



Noć u Narodnom muzeju u Beogradu



Opis scenarija i mapa



Kontekst priče

Narodni muzej u Beogradu je od 2018. godine ponovo otvoren posle petnaestogodišnje rekonstrukcije i mnogi žele da ga vide. Posetioци imaju priliku da ponovo vide zbirke koje prate istoriju umetnosti u Srbiji. Grupa učenika je bila u poseti muzeju i nisu приметili da su ostali posle kraja radnog vremena i da su zaključani.

Kroz sat vremena igrači treba da reše brojne zagonetke i zadatke kako bi uspeali da dođu do čuvara muzeja, koji može da ih pusti da izađu. Ako ne ispune sve zadatke, ostaće zaključani sve do jutра, dok se Muzej ponovo ne otvori. Svaki minut je dragocen i zato moraju da požure, kako bi prošli kroz sve zbirke i došli do izlaza.



Opšte objašnjenje

Igrači ulaze u sobu gde shvataju da su ostali sami u muzeju i da su svi posetioци već otišli. Prilikom ulaska u sobu igrači su zaključani i moraju da reše brojne zadatke i enigme kako bi uspeali da se izbave iz iste. Njihov zadatak je da prođu kroz 4 zbirke muzeja, kako bi došli do čuvara koji može da ih otključa.

Na samom početku igrači će videti plakat na zidu koji im daje uputstvo koji je put za izlazak.

Prvi korak je da prođu kroz deo Praistorije i Lepenski Vir. Na stolu se nalazi računar na kom je instalirana igra memorije pomoću Matching Pairs aplikacije. Na karticama se nalaze fotografije predmeta sa arheološkog nalazišta Lepenski Vir i tekstovi koji govore o njima. Kada se kartice upare i igra je gotova, igrači mogu otvoriti kovertu koja se nalazi ispod računara na stolu, koja ih vodi do sledećeg nivoa. U koverti piše obrnutim redosledom : Prešli ste prvu izložbenu postavku! Sada posetite antičku zbirku! Učenici odlaze u deo učionice koji je označen kao Rimski period. Tamo će ih dočekati koverta sa pismom u kome će biti tekst o rimskim operatorima koji su rođeni u Srbiji i rimski nazivi gradova koji su ostali posle njih. Igrači će imati zadatak da nađu mapu koja će biti sakrivena u Istorijском atlasu na polici sa knjigama i da pored starih naziva upišu današnje nazive gradova. Na atlasu će biti i ključ od kovčega, gde će biti 4 puzzle koje je potrebno da se sastave, a predstavljаće fotografije predmeta sa lokaliteta koji su povezani sa Rimskim carskim periodom.

Kada budu složili puzzle primetiće da na svim piše sa strane naziv srednji vek. To je znak da su spremni da pređu na treći deo igre. Igrači odlaze u deo učionice koji ima oznaku Srpska i vizantijska umetnost. U tom delu će se nalaziti kovertе sa naslovima : Miroslavljevo jevanđelje, Prsten kraljevića Radoslava i Dvojna ikona





Blagovesti. Pored njih će se tu nalaziti i lažne kovertе sa natpisima Aja Sofija, Crkva Svetog Vasilja Blaženog u Moskvi i Crkva San Vitale u Raveni.

U kovertama će se nalaziti tekstovi isečeni u delove i potrebno je da se hronološki poređaju. Unutar tekstaova će se nalaziti jedna skrivena rečenica. Kada se spoje ta tri dela rečenice, dobija se uputstvo da bi se došlo do sledećeg traga Novi vek - Srpsko slikarstvo 18. i 19. vek. Igrači odlaze u deo učionice koji je tako obeležen. U poslednjem delu učionice, nalaziće sa natpis Novi vek – Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka. Igrači odlaze u deo učionice koji je tako obeležen. Tamo će se nalaziti lažna knjiga sa natpisom Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka. Knjiga će biti unutar listova usečena i u njoj će se nalaziti 4 kartice sa QR kodom. Igrači skeniranjem koda dobijaju prikaz jedne slike i naziv slikara. Njihova imena: Uroš Predić, Paja Jovanović, Đura Jakšić, Đorđe Krstić, će se nalaziti ispisana fluroscentnom bojom na zidu blizu vrata. Moći će da ih vide kada ih osvetle baterijskom lampom, koja će se nalaziti unutar knjige. Kada dođu do tog zida na njemu će biti gumena loptica sa magnetom unutar loptice. Na loptici će biti nacrtana strelica na dole, što je smer gde se nalazi ključ vrata, unutar tanke kutije sa providnim otvorom i lavirintom do otvora, do kog ključ može doći uz pomoć magneta u loptici. Kada igrači dođu do ključa, moći će da otključaju vrata i oslobode prolaz do čuvara muzeja. Time je igra završena.



