: Završno uputstvo je „**Pogledajte oko sebe.**“ U tom trenutku, game master uključuje glavna svetla. Police se otkrivaju, ispunjene medaljama, trofejima, diplomama, porodičnim fotografijama i porukama iza njih — dokazujući njihovu vrednost u stvarnom svetu.

5.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

Specifična pitanja:

- Kako su vas audio uvrede na početku naterale da se osećate?
- Zašto je bilo važno razlikovati „neprijatne reči“ od „govora mržnje“?
- Završni zadatak zahtevao je gledanje fizičkih dostignuća. Zašto je važno odvojiti se od ekrana i pogledati svoj stvarni život?
- Kako možemo primeniti koncept „pozitivne fascikle“ na naše stvarno korišćenje društvenih mreža?

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

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



6. Kuća unutrašnjih senki

6.1 Uvod

A) Kontekst

Ova specifična soba, „*Kuća unutrašnjih senki*“, fokusira se na unutrašnji aspekt izgradnje mira: **emocionalnu inteligenciju**. Zasniva se na premisi da niko ne može graditi mir sa drugima bez prethodnog razumevanja i upravljanja sopstvenim emocijama i prepoznavanja skrivenih emocionalnih potreba onih koji su mu najbliži.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba je osmišljena da metaforički predstavlja **porodičnu kuću** koja služi kao zamena za ljudski um. Atmosfera prelazi od tame i misterije ka jasnoći i osvetljenju.

Zona 1 (Ulaz/Stepenice): Potpuni mrak. Ovo predstavlja podsvest i strah od nepoznatog.

Zona 2 (1. sprat — Kuhinja/Dnevna soba): Haotično, ali domaće. Sto pretrpan kuhinjskim priborom i polomljenim predmetima predstavlja „nered“ svakodnevnih sirovih emocija i konflikta.

Zona 3 (2. sprat — Hodnik): Prostor nalik galeriji sa portretima. Predstavlja fasadu koju predstavljamo svetu nasuprot naše unutrašnje stvarnosti.

Zona 4 (Tavan): Refleksivni prostor koji sadrži ogledalo. Ovo predstavlja samoostvarenje i konačni trenutak jasnoće.

C) Obrazovni ciljevi

- Identifikovanje **specifičnih emocionalnih okidača** (pasivna agresija, bes) i mehanizama umirenja (duboko disanje, izvinjenje).
- Razumevanje da „polomljena“ ili teška emocionalna iskustva **mogu učiniti osobu jačom** i vrednijom ako se ispravno obrade.
- Učenje gledanja iza **površinskog ponašanja** (bes, tišina, osmeh) kako bi se pronašla osnovna potreba (strah, usamljenost, potreba za nežnošću).
- Shvatanje da krajnja odgovornost za nečije emocionalno blagostanje **leži u samoj osobi**.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16-30

Preporučeni broj učesnika : 4-6

Profil grupe: Mladi zainteresovani za psihologiju, samorazvoj ili grupe koje traže timsku izgradnju sa fokusom na komunikaciju i emocionalno povezivanje.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Prostor je uređen tako da omogućava lako i bezbedno kretanje, bez prepreka ili uskih prolaza koji bi mogli otežati učešće. Svi važni elementi postavljeni su na dohvat ruke, bez zahtevanja dodatnog napora, a zadaci koji su prvobitno bili planirani za pod premešteni su

na sto kako bi bili dostupniji. Posebna pažnja posvećena je jasnim uputstvima, jednostavnoj upotrebi materijala i bezbednosti svih učesnika tokom aktivnosti.

Soba za bekstvo osmišljena je da bude pristupačna za osobe sa različitim potrebama, uključujući osobe sa oštećenjem sluha, osobe sa oštećenjem vida i korisnike invalidskih kolica, kako bi svi mogli da učestvuju ravnopravno. Zadaci i uputstva ne zavise od zvuka i sve važne informacije pružaju se u vizuelnom formatu. Svi pisani materijali takođe su prilagođeni za učesnike sa oštećenjem vida korišćenjem većih i jasnijih veličina slova, čineći ih lakšim za čitanje.

Aktivnost je fleksibilna i može se prilagoditi prema potrebama svake grupe. Cilj nije samo pružiti pristup, već i podržati aktivno učešće, kako bi svi mogli da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu na inkluzivan i ravnopravan način.

6.2 Priprema korak po korak

6.2.1 Scenario

DOBRODOŠLI KUĆI. DA LI ĆETE IKADA OTIĆI?

Spolja, izgleda kao savršena porodična kuća. Trava je zelena, a svetla su topla. Vlasnik vas dočekuje prijateljskim osmehom, ali možete osetiti da nešto nije u redu.

Klik. Vrata su zaključana. Vlasnik vas gleda i kaže: „Kuća izgleda savršeno, ali krije mračnu tajnu. Ako želite da odete, morate otkriti šta se nalazi unutra.“

Vaše putovanje ka izlazu:

POTPUNI MRAK: Počinjete u tami. Ne možete ništa da vidite — morate koristiti ostala čula da biste napredovali.

HAOTIČNA KUHINJA: Srce doma je totalni nered. Možete li pronaći tragove skrivene u haosu?

PORODIČNE MASKE: Ova porodica skriva svoja prava lica. Otkrijte ko su zaista kako biste otključali sledeća vrata.

TAVAN: Poslednja soba. Da biste izašli, morate prestati da bežite i suočiti se sa sopstvenim strahovima.

Imate 45 minuta. Hoćete li rešiti misteriju i pobeći, ili ćete zauvek ostati u ovoj „savršenoj“ kući?

SAT POČINJE DA OTKUČAVA. DA LI STE SPREMNI?

6.2.2 Cilj igre

Kroz metaforu kuće (koja predstavlja ljudski um), igrači moraju da osvetle svoje „senke“ (neobrađene emocije) kako bi izašli kao emocionalno inteligentniji pojedinci. Moraju da reše zagonetke vezane za emocionalnu regulaciju, empatiju i samorefleksiju kako bi pronašli finalni ključ — koji je spoznaja da u sebi nose moć da spasu sami sebe.

6.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:

