

Σενάριο Δωματίου Απόδρασης: Περιπέτειες στην ντουλάπα

Στόχοι του Δωματίου Απόδρασης:

Ο στόχος αυτού του σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι να δοθεί η ευκαιρία στους συμμετέχοντες να εξοικειωθούν με τη Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού και να είναι σε θέση να ανταποκριθούν σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης.



Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι στόχοι σε ένα παιχνίδι δωματίου απόδρασης αφορούν πρωτίστως τη **διασκέδαση**.

Ωστόσο, αυτό το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως κίνητρο στην εκπαίδευση. Σε αυτή την περίπτωση, το δωμάτιο απόδρασης μπορεί να βοηθήσει στην αφύπνιση της περιέργειας και του ενδιαφέροντος γύρω από ένα θέμα, που στην προκειμένη περίπτωση αφορά την Προστασία των Παιδιών. Ως εκ τούτου, **είναι απαραίτητο να αφιερωθεί χρόνος για την ενημέρωση** των παικτών ούτως ώστε να συζητηθεί το περιεχόμενο και ο παιδαγωγικός χαρακτήρας του παιχνιδιού.

Μέγεθος ομάδας:

2-5 συμμετέχοντες

Κοινό-Στόχος:

Παιδιά μεταξύ 6-10 ετών

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Η γενική ιδέα του Δωματίου Απόδρασης

Σενάριο:

Ένας περίεργος ήχος που προέρχεται από την ντουλάπα, σας κίνησε την περιέργεια να εξερευνήσετε τι υπάρχει μέσα μαζί με τους φίλους σας.

Ανοίγετε την πόρτα και βρίσκετε μια άλλη πόρτα. Τι παράξενο! Δεν έχετε ξαναδεί αυτή την πόρτα.

Μπαίνετε μέσα και η πόρτα πίσω σας εξαφανίζεται!

Τι βρίσκεται μέσα; Ας το ανακαλύψουμε!

ΩΧ, ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ! Δεν υπάρχει κλειδί πάνω στην πόρτα. Υπάρχει μόνο μια κλειδαριά με συνδυασμό και κάποιες οδηγίες στο πλάι. Ας τις διαβάσουμε!

Διεξαγωγή του παιχνιδιού:

Μείνετε ενωμένοι και βοηθήστε ο ένας τον άλλον για να ΑΠΟΔΡΑΣΕΤΕ.

ΒΗΜΑ 1: Προετοιμασία του υλικού:

Μέσα στην ντουλάπα:

Δίπλα στην κλειδαριά συνδυασμού θα πρέπει να υπάρχει ένα σημείωμα που να γράφει:

Βρείτε το άθροισμα των
ηλικιών σας
για να προχωρήσετε

Συλλέξτε τα κόκκινα αντικείμενα

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αθροίσουν τις ηλικίες τους για να μπορέσουν να προχωρήσουν. Μόλις βρουν την απάντηση, θα πρέπει να τη χρησιμοποιήσουν στην κλειδαριά συνδυασμού για να ξεκλειδώσουν την πόρτα και να εισέλθουν στο Δωμάτιο 1.

ΠΡΟΣΟΧΗ: κάθε φορά ο συνδυασμός θα πρέπει να αλλάζει σύμφωνα με την ηλικία των συμμετεχόντων.

Δωμάτιο 1:

Υπάρχει ένα κομμάτι χαρτί και ένα κουτί στο δωμάτιο. Στο χαρτί αναγράφεται μια πρόταση με 2 λέξεις που λείπουν.

Οι 2 λέξεις που λείπουν αναγράφονται σε δύο διάσπαρτα χαρτιά.

«**παιδί**» & «**κάτω**»

**Ένα _____ είναι οποιοδήποτε
άτομο _____ των
18 ετών.**

Οι λέξεις, καθώς και το σημείωμα, είναι γραμμένα σε κόκκινο χαρτί.

Επιπλέον, οι κόκκινες μπαταρίες θα βρίσκονται στο κλειδωμένο κουτί και οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ξεκλειδώσουν το κουτί συμπληρώνοντας τα κενά στο σημείωμα για να προχωρήσουν.



Μόλις οι συμμετέχοντες συλλέξουν τις λέξεις που λείπουν και τις τοποθετήσουν στη σωστή θέση στην πρόταση, και αφού συλλέξουν τις κόκκινες μπαταρίες από το εσωτερικό του κουτιού, τότε θα μπορέσουν να προχωρήσουν στο επόμενο δωμάτιο.

