



Block H8

Peace puzzles Toolkit

Yöntemsel kılavuz



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

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

İçindekiler

Giriş	3
Proje bağlamı	4
1. Döngü	5
1.1 Giriş	5
1.2 Adım adım hazırlık	6
1.3 Adım adım uygulama	9
2. Ofis	14
2.1 Giriş	14
2.2 Adım adım hazırlık	15
2.3 Adım adım uygulama	19
3. Reality.404	25
3.1 Giriş	25
3.2 Adım adım hazırlık	26
3.3 Adım adım uygulama	31
4. Hiç Bitmeyen Savaş	37
4.1 Giriş	37
4.2 Adım adım hazırlık	39
4.3 Adım adım uygulama	43
5. Log Out Operasyonu	50
5.1 Giriş	50
5.2 Adım adım hazırlık	51
5.3 Adım adım uygulama	54
6. İç Gölgelelerin Evi	59
6.1 Giriş	59
6.2 Adım adım hazırlık	60
6.3 Adım adım uygulama	63
7. Kralın Kanunu	69
7.1 Giriş	69
7.2 Adım adım hazırlık	70
7.3 Adım adım uygulama	74
8. Uzaylı Anlaşması	79
8.1 Giriş	79
8.2 Adım adım hazırlık	80
8.3 Adım adım uygulama	83
Künye	87

Giriş

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

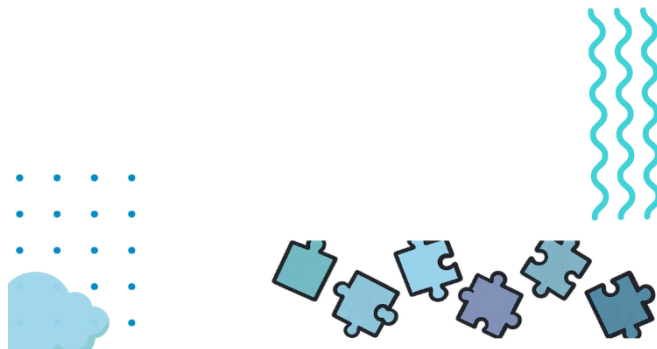
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan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

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

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

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

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



Proje bağlamı

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



Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

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

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

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

1. Döngü

1.1 Giriş

A) Bağlam

“Döngü”, IPP projesinin ilk aşamalarında ortak ülkelerdeki gençlik ekiplerinin yürüttüğü araştırmalardan ortaya çıkan, **marjinalleştirilmiş gruplara yönelik farkındalık** temasına odaklanan bir eğitim amaçlı kaçış odasıdır. Bu kaçış odası, **marjinalleşme, ayrımcılık ve insan haklarını** tartışmak için yenilikçi bir yol sunması nedeniyle projenin genel hedefleriyle bağlantılıdır. Kaçış odası, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kapsamında **insan hakları** bağlamında farklı marjinal grupların (**LGBTQIA+ topluluğu, göçmenler/mülteciler ve engelli kişiler gibi**) tarihini ele alır.

Uyarı: Bu kaçış odası, cinsellik, cinsiyet, yetenek ve yasal statü (örn. göçmen, mülteci statüsü) ile cinsel sağlık gibi hassas konuları ele alır.

B) Odanın görsel sunumu

Bant kullanarak, odayı **4 alana** bölün: zaman makinesi için bir alan ve farklı yılları temsil eden üç farklı alan oluşturun. Bu alanlarda, kuir topluluklar gibi marjinalleştirilmiş grupların tarihinin yanı sıra bazı grupların/bireylerin ötekileştirilmesine sebep olabilecek göç veya farklı iletişim şekilleri gibi faktörler bulunmaktadır.

Alan 1, katılımcıların fütüristik bir havası olan (alüminyum folyo veya parlak kağıtla kaplı) bir masa ile karşılaştıkları zaman makinesidir.

Alan 2 (solda), duvarlarında çeşitli posterler ve bayraklar bulunan bir LGBTQIA+ hakları grubu mekanını temsil eder.

Alan 3 ise Almanya’daki bir havalimanının “kayıp eşya” bölümüdür. Burada bulunan üç zarf (bagaj/valizleri temsil eden) bulunur. Bu alan, beyin göçü, çevresel nedenler/iklim değişikliği/doğal afetler ve çatışma/savaş/yerinden edilme gibi farklı göç nedenlerine odaklanır.

Alan 4, iletişim yolları üzerine bir sergiyi temsil eder. Bu alandaki duvarda, dil ve iletişim araçlarını temsil eden semboller bulunur. Mısır hiyeroglifleri, işaret dili, alfabe, sayılar ve emoji resimleri vardır. Bu alan, katılımcıları işaret dilini kullanarak ipuçlarından birini ortaya çıkarmaya davet eder.

C) Eğitim hedefleri

- **Kuir gruplar, göçmenler, mülteciler ve engelli bireyler** başta olmak üzere **marjinalleştirilmiş grupları** belirleyebilmek ve bilgi edinmek.
- Marjinalleştirilmiş grupların deneyimlediği **önyargı ve ayrımcılıkla** ilgili **bilgi edinmek**.
- İnsan hakları perspektifinden marjinalleştirilmiş grupların hareketleriyle ilgili **farkındalık geliştirmek**.
- İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi hakkında **bilgi edinmek**.
- **Eleştirel ve analitik düşünme** becerilerini geliştirmek.
- **İşbirliği ve ekip çalışması** becerilerini geliştirmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6-8 katılımcı

Grup profili: Marjinalleştirilmiş grupları ve insan hakları lensinden konumları konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyen gençler ve/veya gençlerle çalışanlar

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm **temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar** sese bağlı kalınmadan kullanılabilir şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe özellikle dikkat etmelidir. Tekerlekli sandalyelerin hareket edebilmesi için yeterli alan olduğundan emin olun, dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçınin. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilir bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

1.2 Adım adım hazırlık

1.2.1 Senaryo

Hoş geldiniz zaman yolcuları.

*Bir görevi **tamamlamak için Konsey tarafından** özellikle seçildiniz. Oldukça tuhaf bir durum yaşandı ve hemen harekete geçmeniz gerekiyor. **İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi**'nin maddeleri tarihte kayboldu!*

*İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin maddeleri bulunmazsa, haklar unutulabilir. **Haklar unutulursa, haklar savunulmayabilir. Haklar savunulmazsa, sonuçlarını düşünmek bile istemiyorum.***

Farklı yıllar arasında zıplayıp, farklı grupların deneyimleri hakkında bilgi edinmez gerekecek. Bazılarının yolu sizden çok farklı olabilir. Maddeler farklı yıllarda dağılmış durumda, bazılarını hemen fark edeceksiniz, bazıları için ise biraz daha detaylı irdelemeniz gerekebilir.

*Göreviniz basit: **Maddeleri bul. Beyannameyi onar. Döngüyü kır. Umut ve direnci yeniden keşfet. İnsanlığı kurtar. Bu kadar, çok basit.***

1.2.2 Oyunun amacı

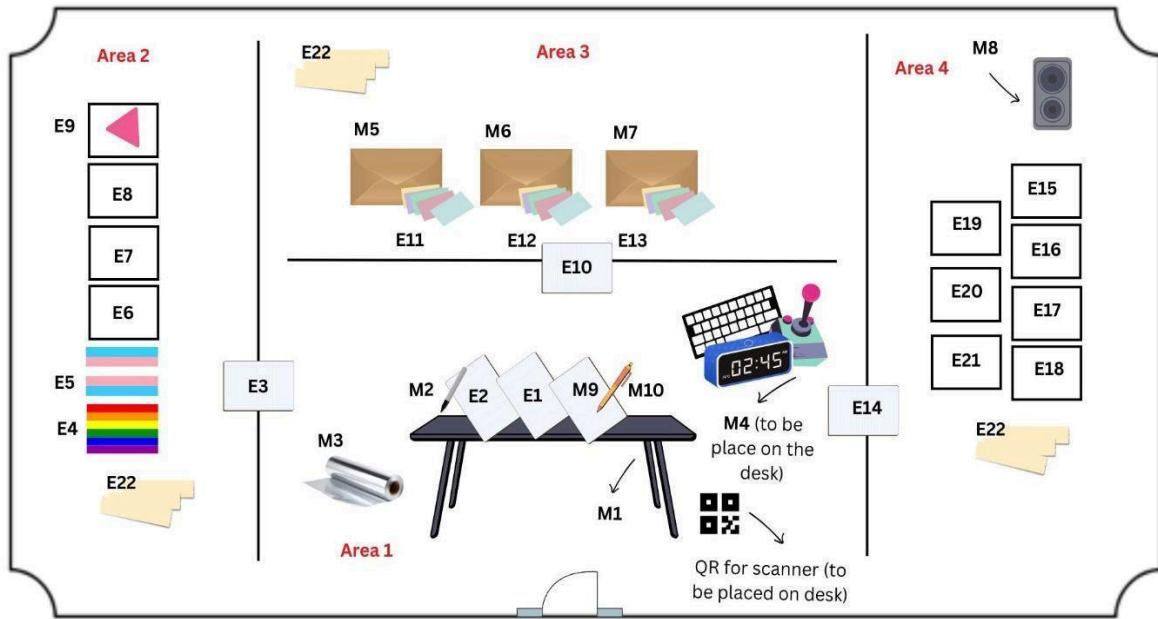
Döngü, yıllar arasında zaman yolculuğunu temsil eden bir kaçış odasıdır. Hedefi farklı **ötekileştirilmiş** gruplar ve ötekileştirmeye eden olan faktörler hakkında bilgi toplamaktır. Katılımcılar farklı alanlara gidip **farklı gruplar** hakkında bilgi edinecek, maddelerin yerini bulacak ve Beyannameyi tamamlayacaklar.

Yolculukları boyunca, **bazı** maddeleri alanlara saçılmış biçimde bulacaklar, bazıları için ise daha detaylı araştırma yapmaları **gerekecektir**. Yolculukları sırasında, LGBTQIA+ için **önemli noktaları** görecek; geçmiş, güncel ve gelecekteki farklı **göç** sebeplerini keşfedecek **ve çeşitli gruplar** tarafından kullanılan farklı iletişim bilgileri hakkında bilgi edinecektir.

Tüm maddeler bulununca, katılımcılar zaman makinesi bölümünde toplanacak ve insan haklarının işlevi, hak mücadeleleri ve özellikle ötekileştirilme geçmişine sahip gruplar için hakların önemi hakkında fikir paylaşımında bulunacaklar.

1.2.3 Oda düzeni

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



1.2.4 Materyaller

- M1. Masa.
- M2. Tahta kalemi/marker.
- M3. Folyo/masanın yüzeyini kaplamak için parlak kağıt.
- M4. Zaman makinesi hissi uyandırabilecek objeler - dijital saat, joystick, eski klavye vs.
- M5. Zarf.
- M6. Zarf.
- M7. Zarf.
- M8. Hoparlör.

- M9. Kağıt (katılımcıların not alabilmesi için)
- M10. Kalem (Katılımcıların not alabilmesi için)
- M11. Odayı alanlara bölmek ve bazı öğeleri duvara yapıştırmak için bant.

Ek olarak:

Tarayıcı için QR kodunu ve **tetikleyicileri taramak** için katılımcılar arasında en az **bir akıllı** telefon bulunmalıdır. Tarayıcı için QR kod, Alan 1'deki masanın üzerine yerleştirilmelidir. QR kodu, DIY kılavuzunun son sayfasındadır. Tarayıcıyı şu linkte de bulabilirsiniz:

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



SCAN

Yukarıdaki listede, oda atmosferini destekleyen materyaller listelenmiştir. Ancak, oda atmosferine katkı koyabilecek materyaller eklemekten çekinmeyiniz.

İnternet bağlantısına ihtiyacınız olacaktır QR kodunu ve AR ile 360 öğelerini taramak için.

Odanın havasına katkı koymak için fon müziği açabilirsiniz. “Time machine”, “futuristic” veya “cyberpunk” gibi sözcükler aratarak çevrimiçi platformlarda veya uygulamalarda uygun müzik bulabilirsiniz.

Zamanlayıcı **odada görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

1.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M11) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

1. Bandı (M11) kullanarak odayı farklı alanlara bölün. Görsel kılavuz için yukarıdaki oda düzenine göz atın.
2. Alan 1: Girişe bir masa (M1) yerleştirin.
3. Fütüristik bir hava vermek için masanın yüzeyini folyo veya parlak kağıtla (M3) kaplayın.
4. Kalemi/marker'ı (M2), Karşılama notunu (E1) ve İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ni (E2) ve Tarayıcı için QR Kodunu masaya yerleştirin. Ayrıca, ipuçlarıyla ilgili hesaplama yapmak ve not almak için masaya kağıt kalem (M9) ve kağıt (M10) yerleştirin.
5. Varsa, dijital saat, joystick, klavye ve benzeri objeleri (M4) odanın havasına katkı koymak için yerleştirin.
6. Alan 2: Alan 1 ile 2'yi ayıran bandın üzerine “Yolculuk 1: LGBTQIA+ hakları grubunun ofisi, Amsterdam, Hollanda, 20 yıl kadar önce” notunu yapıştırın (E3).
7. Şu posterleri duvara yapıştırmak için bandı (M11) kullanın: gökkuşağı/onur (pride) bayrağı (E4), trans bayrağı (E5), Freddie Mercury heykeli (E6), “Dorothy'nin arkadaşı

mısın?” (E7), “Herkes için insan hakları!” ve “Aşk Aşktır!” (E8) ve Pembe Üçgen (E9). Eğer pride ya da trans bayrağınız varsa onları kullanabilir ve ilgili metni üzerine ilıstirebilirsiniz.

8. Alan 3: Alan 2 ile 3'ü ayıran bandın üzerine “Yolculuk 2: Kayıp Eşya Bölümü, Almanya’da bir havalimanı, 2030” notunu yapıştırın (E10).
9. Gerekli öğeleri içeren üç zarfı yerleştirin (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Alan 4: Alan 3 ve 4'ü ayıran bandın üzerine “Yolculuk 3: “Sohbetin Sinyalleri”, Budapeşte, Macaristan, 2013” notunu yapıştırın (E14).
11. Sayıları (E15), Latin Alfabetini (E16), Emojileri (E17), Başparmak Emojisi (E18), İşaret Dili Alfabeti (E19), Mısır Hiyeroglifleri (E20) ve Mors Kodunu (E21) duvara yapıştırın.
12. Her alana, kayıp maddelerden (E22) bazılarını saklayın. E22'deki maddeleri tek tek kesin ve odanın farklı alanlarına saklayın. Materyallerin arkasına, yere, duvarlara yapıştırın.
13. Odanın boyut ve şekline göre, Hoparlörü (M8) odanın herhangi bir köşesine koyun.
14. Kalan maddeleri (E23) tek tek kesin. Bu maddeler oyun yöneticisinde kalmalı ve katılımcılar doğru ipuçlarını bulunca sağlanmalıdır (Daha fazla bilgi için bkz. “İlgili Kaçış Odası’nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar” bölümü).

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 14'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

1.3 Adım adım uygulama

1.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi Karşılama notunu yüksek sesle okuyarak katılımcıları karşılar. Kendisi Konsey'in bir temsilcisidir. Ses tonu **endişeli, resmi ancak aynı zamanda sakindir**.

Oyun yöneticisi bazı maddeleri kendinde saklar ve katılımcılar doğru yanıtları bulunca ya da ipuçlarını çözünce maddeleri onlara verir. Aşağıda, katılımcıların ipucu çözünce verileceği Maddeler bulunmaktadır:

- Alan 2: Katılımcılar, tüm tarihleri ekleyip "2"yi bulunca, Madde 2'yi alırlar (E23).
- Alan 3: Katılımcılar, sözcükleri doğru sıraya koydukları zaman Madde 13'ü alırlar (E23).
- Alan 3: Katılımcılar, Alan 4'teki mors kodu posterine bakarak mesajları çözerler (E21). Kodu çözerek doğru madde numarasını buldukları zaman, Madde 27'yi alırlar (E23).
- Alan 4: 360 odasındaki işaretleri çözümleyip 25 sayısını buldukları zaman, onlara Madde 25 verilir (E23).

Odada zamanlayıcı yoksa, oyun yöneticisi her 15 dakikada katılımcılara kalan süre ile ilgili bilgi vermelidir.

1.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için **45 dakikaları olduğunu** bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- **Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin**, özen ve dikkatle davranın.
- **Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın**. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- **Etkili İletişim Kurun**. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını **dinlemek** çok önemlidir.
- **Kaynaklarınızı akıllıca kullanın**. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- Zorluklara çözüm bulmak için **yaratıcı düşünün** ve kalıpların dışında düşünün.
- **Odaklanın**. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.

- Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- **Zamanınızı iyi yönetin.** Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- **Olumlu ve cesaret verici olun.** Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- **Gerekirse yardım isteyin.** Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- **Güvenlik kurallarına uyun.** Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçın. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- Her şeyden önce, bu **deneyimin tadını çıkarmayı** unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

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

1.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

Buraya özel ipuçları eklenebilir:

- Oyun yöneticisi, katılımcılara İnsan Hakları Beyannamesi'nin 30 maddeden oluştuğu konusunda bilgi verebilir.
- Bazı maddelerin alanlara saçıldığından, bazılarının ise bazı ipuçlarının çözümlenmesiyle bulunacağından bahsedebilir.
- Katılımcılar zorlanıyorsa, oyun yöneticisi not almak veya hesaplama yapmak için masada kağıt ve kalemin olduğunu hatırlatabilir.
- Katılımcılar tetikleyicilerle ilgili sorun yaşıyorsa, masada QR kodu olduğunu hatırlatmalıdır.

1.3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılar odaya girer ve kalem/marker, karşılama notu, eksik İnsan Hakları Beyannamesi, Tarayıcı için QR Kodu, kalem ve kağıdın bulunduğu masayı görür. Girerken, oyun yöneticisi Karşılama Notunu okuyarak oyunun bağlamını oluşturur.

2. Katılımcılar, LGBTQIA+ toplumunun haklarına odaklanan Alan 2'den başlar. Poster ve görsellere yakından bakarak, buradaki ipuçlarını çözerler.
3. Görsellerden biri (pembe üçgen) tarandığı zaman bir talimat belirir. Kuir tarihte pembe üçgenin yeriyle ilgili bilgi vererek, ipucunun nasıl çözülebileceğine dair bilgi sağlar.
4. Tüm tarihleri bulmaları gerektiğini (1979, 1999, 1939, 1996) ve tek basamaklı bir sayıya ulaşana kadar sayıları toplamaları gerektiğini söyler.

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

$$1+0+1=2$$

Madde 2!

5. Katılımcılar "2"ye ulaştığında, oyun yöneticisi onlara Madde 2'yi verir.
6. Katılımcılar, göç ve hareket çeşitlerine odaklanan Alan 3'e girerler. Burada katılımcılar, görseller, kelimeler ve mors kodunda yazılmış mesajlar içeren zarfları incelerler. Görseller, insanların neden göç ettiklerini veya sığınmacı olarak destek istediklerini simgeleyen ipuçları görürler: çevre/iklim, çatışma ve işsizlik/beyin göçü.
7. Burada, zarflar içerisinde buldukları kelimeleri doğru sıraya koyarak cümleyi tamamlamaları gerekir. Bunu tamamladıkları zaman, oyun yöneticisi kontrol eder ve doğruysa onlara Madde 13'ü verir. Doğru sıralama şu şekildedir: **"Herkesin bir devletin toprakları üzerinde serbestçe dolaşma ve oturma hakkı vardır."**
8. Katılımcılar zarflarda mors koduyla yazılmış mesajlar bulacaklar. Bunları ancak Alan 4'e hareket ettikleri zaman çözümleyebilecekler.
9. Katılımcılar sonraki alana geçerek Latin alfabesi, Sayılar, Emojiler, İşaret dili alfabesi, Mors kodu, Mısır hiyeroglifler ve başparmak emojisi simgelerini bulurlar.
10. Katılımcılar duvardaki Mors kodunu bulup, Alan 3'te buldukları mesajları çözerler. Mesajları çözüp doğru sıraya koyabildikleri zaman 'Twenty Seven' yazan mesaja ulaşabilecekler.
11. Oyun yöneticisi onlara Madde 27'yi verir.
12. Tarandığı zaman 'başparmak' emojisi, katılımcıları, işaretlerle dolu olan boş bir salonu andıran bir 360 odasına yönlendirir.
13. Terkedilmiş salonun duvarlarında, katılımcılar farklı el hareketleri görürler. Bunlar, gerçek odada poster olarak bulunan işaret dili alfabesini kullanarak çözülebilir.
14. Duvarda bulunan İşaret Dili Alfabesine bakarak, gösterilen Maddenin hangisi olduğunu çözmeye çalışırlar. Doğru cevaba ulaşırlarsa, Madde 25 cevabını bulurlar.
15. Çözdükleri zaman oyun yöneticisi onlara Madde 25'i verir.
16. İpuçları çözerek bulunacak maddelere ek olarak katılımcılar, odanın dört bir yanında dağıtılmış maddeler bulacaklar.
17. Farklı alanlarda buldukları bilgilerle katılımcılar başlangıç noktasına geri dönerler.
18. Buldukları eksik maddelerle, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesini tamamlarlar.
19. Beyanname tamamlandığında, insan haklarını yeniden bir araya getirebildikleri ve oyunu başarıyla tamamlayabildikleri için katılımcılar tebrik edilir.

20.Oyun yöneticisi aşağıdaki soruları kullanarak değerlendirme yapar.