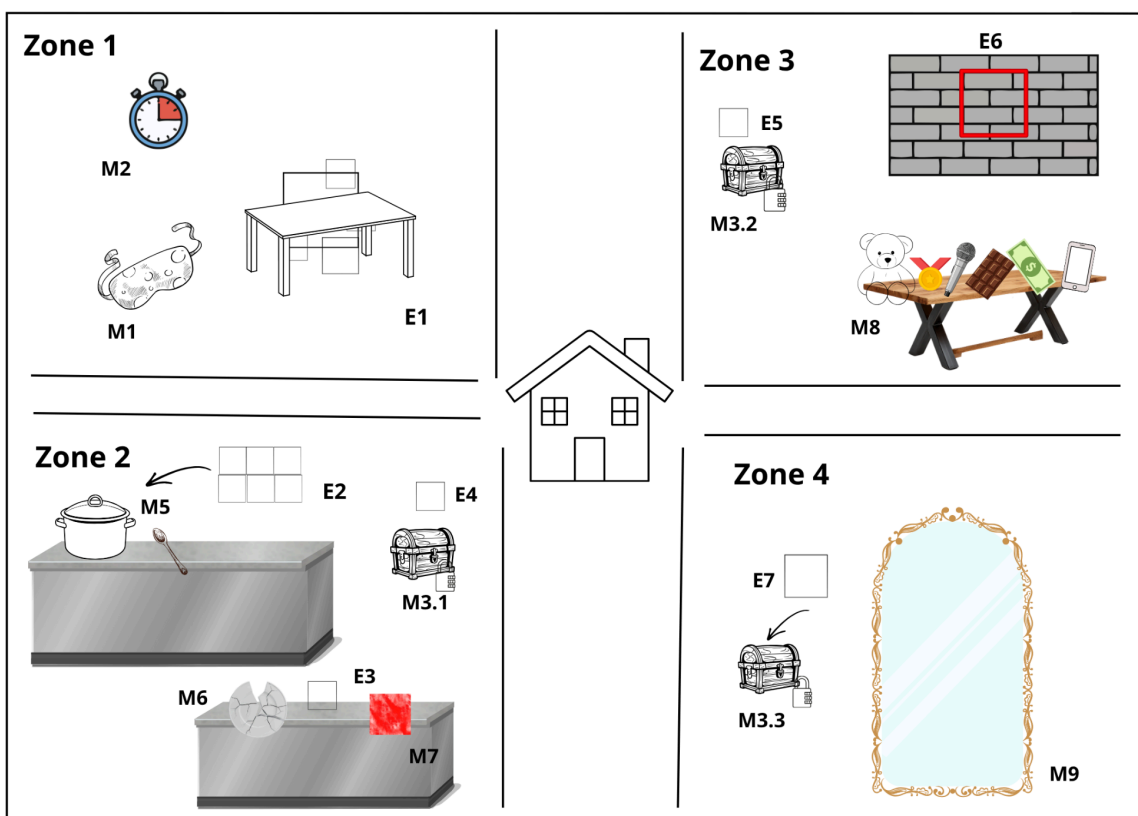
Soba može biti **jedan veliki** prostor podeljen na „zone“ ili stvarne odvojene prostorije ako su dostupne.

Zona 1: Ulazna oblast. Mora biti sposobna za potpuno zamračenje.

Zona 2: Postavka stola koja predstavlja kuhinju/dnevnu sobu.

Zona 3: Zid ili deo koji predstavlja hodnik sa slikama emotikona.

Zona 4: Izdvojeni ugao ili završna stanica koja predstavlja tavan sa ogledalom.



6.2.4 Materijali

Opšti:

- M1: Povezi za oči (po jedan za svakog igrača)
- M2: Tajmer (45 minuta)
- M3: Tri zaključane kutije (Označene: „1. SPRAT“, „2. SPRAT“, „TAVAN“)
- M4: Trocifrani kombinovani katanci (ili način za validaciju kodova). Katanac 1 — kod 421, Katanac 2 — kod 973, Katanac 3 — kod 528

Zona 2 (Kuhinja):

- M5: Pravi lonac za kuvanje i drvena kašika
- M6: Papirni tanjir sa velikim zlatnim brojem „7“ nacrtanim na njemu, isečen na 5–6 nepravilnih delova slagalice

□ M7: Crvena providna folija

Zona 3 (Hodnik):

□ M8: 6 predmeta:

Medalja (Broj 5 na poledini)
Telefon (Broj 2 na poledini)
Plišani meda (Broj 8 na poledini)
Mikrofon
Novac (Dolari, Evri ili valuta vaše zemlje)
Čokolada

Zona 4 (Tavan):

□ M9: Ogledalo

Dodatno:

Misteriozni ambijentalni zvuk treba da se pušta u pozadini, u skladu sa temom kuće. Upotreba mobilnih telefona je dozvoljena, jer su potrebni za skeniranje trigera.

Tajmer. Tajmer može biti vidljivo prikazan u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

6.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M9) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkit* ili *Unlock Peace – Modula* za samostalnu izradu elemenata, tako da bude spremna za igranje:

Postavljanje Zone 1:

1. Uverite se da se soba može potpuno zamračiti.
2. Rasporedite 4 dela „Pozivnice“ (E1) na stolu. Napravite delove slagalice od kartona kako bi ih bilo lakše sklopiti.
3. Pripremite poveze za oči (M1) na ulazu.

Postavljanje Zone 2:

4. Postavite lonac, kašiku i zgužvane papire sa sastojcima (M5, E2) na sto.
5. Izmešajte delove polomljenog tanjira (M6) na stolu. Postavite zagonetku „Crvene naočare“
6. (E3) i crvenu foliju (M7) na sto.
7. Zaključajte uputstva ili sledeći trag (E4) unutar kutije „1. SPRAT“ (kod 4-2-1).

Postavljanje Zone 3:

8. Stavite belešku (E5) u kutiju „2. SPRAT“.

9. Postavite odštampane slike osmehnutih lica (E6) na zidove po sobi. Međutim, poslednji trigger koji vodi do 360-stepene sobe treba da bude najteži za pronalaženje — postavite ga najdalje od stola kako bi morali da skeniraju sve ostalo pre toga.
10. Postavite predmete (M8) u blizini na sto. Uverite se da se brojevi na poledini predmeta podudaraju sa tačnim slikovnim kodom (5-2-8).
11. Zaključajte kutiju „2. SPRAT“ kodom 9-7-3.

Postavljanje Zone 4:

12. Postavite ogledalo (M9) u završnoj oblasti.
13. Stavite belešku pisanu ogledalom (E7) unutar kutije „TAVAN“. Korak 14 — Zaključajte kutiju „TAVAN“ kodom 5-2-8.

Resetovanje: Uverite se da su svi katanci resetovani na odgovarajuće kodove (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Koraci 1 do 14 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- -Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.
- -Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

6.3 Implementacija korak po korak

6.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

GM igra ulogu „Vlasnika kuće.“ Lik je **prijatan, ali tajanstven**, blago melanholičan — kao da je dugo zarobljen u ovoj kući emocija. GM vodi igrače „**spolja**“ (putem glasa), ali počinje fizički prisutan na vratima.

6.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

GM: „Dobrodošli u Kuću unutrašnjih senki. Spolja izgleda savršeno, zar ne? Baš kao što mi pokušavamo da izgledamo drugima. Ali da biste izašli, morate se suočiti sa onim što se krije unutra. Zaključaću vas kako biste imali vremena da... razmislite.“

GM zaključava vrata i gasi svetla (Zamračenje).

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje** tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravlajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije

sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.

- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

6.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

- **Zona 1 (Tama):** Ako igrači samo nasumično gmižu, podsetite ih: „Komunicirajte. Recite jedni drugima gde se nalazite.“
- **Zona 2 (Kuhinja):** Ako se muče sa loncem, nagoveštaj: „Samo pozitivni sastojci prave dobar obrok.“ Ako se muče sa crvenim šarama, nagoveštaj: „Potreban vam je filter da biste videli istinu kroz bes.“
- **Zona 3 (Hodnik):** Ako ne znaju koji predmet ide gde, nagoveštaj: „Skenirajte kodove da čujete njihove unutrašnje misli. Šta Otac zapravo treba da bi mu bilo bolje?“
- **Zona 4 (Ogledalo):** Ako pročitaju tekst, ali ne izgovore kodnu reč, pitajte: „Koga gledate? Recite to naglas.“

6.3.4 Tok igre

1. Izazov: Tama na stepenicama

Stepenište je u potpunom mraku (zamračenje).