Δωμάτιο 2:

Το δεύτερο δωμάτιο είναι σκοτεινό. Στο σκοτάδι, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να βρουν τον φακό όπου θα πρέπει να τοποθετήσουν τις κόκκινες μπαταρίες.



Μόλις ανάψουν τον φακό, θα είναι σε θέση να διαβάσουν το σημείωμα στον τοίχο.

**«Είστε χαμένοι στη μεγάλη πόλη και είναι νύχτα.
Ποιος θα σας βοηθήσει να βρείτε την οικογένειά σας;»**

Στο ίδιο σκοτεινό δωμάτιο, δύο άνθρωποι στέκονται μπροστά από μια πόρτα εμποδίζοντας την πρόσβαση στο διπλανό δωμάτιο.

Ο πρώτος είναι ένας άγνωστος, ενώ ο δεύτερος είναι ντυμένος αστυνομικός.

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να επιλέξουν τον αστυνομικό για να τους βοηθήσει να αποδράσουν από το δεύτερο δωμάτιο.

Εάν οι συμμετέχοντες επιλέξουν τον αστυνομικό, θα αποκτήσουν πρόσβαση στο δωμάτιο 3 και θα τους δοθεί ένα κόκκινο σημείωμα με τον αριθμό 112.

112

Δωμάτιο 3:

Στο δωμάτιο 3, θα υπάρχει ένα τραπέζι με ένα κουτί το οποίο θα έχει πάνω 3 σύμβολα διαφόρων αναπηριών. Στο δωμάτιο θα υπάρχουν διάσπαρτα κόκκινα χαρτάκια με λέξεις.

Τα σύμβολα στο κουτί:



Οι διάσπαρτες λέξεις:

**ΧΡΗΣΤΗΣ
ΑΝΑΠΗΡΙΚΟΥ
ΑΜΑΞΙΔΙΟΥ**

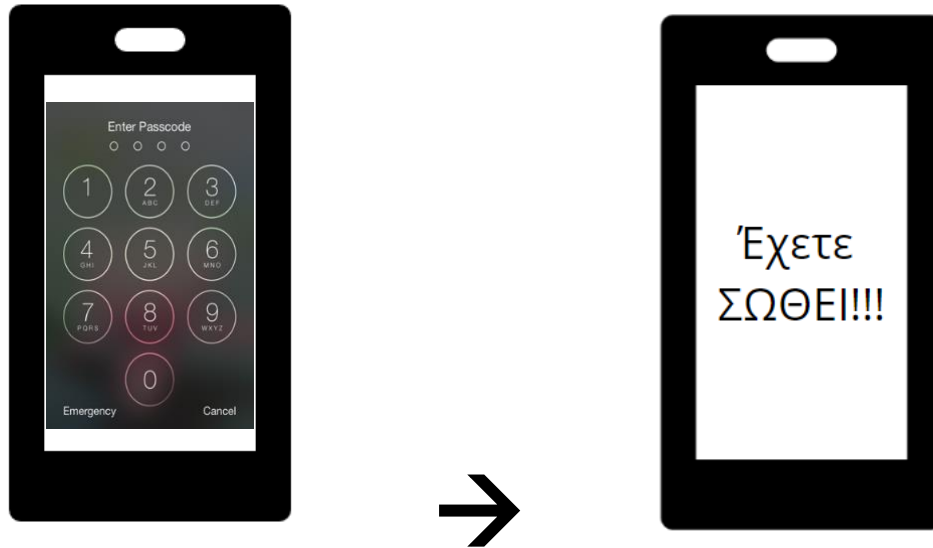
ΚΩΦΟ ΑΤΟΜΟ

**ΤΥΦΛΟ
ΑΤΟΜΟ**

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ταιριάξουν τις λέξεις με τα σύμβολα στο κουτί για να ξεκλειδώσουν το κουτί και να βρουν ένα smartphone.

Το smartphone θα πρέπει να είναι κλειδωμένο με τριψήφιο κωδικό. Για να ξεκλειδώσουν το τηλέφωνο, θα πρέπει να εισαγάγουν τον κωδικό πρόσβασης που είναι «112», ο οποίος θα είναι γραμμένος στο σημείωμα που θα τους έχει δώσει ο αστυνομικός.