1.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

Oyun yöneticisi, marjinalleştirilmiş gruplar, insan hakları ve ayrımcılıkla ilgili bir değerlendirme başlatmak için aşağıdaki soruları kullanabilir:

- Daha önce İnsan Hakları Evrensel Beyannamesini duydunuz mu? Oyunda bu konuyla ilgili neler öğrendiniz?
- Sizce tüm haklara saygı duyuluyor mu?
- Sizce tüm insanlar haklarına erişebiliyor mu ve onlardan yararlanabiliyor mu? Kimler erişiyor ve kimler erişemiyor? Neden?
- Herkesin haklarından yararlanabilmesi için nasıl katkı koyabiliriz?
- Ayrımcılığı önlemek için neler yapabiliriz?

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

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

2. Ofis

2.1 Giriş

A) Bağlam

“Ofis”, kurumsal ayrımcılığın mekanizmalarını irdeleyebilmek üzere katılımcıları hayali bir çalışma ortamına dahil eden eğitsel bir kaçış odasıdır. IPP projesinin önceki aşamalarında partner ülkelerde bulunan gençlik ekipleri tarafından yapılan araştırmalara bağlı olarak bu kaçış odası, ayrımcı pratiklerin sıklıkla ilkelerde, prosedürlerde ve bürokratik kararlarda bulunabileceğini gösterir. İnteraktif oyunlar aracılığıyla katılımcılar, kurumların belirli grupları nasıl sistematik olarak marjinalleştirdiğini ve ayrımcılığı daha az görünür ama derinlemesine yerleşik hale getirdiğini keşfetmeye davet ediliyor. Projenin genel hedefleriyle uyumlu olarak, Ofis ötekileştirme, eşitsizlik ve insan hakları konularını ele almak için yenilikçi ve deneyimsel bir yaklaşım sunar. Bu kaçış odası, erişim, temsil ve eşit muamele ile ilgili engelleri öne çıkararak, kurumsal yapıların marjinalleşmiş grupları nasıl etkilediğini inceler.

B) Odanın görsel sunumu

Katılımcılar, resmi ve kontrollü bir his uyandıran, modern bir şirket ofisini andıran bir alana girerler. Soğuk ve floresan ışıklandırma, kişisel olmayan bir atmosfer yaratırken; klavye sesleri, yazıcı gürültüsü, bildirim sesleri ve saatin tik tak seslerinden oluşan ince bir ses bu ortamı pekiştirir. Kurumsal idealler ve gerçekte yaşananlar arasındaki kopukluğa göz kırpan, biraz yıpranmış ‘Hepimiz Eşitiz’ motivasyonel posterleri duvarda asılıdır. Oda, masa, dosyalama üniteleri, saksı bitkileri ve dağınık belgeleri barından açık plan bir ofisi andırır.

İnsan Kaynakları Müdürü olan Oyun Yöneticisi süreci ele alır. Katılımcılara resmi biçimde hitap ederek, nötr ve bürokratik tonunu korur ve eşitlikten ziyade etkili olmanın ve prosedürün altını çizen bir biçimde talimatları verir. Bu, alandaki güç dinamiklerini vurgular.

C) Eğitim hedefleri

- Kurumsal ayrımcılığı anlamak ve kurumsal kurallar, ilkeler ve pratiklerde yer almasıyla bazı grupları nasıl avantajlı/dezavantajlı hale getirdiği hakkında bilgi edinmek.
- Ötekileştirilen grupların mücadeleleri ve sistemik bariyerlerin etkisini anlayarak empati ve farklı açılardan bakabilme becerilerini geliştirmek.
- İşbirliği, takım çalışması ve çözüm bulma becerilerini geliştirmek.
- Kurumsal ayrımcılık ile insan hakları ilkeleriyle ilgili konsepti deneyim odaklı etkinliklerle bağlantılı hale getirmek.
- Değerlendirme, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini teşvik etmek.
- Gözlem ve iletişim becerilerini güçlendirmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6-9 katılımcı (her grupta 2-3 kişi)

Grup profili: Kurumsal ayrımcılık ve eşit olmayan muamele çeşitlerinin farklı yapılar aracılığıyla nasıl güçlendiğini öğrenmeye çalışan gençler ve/veya gençlerle çalışanlar. Geçmiş deneyim gerekmez.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, **erişilebilirlik** ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar sese bağlı kalınmadan kullanılabilir şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar **fiziksel erişilebilirliğe** özellikle dikkat etmelidir. Tekerlekli sandalyeler için **hareket alanı** sağlayacak yeterli boşluk bırakın; dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçın. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilir bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

2.2 Adım adım hazırlık

2.2.1 Senaryo

Ofis'e hoş geldiniz.

Seçilme sürecine girdiniz. Tebrikler – ya da belki henüz değil. Her şey ilk başta normal görünür: masalar, dosyalar, toplantılar ve her hareketinizi izleyen ciddi bir İnsan Kaynakları Müdürü. Fark edeceksiniz ki her ekip aynı hızda ilerleyemeyecek. Bazılarının araçları ve kaynakları olacak ve daha hızlı hareket edecekler, bazıları ise yetişmekte zorluk yaşayacak. Başarı garanti değildir. Yalnızca ofiste iyi ilerleyebilen kişiler, bu değerli pozisyonlara yakınlaşacak.

Göreviniz basit ama aşmanız gereken engeller var: ofisi keşfedin, saklı ipuçlarını bulun, bulmacaları çözün ve unutmayın, ekibiniz yalnız değil. Dikkat edin, strateji geliştirin ve nasıl ilerleyeceğinize karar verin. Bu süreçte, erişim, ayrıcalık ve kurumsal kuralların bazı kişiler için nasıl avantaj/dezavantaj olabileceğini göreceksiniz ve rekabetçi bir sistemde ilerlemenin nasıl olduğunu hissedeceksiniz.

Ofiste yeriniz koruyabilecek misiniz? İçeri girin, bürokratik süreçleri geçin ve nasıl ilerleyeceğinizi görelim!

2.2.2 Oyunun amacı

Ofis görüldüğü kadar adil olmayan kurallar, ilkeler ve prosedürlere sahip bir çalışma ortamını temsil eder. Hedef, **kurumsal yapıların** bazı insanları nasıl ileriye taşıdığını, **bazıları için ise nasıl kısıtlayıcı olduğunu** incelemeye çalışır. Katılımcılar gruplara ayrılır, onlara farklı araçlar verilir ve onlardan ipuçlarını toplamaları, bulmaca çözmeleri ve ofiste ilerlemeleri istenir. Ancak, bir yerden sonra tüm grupların aynı fırsatlara erişemeyeceğini keşfedecekler.

Son aşamada tüm takımlar bir araya geldiğinde, katılımcılar buldukları sözcükleri bir araya getirerek **kurumsal ayrımcılığın** tanımını tamamlayacaklar. Bu interaktif deneyim, varsayımları çürütmek, işbirliğini teşvik etmek ve kurumsal ayrımcılığının işleyişini ortaya çıkarmak için tasarlanmıştır. Bu kaçış odası, hem **eğlenceli hem düşündürücü** biçimde görünmezi görünür kılmayı amaçlar.

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



- M1. 3 Masa
- M2. 3 Sandalye
- M3. 2 Kilitli kutu

- M4. UV Işığ
- M5.1 "175" kodlu kilit

- M6.1 “264” kodlu kilit
- M7. Bant
- M8. İpuçlarını not almak için kağıt ve kalem
- M9. Hoparlör
- M10.3 Zarf
- M11. UV kalemi

Ek olarak:

Gruplardan birinde, QR kodunu tarayıp tarayıcıya erişmek ve AR ile 360° öğelerine ulaşmak için kullanacakları “Telefon Erişim İzni” olacaktır. QR kodunu ve AR ile 360° öğelerini taramak için İnternet bağlantısına ihtiyaç vardır.

Yukarıdaki listede, oda atmosferini destekleyen materyaller listelenmiştir. Ancak, oda atmosferine katkı koyabilecek materyaller eklemekten çekinmeyiniz.

Hoparlörü kullanarak (M9) klavye, yazıcı, bildirim ve saat gibi ofiste duyulabilecek sesleri açabilirsiniz ve ofis ortamı yaratabilirsiniz. Telif hakkı gerektirmeyen sesler kullanabilirsiniz: (Örneğin: Free Office Sound Effects Download - Pixabay)



Zamanlayıcı odada görünür biçimde bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

2.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M11) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin: Girişin yakınına bir masa (M1a) yerleştirin.

1. Masanın yanına da bir sandalye (M2a) koyun. Bu masaya, Trigger 1: Yüzük (E1), CV (E2) ve üzerinde ‘Son değerlendirmeden önce ek bilgi gerekiyor’ yazan Aday Profil Belgesini (E3) yerleştirin.
2. Girişin yakınına bir masa (M1a) yerleştirin. Masanın yanına da bir sandalye (M2a) koyun. Bu masaya, Trigger 1: Yüzük (E1), CV (E2) ve üzerinde ‘Son değerlendirmeden önce ek bilgi gerekiyor’ yazan Aday Profil Belgesini (E3) yerleştirin.
3. Odanın soluna bir masa (M1b) daha ve yanına bir sandalye (M2b) daha yerleştirin. Masada, Trigger 2: YAŞ (E4) ve “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri” Belgesi’ni yerleştirin (E5).
4. “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri”nin (E5) üzerine UV kalemini (M4) kullanarak, eksik kelimeleri yazın: “Tam erişim yalnızca belirlenen kriterleri sağlayabilen adaylar için gerçekleşir” “Bu kurallar, tüm adaylara uygulanacak şekilde düzenlenen kurumsal

eşikleri yansıtır”. “gerçekleşir” ve “yansıtır” UV kalemiiyle yazılmalı ve görünür olmamalıdır.

5. Son masayı (M1c) da odanın sağına yerleştirin. Masanın yanına bir sandalye (M2c) çekin.
6. Masanın üzerine, fare, dinozor ve balina (E6) görsellerini ve şu soruyu “Hangi hayvanı ofiste bulabilirsiniz?” (E7). Fare görseli taranacak öğelerden biridir.
7. Kilitli kutulardan birini (M3a) odanın sol köşesine koyun. Bu kutunun kilidi “175” kombinasyonu (M5) açılacak şekilde ayarlanmalıdır. Kutunun içersine performans değerlendirmesi (E8), not (E9) ve tablo (E10) koyun. Son kağıda, şu notu UV kalemiiyle yazın: “Bu prosedürlerle, uzun süredir devam eden ve özenle ele alınması gereken önyargılar yansıtılır”. ‘Önyargılar’ kelimesinin altı çizilmelidir çünkü tanım için gerekli sözcüklerden biridir. Burada Mors kodu alfabesini (E11) bulurlar ve ikinci kutunun kilidini açmak için kullanırlar.
8. “HEPİMİZ EŞİTİZ” posterini (E12), bant kullanarak (M7) duvara yapıştırın. Ayrıca, mors koduyla yazılmış mesajları (E13), posterin yakınına yapıştırın.
9. Diğer kutuyu da (M3b) odanın sağ köşesine yerleştirin. Kutuda tanım için sözcükler (E14) yerleştirin. Bu kutunun kilidinin kodu “264” (M6) olarak ayarlanmalıdır. Kelimeleri tek tek kesin ve kutuya yerleştirin (sosyal, avantajlı, farkındalık, etkiler ve kurumsal) (E12).
10. Katılımcılar girer girmez onları üç gruba bölün ve onlara üç zarf (M10) verin. Her grupta yalnızca bir zarf olacak:
 - i. 1. grubun zarfı: Telefon Erişim İzni(E15)
 - ii. 2. grubun zarfı: UV ışığı (M4)
 - iii. 3. grubun zarfı: Boş
11. İpuçlarıyla ilgili not alabilmeleri için odaya kağıt ve kalem (M8) yerleştirin. Katılımcıları bu konuda haberdar edin.
12. Posterin ve mors kodunun yanına eksil Kurumsal Ayrımcılık tanımını (E16) yapıştırın. Oyun yöneticisi eksiksiz bir versiyonunu (E17), oyunun sonunda kontrol edebilmek için yanında bulundurmalıdır.
13. Oyun boyunca devam etmesi için ofis seslerini hoparlörde (M9) başlatın.

Bu adımlar tamamlandığında oda katılımcıların kaçış odası yolculuğına başlaması için hazırdır. Oyun öğelerinin uygulanması ve deneyimin tamamen oynanabilir olmasının sağlanması konusunda Peace Puzzles Toolkit veya Unlock Peace – DIY modüllerindeki yönlendirmeleri izleyin.

1'den 13'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır; bunlar izlenecek kurulum ve sıfırlama adımlarıdır.

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

2.3 Adım adım uygulama

2.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Bu kaçış odasındaki **Oyun Yöneticisi**, ofis ortamının otoritesini ve kurallarını temsil eden bir **İnsan Kaynakları (İK) Müdürü** rolünü üstlenir. Resmi iş kıyafeti giyen oyun yöneticisi, **bürokrasi, kontrol ve prosedürel verimlilik** hissi uyandırarak mekanın genel havasını belirler. Davranışları sakın ve tarafsız olmalı; kurumsal bir otorite figürünün atmosferini pekiştirmek için kesin bir dil kullanmalı ve hareketlerini en aza indirmelidir. Oyun Yöneticisinin varlığı, gerçek dünyadaki organizasyonların resmi kısıtlamalarını ve güç dinamiklerini simüle etmeyi amaçlar ve sistemlerin erişimi ve fırsatları nasıl kontrol edebileceğini vurgular. Süreci tamamlamak için, kelimeleri bularak eksik bir tanımlı tamamlamaları gerektiğini belirtin.

Katılımcılar salona girdikten sonra, Oyun Yöneticisi katılımcıları takımlara ayırmak ve her takıma materyallerin bulunduğu (ya da bulunmadığı) bir zarf vermekle sorumludur. Oyun Yöneticisi, oyunun sorunsuz ilerlemesini sağlamak için takım faaliyetlerini izler. Son aşamada, Oyun Yöneticisi "**Kurumsal Ayrımcılık**" tanımının tamamlanmasını denetler. Oyun Yöneticisi, süreci açıkça yönlendirmeden etkileşimleri gözlemler ve **işbirliği** dolaylı olarak teşvik eder. Bu aşamadaki rolü, tüm grupların katılımını sağlamak ve son bulmacanın odanın genelinde yaşanan ayrıcalık, eşitsiz erişim ve sistemik engeller dinamiklerini yansıtmalarını sağlamaktır. Gerekirse, katılımcılara ipuçları verebilir.

Son olarak, katılımcıları değerlendirme oturumuna geçirir. Deneyim üzerine düşünmeyi kolaylaştırır; hangi grupların ayrıcalıklı veya marjinalleştirilmiş olduğu, gerçek hayattaki **kurumsal ayrımcılık** örnekleri ve sistemik engeller ile örtük önyargıların erişim ve ilerlemeyi nasıl etkileyebileceği konusunda tartışmayı yönlendirir. Oyun sırasında yaptığı gözlemleri kullanarak, katılımcıların kurumsal ayrımcılığın soyut kavramlarını kaçış odasındaki somut deneyimlerle ilişkilendirmelerine yardımcı olur, böylece eğitim hedeflerini pekiştirir ve katılımcıların hem simülasyon hem de gerçek dünyadaki uygulamalar üzerinde düşünmelerini sağlar.

Oyun Yöneticisi, her 15 dakikada bir katılımcılara kalan süre hakkında bilgi vermelidir.

2.3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce Oyun Yöneticisinin görevi kendini tanıtmak ve rolünü açıklamaktır. Oyun Yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda onlara destek olmak için oradadır. Hâlâ soruları varsa [senaryoyu](#) açıklayın ve zamanlayıcının nasıl çalıştığını anlatın.

Katılımcılara daha önce bir [kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını](#) sorun; oynamadıysa kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini açıklayın.

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- [Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin](#), özen ve dikkatle davranın.
- [Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın](#). Odada, ipuçlarına erişmek için öğelerin kırılmasını gerektirmez.
- [Etkili İletişim Kurun](#). Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını [dinlemek](#) çok önemlidir.
- [Kaynaklarınızı akıllıca kullanın](#). İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- Zorluklara çözüm bulmak için [yaratıcı düşünün](#) ve kalıpların dışında düşünün.
- [Odaklanın](#). Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye [odaklanın](#).
- [Zamanınızı iyi yönetin](#). Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- [Olumlu ve cesaret verici olun](#). Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- [Gerekirse yardım isteyin](#). Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- [Güvenlik kurallarına uyun](#). Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçın. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- Her şeyden önce, bu [deneyimin tadını çıkarmayı](#) unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

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

2.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

Bazı ipuçları zorlayıcı olabilir ve **Oyun** yöneticisinden biraz destek gerekebilir. Örneğin, bazı kelimeler saklı haldedir veya yalnızca UV ışığı ile görünebilir. Oyun yöneticisi, takımları yakında gözlemlemeli ve yalnızca uzun süre ilerleyemedikleri zaman yardım etmelidir. Odanın eğitsel amacının anlamını yitirmemesi için ve erişim eşitsizliğini iyice irdeleyebilmeleri için bu önemlidir. Şu gibi yardımlarda bulunulabilir:

- Katılımcılara zarflarını kontrol etmelerini hatırlatmak.
- Bazı objelerin daha az belirgin yerlerde – masa altı, dosya ve belgelerin arasında - olabileceğini belirtmek.
- UV kalem veya mobil telefon izninin bazı ipuçlarını çözmeye yardımcı olabileceğini, bu ipuçlarının ne olduğunu söylemeden ifade etmek.
- Oyun yöneticisi, sözcüklerin Kurumsal Ayrımcılık tanımındaki konumunu ele vermeden, katılımcılara işbirliği yapabileceklerini, bulduklarını paylaşabileceklerini ifade edebilir.

2.3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılar ofis alanına girer ve Oyun Yöneticisi (İK Müdürü) katılımcıları gruplara ayırır. Her takım, kendilerine tahsis edilen araçların bulunduğu zarfı alır:
 - *Takım 1: Telefon erişim izni*
 - *Takım 2: UV ışığı*
 - *Team 3: Boş zarf*
2. Katılımcıların odada dolaşmaları için belirli bir sıra yoktur; tüm alanlardan kelimeleri toplayabilirler
3. “Telefon erişim kartı”na sahip katılımcılar, tarayıcıya erişmek için QR kodunu taramalıdır. Bazı ipuçları, araçların (UV ışığı veya cep telefonu) kullanılmasını gerektirir.
4. Katılımcılar, mülakat belgeleri veya özgeçmişler arasında bir yüzük resmi bulduklarında, bunu tararlar. Bu işlem, kadın bir adayla yapılan mülakat videosunun üstüne yerleştirilmiş notları gösterir.
5. Katılımcılar, bu soruların normalleştirilmiş ancak ayrımcı doğası üzerine düşünürler ve eksik tanımın parçası olan 4 kelimeyi toplarlar: cinsiyet, medeni, normalleştirilmiş, uygulamaların.
6. Masalardan birinde katılımcılar, “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri” başlıklı bir belge bulacaklar. UV ışığı kullanarak belgeyi inceleyecekler: “Tam erişim yalnızca

belirlenen kriterleri sağlayabilen adaylar için gerçekleşir” “Bu kurallar, tüm adaylara uygulanacak şekilde düzenlenen kurumsal eşikleri yansıtır”. “gerçekleşir” ve “şekilde” UV kalemyle yazılmalı ve görünür olmamalıdır.

7. Takımlar, performans değerlendirmelerinde veya diğer belgelerde ince bir şekilde gizlenmiş YAŞ (AGE) kelimesini bulurlar.
8. Bu kelimeyle etkileşime geçildiğinde (QR kodu aracılığıyla), soldaki kilitli kutunun şifre kodu olarak sunulan 175 rakamı ortaya çıkar. Ancak, cep telefonu olmayan takımlar bile kodu çözebilir, çünkü her harf alfabetik sırayı temsil eder (A – 1, G – 7, E – 5). Takımlar bu kodu kullanarak kilitli kutudaki (M3) gizli belgelere ve ipuçlarına erişir.
9. 175 kod numarasıyla kilitli kutuyu (M3) açtığınızda, bir dizi belge (E10) ve bir mors kodu (E11) ortaya çıkar.
10. Takımlar, standart ofis prosedürlerini yansıtan notlar, çizelgeler ve politika notları bulur. Bu belgelerdeki bazı kelimeler vurgulanmış veya farklı renklerle yazılmıştır. Bu kelimeler, eksik tanımın parçasıdır:
 - “Performans standartlarını sağlamak için bazı grupları ek değerlendirmeye almak gerekir.”
 - “Potansiyel gösteren çalışanların eğitsel kaynaklara erişimi önemlidir.”
 - “Sistem içerisinde referansı bulunmayan adaylar, istem dışı da olsa dezavantajlı olabilirler.”
 - UV-kalemli not: “Bu prosedürlerle, uzun süredir devam eden ve özenle ele alınması gereken önyargılar yansıtılır”.
11. Mors koduyla (E11), duvardaki kodu deşifre edebilirler ve diğer kutunun (M3b) kilit kodu olan “264”e ulaşabilirler.
12. Katılımcılar bu kutuyu açınca 5 kelime bulurlar: sosyal, avantajlı, etkiler, ve kurumsal.
13. Bir masada hangi hayvanı ofiste bulabileceklerini soran bir soru görürler. Üç görsel vardır: balina, fare ve dinozor. Doğru cevap fare olmalıdır.
14. Fare görselini taramak, telefonlarında 360° sanal bir ofis ortamını açar.
- Katılımcılar sanal ofiste, şu kelimeleri bulurlar: “erişimi”, “gibi”, “dil”, “uygulamaların”.
15. Katılımcılar, “Hepimiz Eşitiz” yazar bir poster duvarda bulurlar. Yakından baktıklarında vurgulanan bazı sözcükler görürler: ırk, köken, din ve engellilik.
16. Duvara, boş alanlarla bırakılmış parçalı bir Kurumsal Ayrımcılık tanımı yapıştırılmıştır; boşluklar temel kavramları temsil eder.
17. Her ekip buldukları sözcükleri oraya ekler.
18. Beraber çalışarak, sözcükleri doğru yerlere yerleştirirler ve hedeflerine ulaşırlar.
19. Sonrasında Oyun Yöneticisi katılımcıları oyunun amaçları ile ilgili bir tartışma başlatır ve 2.5 Değerlendirme aşamasındaki sorularla konu hakkında konuşurlar.