Svi igrači stavljaju poveze za oči pre ulaska u sobu (ili odmah na ulazu). GM rasipa 4 dela jednog lista papira (A4) po podu.

Zadatak: GM kaže: „*Da biste ušli u kuću, morate naučiti da slušate jedni druge.*

Pronađite 4 dela ulaznice na podu. Ne smete skidati poveze za oči dok vam to ne kažem.“

Igrači puze i traže papire na dodir. Kada ih pronađu, moraju ih spojiti zajedno (držeci ih u rukama), i tek tada mogu skinuti poveze za oči.

Zagonetka na kartonu: Papir je odštampan kao „*Pozivnica*“. Tekst glasi: „*Dobrodošli u Kuću senki. Broj soba je 4. Broj prozora je 2. Broj izlaza je 1. Srećno.*“

Rešenje: Kod za prvu kutiju (Kutija „1. SPRAT“) je 4-2-1.

2. 1. Sprat: Kuhinja i dnevna soba (Prepoznavanje)

Igrači otvaraju kutiju i pronalaze uputstva za 3 zagonetke. Moraju da dobiju kod X-Y-Z.

Zagonetka 1 (X): Recept za smirenost Priča: „*U ovom loncu kuvamo emocije. Neki sastojci će pokvariti jelo (eskalirati konflikt), a neki će ga popraviti. Saberite samo one koji smiruju.*“

Ubacite zgužvane papire u lonac sa sastojcima i njihovim „težinama“ napisanim na njima:

- ☐ Pasivna agresija (100g)
- ☐ Duboko disanje (4g)
- ☐ Vikanje (50g)
- ☐ Brojanje do deset (3g)
- ☐ Lupanje vratima (20g)
- ☐ Izvinjenje (2g)

Rešenje: $4 + 3 + 2 = 9$.

Prvi broj je 9.

Zagonetka 2 (Y): Kintsugi tanjir

Koncept: Kintsugi je japanska umetnost popravke polomljene keramike zlatom, proslavljajući njene pukotine. Priča: „

Ponekad pucamo pod pritiskom. Ali nismo otpad. Ako se ponovo složimo, postajemo vredniji. Složite ono što je polomljeno da biste videli broj.“

Igrači moraju da sklope „polomljeni tanjir“. Zlatne linije (pukotine) formiraće broj. Drugi broj je 7.

Zagonetka 3 (Z): Crvene naočare

Priča: „*Kada ste ljuti, vidite crveno. Bes skriva istinu. Koristite filter empatije.*“

Rešenje: Gledanjem kroz foliju, crvene šare nestaju, a plava trojka postaje vidljiva. Treći broj je 3.

FINALNI KOD: 9-7-3

3. 2. Sprat: „Hodnik uspomena“

Igrači otvaraju kutiju „2. SPRAT“ kodom 9-7-3. Unutra pronalaze belešku koja kaže: „*Iza svakog osmeha, tajna leži zakopana.*“

Koristite telefon da raskrinkate osmehnute senke skeniranjem QR koda. Taj QR kod vodi do AR-a. Skenirajte osmehe da biste otključali reči koje čuvaju. Ovi fragmenti vodiće vas do Porodice — onih koji ostaju zarobljeni u uglovima vremena. Potražite ih da biste čuli njihove priče i osetili težinu tereta o kojima nikada nisu govorili.“

Igrači moraju da skeniraju osmehe raspoređene po sobi, koji deluju kao trigeri. Svaki trigger će otkriti specifičnu reč vezanu za emocionalnu inteligenciju. Jedan od ovih triggera sadržać link koji ih vodi u 360-stepenu virtuelnu sobu.

Po ulasku u sobu, igrači moraju da pronađu tri fotografije: *Oca, Majku i Sina*. Svaka fotografija otkriva jednu rečenicu koja će biti ključna za drugi deo zadatka.

Lice Oca (Izgleda strogo/ljuto): Tekst: „*Vičem jer se bojim da neću moći da platim račune. Osećam se kao neuspeh.*“

Potrebni predmet: Medalja (simbol priznanja/uspeha). Na poledini medalje je broj 5.

Lice Majke (Izgleda nasmejena/srećna): Tekst: „*Osmehujem se ceo dan zbog dece, ali noću plačem jer nemam nikoga sa kim da pričam.*“

Potrebni predmet: Telefon (simbol komunikacije). Na poledini je broj 2.

Lice Tinejdžera (Nosi slušalice, ignoriše sve): Tekst: „*Pravim se da me nije briga, ali samo želim da me neko zagrlj.*“

Potrebni predmet: Plišani meda (simbol nežnosti/naklonosti). Na poleđini je broj 8. Kada se pronađu sve tri fotografije, dobiće dalja uputstva: „*Svaka slika ispričala je priču o skrivenoj borbi. Sada pogledajte oko sebe i pronađite predmete koji nude utehu, priznanje i glas onima koji pate u tišini. Oni su ključevi za rešavanje onoga što izgleda nerešivo.*“

U blizini na stolu nalazi se 6 predmeta. 3 tačna sa brojevima i 3 pogrešna.

Zadatak: Igrači moraju da povežu tačan predmet sa tačnom osobom. Medalju sa ocem, telefon sa majkom i plišanog medu sa sinom.

FINALNI KOD: 5-2-8

4. 3. Sprat: „Tavan“

Igrači otvaraju poslednju kutiju „TAVAN“ kodom 528. Unutra pronalaze samo jedan papir sa čudnim tekstom i uputstvom da pronađu ogledalo u sobi.

Nagoveštaj: *KLJUČ JE REČ KOJU VIDITE KADA POGLEDATE U OGLEDALO.*

Napišite poruku na komadu papira, ali naopako (pisanje ogledalom). Najlakši način da to uradite je da napišete poruku na tankom papiru crnim markerom, preokrenete papir i pratite ono što se vidi kroz njega. To je vaš „tekst ogledala“.

Tekst: „*Jedina osoba koja vas može spasiti gleda vas upravo sada.*“

Igrači moraju da postave papir ispred ogledala da bi pročitali poruku. Poslednja rečenica govori im da je ključ ono što vide u ogledalu.

Pogledaju u ogledalo → Vide SEBE.

GM pita: „*Ko je ključ za izlazak iz kuće?*“

Igrači moraju da odgovore: „*JA.*“

Kada kažu „JA“, GM uključuje svetla u sobi (ako su bila prigušena) ili pušta pobeđničku, veselu pesmu.

6.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

- *Kako se osećalo raditi u mraku? Da li ste verovali svojim saigračima?*
- *U kuhinji, zašto mislite da je „pasivna agresija“ bio težak sastojak, a „izvinjenje“ lak? Koje je teže nositi?*

- Što se tiče porodičnih portreta: Koliko često pogrešno tumačimo nečiji bes kao „zlovolju“ umesto straha ili tuge?
- Završna poruka bila je da ste „Vi“ ključ. Kako se ovo primenjuje na vaš svakodnevni život i rešavanje konflikata?