Μόλις εισαγάγουν τον κωδικό πρόσβασης, το smartphone ξεκλειδώνεται και στην οθόνη θα εμφανιστεί η φράση «Έχετε ΣΩΘΕΙ!!!»



Προετοιμασία του δωματίου και Επανεκκίνηση:

Ο Χρόνος προετοιμασίας (περίπου 20 λεπτά) και ο χρόνος επανεκκίνησης (περίπου 10 λεπτά) είναι απαραίτητοι στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού για να εγκαταστήσετε και στη συνέχεια να αποθηκεύσετε όλο τον εξοπλισμό.

Η οργάνωση του δωματίου και το πλάνο τοποθέτησης των στοιχείων μπορούν να βοηθήσουν τον αρχηγό του παιχνιδιού στην εκτέλεση αυτών των βημάτων.

Ελέγξτε τη λίστα επανεκκίνησης.



Για να αποφύγετε τυχόν δυσάρεστες εκπλήξεις, συνιστάται να ξαναμετράτε το υλικό στο τέλος κάθε γύρου και να ελέγχετε τη γενική κατάσταση του δωματίου. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει στα σημειώματα ή σε άλλο υλικό του παιχνιδιού ή να έχουν κρατήσει μερικά από τα στοιχεία στις τσέπες τους.

ΛΗΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Με τη συλλογή όλων των στοιχείων και την επίλυση όλων των γρίφων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προσδιορίσουν ποια άτομα πρέπει να εμπιστεύονται σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης και ποιον αριθμό έκτακτης ανάγκης θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν εάν έχουν στη διάθεσή τους ένα τηλέφωνο.

Απαραίτητο Υλικό:

Υλικό προς εκτύπωση:

Βρείτε το άθροισμα
των ηλικιών σας
για να προχωρήσετε

Συλλέξτε τα κόκκινα αντικείμενα

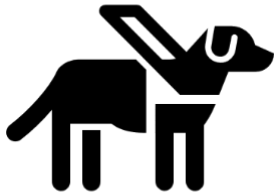
παιδί

κάτω

**Ένα _____ είναι οποιοδήποτε
άτομο _____ των
18 ετών.**

**Έχετε χαθεί στη μεγάλη πόλη
και είναι νύχτα. Ποιος θα σας
βοηθήσει να βρείτε την
οικογένειά σας;**

112



**ΧΡΗΣΤΗΣ
ΑΝΑΠΗΡΙΚΟΥ
ΑΜΑΞΙΔΙΟΥ**

ΚΩΦΟ ΑΤΟΜΟ

**ΤΥΦΛΟ
ΑΤΟΜΟ**

(Η σειρά του παιχνιδιού είναι αυτή με την οποία εμφανίζονται τα αντικείμενα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού)

Υλικό που θα πρέπει να προσθέσετε:

- Μια κλειδαριά συνδυασμού.
- 2 κουτιά
- Κόκκινες μπαταρίες.
- Φακός
- Ένα smartphone