2.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

Oyun yöneticisi, marjinalleştirilmiş gruplar, insan hakları ve ayrımcılıkla ilgili bir değerlendirme başlatmak için aşağıdaki soruları kullanabilir:

- A, B ve C grupları kimleri temsil ediyor?
- Sizin gözlem ve deneyimlerinize göre, kurumsal ayrımcılık ne şekilde görünür? Örnekleriniz var mı?
- Daha az imkana sahip grubun parçası olmak nasıl bir histi? Bazı grupların avantajlı veya dezavantajlı olması bize kural ve sistemlerle ilgili ne gösterir?
- Bu nasıl değişebilir?
- İşbirliği ve dayanışmanın rolü ne olabilir?

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

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



3. Reality.404

3.1 Giriş

A) Bağlam

Bu kaçış odası, katılımcıları her şeyin mükemmel, güvenli ve kusursuzca bağlantılı görüldüğü **yakın gelecekteki bir dünyaya** götürür. Algoritmalar kişilerin **gördüklerini, düşündüklerini ve inandıklarını** şekillendirir ve ekranlar tatmin edici mesajlarla ve temizlenmiş gerçeklerle dolup taşar. Ancak bu dijital uyumun altında çatlaklar görünmeye başlıyor. **Tutarsızlıklar, sahte manşetler ve ince çarpıtmalar**, her şeyin gerçek olmadığını ima ediyor. Özenle kurgulanmış bir yanılsamaya hapsolmuş katılımcılar, gerçeği ortaya çıkarmak için bilgileri sorgulamalı, manipülasyonları fark etmeli ve eleştirel düşünmelidir. Yalnızca ötesine bakmaya cesaret edenler kaçmayı başarabilecek.

B) Odanın görsel sunumu

Bu oda, oyun boyunca görsel olarak **üç farklı gerçekliğe** dönüşen **tek bir fiziksel mekan** olarak tasarlanmıştır. Katılımcılar odaya girdikleri andan itibaren, çevre yapay, kontrollü ve biraz tedirgin edici bir his uyandırır; sanki etraflarındaki gerçeklik, normal olması gereken şeyden ziyade özenle tasarlanmış gibidir.

İlk aşama olan “Perfect Feed”de (Mükemmel Akış) oda aydınlık ve normal görünür. Temiz beyaz veya açık metalik yüzeyler, dengeli aydınlatma ve asgari düzeyde görsel gürültü, bir düzen ve istikrar hissi yaratır. Bu mekan **sakin, verimli ve güven verici bir his uyandırır**; mükemmelliği, güvenliği ve sistemin tam kontrolünü çağırıştır. Aydınlık kasıtlı olarak aşırı tutulmuş olup, hafif bir rahatsızlık yaratarak bu ortamın gerçek olamayacak kadar iyi olabileceğini ima eder.

Oyun ilerledikçe, fiziksel bir hareket olsun ya da olmasın oda **Glitch Zone’a (Glitch Bölgesi) dönüşür**. Işıklar titremeye ve parlaklıklarında değişiklik göstermeye başlar; atmosfer ise dengesiz bir hal alır. Parlak tonlar koyu tonlara dönüşür ve aynı mekanın **ikinci bir görsel katmanını** ortaya çıkarır. Derin siyahlar, koyu maviler ve morlar baskın hale gelir; odayı Dünya üzerindeki fiziksel bir konumdan ziyade dijital bir matris ya da uzay ortamına dönüştürür. Bu aşamada görsel bozukluklar **sıklaşır**. Ekranlar ve projeksiyonlar, bozuk görüntüler, parçalanmış metinler ve ileri düzey bilgiye veya uzaylı iletişimine benzeyen tanıdık olmayan semboller gösterir. Soyut şekiller ve grafikler, dünya dışı veya insan dışı bir etkiyi akla getirir, ancak bu unsurlar kasıtlı olarak tutarsız ve belirsizdir. Bazı görseller bilimsel verileri veya otoriter sistemleri taklit edebilir, ancak dikkatli bir gözlemlerle fark edilebilecek ince hatalar içerir.

Son aşama olan The Real World’da (Gerçek Dünya) oda dengelenir, ancak orijinal mükemmelliğine geri dönmez. Yapay sistem görsel olarak ortadan kaybolur ve artık mekanın daha gerçekçi ve kusurlu bir versiyonunu gösterir. Önceki aşamalarla arasındaki zıtlık, algının nasıl manipüle edildiğini ortaya koyar ve katılımcıları, gerçek olarak kabul ettikleri şeyleri sorgulamaya teşvik eder.

Bu odada, **aydınlatma tüm aşamalar boyunca hikaye anlatımında büyük bir rol oynar**. Başlangıçta düzen ve kontrol hissi yaratmak için beyaz ve nötr ışık kullanılırken, glitch aşamasında daha koyu siyah, mavi ve mor tonlar ortaya çıkar; bu tonlar, titrek ışıklar ve yoğunluktaki ani değişikliklerle birlikte istikrarsızlığı gösterir. Glitch’ten sonraki aşamada, aydınlatma doğal sıcak beyaz gibi daha sıcak ve yumuşak tonlara kayar; bu da daha sakin, daha gerçekçi ve daha az yapay hissettiren bir atmosfer yaratır. Burada ses de çok

önemlidir. İlk başta *müzik sakın ve fütüristiktir, bu da mükemmel bir sistem fikrini pekiştirir. Glitch aşamasında ise müzik, düşük elektronik sesler, statik ve glitch efektleriyle daha derin ve gergin hale gelir. Son aşamada ise ses ortamı yavaşça daha sessiz, daha minimal bir müziğe dönüşür; dijital efektler azalır ve daha insani*, düşünceli bir ton hakim olur, bu da kontrolün oyunculara geri döndüğünü işaret eder.

C) Eğitim hedefleri

- Katılımcıları bilgi kaynaklarını sorgulamaya ve **manipülasyon** ya da **yanlış bilgileri** tespit etmeye teşvik ederek **eleştirel düşünme** becerilerini geliştirmek
- **Medya ve dijital okuryazarlığı** artırmak için katılımcıların algoritmaların, manşetlerin ve anlatıların algı ve inançları nasıl şekillendirebileceğini anlamalarına yardımcı olmak
- **Takım çalışması** yoluyla **problem çözme** ve işbirliği becerilerini geliştirmek
- Dijital olarak yönetilen bir toplumda bireysel düşünmenin önemini vurgulayarak, kişisel sorumluluk ve aktif vatandaşlık bilincini **teşvik etmek**

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 15-30

Önerilen kişi sayısı: 4-6 katılımcı

Grup profili: Medya okuryazarlığı, eleştirel düşünme, dijital kültür ve toplumsal konularla ilgilenen gençler, öğrenciler ve gençlerle çalışan profesyoneller. Karma gruplar için uygundur ve herhangi bir deneyim gerektirmez.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, farklı ihtiyaçları olan katılımcıların deneyime tam olarak katılabilmesini **sağlamak** üzere tasarlanmıştır. Tüm ana görevler, bulmacalar ve talimatlar uyarlanabilir olmalıdır; böylece katılım tek bir fiziksel, duyuşsal veya bilişsel yeteneğe bağlı kalmaz.

Önemli bilgiler mümkün olduğunca farklı formatlarda sunulmalıdır. Sesli öğeler yazılı talimatlar, altyazılar veya kısa açıklamalarla desteklenebilir; basılı materyaller ise gerektiğinde büyütülebilir, sadeleştirilebilir veya yüksek sesle okunabilir.

Kolaylaştırıcılar ayrıca **fiziksel erişilebilirliği sağlamalıdır**; bunun için tekerlekli sandalye hareketine yeterli alan bırakılmalı, engellerden kaçınılmalı ve ipuçları, cihazlar ile materyaller erişilebilir yüksekliklere yerleştirilmelidir. Hiçbir görev gereksiz güç veya güvensiz hareket gerektirmemelidir.

Etkinlik boyunca esneklik teşvik edilir. Süre, ipuçları, ses seviyeleri, ışık efektleri veya görev zorluğu grubun ihtiyaçlarına göre ayarlanabilir. Amaç yalnızca erişim değil; anlamlı katılım, eşit katkı ve herkes için olumlu bir öğrenme deneyimidir.

3.2 Adım adım hazırlık

3.2.1 Senaryo

Her şeyin birbirine *bağlı olduğu bir dünyada, insanların ne göreceği ne düşüneceği ve neye inanacağı* algoritmalar tarafından belirleniyor. Hayat kusursuz görünüyor: sorunsuz, güvenli, sorgulanmaz. Ancak ekranda hiçbirinin gerçek olmadığını iddia eden garip *bir*

mesaj belirdiğinde, her şey çözülmeye başlıyor. Bir grup genç, tutarsızlıkları, sahte manşetleri ve kaynağı olmayan tekrarlanan haberleri fark etmeye başlar. Yavaş yavaş, kendilerini pasif ve kontrol altında tutmak için özenle kurgulanmış bir illüzyona hapsediklerini anlarlar. Amaç sadece çıkış yolunu bulmak değil, dijital aldatmacalar üzerine kurulu bir dünyada kendi başlarına düşünebildiklerini kanıtlamaktır. Sadece doğru soruları sormayı öğrenenler özgür kalabilecektir.

3.2.2 Oyunun amacı

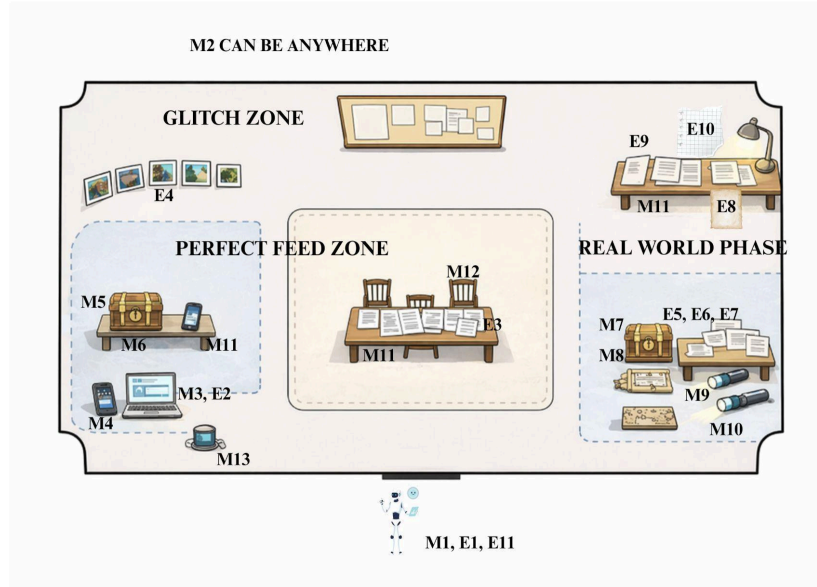
Oyunun amacı, katılımcıları başlangıçta istikrarlı, verimli ve güvenilir görünen, ancak zamanla manipüle edilmiş, seçici ve yanıltıcı olduğu ortaya çıkan simüle edilmiş bir dijital gerçekliğin içine çekmektir. Özenle tasarlanmış görsel, anlatımsal ve etkileşimli unsurların oluşturduğu bir akış sayesinde oyuncular, bilgiyi, anlatıları ve görünürlüğü kontrol eden sistemlerin algıyı ne kadar kolay şekillendirebileceğini deneyimlerler.

Ortam değiştikçe, katılımcıların kendilerine sunulan bilgileri aktif olarak sorgulamaları, yanlış bilgileri tespit etmeleri ve tekrarlanan veya önyargılı içeriği fark etmeleri gerekir. Oyun, oyuncuları algoritmaların, manşetlerin ve görünüşte güvenilir mesajların çoğu zaman bilinçli farkındalık olmaksızın görüşleri, duyguları ve davranışları nasıl etkilediğini anlamaya davet eder. İlerleme, ancak oyuncular bilgileri olduğu gibi kabul etmeyi bırakıp kaynakları karşılaştırmaya, çelişkileri fark etmeye ve gösterilenler kadar eksik olanları da düşünmeye başladıklarında mümkündür.

Oyun boyunca işbirliği hayati önem taşır. Oyuncular, bulmacaları çözüp ilerleyebilmek için iletişim kurmalı, gözlemlerini paylaşmalı ve ortak kararlar almalıdır. Birlikte çalışarak, eleştirel düşünmenin diyalog ve farklı bakış açıları sayesinde güçlendiğini öğrenirler. Nihai amaç sadece odadan kaçmak değil, bilginin sorgusuz sualsiz kabul edilmesinin manipülasyona ve özerkliğin yitirilmesine yol açabileceği dijital olarak kontrol edilen bir toplumda bağımsız düşünmenin değerini, kişisel sorumluluğu ve medya farkındalığını ortaya koymaktır.

3.2.3 Oda düzeni

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



Odaya göre bazı bölgeler (zone) birleştirilebilir veya uyarlanabilir.

*Önemli: Bu **oda düzeni**, tek bir odada 3 ayrı alana bölünebilir ya da aynı odada gerçekleştirilebilir; ancak bu durumda, oyuncunun o anda odanın hangi bölümünü kullanması gerektiğini görebilmesi ve anlayabilmesi için ışık ve seslerle oynanabilir.

3.2.4 Materyaller

- **(M1) Hoparlör** – AI tarafından yaratılan şarkıyı, glitch seslerini, müziği ve bitiş müziğini çalmak için
- **(M2) Renkli ışıklar (ayarlanabilir veya manuel) – Perfect Feed** (Mükemmel Akış), Glitch Zone (Glitch Bölgesi) ve Real World (Gerçek Dünya) aşamaları arasında geçişler için
- **(M3) Sistem arayüzüne sahip laptop veya tablet** – Sayısal kodları (5264) girmek ve sistem tepkilerini görüntülemek için (glitch etkisi)
- **(M4) Akıllı telefon (telefon sağlanacak)** – 5264 koduyla kilitlenir, görüntü doğrulama görevlerini kullanmak için
- **(M5) 1. Kilitli kutu** – Basılı sistem dokümanlarını içerir
- **(M6) 1. kutu için kilit (kod: 745)**
- **(M7) 2. Kilitli kutu** – Bulmaca ve cipher (şifre bulmacası) şifrelerini içerir
- **(M8) 2. kutu için kilit (kod: 666)**
- **(M9) UV kalem** – Eksik bilgi parçalarını, basılı belgelerin arkasına yazmak için
- **(M10) UV ışığı** – UV kalemle yazılmış saklı metni görmek için
- **(M11) Masalar** – Belgeleri sergilemek, bulmaca çözmek ve grup tartışması yapmak için
- **(M12) Sandalyeler** – Oyun ve değerlendirme sırasında kullanmak için

→ (M13) Zamanlayıcı – Oyun süresini izlemek için Oyun Yöneticisi tarafından kullanılır

Ek:

Kişisel telefon **kullanılmamalıdır**, oyun sırasında kullanılacak telefon/laptop/tablet **oda içerisinde sağlanır**. Ek telefon sağlamak mümkün değilse, kişisel telefon kalabilir.

Zamanlayıcı: Zamanlayıcı odada **görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 60 dakikadır.

Perfect Feed (Mükemmel Akış) Müziği: Sakinleştirici Müzik:

<https://open.spotify.com/intl-es/album/0DiEeZEyxc2JHPb9s1tXiF?si=rsqKFzBQGWwSZe9nuJrPQ> (Ses: düşükten ortaya)

Glitch Zone (Glitch Bölgesi) Müziği: Glitch moduna geçildiğinde başlangıçta kullanılmak için:

<https://open.spotify.com/intl-es/track/3OypByriPodJ9riEqtTh8A?si=2aceafb47b3344df> (Ses: yüksek)

Bu aşamadaki genel müzik:

<https://open.spotify.com/intl-es/album/5YQaMeObDKJZKBoR2ubbIJ?si=yNebUWFQQde6SFgNH3TiAA> ,
<https://open.spotify.com/intl-es/track/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8> (Ses: orta)

Real World Müziği: Ünlü şarkıların **piyano coverları** <https://open.spotify.com/intl-es/album/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8> (Ses: düşük)



SCAN



SCAN



SCAN



SCAN

3.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M13) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

Genel oda düzeni:

1. Masaları (M11) odanın merkezine yerleştirin.
2. Sandalyeleri (M12) masanın etrafına ya da duvara dayalı biçimde kullanın.
3. Renkli ışıkları (M2) yerleştirin ve doğal beyaz ışığı kullanın.
4. Hoparlörü (M1) odanın merkezine yerleştirin.
5. Laptopu ya da tableti (M3) ortadaki masaya yerleştirin.
6. Laptopu veya tableti (M3) açın ve sistem arayüzünü başlatın (E2).

Perfect Feed (Mükemmel Akış) aşamasının düzeni

7. AI ile oluşturulmuş şarkıyı hazırlayın (E1) ve hoparlörde deneyin (M1).
8. Basılı haber akışını / gazete sayfalarını (E3) ortadaki masaya yerleştirin.
9. Tekrarlanan manşetlerin (E3) açıkça görünür olduğundan emin olun.
10. Tekrarlanan başlıklardan 5264 kodunun çıkarılabileceğinden emin olun. Kodları tarihlerden ve aylardan çıkarabilecekler (yıl 2042).
11. Sistem arayüzünü (E2) 5264 koduna göre ayarlayın.

Glitch geçiş düzeni

12. Sistem arayüzünü (E2) 5264 kodu girilince glitch etkisi yaratacak şekilde ayarlayın.
13. Renkli ışıkları (M2), glitch aşamasında daha koyu veya dengesiz şekilde ayarlayın.

Görsel aşama düzeni

14. Görsel baskıları / tetikleyicileri görsel seti kuralına (E4) göre hazırlayın. Bağlantı: <https://reality404esp.netlify.app/>



SCAN

15. Sayıları, sayılabilen öğeleri ve QR parçalarını yalnızca gerçek görsellerde saklayın.
16. Basılan görselleri / taranacak öğeleri duvara ya da masaya yerleştirip görsel bir set oluşturun.
17. Akıllı telefonu hazırlayın (M4). Çalıştığından emin olun.
18. Telefonu 5264 koduyla kilitleyin (M4).

1. kutunun ayarlanması

19. 1. kilitli kutuyu (M5) görsel setinin yanına yerleştirin.
20. Basılmış sistem belgeleri (E5), birinci kilitli kutunun (M5) içerisine koyun.
21. İlk kutudaki kilidin (M6) kodunu 745 olarak ayarlayın.
22. Bu kodun (M6 – 745) kilidi açabildiğinden emin olun.

2. kutunun ve bulmacanın ayarlanması

23. 2. kilitli kutuyu (M7) odaya yerleştirin.
24. Görseli (E6), ikinci kutunun (M7) içerisine yerleştirin. Görsel, bir bulmacayı andırmak için biçimsiz şekillere bölünmelidir.
25. Cipher bulmacasını (E7) ikinci kutunun (M7) içerisine yerleştirin.
26. İkinci kutunun kilidini (M8) 666 olarak ayarlayın.
27. Üçüncü kodun (E7 – 666) kilidi açabildiğinden emin olun.
28. Bulmacayı birleştirdiğinde “DATA INCOMPLETE” (VERİ EKSİK) yazısını oluşturduğundan emin olun.

Real World aşamasının düzenlenmesi

29. Real World aşamasının talimat metnini (E8) hazırlayın.

30. Eksik real-world (gerçek dünya) belgelerini (E9) hazırlayın.
31. Daha önce kullanılan materyallerin arkasına eksik parçaları UV kalem (M9) ile yazın. Örneğin, AR fotoğrafları (E4).
32. Gizli bilgilerin görüneceğinden emin olmak için UV ışığını (M10) deneyin.
33. Real World (Gerçek Dünya) belgelerini (E9) ayrı bir masaya ya da görünecek alana yerleştirin.
34. Sonlandırma kartlarını (E10) Real World belgelerinin yanına koyun. Bu noktada UV ışığını verebilirsiniz.

Son aşamanın düzenlenmesi

35. Son sistem mesajını (E11) hazırlayın.
36. Hoparlörde bitiş seslerini (M1) hazırlayın.
37. Real World aşamasında sıcak ve sakin ışık sağlamak üzere ışıklarınızı (M2) hazırlayın.