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

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



7. Kraljev zakon

7.1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre sa obrazovnim fokusom projekta istražujući **marginalizaciju** siromašnih kroz istorijsku prizmu. Učesnici se susreću sa **institucionalnim barijerama** i **diskriminacijom** koje odražavaju mehanizme prisutne i u savremenim društvima.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba treba da deluje **zatvoreno, potlačujuće i namerno nelagodno**, evocirajući atmosferu srednjovekovne **tamnice ili zatvora**. Svi prozori su potpuno prekriveni kako bi se blokirao prirodno svetlo, a jedina rasveta je kontrolisana i prigušena — poželjno topli, treperači izvori koji imitiraju baklje ili sveće. Senke treba da **dominiraju** prostorom, a uglovi su namerno ostavljeni u skoro potpunom mraku kako bi se stvorilo osećanje neizvesnosti i nelagode.

Pod je delimično **prekriven slamom**, neravnomerno rasutom i izmešanom sa hrapavim teksturama poput jutane tkanine ili stare krpe. Paukove mreže se prostiru po uglovima, okvirima vrata i niskim plafonu, pojačavajući utisak napuštenosti i zapuštenosti. Zidovi **treba da izgledaju** goli, istrošeni ili zamrljani, u prigušenim, zemljanim tonovima — kameno siva, smeđa i crna — bez ičega čistog ili uglačanog.

Svi moderni predmeti su **uklonjeni ili skriveni**. Vidljivi kablovi, prekidači, plastika, savremeni nameštaj ili savremeni simboli moraju biti sakriveni kako bi se očuvala imerzija. Svi neophodni moderni elementi (brave, uređaji, AR markeri) treba vizuelno da budu preruseni korišćenjem pergamenta, drveta, tkanine ili materijala koji imitiraju gvožđe.

Zvuk igra **ključnu ulogu** u oblikovanju atmosfere. Prostorijom neprekidno odzvanja ambijentalni zvučni pejzaž: škripa pacova u daljini, prigušeni kašalj ili šapatanje ostalih zatvorenika, odjek kapanja vode, lagano zveketanje lanaca ili tutnjava teških vrata negde daleko. Ovi zvuci treba da budu nenametljivi, ali stalni, doprinoseći osećanju zatočenosti, a ne izazivajući iznenadni strah kod igrača.

Vazduh treba da **deluje težak i nepomičan**. Ako je moguće, mogu se uvesti suptilni mirisi poput **drveta, prašine ili vlage** kako bi se produbila imerzija. Sveukupno, prostor treba da komunicira oskudicu, kontrolu i degradaciju — čineći igrače fizički i emocionalno svesnim ograničenja, neravnoteže moći i odsustva udobnosti ili slobode delovanja.

C) Obrazovni ciljevi

- Podizanje svesti o društvenoj **marginalizaciji** i **institucionalnoj diskriminaciji**, korišćenjem istorijskog konteksta kako bi se povukle paralele između sistemskog isključivanja u srednjem veku i upornih nejednakosti sa kojima se marginalizovane grupe suočavaju danas.
- Razvijanje **kritičkog mišljenja** i veština **rešavanja problema** kroz angažovanje učesnika u slojevitim zagonetkama koje zahtevaju analizu, tumačenje i logičko zaključivanje, a ne rešenja zasnovana na metodi pokušaja i grešaka.
- Jačanje **timskog rada** i **zajedničkog donošenja odluka**, uz naglasak na međuzavisnosti, deljenju znanja i **komunikaciji** između učesnika različitih uloga i sposobnosti.

- Podsticanje **empatije** i **sagledavanja tuđe perspektive**, omogućavajući učesnicima da u kontrolisanom okruženju dožive osećaj nemoći, ograničenja i nepravde, što podstiče na refleksiju i diskusiju.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 16–30 godina

Preporučeni broj učesnika: 6

Profil grupe: Aktivnost je namenjena mladima koji su otvoreni za učenje, refleksiju i aktivno učešće, i koji su spremni da sagledaju situaciju iz perspektive drugih. Od učesnika se očekuje da se kritički bave društvenim temama, sarađuju sa drugima i pristupe iskustvu sa radoznalošću, a ne takmičarskim duhom. Soba je posebno pogodna za mlade zainteresovane za društvenu pravdu, ljudska prava, istoriju ili iskustveno učenje, kao i za one koji su otvoreni za istraživanje složenih tema poput marginalizacije i diskriminacije kroz metode neformalnog obrazovanja.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi **ključni elementi, zagonetke i uputstva** kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da **obrate posebnu pažnju** na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za doseganje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

7.2 Priprema korak po korak

7.2.1 Scenario

Iza debelih kamenih zidova, vreme usporava, a pravda se savija.

Budite se na mestu gde se siromaštvo tretira kao krivica, a znanje nailazi na sumnju. Vazduh je težak od vlažne slame i prišaptanih optužbi. Negde u mraku zveče lanci, a nevidljive oči stalno posmatraju. Svaki zatvorenik tvrdi da je nevin, ali pravila ovog sveta nikada nisu bila zamišljena da budu pravedna.

Da biste izašli, morate se snaći u okruženju oblikovanom strahom, hijerarhijom i prećutnim dogovorima. Napredak ne zavisi od snage, već od posmatranja, saradnje i hrabrosti da se propita ono što se predstavlja kao „zakon“. Neke istine skrivene su na vidljivom mestu; druge se otkrivaju tek kada se glasovi udruže.

Ovo nije priča o junacima i zlikovcima. To je odraz sistema — prošlih i sadašnjih — koji odlučuju ko će biti saslušan, ko će biti kažnjen i kome je dozvoljeno da pripada.

Da li ćete pobeći iz sobe... ili ćete samo saznati kako je bila izgrađena?

7.2.2 Cilj igre

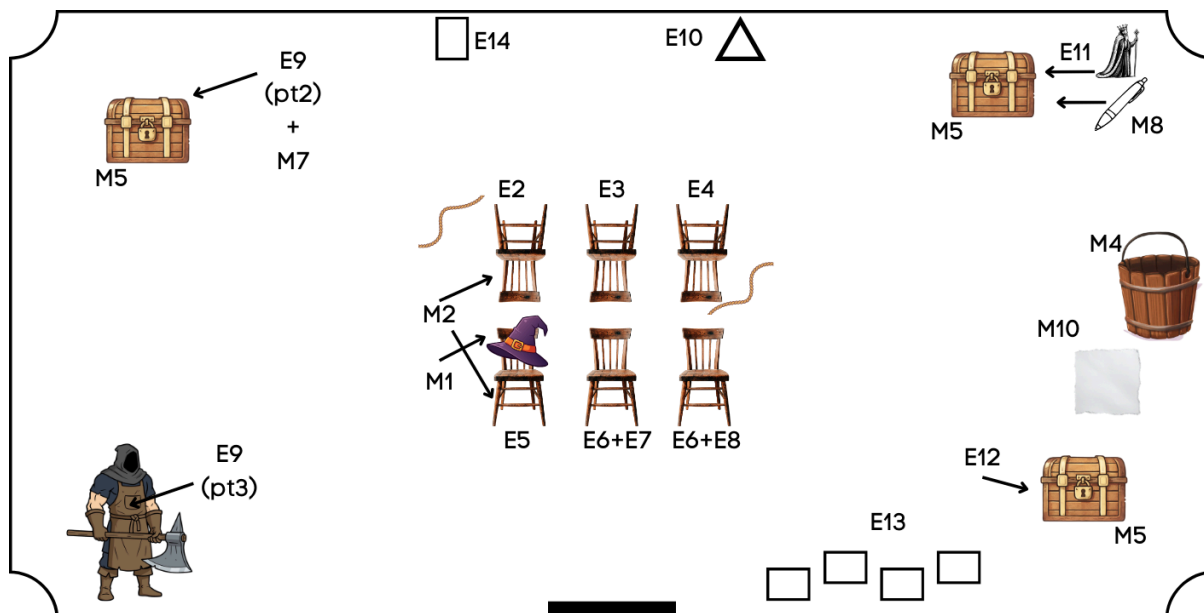
Cilj igre je da učesnici **zajednički pronadu izlaz** iz restriktivnog i nepravednog okruženja otkrivanjem skrivenih informacija, tumačenjem fragmentarnih tragova i suočavanjem sa pravilima koja su im nametnuta. Igrači moraju da napreduju kroz iskustvo propitujući šta je dozvoljeno, šta je zabranjeno i kome je odobren pristup znanju — a ne pukim traženjem ključeva ili šifri.