- Συνιστούμε να εκτυπώσετε δύο φορές όλα τα έντυπα υλικά του παιχνιδιού.
- Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε ένα γραφείο, ένα φορητό υπολογιστή, ένα smartphone, μια κρεμάστρα με ένα παλτό και ένα συρτάρι που έχετε ήδη. Δεν χρειάζεται να αγοράσετε καινούργια αντικείμενα για το παιχνίδι.
- Όλα τα στοιχεία έχουν σχεδιαστεί για να μπορούν να εκτυπωθούν σε έγχρωμη μορφή.
- Οι διαστάσεις του υλικού είναι επίσης σημαντικές. Εκτυπώστε τα όλα σε μέγεθος A4, επιλέγοντας την παράμετρο «Πραγματικό μέγεθος» και ΟΧΙ «Προσαρμογή». Κάποια στοιχεία μπορεί να χρειαστεί να κοπούν άλλα να διπλωθούν κλπ...
- Μπορείτε επίσης να πλαστικοποιήσετε τα στοιχεία που είναι σε έντυπη μορφή, έτσι ώστε να διατηρηθούν για μεγαλύτερο διάστημα κατά τη διεξαγωγή των δωματίων απόδρασης. Ωστόσο, η εκτέλεση του παιχνιδιού θα είναι λιγότερο ρεαλιστική.
- Προσοχή, όταν ετοιμάζετε την αίθουσα όπου θα διεξαχθεί το παιχνίδι: βεβαιωθείτε ότι θυμάστε την τοποθεσία κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθήσετε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δώσετε τα σωστά στοιχεία.
- Μπορεί να είναι διασκεδαστικό για τους παίκτες να μπερδεύονται με συγκεκριμένα αντικείμενα και να πιστεύουν ότι είναι στοιχεία. Ωστόσο, συνιστάται να αφαιρέσετε τυχόν βιβλία με σελιδοδείκτες που προεξέχουν για να μην τους αποσπάσουν την προσοχή (σχόλια, παρατηρήσεις, σελιδοδείκτες κ.λπ.). Εάν πιστεύετε ότι αυτό τους περιορίζει, μπορείτε επίσης να υπενθυμίζετε στους παίκτες, ως αρχηγός του παιχνιδιού, να μην αγγίζουν τα αντικείμενα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Λάβετε υπόψη ότι τυχόν επαναλαμβανόμενες διακοπές ενδέχεται να επηρεάσουν αρνητικά τη συγκέντρωση των παικτών.
- Οι παίκτες δεν πρέπει να μετακινούν βαριά αντικείμενα, εφόσον είναι δυνατό να χρησιμοποιηθούν ελαφριά έπιπλα, καρότσια, πουφ, μικρές καρέκλες, υφάσματα...

ΒΗΜΑ 3: Παίζοντας το παιχνίδι:

Ο Αρχηγός του Παιχνιδιού

Οι αποστολές του Αρχηγού του Παιχνιδιού:

- Προετοιμάστε όλα τα υλικά του παιχνιδιού, ετοιμάστε το δωμάτιο και μετά τοποθετήστε τα αντικείμενα ξανά στη θέση τους.
- Καλωσορίστε τους παίκτες και βάλτε τους στον πνεύμα της αποστολής τους πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- Παρακολουθήστε την πορεία του παιχνιδιού για να μπορείτε να τους βοηθήσετε, να τους δώσετε βοηθητικά στοιχεία ή συμβουλές.
- Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή, ο αρχηγός του παιχνιδιού θα πρέπει να κάνει έναν απολογισμό με τους παίκτες ανατρέχοντας στα κυριότερα σημεία της αποστολής.



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Συνιστούμε όπως ο Αρχηγός του παιχνιδιού διατηρεί μια απόσταση από την ομάδα έτσι ώστε να αφήσει στους παίκτες τον απαραίτητο χώρο να προχωρήσουν μόνοι τους, κάτι που ίσως επίσης να τους αποτρέψει να μπουν στον πειρασμό να ζητήσουν βοηθητικά στοιχεία ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του αρχηγού του παιχνιδιού.

Εισαγωγή στο παιχνίδι:

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι και ως αρχηγός του παιχνιδιού θα πρέπει να συστηθείτε και να εξηγήσετε το ρόλο σας. Ο αρχηγός του παιχνιδιού είναι παρών σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστούν βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το σενάριο ξανά εάν έχουν ακόμα απορίες και εξηγήστε τους το ρόλο του χρονομέτρου:

1. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες εάν έχουν ξαναπαίξει σε ένα Δωμάτιο Απόδρασης και αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τη διαδικασία των δωματίων απόδρασης.
2. Δώστε τις παρακάτω οδηγίες:
 - Μείνετε εντός της καθορισμένης ζώνης του παιχνιδιού όπως φαίνεται στο πάτωμα, εκτός εάν κάποιος από τα στοιχεία σας προτρέπει να φύγετε. Σε αυτή την περίπτωση, μόνο ο νεότερος παίκτης μπορεί να αποχωρήσει.
 - Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε σωματική δύναμη, αλλά μόνο διανοητική δύναμη. Κανένα στοιχείο δεν κρύβεται ψηλά, επομένως δεν χρειάζεται να σκαρφαλώσετε σε έπιπλα.
 - Κάθε στοιχείο χρησιμοποιείται μόνο μία φορά.
 - Θυμηθείτε να εξηγήσετε στους άλλους παίκτες τι κάνετε και να ακούτε ο ένας τον άλλον.
 - Μη διστάσετε να μοιράσετε τα καθήκοντα.
 - Και τέλος, μην ξεχάσετε να παραμείνετε ψύχραιμοι και να το διασκεδάσετε!