Son kontrol

38. Katılımcılar girmeden önce oyunun tamamını kontrol edin.
39. Tüm kodların (5264, 745, 666) düzgün çalıştığından emin olun.
40. Tüm kutuların doğru sırada açıldığından emin olun.
41. Tüm öğelerin sıra halinde yerleştirildiğinden ve gereğinden önce görünür olmadıklarından emin olun.
42. Zamanlayıcı (M13) Oyun Yöneticisinde olmalıdır.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 42'ye kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3.3 Adım adım uygulama

3.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

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

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

- AI giriş ses dosyasının (E1) hazır olduğundan **ve hoparlörden (M1)** düzgün bir şekilde çalıştığından emin olun
- AI giriş ses dosyasını etkinleştirerek **oyunu** başlatın.
- **“Perfect Feed” (Mükemmel Akış) aşamasında** arka planda kalın ve katılımcıların sistemin anlatımına göre hareket etmelerine izin verin.
- Çözümler veya yorumlar sunmadan oyuncuların davranışlarını **gözlemleyin**.
- İlk kod girildiğinde, doğru anda **aydınlatmayı daha karanlık ve** daha değişken tonlara çevirin, geçişler otomatik değilse glitch ses efektlerini ve parçalı AI sesini etkinleştirin.
- Glitch Zone (Glitch Bölgesi) sırasında **katılımcıların ilerlemesini izleyin**.
- Katılımcılar uzun süre takılırsa, yalnızca **tarafsız, yönlendirici** olmayan ipuçları verin.
- Telefon, kutular ve basılı belgeler dahil tüm nesnelerin güvenli ve doğru şekilde kullanıldığından **emin olun**.
- Bulmaca ve şifre çözüldükten sonra, **ışık ve sesi** daha sıcak ve sakin bir atmosfere ayarlayarak odayı Gerçek Dünya aşamasına geçirin.
- Durumu kontrol edebilmek için Reality.404 ek belgesini **okuyun**.
- **Uygun anda** eksik kaynak kartlarını (E9) tanıttın.
- Katılımcılar son adıma hazır olduklarında **sonuç kartlarını (E10)** tanıttın.
- Doğru sonuç seçildiğinde son **sistem sesini** (E11) çalın.
- Oyun sonrası **değerlendirme** toplantısını yönetin.
- Bir sonraki grup girmeden önce odayı tamamen **sıfırlayın**.
- Tüm malzemeleri, asma kilitleri, ışık ve ses ayarlarını **başlangıç konumlarına** geri getirin.

3.3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtmayı ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa [senaryoyu](#) açıklayın ve süre hakkında bilgi verin. Bu durumda, kaçış odası AI programı tarafından geliştirilen ve Oyun yöneticisi tarafından başlatılan bir ses dosyası tarafından açıklanacaktır. Ses dosyası oynatılırken sessiz olunacaktır. Ses dosyasını (replikler, ses kullanımıyla ilgili detaylar, giriş ve daha fazla bilgi) bu bağlantıda bulabilirsiniz:
<https://suno.com/s/wVMimLERFKAhJqZH> Bir Oyun Yöneticisi olarak başlangıçtan itibaren dahil olmak isteyenler ise metnin görselini kullanabilir.



SCAN

Ses kaydından sonra da katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 60 dakikaları olduğunu bildirin.

[Aşağıdaki talimatları verin](#) (bu odada AI-tarafından oluşturulan şarkıyla verilecek):

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

- **Güvenlik kurallarına uyun.** Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- Her şeyden önce, bu **deneyimin tadını çıkarmayı** unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

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

3.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

3.3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılar bir **yapay zeka sistemi** tarafından karşılanır ve oda mükemmel biçimde çalışan bir sanal ortam olarak tanıtılır. Sisteme güvenmeleri ve talimatlarını takip etmeleri istenir.
AI tarafından yaratılmış şarkı hoparlörde çalarken odanın havası hazırlanır ve kontrollü bir gerçeklik ortamı oluşturulur.
 2. Katılımcılar **“Perfect Feed” (Mükemmel Akış) aşamasına** girer ve basılı sayfalar veya dijital cihazlar üzerinde sunulan haber akışları/gazete makalelerinin bulunduğu merkezi etkileşim alanına yönlendirilir. İlk bakışta başlıklar ve tarihler güvenilir ve profesyonel görünmektedir. Her başlıkta yayın tarihini temsil eden görünür bir sayı bulunmaktadır. Katılımcılar tekrar eden tarihleri belirleyip sayıları çıkardıklarında ilk sayısal kodu (5264) elde ederler.
 3. Katılımcılar, odada bulunan dizüstü bilgisayar veya tableti kullanarak ilk sayısal kodu (5264) sistem arayüzüne girerler:
<https://scrollproject.my.canva.site/reality404untitled-app>
- 

SCAN
4. Doğru kod girildiğinde sistem beklenmedik şekilde tepki verir. Ekran bozulur (glitch efekti oluşur), odadaki ışıklar değişmeye başlar ve yapay zekâ sesleri veya müzik parçalanmış ve bozulmuş bir hal alır. Oda artık **“Glitch Zone” (Glitch Bölgesi)** hâline gelir. Tüm bu süreç Oyun Yöneticisi tarafından kontrol edilir.
 5. Daha sonra katılımcılara içinde gizli unsurlar barındıran bir görsel galerisi sunulur. Katılımcıların görevi, hangi görsellerin gerçek hangilerinin yapay olarak oluşturulduğunu belirlemektir. Her gerçek görsel gizli bir unsur içerir; örneğin görünür bir sayı, sayılabilir bir nesne ya da bir rakamı ortaya çıkaran QR kod parçası gibi. Bazı görsellerde ise yalnızca dikkat dağıtıcı rastgele unsurlar bulunmaktadır. Bu görev sırasında katılımcılar kendilerine verilen telefonu (M4) kullanırlar. Telefonun kilidini açmak için dizüstü bilgisayara girdikleri aynı kodu kullanmaları gerekir. Gerçek görseller doğru şekilde belirlenip ortaya çıkan sayılar toplandığında

katılımcılar ikinci sayısal kodu (745) elde ederler. Bu kod, bir kutunun üzerindeki asma kilidi açmak için kullanılır.

6. Kutuyu açtıklarında içeride bilgisayar veya sistem çıktısına benzeyen basılı sistem belgeleri bulurlar. Belgelerde programlama parçaları, semboller ve kodlar yer almaktadır. Katılımcılar bu unsurları belirleyip yorumlayarak üçüncü sayısal kodu (666) çıkarırlar ve bu kod yeni bir kutuyu açar.
7. Yeni kutu açıldığında katılımcılar, kendilerine kısa bir sistem mesajı gösterecek bir yapboz ile karşılaşır: **“DATA INCOMPLETE” (VERİ EKSİK)**. Yapbozu tamamladıklarında ayrıca bir şifreleme kodu bulmaları gerekir. Bu kod doğru şekilde çözüldüğünde oyunun bir sonraki aşamasına erişim sağlar.
8. Yapboz ve cipher kodu tamamladıktan sonra katılımcılar, oyunun son aşamasına geçerler. Yapay sistem yavaşça kaybolur ve oda daha sakin, daha doğal bir atmosfere dönüşür. Işıklar ve sesler daha sıcak bir hâl alır; burası artık **“Real World”** aşamasıdır.
9. Bu aşamada katılımcılara haber raporları, özetler veya analitik metinler gibi gerçek dünya materyallerine benzeyen basılı bilgi dokümanları sunulur. İlk bakışta bu belgeler eksiksiz ve güvenilir görünür; ancak daha dikkatli incelendiğinde bilerek eksik bırakıldıkları anlaşılır. Bazı metinlerde önemli cümleler veya bilgiler eksiktir, bazılarında ise açık kaynaklar ya da bilgi kökenleri bulunmamaktadır.
10. Katılımcılar öncelikle hangi bilgilerin eksik olduğunu belirlemeli ve eksik parçaları doğru şekilde eşleştirerek metinleri tamamlamalıdır. Eksik parçalar, önceki materyallerin arka yüzlerinde UV kalemle yazılmış hâlde bulunur. Belgeler yeniden oluşturulduktan sonra katılımcılara tamamlanan belgelerle ilgili birkaç farklı sonuç veya yorum sunulur. Bu sonuçlardan bazıları *yanıltıcı, aşırı basitleştirilmiş veya duygusal olarak* manipülatiftir. Katılımcılar tartışma ve ortak karar verme yoluyla, bilgiyi çarpıtmadan en doğru şekilde yansıtan sonucu seçmelidir. Doğru sonuç seçildiğinde bir ses efekti eşliğinde son mesaj ortaya çıkar ve böylece kaçış odası başarıyla tamamlanmış olur. (Bu mesaj Oyun Yöneticisi tarafından da okunabilir.)
11. Oyun tamamlandıktan sonra katılımcılar **kısa bir değerlendirme** oturumuna katılırlar. Bu oturumda deneyimleri üzerine düşünür, dijital ortamlarda güven, algı, yanlış bilgilendirme ve eleştirel düşünme temaları üzerine tartışır.

3.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Takım çalışması oyun boyunca ilerlemenize nasıl yardımcı oldu?

Tartışma:

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

→ Online gördüğünüz bilgiyi ne sıklıkla sorgularsınız?

→ Sizce eleştirel düşünme kişisel bir sorumluluk mudur? Neden veya neden değildir?

- İleride dijital içerik tüketirken neyi farklı yapmayı düşünürsünüz?
- Bu deneyimden sonra “akışı sorgulamak” sizin için en anlama gelir?
- Bu oyun sizin için yararlı mıydı?
- Geliştirmek için önerileriniz / fikirleriniz var mı?

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

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

4. Hiç Bitmeyen Savaş

4.1 Giriş

A) Bağlam

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

B) Odanın görsel sunumu

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

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

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

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

C) Eğitim hedefleri

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

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

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 4-6 katılımcı

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

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

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

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

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

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

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

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

4.2 Adım adım hazırlık

4.2.1 Senaryo

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

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

4.2.2 Oyunun amacı

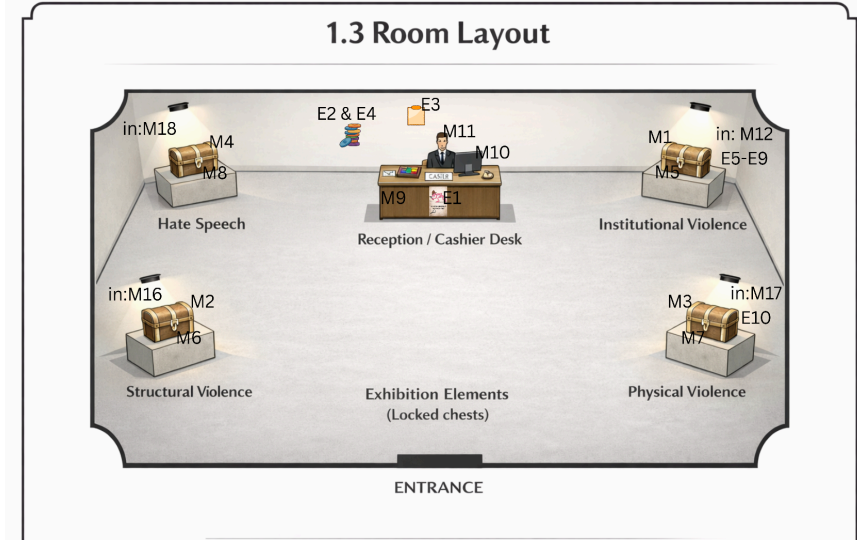
Oyunun amacı, katılımcıların müzede başarılı bir şekilde ilerleyerek kısıtlı sergilere erişmeleri, birbiriyle bağlantılı görevleri çözmeleri ve verilen süre içinde hem online hem de fiziksel ortamlarda ilerlemeleridir. Oyuncuların bilgi toplaması, örüntüleri fark etmesi ve bir alanda keşfettiklerini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

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

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

4.2.3 Oda düzeni

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

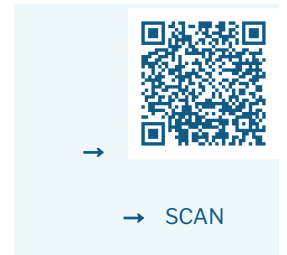


*Kutuların isimlendirilmesi gerekmez, ne olduklarını kendileri tahmin edebilir.

4.2.4 Materyaller

Odada:

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



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

Oyun Yöneticisinde bulunacak materyaller:

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

- M14. Bulmaca çözmeleri gerektiğinde kullanmak üzere Kalem ve kağıt.
- M15 UV Işığı
- M16 Bir kutuyu doldurmak için yeterli kiloda mercimek - 5 tanesinin üzerine siyah kalemle “X” işareti yazılmalıdır.
- M17 Mors Kodu yazılan “kanlı” kağıtlar
- M18 Katılımcı sayısı kadar basılı Nefret Söylemi Testi

Daha önce hazırlanacak materyaller:

- M19 UV kalem
- M20 Siyah Marker

Ek olarak:

Telefon kullanımı:

Katılımcılar kendi telefonlarını **kullanmamalıdır**. Tüm dijital etkileşim karşılaşma noktasındaki bilgisayarda gerçekleşir.

Ses ve müzik:

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

Spotify: <https://open.spotify.com/track/OjuPSJLFnLFim7BK6VzTes?si=763ff3753a204148>



SCAN

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=VvZiluMufTA>



SCAN

Google Drive (İndirilmiş dosya):

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



SCAN

Işıklandırma:

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

Teknik detaylar:

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

Zamanlayıcı:

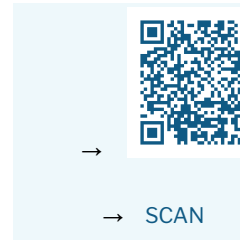
Zamanlayıcı kasiyer tarafından kontrol edilir. Süre, kilit anlarda (örn. “son 30 dakika”, “son 20 dakika”) ya da istendiğinde açıklanır. Toplam süre 45 dakikadır.

4.2.5 Odanın kurulumu

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

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

- Merkezde, karşılama masası (M9) konumlandırılır.
- Bilgisayarı (M10) karşılama masasının üzerine yerleştirin ve çevrim içi 360° müzeyi açın (BAĞLANTI: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + Arka plan müziğini başlatın.



- Pink Panther posteri (E1) resepsiyon masasının ön yüzüne, katılımcılar tarafından net şekilde görülebilecek biçimde yerleştirilir. Posterin arka yüzüne “TEBRİKLER! ODADAN ÇIKMAYI BAŞARDINIZ!” yazılır.
- Kasiyer kostümü (M11) hazırlanır ve Oyun Yöneticisi tarafından giyilir.

2. Dört kutu odanın köşelerine yerleştirilir:

- M1 (Kurumsal Şiddet),
- M2 (Yapısal Şiddet),
- M3 (Fiziksel Şiddet),
- M4 (Nefret Söylemi).

3. Her kutunun yanına ya da üzerine birer kilit yerleştirilir

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

4. Gerekli materyalleri/elementleri kutuların içlerine yerleştirin.

- M1. Kutu 1 (Kurumsal Şiddet)
- M12 Zarf 1
- E5 Göç eden birinin yazılı deneyimi
- M12 Zarf 2
- E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 1
- E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 2

- E6 Parça parça kesilmiş ve karıştırılmış Oturma İzni Başvurusu 3
- M12 Zarf 3 (arkasına birçok kez UV ile yazın: HOŞGELDİNİZ)
- E7 Beyaz Kağıt + UV Mesajı
- M2. Kutu 2 (Yapısal Şiddet)
- M16 Kutuyu dolduracak kadar mercimek
- M3. Kutu 3 (Fiziksel Şiddet)
- M17 ve E8 içinde
- M4. Kutu 4 (Nefret Söylemi)
- E9 içinde

5. Tüm kutuları kapatıp kilitleyin (M1–M4).

6. Renkli jetonları hazırlayın:

- E2, E3 & E4 Oyun Yöneticisinde bulunmalıdır.

7. Zamanlayıcıyı hazırlayın M13. Kasiyer zamanı yönetir ve oyun sırasında sözlü olarak dile getirir.

8. İnternet bağlantısını kontrol edin ve online müzenin yüklendiğinden emin olun.

9. Katılımcılar girmeden, kilitleri, materyalleri ve her şeyin yerini son bir kez kontrol edin.

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

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

4.3 Adım adım uygulama

4.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

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

Oyun Yöneticisi, oyun sırasına kasiyer rolünü oynar.

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



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

- 2. Kutu tamamlanınca 2 jeton verilir (herhangi bir renk)
- 3. Kutu tamamlanınca 2 jeton verilir (herhangi bir renk)
- 4. Kutu tamamlanınca 3 jeton verilir (herhangi bir renk)
- 4. kutu tamamlanınca ve son 3 jeton da onlara verilince, ellerinde 3 kırmızı, 2 sarı, 2 mavi ve 1 beyaz jeton bulunur. Oyun Yöneticisi onlara şu soruyu sorar:
 - **JETON MENÜSÜNÜ GÖRMEK İSTER MİSİNİZ?**
 - (Oyun Yöneticisinde şunlar bulunmalıdır:
 - E2. Karton renkli jetonlar (3 Kırmızı, 2 Sarı, 2 Mavi, 1 Beyaz) (önceki kısımda açıklandı)
 - E3. Jeton Menüsü
 - E4. Farklı renklerdeki jetonlar (Turuncu, Yeşil, Mor ve Pembe). Üzerlerinde kodlar bulunur.
 - Evet dediklerinde, Jeton Menüsü E3 onlara verilir.
 - Ticaret ofisi rolü üstlenen kasiyer, verdikleri jetonların renklerine göre şöyle takasta bulunur:
 - 1 mavi + 1 sarı verirlerse, onlara 1 yeşil jeton verilir
 - 1 sarı + 1 kırmızı jeton verirlerse, onlara 1 turuncu jeton verilir
 - 1 mavi + 1 kırmızı jeton verirlerse, onlara 1 mor jeton verilir
 - 1 kırmızı + 1 beyaz jeton verirlerse, onlara 1 pembe jeton verilir

Yeni jetonlara yazılacak olan mesajlar:

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

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

Önemli "dikkat dağıtma" notu

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

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

4.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

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

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

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

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

Ek talimatlar:

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

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

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

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

4.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

Buraya özel ipuçları eklenebilir:

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

4.3.4 Oyunun seyri

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

- **M1:** Katılımcılar M12.1 zarfını açıp metni okurlar. Ardından M12.2 zarfını açar ve kendilerini kasiyerdan ışığı isteme sonucuna götüreceğ 3 bulmacayı çözerler. Zarfların arka yüzünde yazılı olan “HOŞGELDİNİZ” kelimesini fark eder ve bu kelimeyi kasiyere söylerler.
 - **M2:** Katılımcılar kutuyu açar ve siyah kalıcı kalemle işaretlenmiş 5 mercimek bulurlar. Görevi tamamlamak için mercimekleri kasiyere verirler.
 - **M3:** Katılımcılar kutuyu açar ve içinde çok sayıda kanlı kağıt bulurlar. Kağıtları açtıklarında her birinde bir mors harfi olduğunu keşfederler. Kutunun içinde ayrıca bir mors kod çözücü bulunur.
 - **M4:** Katılımcılar kutuyu açar ve kişi başı bir kağıt alırlar. Bu, “3 Dakika Testi”nin bir versiyonudur. Testi sonuna kadar tamamlayıp kasiyere teslim ederler ve jetonlarını alırlar.
6. Jeton dağıtımı. Kasiyer, çözümleri doğruladıktan sonra tamamlanan kutunun sayısına göre renkli jetonlar verir. Kutuların hangi sırayla tamamlandığı jeton dağıtım kurallarını etkilemez.
 7. Jeton değişim aşaması. Dört kutunun tamamlanmasının ve son jetonların verilmesinin ardından kasiyer, katılımcılara “Jeton Menüsü”nü görmek isteyip istemediklerini sorar. Katılımcılar bu menüyü kullanarak temel renkli jetonları yeni renklerle değiştirebilir. Tüm değişimler kasiyer tarafından onaylanmalıdır.
 8. Final çözümü. Değişim süreci boyunca katılımcılar çeşitli jetonlar elde eder; özellikle pembe jeton, kaçış odasının son anahtarını temsil eder. Bu jetonun üzerinde sayısal bir kodlama bulunur ve katılımcılar bu kodu Pembe Panter posterindeki [ipucuyla](#) çözerler.
 9. Katılımcılar karşılama noktasını gözlemleyip renk ile Pembe Panter posteri arasındaki bağlantıyı tekrar kurarak oyunun son adımını keşfederler. Posterin çevrilmesiyle tebrik mesajı ortaya çıkar ve kaçış odasının başarıyla tamamlandığı anlaşılır.
 10. Oyunun sonu. Kasiyer, kaçış odasının tamamlandığını doğrular ve katılımcıları değerlendirme aşamasına davet eder.

4.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

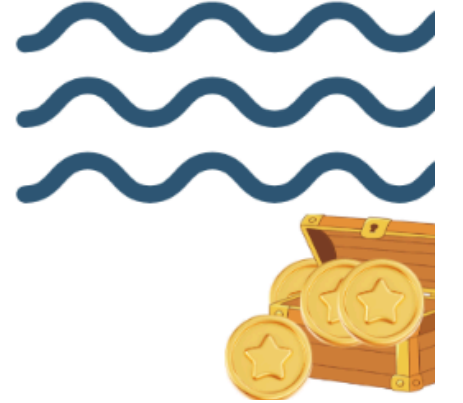
Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

Eğitim konusuna özgü sorular buraya eklenmelidir.