Igra je osmišljena tako da **nijedna pojedinačna uloga ne može da uspe sama**. Informacije, sposobnosti i alati neravnomerno su raspoređeni među likovima, odražavajući nejednaki sistem u kome se nekim glasovima veruje, dok se drugi ućutkuju. Napredak je moguć jedino kada učesnici prepoznaju ove neravnoteže, aktivno dele ono što znaju i oslanjaju se jedni na druge kako bi prevazišli barijere koje je sam sistem stvorio.

Umesto da nagrađuje brzinu ili individualno **rešavanje problema**, igra stavlja naglasak na **kolektivno osmišljavanje**: slušanje, pregovaranje o značenju i zajedničko odlučivanje o akciji. Uspeh grupe zavisi od njene sposobnosti da poveže delimične istine, dovede u pitanje pretpostavke i transformiše razdvojenost u **saradnju** — kako bi se dostigla sloboda.

7.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



7.2.4 Materijali

- M1. Šešir veštice
- M2. 6 stolica
- M3. 6 komada užeta

- M4. Kanta napunjena vodom
- M5. 3 drvene škrinje sa bravom (ili kartonske kutije ofarbane da liče na drvo)
- M6. 3 katanca (sa 3 numeričke šifre)
- M7. Mobilni telefon sa pristupom internetu
- M8. UV olovka
- M9. Olovka (ili pero sa mastilom)
- M10. 2 papira i grafitna olovka
- M10. Zvučnik

Dodatno:

Korišćenje telefona je namerno ograničeno kako bi se očuvala imerzija; učesnici mogu da komuniciraju samo sa **jednim mobilnim telefonom pronađenim** tokom igre, koji služi kao narativni artefakt, a ne kao savremena pogodnost. Pozadinski zvuk treba da **ostane tih**, ali stalan, sa atmosferskim srednjovekovnim zvučnim pejzažom — udaljenim zveketanjem lanaca, prigušenim koracima, kapanjem vode, odjecima glasova nevidljivih zatvorenika i povremenim šuštanjem ili škripanjem pacova — pojačavajući osećaj zatočenosti i nelagode, a da pritom ne ometa komunikaciju između igrača.

Kako bi se podržalo utapanje u likove, za svaku ulogu **mogu se obezbediti jednostavni fizički rekviziti**: vitez može nositi iznošeni tabard ili simbolični grb, plemić presavijeni pergament ili token nalik pečatnom prstenu, sveštenik jednostavan konopčani pojas ili drveni krst, veštica šešir ili malu vrećicu „bilja“, slobodni seljak komad užeta ili pastirski štap, a kmet grubu tkaninu ili slamom ovijene zglobove. Dekorativni elementi treba da **uklone sve tragove modernog doba** i naglase **ambijent tamnice**: prekriveni prozori, prigušeno osvetljenje, slama rasuta po podu, drvene gajbe i škrinje, paukove mreže po uglovima, gvozdeni lanci, pocepane zastave, sveće ili osvetljenje u stilu fenjera, i teksture postaranog papira raspoređene po celoj sobi. Zajedno, ovi elementi pomažu učesnicima da se **fizički i emocionalno** unesu u svoje uloge, produbljujući angažovanje kako sa narativom, tako i sa temama ograničenja, moći i nejednakosti.

Tajmer. Tajmer može biti **vidljivo prikazan u sobi**, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

7.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M9) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace* — modula za samostalnu izradu elemenata, tako da bude spremna za igranje:

1. Pripremite E1 kako biste ga predali učesnicima tokom uvodnog govora.

2. U šesir veštice (M1) sakrijte papir sa brojem 3 napisanim na njemu, ili napišite direktno na unutrašnjoj strani šesira.
3. Stavite šesir veštice (M1) na igrača koji igra lik veštice, tako da ne gleda unutra.
4. Postavite 6 stolica (M2) u sredinu sobe u krug ili u red.
5. Postavite 6 komada užeta (M3) na svaku stolicu, spremnih za „vezivanje“ učesnika za stolice.
6. Pripremite E2–E8 za postavljanje u krila odgovarajućih učesnika. E2 ide plemiću, E3 svešteniku, E4 vitez, E5 veštici, E6 + E7 slobodnom seljaku, E6 + E8 kmetu.
7. Olovku (pero i mastilo) takođe ostavite kod veštice.
8. Uverite se da GM ima spreman 1. i 3. deo (gornji i levi deo) E9 za predaju učesnicima.
9. Napunite kantu vodom (M4) i postavite je u sobu.
10. Pripremite nevidljivo pismo — uzmite jedan prazan papir, navlažite ga vodom i pritisnite uz prozor ili ogledalo. Povrh njega stavite suvi papir i na suvom papiru grafitnom olovkom napišite broj 6. Obavezno ga nekoliko puta prevedite grafitnom olovkom. Skinite prvi (suvi) papir i bacite ga. Ostavite vlažni papir da se osuši i da pisanje postane nevidljivo. Sada prazan papir postavite negde u sobi — napisano će postati vidljivo kada se papir ponovo stavi u vodu.
11. Stavite 2. deo (donji deo) E9 u prvu drvenu škrinju, zajedno sa mobilnim telefonom sa otvorenom aplikacijom za skeniranje (M7), <https://thekingslowserbia.netlify.app/> ili odštampanim QR kodom iz DIY modula.
12. Zaključajte škrinju katancem (M6), KOD — 683.
13. Zalepite E10 na zid tamnice.
14. Zalepite E11 na drugu drvenu škrinju, unutra stavite UV svetlosnu olovku (M8) i zaključajte škrinju katancem (M6), KOD — 512.
15. Stavite E12 u treću drvenu škrinju i zaključajte je katancem (E6), KOD — 742.
16. Zalepite E13 i E14 na zidove sobe.



SCAN

Koraci 1 do 15 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i da im date prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

7.3 Implementacija korak po korak

7.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;

- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

Game master igra ulogu tamničara ili dželata u tamnici. Treba da bude odeven u tamnu odeću, sa kapuljačom — svi rekviziti su dobrodošli.

Prvi zadatak game mastera je da pomogne učesnicima da odaberu svoje uloge, što se može uraditi nasumično ili tako što će pročitati nazive uloga i pustiti učesnike da biraju. Nakon odabira, GM **daje kartice uloga** igračima i uverava se da razumeju napomene na kartici, kao i da igrači čiji likovi ne umeju da čitaju ne smeju da otvaraju koverta niti da čitaju bilo koji tekst.