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Είναι πάντα καλύτερο να δίνετε τις οδηγίες και τις συμβουλές για την επιτυχία της αποστολής εκτός του χώρου του παιχνιδιού, ιδανικά σε μια ήσυχη γωνιά όπου οι παίκτες θα μπορούν να καθίσουν για να ακούσουν προσεκτικά τον αρχηγό του παιχνιδιού.

Βοηθητικά στοιχεία:

1. Οι λέξεις που ψάχνετε μπορούν να βρεθούν σε κάτι κόκκινο.
2. Συλλέξτε όλο το κόκκινο υλικό.
3. Τα σύμβολα και οι λέξεις πρέπει να ταιριάζουν μεταξύ τους.
4. Ακόμα και στις πιο σκοτεινές στιγμές, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να ανάψετε το φως.

Έναρξη του Παιχνιδιού

Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγίες είναι σαφείς για όλους τους συμμετέχοντες και όταν γίνουν κατανοητές από όλους, οδηγήστε τους παίκτες στο δωμάτιο και ρυθμίστε το χρονόμετρο. Το παιχνίδι πρέπει να διαρκέσει 45 λεπτά:



45 λεπτά

Η πορεία του παιχνιδιού

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα για το πώς να ενημερώσετε τους συμμετέχοντες ότι ολοκλήρωσαν/δεν ολοκλήρωσαν το Δωμάτιο Απόδρασης εγκαίρως:



Συγχαρητήρια!

Συγχαρητήρια, δείξατε καλό ομαδικό πνεύμα! Με τη συλλογή όλου του απαραίτητου υλικού και την εύρεση όλων των στοιχείων, καταφέρατε να βρείτε την έξοδο από την ντουλάπα. Σας ευχαριστώ πολύ για την εξαιρετικά πολύτιμη βοήθειά σας.



Δυστυχώς δεν καταφέρατε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας εγκαίρως... Μείνατε χαμένοι στην ντουλάπα! Το μόνο που έπρεπε να κάνετε ήταν...

Σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού, εάν οι παίκτες το επιθυμούν, ο αρχηγός του παιχνιδιού μπορεί να ανατρέξει στους γρίφους που δεν λύθηκαν και να εξηγήσει στους παίκτες τη διαδικασία που έπρεπε να ακολουθηθεί.

Ερωτήσεις Απολογισμού:

1. Έχετε ξανακούσει για τον αριθμό έκτακτης ανάγκης 112 πριν από το παιχνίδι;
2. Τι νέες γνώσεις έχετε αποκτήσει από το παιχνίδι;
3. Σας έχουν διδάξει οι γονείς σας ενέργειες που πρέπει να κάνετε σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης;
4. Εξηγήστε αυτές τις ενέργειες εν συντομία.
5. Ποια είναι η κατάσταση στη χώρα σας σχετικά με την προστασία των παιδιών, εάν γνωρίζετε;

Εάν χρειάζεται, μπορούν επίσης να τεθούν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

6. Πώς βρήκατε τη συνολική εμπειρία αυτού του δωματίου απόδρασης;
7. Ποιες νέες γνώσεις αποκτήσατε κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
8. Ποιος γρίφος αποτέλεσε τη μεγαλύτερη πρόκληση για εσάς;
9. Έβγαζε νόημα για εσάς η σύνδεση κάθε στοιχείου;
10. Γενικά, ποιο πιστεύετε ότι ήταν το κύριο νόημα αυτού του παιχνιδιού;
11. Πιστεύετε ότι μάθατε κάτι από αυτό;
12. Έχετε συμμετάσχει σε παρόμοιο παιχνίδι, είτε σε δωμάτιο απόδρασης είτε οτιδήποτε άλλο; Τι πιστεύετε για αυτή την εκπαιδευτική μέθοδο;
13. Είναι ενδιαφέρουσα/αποτελεσματική; Παρακαλώ αναλύστε το περισσότερο.
14. Τι θα μπορούσατε να προσθέσετε για να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον;

Οι συμμετέχοντες και ο αρχηγός του παιχνιδιού μπορούν να διαβάσουν τα έγγραφα και τα σημειώματα που βρέθηκαν για να συζητήσουν τους ορισμούς και να εμβαθύνουν περισσότερο στις λεπτομέρειες.