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

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

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



5. Log Out Operasyonu

5.1 Giriş

A) Bağlam

“Log Out Operasyonu” odası, barış kültürü eğitiminin dijital boyutuna odaklanarak, online şiddet şekilleri olarak nefret söylemi ve siber zorbalığa odaklanır. Dijital ortamlarda barışçıl şekilde birlikte var olabilmek, kelimelerin, empatinin ve çatışma oluşturmada yanıt verebilmenin gücü konusunda bilinçli olmaya dayanır. Bu odada katılımcılar, dijital dayanıklılıklarını, duygusal farkındalıklarını ve daha saygılı ve yapıcı online iletişim becerilerini güçlendirir.

B) Odanın görsel sunumu

Oda ilk etapta kapkaranlıktır. İki temel alan vardır.

Dijital köşe: Yalnızca küçük bir masa lambasıyla aydınlatılan bir masa. Masanın üzerinde slideshow görüntüleyen bir bilgisayar ve basılı bir deste kart. Bilgisayarın yanı sıra küçük kilitli bir kutu da var.

Çalışma köşesi: Odanın diğer ucunda bulunan bu masada matematik ödeviyle kalemler bulunur.

"Reality" (Gerçeklik) Rafları: Karanlıkta gizlenmiş bir raf ünitesi ya da kitaplık. Yalnızca ışıklar açıldığında görülecek olan birçok başarı simgesiyle (kupalar, madalyalar, fotoğraflar) doludur.

C) Eğitim hedefleri

- Genel bir tatsızlık ile nefret söylemini ayırabilmek.
- Siber zorbalık ile nefret söyleminin mental sağlık üzerindeki etkisini anlayabilmek.
- Baş etme mekanizmaları ve “offline” gerçeklikle özdeşerin önemini anlamak.
- Dijital dayanıklılık ve olumlu iletişimi pratik etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 14-19

Önerilen kişi sayısı: 4-6 katılımcı

Grup profili: Gençlik grupları, sınıflar veya youth exchange katılımcıları.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Alan, kolay ve güvenli hareket etmeye imkan verecek şekilde; katılımı zorlaştırabilecek engeller veya dar geçitler olmadan düzenlenmiştir. Tüm önemli öğeler ek çaba gerektirmeden kolayca erişilebilecek yerlere yerleştirilmiştir. Açık talimatlara, materyallerin kolay kullanımına ve etkinlik boyunca tüm katılımcıların güvenliğine özel önem verilir.

Kaçış odası, işitme engelli, görme engelli katılımcılar ve tekerlekli sandalye kullanıcıları dahil farklı ihtiyaçları olan kişiler için erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır; böylece herkes eşit biçimde katılabilir. Tüm sesli içerikler için yazılı metin sürümü de sunulur; böylece katılımcılar deneyimi hem okuyarak hem dinleyerek takip edebilir. Tüm yazılı materyaller,

daha büyük ve daha okunaklı yazı boyutları kullanılarak görme engelli katılımcılara uyarlanır ve okunmaları kolaylaştırılır.

Etkinlik esnektir ve her grubun ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir. Amaç yalnızca erişim sağlamak değil, aynı zamanda aktif katılımı desteklemektir; böylece herkes kapsayıcı ve eşit bir şekilde katkıda bulunabilir, keşfedebilir ve deneyimin tadını çıkarabilir.

5.2 Adım adım hazırlık

5.2.1 Senaryo

Işıklar söndüğünde ve yalnızca kelimeler kaldığın ne olur?

Her şeyin bağlantılı olduğu bir dünyada, şakayla zararın, fikirle saldırının arasındaki çizgi gitgide incelik. Bazen yalnızca bir yorum. Bir mesaj. Bir tıklama. Bu hikaye sizi hiçbir şeyin aslında olduğu gibi görünmediği ve her sözün düşündüğünüzden daha çok ağırlığa sahip olduğu bir yere götürecektir. Bu deneyim, sorumluluklarla, tercihlerle, eğlendiren ve zarar veren arasında farkı tanıyabilme cesaretiyle ilgili sorular yöneltir.

Yaşadıkları dünyayı ve içinde rollerini daha iyi anlamak isteyen gençler için tasarlanan bu oda, hazır cevaplar sunmaz. Karşı çıkar, kışkırtır ve değerlendirme için alan açar. Çünkü dijital dünyada herkesin bir sesi var. Tek bir soru var – sen sesini nasıl kullanacaksın?

5.2.2 Oyunun amacı

Katılımcılar, özdeğer hakkındaki gerçeği bulmak için **siber zorbalık** ve dijital gürültü katmanları arasında ilerlemek zorundadır. Işıkları yakıp gerçek değerlerinin çevrimiçi yorumlarda değil, gerçek hayattaki başarılarında ve anılarında yattığını ortaya çıkarmak için dijital klasörlerin kilidini açmaları, **nefret söylemini sahte haberlerden** ayırt etmeleri ve gerçek dünyadaki yeteneklerini kanıtlamaları gerekir.

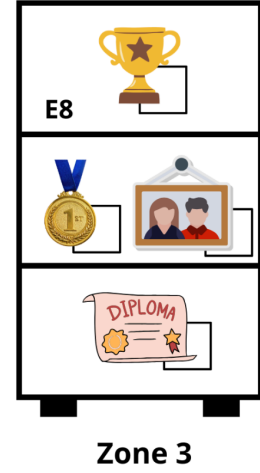
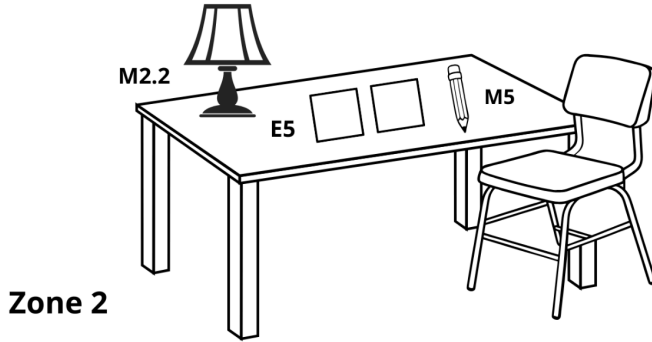
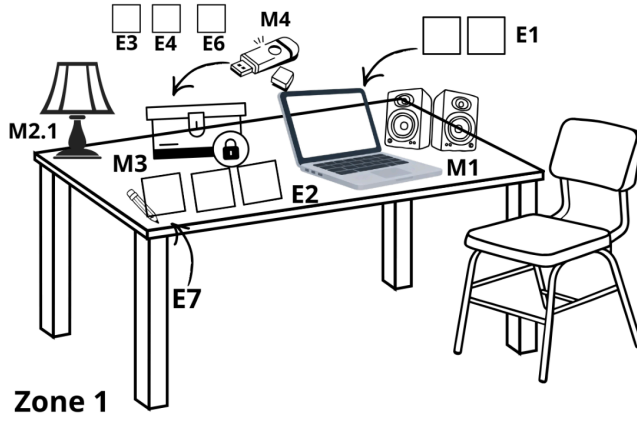
5.2.3 Oda düzeni

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

Giriş / Alan 1: Lamba ve bilgisayar bulunan masa (Dijital Köşe).

Alan 2: Lamba ve matematik problemleri bulunan masa (Çalışma Köşesi).

Alan 3: Kupa/madalyaların olduğu raflar (Final Alanı).



5.2.4 Materyaller

- M1. Bilgisayar ve hoparlörler (video ve ses dosyaları bilgisayarda hazır olmalı).
- M2. 2 masa lambası.
- M3. 725 kodlu küçük kilitli kutu.
- M4. USB belleği.
- M5. Kalemler.

Ek olarak:

Zamanlayıcı odada **görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

5.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M11) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

Alan 1 Kurulumu: Lamba ve bilgisayar bulunan masa

1. Odanın tamamen karanlık olduğundan emin olun (panjurlar kapalı, ana ışıklar kapalı).
2. Masadaki lambayı (M2.1), laptopu ve hoparlörleri (M1) açın.
3. Nefret yorumları içeren videoyu (E1) başlatın.
4. Döngü halinde devam eden ses dosyasını oynatın (E1). Sesi duyulacak bir şekilde ama kulak tırmalamayacak bir şekilde ayarlayın
5. Kart destesini (E2) masaya, kutunun yanına (M3) yerleştirin. “Nefret Söylemi”ni yansıtan kartlardaki (E2) sayıların kutudaki (M3) kombinasyonla aynı olduğundan emin olun.
Ayrıca, basılı Mors kodu alfabesini (E7) bilgisayarın yanına yerleştirin ki katılımcılar telefonlarını kullanarak vakit kaybetmesin. Not alabilmek için kağıdın yanına bir kalem yerleştirin.
6. USB belleğine (M4) pozitif söylemler klasörünü (E3) ekleyin. İlk açılması için ilk sırada olduğundan emin olun. Klasör adını “Önce beni aç” koyabilirsiniz
7. Aynı USB’ye (M4) 360° odası (E4) için linki koyun. 360° odalı dosyanın adı Derin Düşünce’dir
8. Aynı USB belleğe gizli bir klasör yerleştirin ve adını SON_GERÇEK koyun. Klasörün içine word metnini (E6) yerleştirin.

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

Yöntem 2: Batch Script kullanın 1. Batch Dosyasını oluşturun:

Notepad’i açın. Sağlanan Batch script’ini kopyalayıp yapıştırın

Batch Script Kodu: <https://pastebin.com/x2bPxUys> Şifre- 5913 “Save as type” menüsünden “All Files” seçeneğini seçerek dosyayı “Locker.bat” olarak kaydedin. 2. Klasörü Kilitleyin: İki kez tıklayarak Locker.bat dosyasını çalıştırın. Görüntülenen yeni “Locker” klasörüne, korunmasını istediğiniz tüm dosyaları yerleştirin. Locker.bat’ı yeniden çalıştırın, dosyayı kilitlemek için ‘Y’ye ve ardından Enter’a basın. 3. Klasörün Kilidini açın: Locker.bat’ı çalıştırın ve şifreyi girin, dosya görünecektir.



SCAN



SCAN

9. Kombinasyon kodunu, nefret söylemi kartlarının (E2) üzerindeki sayılara eşleşecek şekilde düzenleyin.
10. USB belleğini (M4) kutunun içerisine (M3) yerleştirin ve kilitleyin.

Alan 2 kurulumu - Ödevin bulunduğu masa

11. Katılımcılar için matematik çalışma kağıtlarını (E5), kalemleri (M5) ve lambayı (M2.2) başka bir masaya yerleştirin.

Alan 3 kurulumu: Final Alanı

12. Kupaları, madalyaları ve fotoğrafları dolaptaki raflara (E8) yerleştirin. Mesajlar bu objelerin arkasına saklanacaktır. Kupaların arkasına: “Nefret yaymayan bir galip ol”, madalyaların arkasına: “Birinin online platformlarda güvenli hissetme sebebi ol!”, Aile fotoğrafının arkasına: “En iyi destek size değer verenlerden gelendir”, diplomanın arkasına: “Tebrikler! Kaçış odasını başarıyla tamamladınız. Ekip çalışması, iletişim ve eleştirel düşünce becerilerinizi gösterdiniz ve saygının, empatinin ve sorumlu davranmanın önemini (hem gerçek hayatta hem online olarak) öğrendiniz. Her zaman yücelten ses olun, yıkan ses değil.”

Oda karanlıkken, kolayca görünmemelerine dikkat edin. Yalnızca ana ışıklar açılınca görünmelidirler.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 12'ye kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

5.3 Adım adım uygulama

5.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun başlamadan önce Oyun yöneticisi, Kaçış odalarının temeli hakkında **kısa ve net bilgi vermelidir. Burada takım çalışmasının** öneminden bahsetmeli **ve aktif katılımı** teşvik etmelidir. **Oyunun** temel kurallarını tanıtmalı ve katılımcıların nasıl yardım isteyebileceğini açıklamalıdır. Talimatlar **kısa, anlaşılır ve motive edici olmalı**, katılımcılar da böylece oyuna rahat ve ilgili bir şekilde giriş yaparlar.

Oyun yöneticisi, odayı **kontrol etmelidir.**

Ses Kontrolü: Oyun yöneticisi, otomatik olarak başlamaması durumunda sesli talimatları ("**Her rahatsız edici söz...**") başlatmalıdır.

Işıklandırma Kontrolü: En kritik rol, en **sondadır.** Katılımcılar son mesajı okuduğunda "Etrafına bak" oyun yöneticisi ana ışığı açarak, kupaları ve olumlu objeleri açığa çıkarır.

5.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

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

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

5.3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları gözlemlemeli ve onlara bazı ipuçları veya püf noktaları vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda,

duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

- Kartlar için ipuçları: "Kartları dikkatlice oku. Hangileri gerçekten nefret söylemi içerir? Yalnızca onlar önemlidir."
- Mors kodu için ipucu: "Bu ses düzeni... noktalar ve çizgiler. Acaba bir yerde anahtar var mı?"
- Matematik için ipucu: "Bazen çözüm dijital değildir. Çalışacak bir yer için fiziksel odaya bakınız."
- Haberler için İpucu: "Kaydırılan metni okuyun. Manşeti tanıma eşleştirin."

5.3.4 Oyunun seyri

1. Giriş: Oyun başlamadan önce Oyun yöneticisi, Kaçış odalarının temellerini kısa ve net bir şekilde açıklamalı, takım çalışmasının önemini vurgulamalı ve aktif katılımı teşvik etmelidir. Ayrıca oyunun temel kurallarını tanıtmalı ve gerektiğinde oyuncuların nasıl yardım isteyebileceğini açıklamalıdır. Talimatlar kısa, anlaşılır ve motive edici olmalı, böylece katılımcılar oyuna rahat ve istekli bir şekilde başlayabilmelidir. Oyuncular karanlık odaya girer. Dizüstü bilgisayarda nefret söylemi içeren bir video görür ve hakaret içeren ses kayıtlarını duyarlar.
2. İpucu: Videoda şu mesaj görünür: "**Her rahatsız edici söz ve ifade nefret söylemi değildir.**" Bu mesaj onları masadaki kartlara yönlendirir.
3. Kart Bulmacası: Oyuncular kartları inceler. Gerçek nefret söylemi içeren kartların üzerinde sayılar vardır. Bu sayılar doğru sıraya dizildiğinde şifre ortaya çıkar.
4. Kutu ve USB: Oyuncular şifreyi kullanarak küçük kutuyu açar ve içinden bir USB bellek çıkarırlar.
5. Pozitif Klasör: USB'yi dizüstü bilgisayara takarlar. İçinde olumlu yorumlar ve internet ortamında destekleyici davranış örnekleri bulunan bir klasör vardır. Videodaki bir metin, bir sonraki klasörü açmaları için ipucu verir ve bu klasör 360° bir fotoğrafı (Çevrimiçi Oda) başlatır. İpucu: "Yüzeye bakma; derin düşüncelere dalmalısın. Klasörlerin arasında gizlenen çıkış bağlantısı etkinleştirilmeyi bekliyor.". 360° fotoğrafın bulunduğu klasörün adı: Deep Thought (Derin Düşünce).
6. 360° Oda: Bu dijital odada oyuncular farklı noktalara dağılmış simgeler görürler (YouTube, Instagram, Oyun, Messenger, TV kanalı).
7. YouTube'a tıklandığında altında nefret yorumları bulunan bir video açılır.
8. Instagram'a tıklandığında altında nefret yorumları bulunan bir fotoğraf açılır.
9. Messenger'a tıklandığında bir "arkadaştan" şu mesaj gelir: "**Senin hakkında hakaret ettikleri bir grup sohbeti kurmuşlar. Sana tembel diyorlar, hiç ödev yapmadığını ve basit matematik problemlerini bile çözemediğini söylüyorlar.**"
10. Oyun simgesine tıklandığında, altında nefret yorumları bulunan bir oyun görüntüsü açılır.

11. Katılımcılar mevcut üç simgenin tamamına (YouTube, Instagram ve Oyun) tıkladıktan sonra Morse koduyla yazılmış bir talimat ortaya çıkar.
İpucu: “Bu ses düzeni... noktalar ve çizgiler. Acaba bir yerde anahtar var mı?”
12. Morse kodunun çevirisi: **ÖDEVİNİ YAP.**
13. Mesaj çözüldükten ve “**ÖDEVİNİ YAP**” ifadesi girildikten sonra yeni bir ipucu verilir: “**Bazen çözüm dijital değildir. Çalışmak için fiziksel odada bir yer ara.**”
14. Matematik Görevi: Katılımcılar odanın diğer ucundaki masayı bulmalıdır. Oradaki matematik problemlerini çözerler. Çözüm, 360° odadaki bir sonraki adımı açacak sayısal kodu verir ve şu ipucunu alırlar: “Bir sonraki ipucu için bugünün haberlerine bakmalısın. Bu odadaki televizyonu bul ve tıkla.”
15. 360° odadaki dizüstü ekranında katılımcılar TV simgesine tıklar ve haberlerin gösterildiği küçük bir pencere açılır. Başlıklar bir teleprompter gibi aşağıdan yukarıya doğru akar. Katılımcılar, buldukları kartlardaki ipuçlarını kullanarak belirli haberleri uygun nefret söylemi türleriyle eşleştirmelidir.
16. Son Klasör: Haberleri doğru eşleştirmek, 5913 şifresini ve USB’deki gizli bir klasörü açmaları için ipucunu ortaya çıkarır: “**BAŞARILI! Şifre kabul edildi. USB sürücüsünde gizli izin görünür oldu: [SON_GERCEK]. Devam etmek için lütfen açın.**”
17. Mesaj: Gizli klasör şu olumlu ifadeleri içerir: “Her insan değerlidir,” “Nefrete nefretle karşılık verme,” “Çevrendeki iyilikleri görmeye çalış,” “Şimdiye kadar başardıklarımıza bak.”
18. Final: Son talimat şudur: “**Etrafına bak.**” Bu anda Oyun Yöneticisi ana ışıkları açar. Raflar ortaya çıkar; madalyalar, kupalar, diplomalar, aile fotoğrafları ve bunların arkasındaki mesaj görünür — tüm bunlar oyuncuların gerçek hayattaki değerlerini kanıtlamaktadır.

5.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

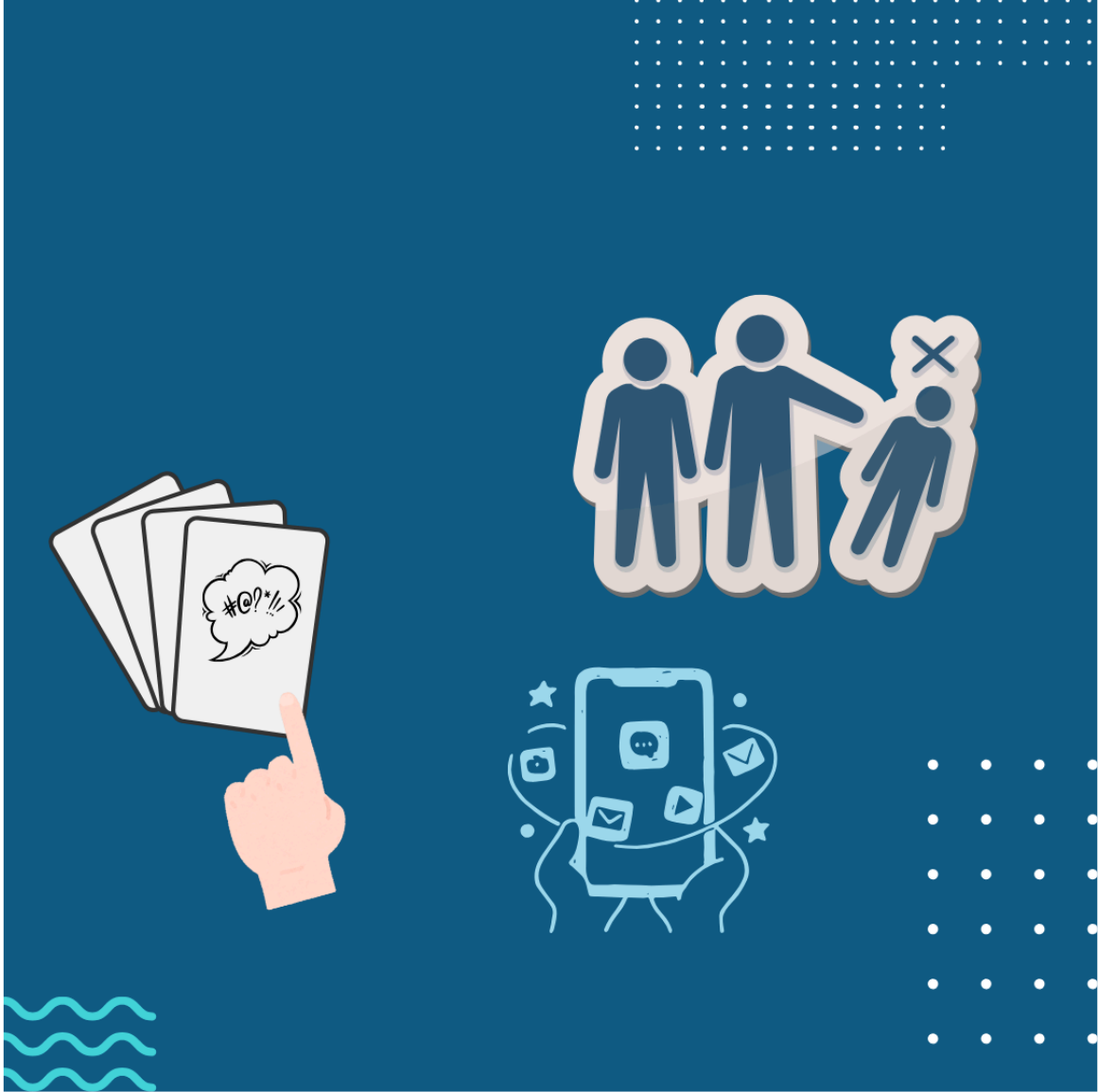
Sorular:

- Hakaret içeren sesler size nasıl hissettirdi?
- “Rahatsız edici kelimeler” ve “nefret söylemi” arasında ayırım yapabilmek neden önemlidir?
- Son görev, fiziksel başarıları bakmayı gerektirir. Ekrandan kopup gerçek yaşama bakmak neden önemlidir?