Kada **igrači uđu u sobu**, GM treba da ih veže za stolice na način koji im omogućava da pomeraju ruke i rukuju rekvizitima. Svaki igrač dobija odgovarajući element (korak postavljanja 5).

Game master **treba da se pobrine** da igrači koji ne umeju da čitaju ne otvaraju koverta, ali ne treba da interveniše ako drugi igrači pokušaju da im pomognu da ih otvore ili pročitaju. Ako igrač nije rešio svoju zagonetku, ne može biti oslobođen od stolice i igra ne može da napreduje dalje.

Kada svi igrači **reše svoje početne zagonetke**, GM treba nenametljivo da spusti prvi deo E9 na pod, zadržavajući treći deo E9 sve dok igrači ne shvate da se nalazi kod GM-a. Kada igrači postanu svesni toga, na GM-u je da proceni da li će im ga predati ili će ih naterati da na neki način ubede čuvara da im da taj deo.

Kada igrači sakupe sva 3 dela E9 i pročitaju UV tekst, **čuvar treba da ih pusti** iz sobe i čestita im.

7.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.

- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje** tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravljajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno **iskustvo**.
- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

7.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra** i daje **određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno **vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja**; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

7.3.4 Tok igre

1. Učesnicima se dodeljuju uloge i uvode se u sobu, vezuju za stolice i svako dobija svoju zagonetku.

2. Zagonetke se razlikuju po težini — najlakša je plemićeva, a najteže su namenjene seljaku, kmetu i veštici.
3. Seljak i kmet ne mogu čak ni da započnu svoju zagonetku pre nego što se neko ko ume da čita oslobodi i pomogne im tako što će im je pročitati naglas.
4. Očekivani redosled rešavanja je: **plemić, zatim sveštenik, vitez, pa ostali**. Oslobođanje prvih igrača daje priliku seljaku i kmetu da dobiju pomoć i oslobode se.
5. Kada se svi oslobode od stolica, GM spušta prvi deo zagonetke E9, navodeći učesnike da traže prvu trocifenu šifru. Ova šifra je skrivena na 3 mesta: prvi broj će se otkriti kada navlaže prazan papir u kanti s vodom, otkrivajući broj „6“. Drugi broj će se otkriti kada prebroje ovce na posteru (E10) na zidu. Treći broj je sakriven u **šeširu veštice** — dovoljno je samo da pogledaju unutra.
6. Unošenjem ove šifre u jednu od škrinji dobijaju **drugi deo** zagonetke i telefon, koji ih upućuje da skeniraju markere na zidovima i pokušaju da otkriju poslednji deo zagonetke.
7. Na zidu će takođe na vidljivom mestu pronaći šifru za jednu od škrinji, a kada je otvore, dobijaju samo poruku od kraljevog lude, bez ikakvih dodatnih nagoveštaja.
8. **Skeniranjem oznaka na zidu** saznaće činjenice o nejednakosti, institucionalnim preprekama i diskriminaciji, kao i lokaciju poslednjeg dela zagonetke.
9. Moraju da dobiju deo zagonetke od GM-a i **skeniraju QR kod** na njemu.
10. QR kod će ih odvesti u **360-stepenu kapelu**, gde se na zidovima nalaze slike svakog od njihovih likova, kao i kralja. Ako kliknu na sliku kralja, dobijaju šifru za poslednju škrinju.
11. Otvarajući poslednju škrinju, igrači mogu da posvetle lampom na 3 dela zagonetke, otkrivajući poruku: *Nismo ušli u ovo mesto kao jednaki, ali izlazimo kao jedno. Vezani različitim zakonima, suđeni po različitim pravilima, učinjeni smo nejednakima rođenjem, znanjem i strahom. Ipak, deljenjem onoga što je nekima bilo uskraćeno, a drugima darovano, raskinuli smo lance koji su nas trebali razdvojiti. Odlazimo ne kao podanici vašeg zakona, već kao jedan glas, jedna volja, jedna istina.*
12. Kada ovu poruku pročitaju naglas GM-u, **slobodni su da odu**.

7.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

- Kako se osećalo kada su vam neke uloge ili informacije bile uskraćene? Kako ovo odražava nejednakosti u stvarnom svetu kada je reč o pristupu znanju, resursima ili donošenju odluka?

- Koje prepreke u igri su vam delovale nepravedno ili proizvoljno? Možete li da pomislite na slične primere u današnjim društvima gde pravila ili sistemi nesrazmerno pogađaju određene grupe?
- Na koji način ste se oslanjali na druge kako biste uspeali u sobi? Šta nam to govori o saradnji i solidarnosti u kontekstima gde su ljudi marginalizovani?
- Da li je igranje vašeg lika promenilo vaš pogled na ljude koji se suočavaju sa društvenim, ekonomskim ili pravnim nedostacima? Na koji način bi ovo iskustvo moglo da utiče na vaše postupke ili stavove van igre?
- Da li je bilo trenutaka u igri koji su vas podsetili na probleme u savremenom društvu, poput diskriminacije, nejednakih mogućnosti ili društvene stigme? Kako svest o ovim problemima može dovesti do pozitivnih promena?

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

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



8. Sporazum sa vanzemalcima

8.1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre sa obrazovnim fokusom projekta postavljajući učesnike u fiktivni scenario prvog kontakta koji odražava sukobe iz stvarnog života zasnovane na **nerazumevanju, strahu i pogrešnoj komunikaciji**. Kroz interakciju sa vanzemaljskom vrstom, učesnici su izazvani da praktikuju **nenasilnu komunikaciju, empatiju** i kooperativno **rešavanje problema** kako bi sprečili eskalaciju i postigli mirno rešenje.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba treba da nalikuje na uobičajeno radno okruženje — **poput kancelarije, učionice ili sale za sastanke** — kako bi se stvorio osećaj poznatosti i normalnosti. Na prvi pogled, prostor **deluje funkcionalno, neutralno i bezbedno**, pojačavajući ideju da se radi o kontrolisanom okruženju namenjenom komunikaciji, a ne sukobu. Zidovi, nameštaj i osvetljenje mogu ostati uglavnom nepromenjeni i prepoznatljivo „ljudski“.

Centralna tačka sobe je laptop ili računar postavljen na sto. Ovaj uređaj funkcioniše kao **Lingvistička interfejs jedinica** — primarni alat putem kojeg se uspostavlja kontakt sa vanzemaljskom civilizacijom. Ekran treba da bude jasno vidljiv i tretiran kao važna operativna konzola.

Na jednoj strani sobe nalazi se **Kontakt trezor** — vizuelno predstavljen kao poštansko sanduče, kontejner ili sigurnosna kutija. Ovaj predmet služi kao **fizički kanal** za primanje i slanje informacija sa Kyrion-9. Iako jednostavan po strukturi, treba da se blago ističe u odnosu na ostatak sobe, nagoveštavajući svoju važnost kao most između dva sveta.

Na zidu su postavljena **dva sata**. Jedan prikazuje standardno zemaljsko vreme, dok drugi prikazuje vreme na Kyrion-9, dizajnirano sa **nepoznatom, nelinearnom strukturom**. Kontrast između satova suptilno naglašava temu različitih perspektiva, ritmova i pogleda na svet koji otežavaju komunikaciju.

Na zidu je takođe vidljiva i jedna stranica kalendara, koja označava današnji dan kao dan sastanka.

Zvučni dizajn treba da **ostane minimalan, ali promišljen**. Tiho, ambijentalno zujanje — slično zvuku elektronske opreme, udaljenih signala ili slabog prenosnog šuma — može se pustiti kako bi se sugerisala stalna međuzvezdana komunikacija. Povremeni **tihi tonovi obaveštenja ili kratki šumovi** mogu pojačati ideju da je kontakt krhak i zavisi od pažljive interakcije.

Sveukupno, okruženje treba da **komunicira normalnost pod tenzijom**. Ništa ne deluje **opasno ili neprijateljski**, ali suptilni elementi stalno podsećaju učesnike da se kreću kroz **nepoznat kulturni i komunikativni pejzaž**. Ova ravnoteža podržava obrazovni cilj vežbanja nenasilne komunikacije, empatije i smirenog rešavanja problema u situacijama gde bi nesporazum lako mogao da eskalira u sukob.

C) Obrazovni ciljevi

- Razvijanje veština mirnog **rešavanja konflikata** i **deeskalacije**, zahtevanjem od učesnika da na tenziju, nesporazum i hitnost odgovore kroz dijalog, a ne silom ili dominacijom.

- Jačanje razumevanja principa **nenasilne komunikacije**, korišćenjem fiktivnog scenarija prvog kontakta kako bi se istražile potrebe, emocije i namere iza suprotstavljenih stavova.
- Unapređivanje **empatije** i **sagledavanja tuđe perspektive**, podsticanjem učesnika da razmotre radikalno različite poglede na svet, stilove **komunikacije** i **kulturne logike** u interakciji sa vanzemaljskom civilizacijom.
- Poboljšanje **timskog rada** i **kooperativnog donošenja odluka**, uz naglasak na aktivnom slušanju, zajedničkoj odgovornosti i izgradnji konsenzusa pod vremenskim pritiskom.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 14-30

Preporučeni broj učesnika: 4-7

Profil grupe: Aktivnost je namenjena mladima koji su otvoreni za dijalog, refleksiju i aktivno učešće, i koji su spremni da se angažuju sa različitim perspektivama i stilovima komunikacije. Od učesnika se očekuje da blisko sarađuju, praktikuju aktivno slušanje i pristupaju izazovima kroz diskusiju i međusobno razumevanje, a ne takmičenje. Soba je posebno pogodna za mlade zainteresovane za izgradnju mira, komunikacijske veštine, ljudska prava ili neformalno obrazovanje, kao i za one koji su otvoreni za istraživanje konflikta, nesporazuma i saradnje kroz iskustvene metode učenja zasnovane na igri.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi **ključni elementi, zagonetke i uputstva** kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da **obrate posebnu pažnju** na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za doseganje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

8.2 Priprema korak po korak

8.2.1 Scenario

Signal je primljen.

Negde izvan ljudskog vremena i logike, vanzemaljska civilizacija posmatra. Oni su već vidali ovaj trenutak: rastuću tenziju, nerešene konflikte i komunikaciju koja se brzo pretvara u štetu. U njihovom svetu, ovi obrasci su uništili sve. Opstanak je došao tek kada je nasilje napušteno i kada je dijalog postao najviši oblik inteligencije.

Sada Zemlja stoji na istom pragu.

Vi niste vojnici, naučnici ni lideri. Vi ste posrednici — zaduženi da dokažete da je razumevanje još uvek moguće. Svaka poruka koju pošaljete, svaki izbor koji napravite, tumači se kao dokaz o tome ko smo kao vrsta. Vreme je ograničeno, pritisak je realan, a nesporazum nosi posledice.

Ovo nije test brzine ili domišljatosti. Ovo je test slušanja.

Da biste uspeli, morate usporiti eskalaciju, prepoznati neizrečene potrebe i snalaziti se u različitostima bez dominacije. Ovde nema neprijatelja — postoje samo perspektive koje se ne prevode lako. Pitanje nije da li je čovečanstvo dovoljno moćno da preživi. Pitanje je da li može da nauči da komunicira pre nego što bude prekasno.

8.2.2 Cilj igre

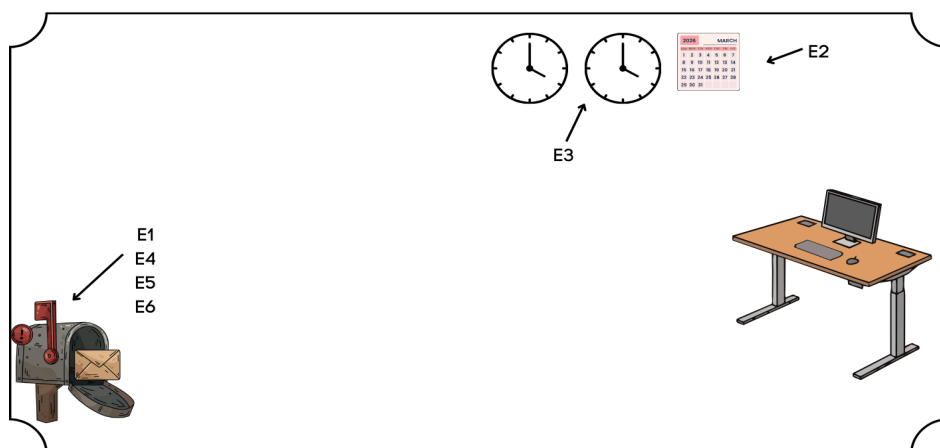
Cilj igre je da učesnici **zajednički spreče** aktivaciju planetarnog sistema zaštitnog mehanizma uspostavljanjem i održavanjem mirne komunikacije sa nepoznatom civilizacijom. Napredak se **postiže tumačenjem poruka**, promišljenim odgovaranjem i snalaženjem u trenucima tenzije gde bi nesporazum mogao da eskalira u nepovratne posledice.

Igra je strukturirana tako da informacije nisu **potpune**, značenja su **dvosmislena**, a vremenski pritisak je stalan. **Nijedan učesnik nema potpun pristup** razumevanju niti kontrolu nad ishodom. Uspeh zavisi od **sposobnosti grupe** da pažljivo sluša, deli tumačenja, razjašnjava namere i zajednički pregovara o odgovorima putem Lingvističke interfejs jedinice i Kontakt trezora.

Umesto da nagrađuje **dominaciju, brzinu** ili samo tehničko **rešavanje problema**, igra stavlja naglasak na **relaciono donošenje odluka**. Učesnici moraju da prepoznaju emocije, suštinske potrebe i različite perspektive — kako unutar grupe, tako i u komunikaciji sa vanzemaljskim posmatračima. Grupa uspeva jedino ako odabere **dijalog umesto eskalacije, saradnju umesto kontrole** i **kolektivnu odgovornost** umesto individualne sigurnosti.

8.2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



8.2.4 Materijali

- M1. Laptop ili kompjuter
- M2. Poštansko sanduče (ili kutija koja će da služi kao poštansko sanduče)
- M3. Sto

Dodatno:

Učesnici treba da imaju **najmanje jedan telefon** sa funkcionišućom kamerom i pristupom internetu.

Game master može da **nosi vanzemaljski kostim** ako je dostupan, radi bolje imerzije.

Tajmer. Tajmer može biti **vidljivo prikazan u sobi**, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

U ovoj sobi za bekstvo postoji mehanika oduzimanja/dodavanja vremena — na osnovu izbora igrača, na ekranu će se prikazati **oduzimanje ili dodavanje** vremena, pa budite spremni da svaki put promenite vreme na tajmeru kada se to dogodi.