→ “Pozitif klasör” konseptini, sosyal medya kullanımımıza nasıl uygulayabiliriz?

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

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



6. İç Gölgelelerin Evi

6.1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, “İç Gölgelelerin Evi”, barış inşasının içsel boyutuna, yani **Duygusal Zekaya** odaklanmaktadır. Oda, kişinin önce kendi duygularını anlamadan ve yönetmeden, ayrıca en yakınındaki insanların gizli duygusal ihtiyaçlarını fark etmeden başkalarıyla barış inşa edemeyeceği düşüncesi üzerine kurulmuştur.

B) Odanın görsel sunumu

Oda, insan zihnini temsil eden metaforik bir **aile evi** olarak tasarlanmıştır. Atmosfer, karanlık ve gizemden açıklığa ve aydınlanmaya doğru dönüşür.

Alan 1 (Giriş/Merdivenler): Zifiri karanlık. Bu alan bilinçaltını ve bilinmeyene duyulan korkuyu temsil eder.

Alan 2 (1. Kat – Mutfak/Oturma Odası): Kaotik ama ev ortamını yansıtan bir alan. Yemek pişirme gereçleri ve kırık eşyalarla dolu bir masa, günlük ham duyguların ve çatışmaların “karmaşasını” temsil eder.

Alan 3 (2. Kat – Koridor): Portrelerle dolu galeri benzeri bir alan. Bu bölüm, dünyaya sunduğumuz yüz ile içsel gerçekliğimiz arasındaki farkı temsil eder.

Alan 4 (Çatı Katı): İçinde bir ayna bulunan düşünsel bir alan. Bu bölüm, kişinin kendini fark etmesini ve nihai aydınlanma anını temsil eder.

C) Eğitim hedefleri

- **Belirli duygusal tetikleyicileri** (pasif agresif davranışlar, öfke) ve sakinleştirici yöntemleri (derin nefes alma, özür dileme) tanımlamak.
- “Kırılmış” ya da zorlayıcı duygusal deneyimlerin, doğru şekilde işlendiğinde **kişiyi daha güçlü** ve daha değerli hâle getirebileceğini anlamak.
- Öfke, sessizlik veya sürekli gülümseme gibi **yüzeyde görünen davranışların** ötesine bakarak, bunların altında yatan gerçek ihtiyacı (korku, yalnızlık, sevgi ihtiyacı) keşfetmeyi öğrenmek.
- Kişinin duygusal iyi oluşundan nihai olarak **kendisinin sorumlu olduğunu** fark etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 4-6

Grup profili: Psikolojiye, kişisel gelişime ilgi duyan gençler veya iletişim ve duygusal bağ kurma odaklı takım çalışması deneyimi arayan gruplar.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Alan, kolay ve güvenli hareket etmeye imkan verecek şekilde; katılımı zorlaştırabilecek engeller veya dar geçitler olmadan düzenlenmiştir. Tüm önemli öğeler ek çaba gerektirmeden kolayca erişilebilecek yerlere yerleştirilmiş, başlangıçta yerde yapılması

planlanan görevler daha erişilebilir olmaları için masaya taşınmıştır. Açık talimatlara, materyallerin kolay kullanımına ve etkinlik boyunca tüm katılımcıların güvenliğine özel önem verilir.

Kaçış odası, farklı ihtiyaçları olan kişiler için erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır; işitme engelli, görme engelli katılımcılar ve tekerlekli sandalye kullanıcıları dahil herkes eşit biçimde katılabilir. Görevler ve talimatlar sese bağlı değildir ve tüm önemli bilgiler görsel formatta sunulur. Tüm yazılı materyaller de daha büyük ve daha okunaklı yazı boyutları kullanılarak görme engelli katılımcılara uyarlanır ve okunmaları kolaylaştırılır.

Etkinlik esnektir ve her grubun ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir. Amaç yalnızca erişim sağlamak değil, aynı zamanda aktif katılımı desteklemektir; böylece herkes kapsayıcı ve eşit bir şekilde katkıda bulunabilir, keşfedebilir ve deneyimin tadını çıkarabilir.

6.2 Adım adım hazırlık

6.2.1 Senaryo

EVE HOŞ GELDİN. BURADAN AYRILABİLECEK MİSİN?

Dışarıdan bakıldığında burası mükemmel bir aile evi gibi görünmektedir. Çimler yemyeşildir ve ışıklar sıcak bir atmosfer yaymaktadır. Ev sahibi sizi dostça bir gülümsemeyle karşılar, ancak bir şeylerin ters gittiğini hissedersiniz.

Klik. Kapı kilitlenir. Ev sahibi size bakar ve şöyle der:

“Bu ev mükemmel görünüyor, ama karanlık bir sır saklıyor. Eğer buradan çıkmak istiyorsanız, içeride ne olduğunu ortaya çıkarmalısınız.”

Çıkışa Giden Yol:

TAM KARANLIK: *Yolculuğun karanlıkta başlar. Hiçbir şey göremezsin—ilerlemek için diğer duyularını kullanmak zorundasın.*

DAĞINIK MUTFAK: *Evin kalbi tamamen dağınıktır. Kaosun içinde gizlenmiş ipuçlarını bulabilir misin?*

AİLE MASKELERİ: *Bu aile gerçek yüzlerini saklıyor. Bir sonraki kapıyı açmak için onların kim olduğunu ortaya çıkarman gerekiyor.*

ÇATI KATI: *Son oda. Buradan çıkmak için kaçmayı bırakıp kendi korkularınla yüzleşmelisin.*

45 dakikan var. Gizemi çözüp kaçabilecek misin, yoksa bu “mükemmel” evde kalmaya devam mı edeceksin?

SAAT BAŞLIYOR. HAZIR MISIN?

6.2.2 Oyunun amacı

Katılımcılar, **insan zihnini temsil eden** bir ev metaforu üzerinden ilerleyerek kendi “gölgelerini” (işlenmemiş duygularını) aydınlatmak ve duygusal olarak daha gelişmiş bireyler olarak çıkışa ulaşmak zorundadır. **Duygusal düzenleme, empati ve öz-farkındalık** temalarına dayalı bulmacaları **çözerek** son anahtara ulaşırlar. Bu anahtar, nihai farkındalığı temsil eder: kendilerini kurtarma gücünün aslında kendi ellerinde olduğu gerçeği.

6.2.3 Oda düzeni

Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın

tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:

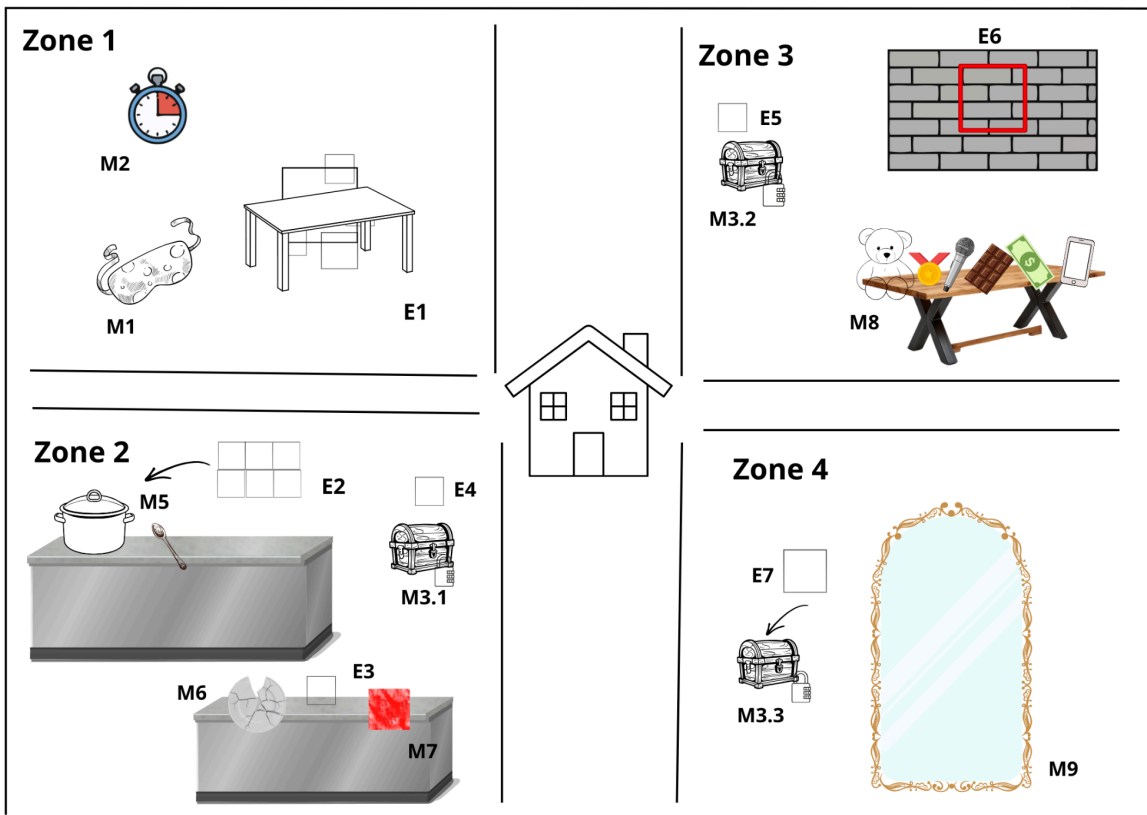
Oda, “alanlara” ayrılmış **tek** bir büyük alan olabilir ya da mevcutsa fiziksel olarak ayrı odalardan oluşabilir.

Alan 1: Giriş alanı – Tamamen karartılabilir (blackout) bir alan olmalıdır.

Alan 2: Mutfak/Oturma odası düzeni – Bir masa kurulumu içeren, mutfak ve yaşam alanını temsil eden bölüm.

Alan 3: Koridor alanı – Emoji görsellerinin bulunduğu resimlerle/duvar düzeniyle temsil edilen bir bölüm.

Alan 4: Çatı katını temsil eden, daha izole bir köşe ya da son istasyon alanı. Bu bölümde bir ayna bulunur ve nihai farkındalık / kendini görme temasını temsil eder.



6.2.4 Materyaller

Genel:

- M1: Gözbağları (her katılımcı için).
- M2: Zamanlayıcı (45 dakika).
- M3: Kilitli üç kutu (Şu şekilde etiketlenmeli: "1. KAT", "2. KAT", "ÇATI KATI").
- M4: 3-sayı kilitler (ya da kod doğrulamak için yöntemler). Kilit 1 – kod 421, Kilit 2 – kod 973, Kilit 3 – kod 528

Alan 2 (Mutfak):

- M5: Tencere ve tahta kaşık.
- M6: Üzerinde altın bir “7” bulunan büyük kağıt tabak. Bulmaca oluşturmak için 5-6 parça oluşacak şekilde kesin.
- M7: Kırmızı şeffaf folyo.

Alan 3 (Koridor):

- M8: 6 Obje:
 - Madalya (arkasında 5 sayısı).
 - Telefon (arkasında 2 sayısı).
 - Oyuncak Ayı (arkasında 8 sayısı).
 - Mikrofon
 - Banknot (Dolar, Euro ya da ülkenizin para birimi)
 - Çikolata

Alan 4 (Çatı katı):

- M9: Ayna.

Ek olarak:

Arka planda, evin temasıyla uyumlu şekilde **gizemli ve atmosferik bir ambiyans** sesi çalmalıdır. Mobil telefon kullanımı **serbesttir**; çünkü tetikleyicileri (ipuçlarını) taramak ve etkinleştirmek için gereklidir.

Zamanlayıcı **odada görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

6.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M9) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - **DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek** için aşağıdaki adımları izleyin:

Alan 1 Kurulumu:

1. Adım 1 – Odanın tamamen zifiri karanlık hale getirilebildiğinden emin olun.
2. Adım 2 – “Davetiye”nin (E1) 4 parçasını masaya yerleştirin. Bulmacaların karton üzerinde olması, birleştirmeyi kolaylaştırır.
3. Adım 3 – Girişte göz bantlarını (M1) hazır bulundurun.

Alan 2 Kurulumu:

4. Adım 4: Tencere, kaşık ve buruşuk malzeme kâğıtlarını (M5, E2) bir masanın üzerine yerleştirin.
5. Adım 5: Kırık tabak parçalarını (M6) masanın üzerine karışık şekilde yerleştirin.
- Adım 6: “Kırmızı Gözlükler” bulmaca kâğıdını

6. (E3) ve kırmızı folyoyu (M7) masanın üzerine koyun.
7. Adım 7: “1. KAT” kutusunu (Kod: 4-2-1) kilitleyin ve sonraki ipucu/ talimatları (E4) içine yerleştirin.

Alan 3 Kurulumu:

8. Adım 8: Notu (E5) “2. KAT” kutusunun içine yerleştirin.
9. Adım 9: Basılı emoji yüz görsellerini (E6) odanın duvarlarına yerleştirin. 360° odaya giden son tetikleyici en zor bulunacak şekilde konumlandırılmalı; oyuncuların önce diğer tüm görselleri taraması sağlanmalıdır.
10. Adım 10: Objeleri(M8) yakındaki masaya yerleştirin. Arkalarındaki sayıların doğru görsel kodla eşleştiğinden emin olun (5-2-8).
11. Adım 11: “2. KAT” kutusunu 9-7-3 kodu ile kilitleyin

Alan 4 Kurulumu:

12. Adım 12: Aynayı (M9) son alana yerleştirin.
13. Adım 13: Ayna yazısı içeren notu (E7) “ÇATI KATI” kutusunun içine yerleştirin. Adım 14: “ÇATI KATI” kutusunu 5-2-8 kodu ile kilitleyin.

Sıfırlama: Tüm kilitlerin ilgili kodlara (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8) doğru şekilde sıfırlandığından emin olun.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 14'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- -Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- -Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

6.3 Adım adım uygulama

6.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, “Ev Sahibi” rolünü üstlenir. Bu persona **davetkar ama gizemlidir**; hafif melankolik bir tonu vardır ve sanki uzun süredir bu duyguların evi içinde hapsolmuş olduğunu ima eder. Katılımcıları “**dışarıdan**” (ses aracılığıyla) yönlendirir, ancak oyunun başında fiziksel olarak kapıda hazır bulunur.

6.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Oyun yöneticisi: *“İç Gölgelerin Evi'ne hoş geldin. Dışarıdan bakınca kusursuz görünüyor, değil mi? Tıpkı başkalarına görünmeye çalıştığımız gibi. Ama buradan çıkmak için içeride saklananla yüzleşmelisin. Seni buraya kilitleyeceğim, böylece düşünmek için... zamanın olur.”*

Oyun yöneticisi kapıyı kilitler ve ışıkları kapatır (Blackout).

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- **Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin**, özen ve dikkatle davranın.
- **Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın**. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- **Etkili İletişim Kurun**. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını **dinlemek** çok önemlidir.
- **Kaynaklarınızı akıllıca kullanın**. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- Zorluklara çözüm bulmak için **yaratıcı düşünün** ve kalıpların dışında düşünün.
- **Odaklanın**. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye **odaklanın**.
- **Zamanınızı iyi yönetin**. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- **Olumlu ve cesaret verici olun**. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.

- **Gerekirse yardım isteyin.** Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- **Güvenlik kurallarına uyun.** Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçınin. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- Her şeyden önce, bu **deneyimin tadını çıkarmayı** unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşın kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

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

6.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

- **Alan 1 (Karanlık):** Katılımcılar rastgele hareket ediyorsa, onlara şunu hatırlatın: "İletişim kurun. Nerede olduğunuzu birbirinize söyleyin."
- **Alan 2 (Mutfak):** Eğer tencereyle zorlanırlarsa ipucu ver: "İyi bir yemek sadece pozitif içeriklerle olur." Eğer kırmızı karalamalarla zorlanırlarsa ipucu ver: "Öfkenin içinden gerçeği görebilmek için bir filtreye ihtiyacın var."
- **Alan 3 (Koridor):** Eğer hangi nesnenin nereye konacağını bilemezlerse ipucu ver: "Kodları tarayıp onların iç seslerini dinle. Baba aslında kendini daha iyi hissetmek için neye ihtiyaç duyuyor?"
- **Alan 4 (Ayna):** Eğer metni okurlar ama kod kelimesini söylemezlerse sor: "Kime bakıyorsun? Sesli söyle."

6.3.4 Oyunun seyri

1. Etap: Merdivenlerde Karanlık

Merdivenler tamamen karanlık.

Tüm katılımcılar odaya girmeden önce (veya girişte) göz bantlarını takar. Oyun yöneticisi, bir kağıdın (A4) 4 parçasını yere saçar.

Görev: Oyun yöneticisi şöyle der: "Eve girmek için birbirinizi dinlemeyi öğrenmelisiniz. Yerdeki giriş bileti parçalarını bulun. Ben söyleyene kadar göz bağlarını çıkarmak yok."

Katılımcılar sürünerek ve dokunarak kâğıt parçalarını arar. Bulduklarında ellerinde birleştirirler ve ancak bundan sonra göz bağlarını çıkarabilirler.

Karton üzerindeki bulmaca: Kağıtta "**Davetiye**" başlığıyla bir metin basılıdır:

"Gölgelerin Evi'ne hoş geldiniz. Oda sayısı 4'tür. Pencere sayısı 2'dir. Çıkış sayısı 1'dir. Bol şans."

Çözüm: "1. KAT" kutusunun şifresi 4-2-1'dir.

2. 1. Kat: Mutfak ve Oturma Odası (Tanınma)

Katılımcılar kutuyu açar ve 3 bulmaca için talimatları bulur. X-Y-Z kodunu bulmaları gerekir.

Bulmaca 1 (X): *Sakinliğin Reçetesi Hikaye: " Bu tencerede duyguları pişiriyoruz. Bazı malzemeler yemeği bozar (çatışmayı artırır), bazıları ise düzeltir. Sadece ortamı sakinleştirenleri topla."*

İçinde "malzeme" ve ağırlıkları yazılı buruşturulmuş kâğıtlar tencereye atılır:

- Pasif agresiflik (100g)
- Derin nefes alıp vermek (4g)
- Bağırmak (50g)
- 10'a kadar saymak (3g)
- Kapı çarpmak (20g)
- Özür dilemek (2g)

Çözüm: $4 + 3 + 2 = 9$.

İlk sayı 9'dur.

Bulmaca 2 (Y): Kintsugi Tabağı

Kavram: Kintsugi, kırık seramiklerin altınla onarılması sanatıdır; çatlakları saklamak yerine onları vurgular.

Hikaye: *"Bazen baskı altında kırılırız. Ama biz çöp değiliz. Kendimizi yeniden birleştirirsek daha değerli hale geliriz. Sayıyı görmek için kırık olanı bir araya getir."*

Katılımcılar "kırık tabağı" birleştirirler. Birleştirilince, tabaktaki altın çizgiler 7 sayısını oluşturacaktır.

İkinci sayı 7'dir.

Bulmaca 3 (Z): Kırmızı Gözlükler

Hikaye: *"Öfkelendiğinde her şeyi kırmızı görürsün. Öfke gerçeği gizler. Gerçeği görmek için empati filtresini kullan."*

Çözüm: Folyonun içinden bakıldığında kırmızı karalamalar kaybolur ve mavi "3" görünür.

Üçüncü sayı ise 3'tür.

KOD: 9-7-3

3. 2. Kat: "Anılar Koridoru"

Oyuncular 9-7-3 koduyla "2. KAT" kutusunu açar.

İçinden şu not çıkar: *"Her gülümsemenin ardında gömülü bir sır vardır."*

QR kodunu tarayarak maskelenmiş gölgeleri ortaya çıkar. Bu QR kodları AR (artırılmış gerçeklik) deneyimine açılır. Koridordaki gülümseme ikonlarını taradıkça, her biri duygusal zekâ ile ilgili bir kelimeyi açığa çıkarır. Bu parçalar onları "Aile"ye götürür—zamanın köşelerinde sıkışmış olanlara. Onları bulup hikâyelerini dinlemeleri ve hiç söyleyemedikleri yükleri hissetmeleri gerekir.

Oyuncular odadaki tüm gülümseme tetikleyicilerini tarar. Her biri belirli bir duygusal zeka kelimesini ortaya çıkarır. Tetikleyicilerden biri onları 360° sanal bir odaya yönlendirir.

Odaya girdiklerinde üç fotoğraf bulurlar: *Baba, Anne ve Oğul*. Her fotoğraf, ikinci görevin çözümünde kritik olacak tek bir cümle ortaya çıkarır.

Babanın yüzü (Sert/öfkeli görünür): Metin: *"Faturaları ödeyemeyeceğimi düşündüğüm için bağıryorum. Kendimi başarısız hissediyorum."*

Gerekli olan obje: Madalya (tanınmanın/başarının sembolü). Madalyanın arkasında 5 sayısı vardır.

Annenin yüzü (Mutlu/güler yüzlü görünür): Metin: "*Çocuklar için gün boyunca gülerim ama konuşacak kimsem yok diye geceleri ağlarım.*"

Gerekli olan obje: Telefon (iletişim sembolü). Arkasında 2 sayısı vardır.

Ergenin yüzü (Kulaklık takıyor, herkesi görmezden geliyor): Metin: "*Umurumda değilmiş gibi davranıyorum ama aslında birinin bana sarılmasını istiyorum.*"

Gerekli olan obje: Oyuncak ayı (yumuşaklığın/şefkatin sembolü). Arkasında 8 sayısı vardır.

Üç fotoğrafın tamamı bulunduktan sonra oyunculara ek talimatlar verilir: "*Her fotoğraf gizli bir mücadelenin hikayesini anlatıyordu. Şimdi etrafınıza bakın ve sessizce acı çekenlere konfor, tanınma ve ses veren nesneleri bulun. Onlar, çözülmesi imkansız gibi görünen şeyi çözenin anahtarlarıdır.*"

Yakındaki masanın üzerinde 6 obje bulunur. Sayısı bulunan 3 doğru obje ve 3 yanlış obje.

Görev: Katılımcılar doğru objeyi doğru kişiyle eşleştirmelidir. Madalyayla baba, telefonla anne ve oyuncak ayıyla oğul eşleştirilmelidir.

KOD: 5-2-8

4. 3. Kat: "Çatı Arası"

Oyuncular 528 koduyla "Çatı Katı" kutusunu açar.

İçinden sadece garip yazıları olan tek bir kağıt çıkar ve odada Ayna'yı bulmaları istenir.

İpucu: *AYNAYA BAKINCA GÖRDÜĞÜNÜZ KELİME ANAHTAR'DIR.*

Mesajı bir kağıda, ters bir şekilde yazın (aynadaki terslik gibi). Bunun en kolay yolu, siyah marker ile ince bir kağıda yazmak, ters çevirmek ve görüneni kopyalamaktır. Bu sizin "ayna yazınız" olacak.

Metin: "*Sizi kurtarabilecek tek kişi, şu anda size bakıyor.*"

Katılımcılar, okuyabilmek için yazıyı aynanın önüne koyarlar. Son cümle anahtarın aynada gördükleri şey olduğunu söyler.

Aynaya bakarlar -> **KENDİLERİNİ** görürler.

Oyun yöneticisi sorar: "*Evden çıkmak için gereken anahtar kimdir?*"

Katılımcılar "**Ben**" diye cevap vermelidir.

"BEN" cevabını verdiklerinde, Oyun yöneticisi odanın ışığını açar (eğer karanlıksa) ya da zafer dolu, neşeli bir şarkı başlatır.

6.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

→ *Karanlıkta çalışmak nasıldı? Takım arkadaşlarınıza güvendiniz mi?*

- Mutfakta sizce neden “pasif agresiflik” ağır ama “özür dilemek” hafif bir malzemeydi? Sizce hangisini taşımak daha ağırdır?
- Aile fotoğraflarıyla ilgili olarak: Birinin öfkesini ne sıklıkla korku ya da hüzün yerine acımasızlıkla bağdaştırırız?
- Son mesajda anahtar “Sen”din. Bu günlük yaşamında ve çatışma çözme durumlarında ne demektir?

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

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



7. Kralın Kanunu

7.1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, tarihsel bir perspektifle yoksul kişilerin **ötekileştirilmesini** irdeleyerek oyunun hikayesiyle eğitsel odağı arasında bir bağlantı kurar. Katılımcılar, günümüzün modern toplumlarında hala var olan mekanizmaları yansıtan **kurumsal bariyerlerle** ve **ayrımcılıkla** karşı karşıya gelirler.

B) Odanın görsel sunumu

Oda, bir orta çağ **zindanı ya da hapishane hissi yaratmak için andıran kapalı, basık ve bilinçli** bir şekilde rahatsız edici olmalıdır. Tüm pencereler doğal ışığı önleyecek şekilde kapatılmalıdır. Tercihen meşale ya da mumu andıran sıcak renkli yanıp sönen ışıklar kullanılarak, kontrollü ve loş bir ışıklandırmaya sahip olmalıdır. Odaya gölgeler **hakim** olmalı ve bazı köşeler, belirsizlik veya tedirginlik yaratacak biçimde karanlık bırakılmalıdır.

Zemin, kısmen **samanla kaplıdır**; düzensiz biçimde dağılmış, çuval bezi veya eski kumaş gibi kaba dokularla karışmıştır. Örümcek ağları köşelerden, kapı çerçevelerinden ve alçak tavanlardan sarkarak mekânın terk edilmişlik ve ihmal hissini güçlendirir. Duvarlar çıplak, yıpranmış veya lekeli **görünmelidir**; taş grisi, kahverengi ve siyah gibi soluk, toprak tonları kullanılmalı, temiz veya cilalı hiçbir yüzeye yer verilmemelidir.

Tüm modern nesneler **kaldırılmalı veya gizlenmelidir**. Görünür kablolar, anahtarlar, plastik, modern mobilyalar veya çağdaş semboller, atmosferin bütünlüğünü korumak için saklanmalıdır. Gerekli olan modern unsurlar (kilitler, cihazlar, AR işaretleyiciler) ise parşömen, ahşap, kumaş veya demir benzeri malzemelerle kamufle edilmelidir.

Ses, atmosferin şekillenmesinde kritik bir **rol** oynar. Odayı sürekli bir arkaplan sesi doldurur: duvarların veya zeminlerin içinden gelen uzak fare cıvıltıları, boğuk öksürükler veya görünmeyen mahkumların fısıltıları, su damlalarının yankısı, uzaktan gelen zincirler veya kapanan ağır kapılar. Bu sesler ince ama sürekli olmalı; ani korkular yaratmaktan ziyade bir mahkumiyet ve kapatılmışlık hissi oluşturmalıdır.

Hava **ağır ve durgun hissedilmelidir**. Mümkünse, **ahşap, toz veya rutubet** gibi ince kokular eklenerek sürükleyicilik derinleştirilebilir. Genel olarak bu mekân; kıtlık, kontrol ve çürüme hissini aktarmalıdır—oyuncuların fiziksel ve duygusal olarak kısıtlanmışlık, güç dengesizliği ve konfor ya da özerklik eksikliğinin farkına varmasını sağlamalıdır.

C) Eğitim hedefleri

- Orta Çağ'daki tarihsel bir **bağlamı kullanarak**, sistemik dışlanma ile günümüzde marjinalleştirilmiş grupların karşılaştığı kalıcı eşitsizlikler arasında paralellikler kurup toplumsal **dışlanma** ve **kurumsal ayrımcılık** konularında farkındalık yaratmak.
- Deneme-yanılma yöntemlerinden ziyade analiz, yorumlama ve mantıksal akıl yürütme gerektiren katmanlı bulmacalar aracılığıyla **eleştirel düşünme** ve **problem çözme** becerilerini geliştirmek.
- Katılımcılar arasında farklı rol ve yeteneklere sahip bireyler arasında karşılıklı bağımlılığı, ortak bilgi paylaşımını ve **iletişimi** vurgulayarak **ekip çalışmasını** ve **iş birliğine dayalı karar verme** süreçlerini güçlendirmek.

- Katılımcıların güçsüzlük, kısıtlanma ve adaletsizlik deneyimlerini kontrollü bir ortamda deneyimlemelerine olanak tanıyarak **empati** ve **bakış açısı** geliştirmeyi teşvik etmek; bu deneyimler üzerinden düşünme ve tartışmayı teşvik etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6 katılımcı

Grup profili: Etkinlik, öğrenmeye, düşünmeye ve aktif katılıma açık olan; başkalarının bakış açılarını deneyimlemeye istekli gençlere yöneliktir. Katılımcıların toplumsal temalarla eleştirel biçimde etkileşime girmeleri, başkalarıyla iş birliği yapmaları ve deneyime rekabetten ziyade merakla yaklaşımları beklenir. Oda; özellikle sosyal adalet, insan hakları, tarih veya deneyimsel öğrenme konularına ilgi duyan gençler için uygundur. Ayrıca marjinalleşme ve ayrımcılık gibi karmaşık konuları eğitim yöntemleri aracılığıyla keşfetmeye açık bireyler için de uygun bir ortam sunar.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm **temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar** sese bağlı kalınmadan kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe **özellikle dikkat etmelidir**. Tekerlekli sandalyelerin hareket edebilmesi için yeterli alan olduğundan emin olun, dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçının. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılacak bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

7.2 Adım adım hazırlık

7.2.1 Senaryo

Kalın taş duvarların ardında zaman yavaşlar ve adalet eğilip bükülür.

Kendinizi, yoksulluğun suç gibi görüldüğü ve bilginin şüpheyile karşılandığı bir yerde uyandığınızı fark edersiniz. Hava, nemli saman ve fısıldanan suçlamaların ağırlığıyla doludur. Karanlığın içinde zincirler şingirdar ve görünmeyen gözler her zaman izlemektedir. Her mahkûm masum olduğunu iddia eder; ancak bu dünyanın kuralları asla adil olmak için tasarlanmamıştır.

Çıkmak için, korku, hiyerarşi ve sessiz anlaşmalarla şekillendirilmiş bir ortamda yolunuzu bulmanız gerekir. İlerleme; güçten değil, gözlemden, iş birliğinden ve “kanun” olarak sunulana sorgulama cesaretinden doğar. Bazı gerçekler göz önünde saklıdır; diğerleri ise ancak sesler paylaşıldığında kendini gösterir.

Bu bir kahramanlar ve kötüler hikâyesi değildir. Geçmişte ve günümüzde kimin duyulacağını, kimin cezalandırılacağını ve kimin ait olmasına izin verileceğini belirleyen sistemlerin bir yansımasıdır.

Bu odadan kaçacak mısınız... yoksa yalnızca nasıl inşa edildiğini mi öğreneceksiniz?

7.2.2 Oyunun amacı

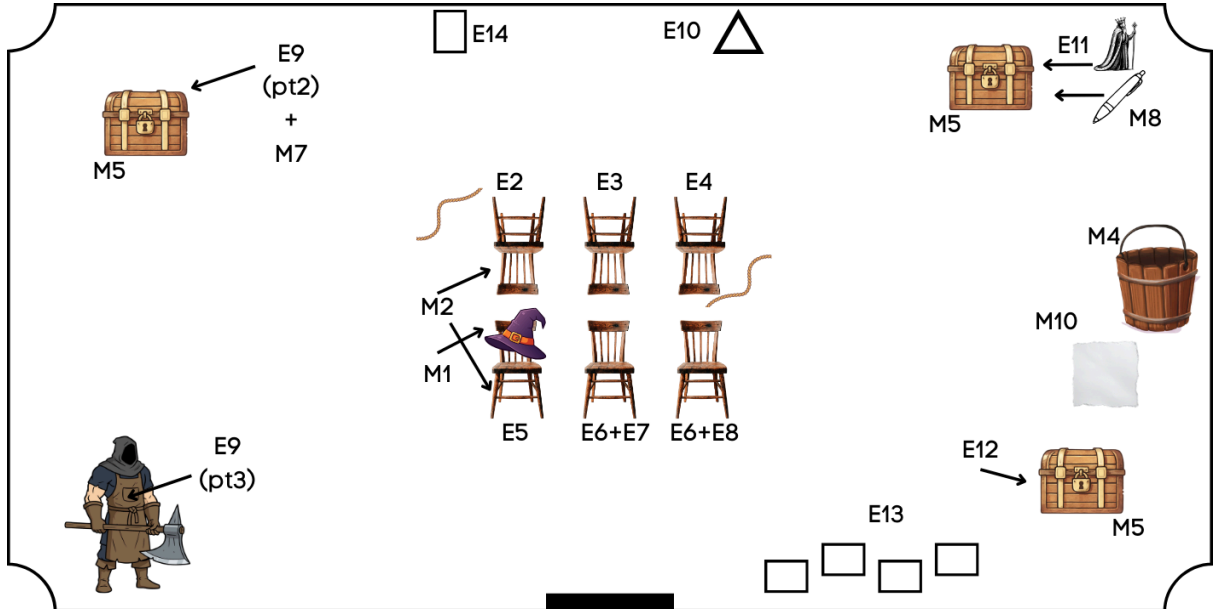
Oyunun amacı, katılımcıların kısıtlayıcı ve **adaletsiz bir ortamda** gizli bilgileri ortaya çıkararak, parçalı ipuçlarını yorumlayarak ve üzerlerine dayatılan kurallarla yüzleşerek birlikte ilerlemeleridir. Oyuncular, sadece anahtarlar veya kodlar aramak yerine; neyin izinli, neyin yasak olduğu ve kimin bilgiye erişim hakkına sahip olduğu sorularını sorgulayarak deneyimi ilerletmelidir.

Oyun, **hiçbir tek rolün tek başına başarılı olamayacağı** şekilde tasarlanmıştır. Bilgi, yetenek ve araçlar karakterler arasında eşitsiz biçimde dağıtılmıştır; bu durum, bazı seslerin güvenilir kabul edildiği, bazılarının ise susturulduğu eşitsiz bir sistemi yansıtır. İlerleme ancak katılımcılar bu dengesizlikleri fark ettiğinde, bildiklerini aktif biçimde paylaştığında ve sistemin yarattığı engelleri aşmak için birbirlerine güvendiğinde mümkündür.

Hız veya bireysel **problem çözme** yerine, oyun **kolektif anlam kurma** sürecini vurgular: dinleme, anlamı birlikte çözme ve nasıl hareket edileceğine birlikte karar verme. Grubun başarısı; parçalı gerçekleri birleştirme, varsayımları sorgulama ve ayrılığı **iş birliği**ne dönüştürme becerisine bağlıdır; böylece özgürlüğe ulaşılabilir.

7.2.3 Oda düzeni

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



7.2.4 Materyaller

→ M1. Cadı şapkası

- M2. 6 sandalye
- M3. 6 ip
- M4. Su dolu kova
- M5. 3 kilitlenebilir tahta kutu (ya da tahtayı anımsatacak şekilde boyanmış karton kutu)
- M6. 3 kilit (3 rakamlı kod gerektiren)
- M7. İnternet erişimi olan telefon
- M8. UV kalem
- M9. Kalem (ya da mürekkepli bir tüy kalem)
- M10. 2 kağıt ve kurşun kalem
- M10. Hoparlör

Ek:

Telefon kullanımı, sürükleyiciliği korumak amacıyla bilinçli olarak kısıtlanmıştır; katılımcılar yalnızca oyun sırasında keşfedilen **tek bir cep telefonu** ile etkileşime girebilir. Bu telefon, modern bir kolaylıktan ziyade anlatısal bir öğe olarak kullanılır. Arka plan sesi düşük ancak **sürekli** olmalı; uzak zincir sesleri, boğuk ayak sesleri, su damlalarının yankısı, görünmeyen mahkumların yankılanan sesleri ve ara sıra koşuşturan ya da ciyaklayan fareler gibi atmosferik orta çağ sesleri içermelidir. Bu sesler, oyuncular arasındaki iletişimi bastırmadan bir yandan da sürekli bir kısıtlanmışlık ve huzursuzluk hissi yaratmalıdır.

Karakterlerin canlandırılmasını desteklemek için **her role basit fiziksel aksesuarlar** sağlanabilir: şövalye için yıpranmış bir önlük veya sembolik bir arma; soylu için katlanmış bir parşömen ya da mühür benzeri bir nesne; rahip için basit bir ip kemer ya da ahşap haç; cadı için bir şapka ya da küçük bir “bitki/ot” kesesi; özgür köylü için bir ip parçası ya da çoban asası; serf için ise kaba kumaş veya samanla bağlanmış bilekler. Dekoratif unsurlar **modernliğin tüm izlerini ortadan** kaldırmalı ve **zindan atmosferini güçlendirmelidir**: kapatılmış pencereler, loş aydınlatma, zemine dağılmış saman, ahşap kasalar ve sandıklar, köşelerde örümcek ağları, demir zincirler, yırtık bayraklar, mumlar veya fener tarzı ışıklandırma ve mekân genelinde yaşlandırılmış kâğıt dokuları. Tüm bu unsurlar birlikte, katılımcıların hem **fiziksel hem de duygusal olarak** rollerine daha güçlü biçimde girmelerini sağlayarak, anlatıya ve onun temel temaları olan kısıtlanma, güç ve eşitsizliğe dair deneyimi derinleştirir.

Zamanlayıcı **odada görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

7.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M10) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

1. E1'i giriş konuşması sırasında katılımcılara vermek üzere hazır bulundurun.
2. Cadının şapkasının (M1) içine üzerinde 3 yazan bir kâğıt saklayın ya da doğrudan şapkanın iç kısmına yazın.
3. Cadının şapkasını (M1), iç kısmını görmeyecek şekilde cadı karakterini oynayan oyuncunun üzerine yerleştirin.
4. Odanın ortasına 6 sandalye (M2) daire veya sıra düzeninde yerleştirin.
5. Katılımcıları sandalyelere "bağlamak" için, her sandalyenin üzerine 6 adet ip parçası (M3) koyun.
6. E2-E8 belgelerini ilgili katılımcıların kucaklarına yerleştirmeye hazır bulundurun. E2 soyluya, E3 rahibe, E4 şövalyeye, E5 cadıya, E6 + E7 özgür köylüye, E6+E8 serfin kucağına yerleştirilecektir.
7. Kalemi (tüy kalem ve mürekkep) de cadının yanına yerleştirin.
8. Oyun yöneticisinin, E9'un 1. ve 3. parçalarını (üst ve sol bölüm) katılımcılara vermek üzere hazır bulundurduğundan emin olun.
9. Kovayı (M4) suyla doldurun ve odanın içine yerleştirin.
10. Görünmez mektubu hazırlayın: - Bir boş kâğıdı suyla ıslatın ve pencere ya da aynanın üzerine yerleştirin. Üzerine kuru bir kâğıt koyun ve kuru kâğıdın üstüne kurşun kalemle 6 sayısını yazın. Yazının birkaç kez üzerinden geçtiğinizden emin olun. İlk (kuru) kâğıdı kaldırıp atın. Islak kâğıdın kurummasına ve yazının görünmez hâle gelmesine izin verin. Daha sonra artık boş görünen bu kâğıdı odanın bir yerine yerleştirin. Kâğıt yeniden suya konulduğunda yazı görünür olacaktır.
11. E9'un 2. parçasını (alt bölüm), içinde tarayıcı uygulaması açık bir cep telefonu (M7) ile birlikte ilk ahşap sandığın içine yerleştirin: <https://thekingslowserbia.netlify.app/> veya DIY modülündeki basılı QR kodunu kullanın
12. Ve kilidi kullanarak (M6) kilitleyin. KOD: 683
13. E10'u zindanın duvarına bantlayın.
14. E11'i ikinci ahşap sandığın üzerine bantlayın, içine UV kalem ışığını (M8) yerleştirin ve sandığı bir kilitle (M6) kilitleyin. KOD: 512
15. E12'yi üçüncü ahşap sandığın içine yerleştirin ve sandığı bir kilitle (M6) kilitleyin. Kod: 742
16. E13 ve E14'ü odanın duvarlarına bantlayın.



SCAN

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 15'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

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

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

7.3 Adım adım uygulama

7.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, zindanda tutsak eden kişi ya da cellat rolünü oynar. Koyu renk kıyafetler giymeli ve kapüşon takmalıdır; her türlü aksesuar kullanımı teşvik edilir.

Oyun yöneticisinin ilk görevi, katılımcıların rollerini seçmelerine yardımcı olmaktır. Bu rastgele yapılabilir ya da rollerin isimleri okunarak katılımcıların seçim yapmasına izin verilebilir. Seçim yapıldıktan sonra oyun yöneticisi **rol kartlarını oyunculara verir**, kart üzerindeki notları anladıklarından emin olur ve okuma yazma bilmeyen karakterleri oynayan oyuncuların hiçbir zarfı açmaması veya herhangi bir metni okumaması gerektiğini hatırlatır.

Oyuncular **odaya girdikten** sonra oyun yöneticisi onları, ellerini hareket ettirebilecek ve aksesuarları kullanabilecek şekilde sandalyelere bağlamalıdır. Her oyuncu uygun öğeyi alır (kurulum Adım 5).

Oyun yöneticisi, okuma yazma bilmeyen oyuncuların zarfları açmadığından **emin olmalıdır**; ancak diğer oyuncular onlara zarfı açmaları ya da okumaları için yardım etmeye çalışırsa müdahale etmemelidir. Bir oyuncu bulmacasını çözmediyse sandalyeden çözülemez ve oyun ilerlemez.

Tüm oyuncular başlangıç **bulmacalarını çözdükten sonra**, oyun yöneticisi E9'un ilk parçasını dikkat çekmeden yere bırakmalıdır. E9'un üçüncü parçası ise oyuncular bunun oyun yöneticisinde olduğunu fark edene kadar saklanmalıdır. Oyuncular bunun farkına vardığında, oyun yöneticisinin takdirine bağlı olarak ya parçayı onlara verebilir ya da gardiyanı bir şekilde ikna etmelerini isteyebilir.

Oyuncular E9'un üç parçasını da elde edip UV ışığıyla görünen metni okuduktan sonra, **gardiyan onları odadan serbest bırakmalı ve tebrik etmelidir**.