8.2.5 Kako postaviti sobu

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

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M2) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace* — modula za samostalnu izradu elemenata, tako da bude spremna za igranje:

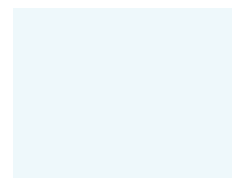
1. Priprema laptopa/računara: (M1) Kreirajte dodatni profil na laptopu i postavite lozinku kao 0515. Na desktopu kreirajte fasciklu, unutar koje treba da se nalazi 10 praznih podfascikli, numerisanih 1–10. Ovu fasciklu sa 10 podfascikli treba kopirati što je više puta moguće kako bi se ceo desktop ispunio fasciklama, numerišući ih počev od 1 do poslednjeg broja (npr. 99). Otvorite fasciklu numerisanu brojem 15 i unutar nje otvorite podfasciklu 5. Unutar nje kreirajte notepad fajl sa sledećim



SCAN

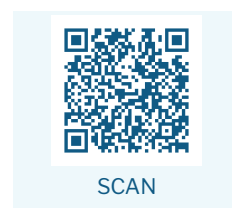
linkom:

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



1. Postavite laptop na vidljivo mesto u sobi.
2. Postavite poštansko sanduče (M2) na suprotnu stranu sobe.
3. Pripremite pismo E1 za predaju učesnicima po ulasku.
4. Zalepite E2 na zid.
5. Zalepite E3 na zid pored njega.
6. Pripremite E4, E5 i E6 kod game mastera za postavljanje u poštansko sanduče u odgovarajućem trenutku.

8. Pripremite link do AR skenirne veb aplikacije za prosleđivanje na telefon igrača po ulasku u sobu, <https://alienaccordserbia.netlify.app/> ili ga pripremite u obliku QR koda koji možete odštampati iz DIY modula.



9. Pokrenite tajmer na 45 minuta, budući da ste spremni da oduzimate ili dodajete vreme kada to prezentacija zahteva.

Koraci 1 do 7 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i da im date prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

8.3 Implementacija korak po korak

8.3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debriefuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

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

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

U ovoj sobi za bekstvo, game master igra ulogu **jednog od vanzemaljaca** sa planete Kyrion-9, po imenu Vaelis. **Može da se obuče u skladu sa tim** ili ne, uz objašnjenje da je

vanzemaljac poprimio oblik koji bi bio prijatan ljudima sa planete Zemlje. Uloga GM-a je da postavlja elemente u „**kontakt trezor**“ (poštansko sanduče — M2) kada to zahtevaju zadaci koji se pojavljuju na ekranu. Prateći tok izazova na ekranu, GM takođe treba da oduzima ili dodaje vreme na tajmeru. Tokom igre, GM treba da **pazi** na eventualne pogrešne klikove igrača na ekranu, koji bi ih odveli na pogrešnu stranicu prezentacije. Završni zadatak učesnika je da osmisle ideju i predstavu je Vaelisu, pri čemu je na GM-u da proceni da li je ideja zadovoljavajuća i da da zeleno svetlo ostalim vanzemaljcima da **zaustave uređaj** koji pretili Zemlji.

8.3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da **se predstavi** i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite **scenario** ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već **igrali sobu za bekstvo**, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- **Poštujte rekvizite i dekor:** Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- **Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti.** Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- **Komunicirajte efikasno.** Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- **Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.**
- **Mudro koristite resurse.** Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- **Razmišljajte kreativno** i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- **Ostanite fokusirani.** Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- **Koncentrišite** se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- **Upravlajte vremenom.** Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- **Ostanite pozitivni i ohrabrujući.** Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- **Potražite pomoć ako je potrebno.** Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.

- **Poštujte bezbednosne smernice.** Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da **uživajte u iskustvu!** Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

8.3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra** i daje **određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master **može davati dodatne nagoveštaje ili savete**. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

8.3.4 Tok igre

1. Učesnici su obavešteni da su primili komunikacijsku poruku od vanzemaljaca i dobijaju pismo (E1), kao i link do veb aplikacije za skeniranje za svoj telefon.
2. Skeniranjem glifova početnog pisma dobijaju šifru za laptop (M1).
3. Nakon uspešnog unošenja šifre laptopa (**0515**), igrači vide veliki broj identičnih fascikli. Ako bi ih otvarali jednu po jednu, to bi oduzelo previše vremena, pa pretražuju sobu.
4. Na zidu **vide kalendar** sa zaokruženim datumom — 15. maj, kao i dva sata koji prikazuju vreme na Zemlji (5:15) i na Kyrion-9 (nečitljivo ljudskom oku).
5. Ovi ponavljajući brojevi treba da ih usmere da otvore fasciklu broj 15 i podfasciklu broj 5 unutar nje, otkrivajući link do prezentacije — ili preciznije, do Lingvističke interfejs jedinice.
6. Od ovog trenutka komunicuju sa vanzemalcima putem nje, rešavajući zadatke na sledeći način:
7. **Bezbednosne mere** — pronalaženje tačnog odgovora u boji gledanjem u papir koji stiže u kontakt trezor (M2).
8. **Otkrivena greška sistema** — ponuda pomoći u dešifrovanju koda za sistem vanzemaljaca koji otkazuje, dekodiranjem binarnog koda na papiru koji je stigao u kontakt trezor i odabirom tačnog redosleda žica.
9. **Skladištenje podataka** — pregledanje novinskog članka koji stiže u kontakt trezor i odabir tačnog odgovora na ekranu.
10. **Direktna komunikacija** — pre prelaska na direktnu komunikaciju, igrači će otvoriti 360° prikaz koji ih direktno šalje vanzemalcima; njihov zadatak je da aktivno slušaju vanzemaljca pamteći njegovu poruku.
11. Po „**povratku na Zemlju**“ imaće 15 minuta da osmisle način kako da svoje ljude na Zemlji nauče nenasilnoj komunikaciji i mirnom rešavanju konflikata, i da to predstave Vaelisu.
12. Nakon predstavljanja ideje, **Vaelis** odlučuje da li će uređaj koji preti Zemlji biti zaustavljen.

8.3.5 Faza debriefinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

Ovde treba dodati pitanja specifična za obrazovnu temu.

- Koji trenutci u igri su pokazali kako nesporazumi ili pretpostavke mogu da eskaliraju konflikt, i šta je pomoglo u njihovoj deeskalaciji?
- Kako je vaša grupa rešavala razlike u mišljenjima pod vremenskim pritiskom, i koje komunikacijske strategije su bile najefikasnije?
- Koji elementi vanzemaljske komunikacije su vam delovali nepoznato ili teško, i kako se to odnosi na sukobe u stvarnom životu između različitih kultura ili među ljudima?

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

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



Impresum

Ovaj metodološki vodič kreiran je u okviru Erasmus+ projekta „Inkluzivni putevi ka miru (*Inclusive pathways to peace*)“, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.

Ovaj projekat je sufinansirala Evropska unija.

Izdavač

UDRUŽENJE SVETLOST
ŠIME KATIĆA 1
15000 ŠABAC – SRBIJA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni i odgovorni urednik

Marija Ristić, Udruženje Svetlost

Dizajn

Vojislav Radosavljević

Saradnici

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

Jul 2026.



Co-funded by
the European Union



Udruga Studio B



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