7.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

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

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

7.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

1.3.4 7.3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılara roller verilir, odaya götürülür, sandalyelerine bağlanır ve her birine birer bulmaca verilir.
2. Bulmacaların zorluk seviyeleri farklıdır; en kolay bulmacalar soylular için, en zor olanlar ise köylü, serf ve cadı içindir.
3. Köylü ve serf, okuma yazma bilmedikleri için, okuyabilen biri kendini kurtarıp onlara yardım ederek bulmacayı sesli okumadan önce bulmacalarına başlayamazlar.
4. Beklenen çözüm sırası önce soylu, ardından rahip, şövalye ve sonrasında diğerleridir. İlk oyuncuların özgür kalması, köylü ve serfin yardım alıp kendilerini kurtarmalarına olanak sağlar.
5. Herkes sandalyelerden kurtulduktan sonra oyun yöneticisi ilk bulmaca parçası olan E9'u bırakır ve katılımcıların ilk üç haneli kodu aramasını sağlar. Bu kod üç farklı yerde gizlidir: İlk rakam, boş kâğıdı su kovaşında ıslattıklarında ortaya çıkan "6"dır. İkinci rakam, duvardaki posterdeki (E10) koyunları saydıklarında ortaya çıkar. Üçüncü rakam ise cadının şapkasında gizlidir; sadece içine bakmaları yeterlidir.
6. Bu kodu sandıklardan birine girdiklerinde, bulmacanın ikinci parçasını ve bir telefon elde ederler. Bu da onları duvardaki tetikleyicileri taramaya ve bulmacanın son parçasını keşfetmeye yönlendirir.
7. Duvarda ayrıca sandıklardan biri için açıkça görülebilen bir kod bulacaklardır. Sandığı açtıklarında ise yalnızca kralın soytarısından bir mesaj alırlar; bu mesaj onlara başka hiçbir ipucu vermez.
8. Duvardaki tetikleyicileri taradıklarında, eşitsizlik, kurumsal engeller ve ayrımcılıkla ilgili bilgiler öğrenirler; ayrıca bulmacanın son parçasının yerini keşfederler.
9. Son bulmaca parçasını oyun yöneticisinden almaları ve üzerindeki QR kodunu taramaları gerekir.
10. QR kodu onları 360 derecelik bir şapele götürecektir. Şapelin duvarlarında her bir karakterin ve kralın resimleri bulunmaktadır. Eğer kralın resmine tıklarlarsa, son sandığın kodunu elde ederler.
11. Son sandığı açtıklarında oyuncular lambayı bulmacanın üç parçasına tutabilir ve şu mesaj ortaya çıkar: "Bu yere eşit olarak girmedik ama burada tek bir bütün olarak duruyoruz. Farklı yasalarla bağlanmış, farklı kurallarla yargılanmış, bilgi, korku ve doğumdan eşit değiliz. Ancak bazılarında esirgenen ve bazılarında verilenleri paylaşarak, Bizi ayrı tutmak için yaratılan zincirleri kırdık. Yasanıza tabi olanlar olarak değil, tek bir ses, tek bir irade ve tek bir gerçek Olarak ayrılıyorruz".
12. Bu mesajı oyun yöneticisine yüksek sesle okuduklarında, özgürlüklerine kavuşurlar.

7.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

- Bazı rollerin ya da bilgilerin sizden tutulması size nasıl hissettirdi? Bu gerçek yaşamda bilgiye, kaynaklara veya karar vermeye olan erişimi nasıl yansıtır?
- Oyundaki engellerden hangilerinin adaletsiz ya da keyfi olduğunu düşünüyorsunuz? Günümüz toplumlarında, kuralların ya da sistemlerin bazı grupları orantısız şekilde etkilediğini düşündüğünüz durumlar var mı? Örnek verebilir misiniz?
- Odada başarılı olmak için başkalarına güvenmeniz gerekti mi? Nasıl? Bu bize ötekileştirilme bağlamında dayanışma ve işbirliği hakkında neler gösterir?
- Oynadığınız karakter, sosyal, ekonomik ya da yasal dezavantajlarla karşılaşan kişiler hakkında nasıl düşündüğünüzü değiştirdi mi? Bu, oyun dışındaki hareketlerinize veya tutumunuza nasıl etkileyebilir?
- Oyun sırasında günümüz toplumlarının sorunlarını (örn. ayrımcılık, eşit olmayan fırsatlar ya da sosyal damgalama) hatırlatan anlar yaşandı mı? Bu konularla ilgili farkındalık, olumlu değişime nasıl katkı sağlayabilir?

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

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



8. Uzaylı Anlaşması

8.1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, **yanlış anlaşılma, korku ve iletişimsizlik**ten kaynaklanan gerçek çatışmaları yansıtan bir ilk-temas senaryosu oluşturarak, oyunun hikayesi ile projenin eğitsel odağı arasında bağlantı oluşturur. Katılımcılardan, uzaylı türüyle etkileşim yoluyla, gerilimin tırmanmasını önlemek ve barışçıl bir çözüme ulaşmak için **şiddetsiz iletişim**, empati ve **iş birliğine** dayalı **problem çözme** becerilerini uygulamaları istenir.

B) Odanın görsel sunumu

Bu odanın görünümü, **ofis, sınıf veya toplantı odası** gibi sıradan bir insan ortamını andırmalı, tanıdıklık ve normallik hissi uyandırmalıdır. İlk bakışta mekan işlevsel, **nötr ve güvenli görünür**; bu da buranın bir çatışmadan ziyade iletişim için tasarlanmış kontrollü bir ortam olduğu fikrini pekiştirir. Duvarlar, mobilyalar ve aydınlatma büyük ölçüde değiştirilmeden bırakılabilir ve “insana ait” olarak tanınabilir şekilde kalır.

Odanın **merkezinde**, bir masa ya da sehpa üzerine yerleştirilmiş bir bilgisayar bulunur. Bu cihaz, Linguistic **Interface Unit (Dilsel Arayüz Birimi)** olarak işlev görür ve uzaylılarla temasın kurulduğu temel araçtır. Ekran açıkça görülebilir olmalı ve önemli bir operasyon konsolu gibi ele alınmalıdır.

Odanın bir tarafında **bir Contact Vault (İletişim Kasası)** kurulur—görsel olarak bir posta kutusu, kap ya da güvenli bir kutu şeklindedir. Bu nesne, Kyrion-9'dan bilgi alıp göndermek için fiziksel bir kanal görevi görür. Yapısı basit olsa da, iki dünya arasındaki köprü olduğundan odanın geri kalanından hafifçe ayrışmalıdır.

Duvara **iki saat** monte edilmiştir. Bunlardan biri standart Dünya saatini gösterirken, diğeri **alışılmadık, doğrusal olmayan bir yapıya** sahip Kyrion-9 zamanını gösterir. Bu iki saat arasındaki kontrast, iletişimi zorlaştıran farklı bakış açıları, ritimler ve dünya görüşleri temasını incelikli bir şekilde vurgular.

Duvarda ayrıca tek bir takvim sayfası **görünür** ve bugün toplantı günü olarak işaretlenmiştir.

Ses tasarımı **minimal ancak bilinçli olmalıdır**. Elektronik ekipmanlara, uzak sinyallere veya zayıf iletim gürültüsüne benzer düşük bir ortam uğultusu, devam eden yıldızlararası iletişimi ima etmek için kullanılabilir. Ara sıra duyulan yumuşak **bildirim sesleri veya statik parazit** patlamaları, temasın kırılgan olduğunu ve dikkatli etkileşime bağlı olduğunu pekiştirebilir.

Genel olarak ortam, gerilim **altındaki bir normallik hissi vermelidir**. Hiçbir şey **tehlikeli veya düşmanca** görünmez; ancak ince unsurlar, katılımcılara sürekli olarak **yabancı bir kültürel ve iletişimsel ortamda** hareket ettiklerini hatırlatır. Bu denge, yanlış anlamaların kolayca çatışmaya dönüşebileceği durumlarda şiddetsiz iletişim, empati ve sakin problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim amacını destekler.

C) Eğitim hedefleri

- Katılımcıların, gerilim, anlaşılma ve aciliyet durumlarına güç veya baskı yerine diyalog yoluyla yanıt vermelerini gerektirerek barışçıl **çatışma çözümü** ve **gerilimi düşürme becerilerini** geliştirmek.

- **Şiddetsiz iletişim** ilkelerine ilişkin anlayışı güçlendirmek; kurgusal bir ilk temas senaryosu aracılığıyla çatışan pozisyonların arkasındaki ihtiyaçları, duyguları ve niyetleri keşfetmek.
- **Empatiyi** ve **perspektif alma** becerisini artırmak; katılımcıları uzaylılarla etkileşimde radikal derecede farklı dünya görüşlerini, **iletişim** tarzlarını ve **kültürel mantıkları** dikkate almaya teşvik etmek.
- **Takım çalışmasını** ve **iş birliğine dayalı karar verme** süreçlerini geliştirmek; zaman baskısı altında aktif dinleme, ortak sorumluluk ve uzlaşi inşasını vurgulamak.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 14-30

Önerilen kişi sayısı: 4-7 katılımcı

Grup profili: Etkinlik, diyaloga, düşünmeye ve aktif katılıma açık olan; farklı bakış açıları ve iletişim tarzlarıyla etkileşime girmeye istekli gençleri hedefler. Katılımcıların yakın iş birliği içinde çalışması, aktif dinleme pratiği yapması ve zorluklara rekabet yerine tartışma ve karşılıklı anlayış yoluyla yaklaşması beklenir. Oda, özellikle barış inşası, iletişim becerileri, insan hakları veya yaygın eğitim alanlarına ilgi duyan gençler için uygundur. Ayrıca çatışma, anlaşabilme ve iş birliği konularını deneyimsel ve oyun temelli öğrenme yöntemleriyle keşfetmeye açık olanlar için de uygundur.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm **temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar** sese bağlı kalınmadan kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe **özellikle dikkat etmelidir**. Tekerlekli sandalyelerin hareket edebilmesi için yeterli alan olduğundan emin olun, dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçının. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilir bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

8.2 Adım adım hazırlık

8.2.1 Senaryo

Bir sinyal alındı.

İnsanın zaman algısı ve mantığı dışında bir yerden uzaylılar izliyor. Bu ana daha önce de tanık oldular: Yükselen gerilim, çözülmeyen çatışma ve hızla zarara dönüşen iletişim. Bunlar, onların dünyasında her şeyi bitirdi. Hayatta kalmak yalnızca şiddeti bırakınca mümkün oldu ve diyalog, zekanın en yüksek seviyesi haline geldi.

Şimdi Dünya da aynı eşikte!

Asker, bilim insanı ya da lider değilsiniz. Siz, anlaşmanın hala mümkün olduğunu kanıtlamakla görevlendirilen araçlarırsınız. Gönderdiğiniz her mesaj, her seçiminiz, bizim bir tür olarak ne olduğumuzun adeta kanıtı olarak yorumlanacak. Zaman kısıtlı, baskı gerçek, yanlış anlaşılma ise sonuçlarını taşımakta.

Bu bir hız veya zeka testi değil. Bu bir dinleme testi.

Başarılı olmak için gerilimi düşürmeli, dile getirilmeyen ihtiyaçları tanımalı ve güç olmadan farklılıkları anlayabilmeniz gerekiyor. Burada düşman yok – burada, yalnızca kolayca anlaşılmayan bakış açıları var. Soru, insanlığın hayatta kalacak kadar güçlü olup olmadığı değil.

Soru, çok geç olmadan iletişimi öğrenip öğrenemediğidir.

8.2.2 Oyunun amacı

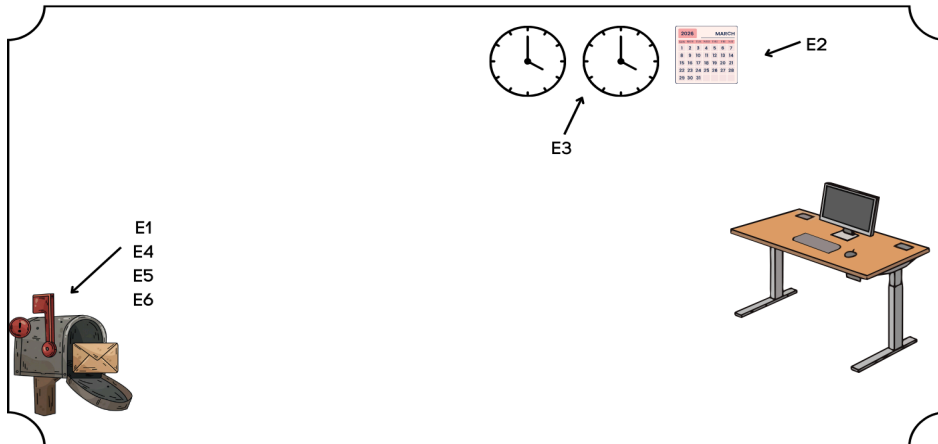
Oyunun amacı, katılımcıların bilinmeyen bir uygarlıkla barışçıl iletişim kurarak gezegensel bir güvenlik mekanizmasının devreye girmesini kolektif olarak **engellemeleridir**. İlerleme; **mesajları yorumlayarak**, yanıtları düşünüp vererek ve yanlış anlaşılmanın geri dönüşü olmayan sonuçlara yol açabileceği gerilim anlarını yöneterek sağlanır.

Oyun, bilginin **eksik**, anlamların **belirsiz** ve zaman baskısının sürekli olduğu bir yapıda kurgulanmıştır. **Hiçbir katılımcı sürecin tamamına dair tam bilgiye** ya da kontrol gücüne sahip değildir. Başarı, **grubun** dikkatli dinleme, yorumları paylaşma, niyetleri netleştirme ve Linguistic Interface Unit (Dilsel Arayüz Birimi) ile Contact Vault (İletişim Kasası) aracılığıyla birlikte yanıt üretme **becerisine** bağlıdır.

Baskınlık ve hızın ya da teknik **problem çözmenin** tek başına ödüllendirilmesi yerine, oyun **ilişkisel karar vermeyi** vurgular. Katılımcılar duyguları, altta yatan ihtiyaçları ve farklı bakış açılarını hem grup içinde hem de uzaylı gözlemcilerle iletişimlerinde fark etmelidir. Grup yalnızca **diyalogu gerilime tercih ederse**, **iş birliğini kontrole tercih ederse** ve **kolektif sorumluluğu** bireysel kesinliğe tercih ederse başarılı olur.

8.2.3 Oda düzeni

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



8.2.4 Materyaller

- M1. Bilgisayar
- M2. Posta kutusu (ya da anımsatacak şekilde boyanmış kutu)
- M3. Masa

Ek olarak:

Katılımcılarda, kamerası ve internet bağlantısı olan **en az bir telefon** olmalıdır.

Oyun yöneticisi, daha iyi bir deneyim için **uzaylı kostümü** (varsa) giyebilir.

Zamanlayıcı **odada görünür biçimde** bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

Bu odada, katılımcıların seçimlerine bağlı olarak bir zaman eksiltme/azaltma mekanizması var. Ekranda zaman **artırma/azaltma** mesajı gördüğünüzde, zamanlayıcıyı değiştirmek için hazır olun.

8.2.5 Odanın kurulumu

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

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M2) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - *DIY üretim modülleriyle* oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

Dizüstü bilgisayarın/bilgisayarın hazırlanması: (M1) Dizüstü bilgisayarda ek bir profil oluşturun ve şifreyi 0515 olarak ayarlayın. Masaüstünde bir klasör oluşturun; bunun içinde 1-10 arasında numaralandırılmış 10 boş alt klasör bulunmalıdır. Bu 10 alt klasöre sahip klasörü mümkün olduğunca çok kopyalayarak masaüstünün tamamını klasörlerle doldurun ve klasörleri 1'den başlayıp son numaraya (ör. 99) kadar numaralandırın. 15 numaralı klasörü açın ve bunun içindeki 5 numaralı alt klasöre girin. Bunun içinde bir not defteri dosyası oluşturun ve içine şu bağlantıyı ekleyin:

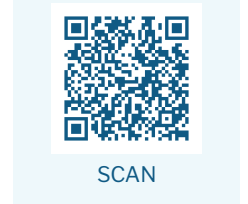
https://www.canva.com/design/DAG8-GajU_I/WP2xri922oa-RbPzrJOzMw/view?utm_content=DAG8-GajU_I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueilinks&utlId=h60eab570f2



SCAN

2. Dizüstü bilgisayarı odada görünür bir noktaya yerleştirin.
3. Posta kutusunu (M2) odanın karşı tarafına yerleştirin.
4. E1 mektubunu, katılımcılar giriş yaptığında vermeye hazır bulundurun.
5. E2'yi duvara bantlayın.
6. E3'ü de duvarda yanına bantlayın.
7. E4, E5 ve E6'yı oyun yöneticisinde hazır bulundurun ve uygun zamanda posta kutusunun içine yerleştirin.

Oyuncular içeri girdiğinde göndermek üzere AR tarayıcı web uygulamasının bağlantısını hazır bulundurun:
<https://alienaccordserbia.netlify.app/> veya DIY modülünden yazdırabileceğiniz bir QR kodu şeklinde hazır edin.



9. 45 dakikalık zamanlayıcıyı başlatın ve sunuma bağlı olarak süreyi gerektiğinde artırmaya veya azaltmaya hazır olun.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 9'a kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

8.3 Adım adım uygulama

8.3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

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

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, Kyrion-9 gezegeninden Vaelis adlı **uzaylılardan birinin** rolünü üstlenir. Buna **uygun şekilde kostüm giyebilir** ya da giymeyip uzaylının, Dünya'dan insanlara hoş görünecek bir forma büründüğünü söyleyebilir. görevi, ekranda görünen görevler doğrultusunda **“contact vault”a** (iletişim kasası – M2) öğeler yerleştirmektir. Oyunun ekran akışını takip ederek, gerektiğinde zamanlayıcıdan süre azaltması veya eklemesi de sorumlulukları arasındadır. Oyun sırasında, oyuncuların ekranda yanlış tıklama yaparak sunumun hatalı bir sayfasına gitme ihtimaline karşı **dikkatli olmalıdır**. Katılımcıların son görevi bir fikir geliştirmek ve bunu Vaelis'e sunmaktır. Bu noktada, fikrin iyi olup olmadığına karar verme ve Dünya'yı tehdit eden **cihazın durdurulması** için diğer uzaylılara “yeşil ışık” verme yetkisi oyun yöneticisindir.

8.3.2 Giriş ve talimatlar

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

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

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

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

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

8.3.3 İpuçları ve püf noktaları

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

8.3.4 8.3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılara uzaylılardan bir mesajı aldıkları bildirilir ve E1 mektubu ile birlikte telefonları için tarayıcı web uygulamasının bağlantısı verilir.
2. Başlangıç mektubundaki sembolleri taradıklarında bilgisayarın (M1) kodunu elde ederler.
3. Bilgisayarın kodunu (0515) başarıyla girdiklerinde, ekranda çok sayıda tıpatıp aynı klasör görürler. Bunları tek tek açmak uzun süreceği için odada ipuçları ararlar.
4. Duvarda, 15 Mayıs tarihi daire içine alınmış bir takvim ve iki saat görürler; biri Dünya zamanını (5:15), diğeri ise Kyrion-9 zamanını (insan gözüyle okunamayan) gösterir.
5. Bu tekrar eden sayılar onları 15 numaralı klasörü ve içindeki 5 numaralı alt klasörü açmaya yönlendirir; burada sunuma ya da daha doğrusu Linguistic Interface Unit'e (Dilsel Arayüz Birimi) giden bağlantı ortaya çıkar.
6. Bu noktadan itibaren uzaylılarla bu sistem üzerinden iletişim kurarlar ve aşağıdaki görevleri çözerler:
7. **Güvenlik önlemleri:** Contact Vault'a (İletişim Kasası) (M2) gelen kâğıda bakarak doğru renk cevabını bulmak.
8. **Sistem arızası tespit** edildi: Contact Vault'a (İletişim Kasası) gelen kâğıttaki ikili (binary) kodu çözerek ve doğru kablo sırasını seçerek uzaylıların bozulan sistemini çözmelerine yardımcı olmak.
9. **Veri depolama:** Contact Vault'a (İletişim Kasası) gelen gazete makalesini inceleyip ekrandaki doğru cevabı seçmek.
10. **Doğrudan iletişim:** Doğrudan iletişim aşamasından önce oyuncular 360 derecelik bir görünüme geçerek kendilerini uzaylıların bulunduğu ortama aktarırlar; görevleri uzaylının mesajını dikkatle dinleyip hatırlamaktır.
11. **"Dünya'ya dönüş"ten sonra,** 15 dakika içinde Dünya'daki insanlara şiddetsiz iletişim ve barışçıl çatışma çözümünü öğretmeye yönelik bir fikir geliştirmeleri ve bunu Vaelis'e sunmaları gerekir.
12. Fikir sunulduktan sonra **Vaelis**, Dünya'yı tehdit eden cihazın durdurulup durdurulmayacağına karar verir.

8.3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

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

Eğitim konusuna özgü sorular buraya eklenmelidir.

- Oyundaki hangi anlar yanlış anlaşılmanın ve varsayımların gerginliği arttırdığını göstermiştir? Gerilimi azaltmak için ne yapabiliriz?
- Zaman baskısı altında grubunuz farklılıklarla nasıl çalışmıştır? Hangi iletişim stratejileri daha etkili olmuştur?
- Uzaylı iletişiminin hangi elementleri daha zorlayıcı ya da yabancı gelmiştir? Bu gerçek hayattaki kültürler arası ya da kişiler arası çatışmalarla nasıl ilişkilidir?

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

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



Künye

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

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

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

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

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

Temmuz 2026.



Co-funded by
the European Union



Udruga Studio B



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