Mapa

Dijagram detaljnih koraka dostupan je kao **priložena datoteka** ("diagram.pdf"). Praćenje koraka na dijagramu u toku čitanja može vam pomoći u razumevanju i **vizuelizaciji** toka igre.

Faza A –Prolaz kroz Lepenski Vir - praistorija

Igrači su videli plakat na zidu na kome piše radno vreme Narodnog muzeja u Beogradu i obaveštenje da ukoliko ostanu zaključani, potrebno je da prođu kroz sve delove muzeja, kako bi došli do izlaza u slučaju vanrednih okolnosti. Kako su delovi muzeja posebno zaključani, moraju da reše zadatke, u svakoj zbirci, koji će im pomoću da pronađu put. Kada budu prošli poslednju zbirku u muzeju, pronaći će ključ koji će ih odvesti do čuvara muzeja i izlaza.

Korak A.1 – Plakat na zidu

Igrači će videti plakat sa obaveštenjem na samom ulazu i pročitće ga. Na samom kraju uputstva će pisati da je njihov prvi zadatak da se upoznaju sa lokalitetom Lepenski vir kroz igru memorije.

Korak A.2 – Pronađi računar

Na stolu na kome je oznaka Praistorija, biće postavljen računar pokriven kartonskom kutijom, koja je izlepljena natpisima Paleolit i Mezolit, Stariji Neolit, Lepenski Vir, Eneolit, Bronzano doba, Gvozdeno doba, Đerdap.



Korak A.3 – Odigraj Igru memorije

Na računaru će se nalaziti Igra memorije, koja je instalirana pomoću Matching Pairs aplikacije. Na karticama se nalaze fotografije predmeta sa arheološkog nalazišta Lepenski Vir i tekstovi koji govore o njima. Kada se kartice upare igra je gotova.

Korak A.4 – Pročitaj poruku

Na stolu pored računara će se nalaziti koverta sa pismom. U njoj će se nalaziti tekst napisan naopačke: Prešli ste prvu izložbenu postavku! Sada posetite antičku zbirku!

Faza B – Rimski carski period

U drugom delu učionice se nalazi natpis Rimski carski period. Igrači će se upoznati sa arheološkim lokalitetima tog perioda u Srbiji.

Korak B.1 – Pročitaj pismo

Igrači će naći kovertu na stolu, sa pismom u kome piše: **Sedamnaest rimskih imperatora poreklom je s teritorije današnje Srbije. Iza njih su ostali Sirmijum, Singidunum, Viminacijum , Dijana, Feliks Romulijana, Naisus i Justinijana Prima. Vaš zadatak je da pronađete mapu sa tim gradovima i upišete kako se ti gradovi danas zovu.**



Korak B.2 – Pronađi mapu Rimskog carstva u Srbiji

Na polici sa knjigama će se nalaziti Istorijski atlas u kome će se nalaziti mapa Rimskog carstva u Srbiji.

Korak B.3 – Upiši nazive današnjih gradova

Na mapi će biti upisani rimski nazivi gradova, a igrači treba da prepoznaju koji su to gradovi i upišu današnje nazive. Na mapi će biti i nacrtan ključ, što će biti trag za sledeći korak.

Korak B.4 – Pronađi ključ

Na zadnjim koricama Istorijskog atlasa nalaziće se ključ od kovčega, u kome će se nalaziti 4 puzzle za sastavljanje.

Korak B.5 – Sastavi puzzle

U kovčegu koji otvori, nalaziće se 4 puzzle, na kojima će biti fotografije predmeta sa lokaliteta koji su povezani sa rimskim periodom. Kada puzzle budu složene, to je znak da su igrači spremni za sledeći korak.

Korak B.6 – Pronađi naziv sledećeg koraka

U donjem uglu svake puzzle će biti ispisano Srednji vek, to će biti trag da igrači pređu u sledeći deo učionice.





Faza C – Srednji vek – Srpska vizantijska umetnost

U trećem delu učionice, nalaziće sa natpis Srednji vek – Srpska vizantijska umetnost. Na stolu će se nalaziti koverta sa natpisima koje će ih dovesti do tekstova o važnim umetničkim delima tog perioda..

Korak C.1 – Pronađi prave koverta

Na stolu će se nalaziti koverta sa naslovima : Miroslavljevo jevanđelje, Prsten kraljevića Radoslava i Dvojna ikona Blagovesti. Pored njih će se tu nalaziti i lažne koverta sa natpisima Aja Sofija, Crkva Svetog Vasilja Blaženog u Moskvi i Crkva San Vitale u Raveni. Igrači treba da odaberu prave koverta: Miroslavljevo jevanđelje, Prsten kraljevića Radoslava i Dvojna ikona Blagovesti.

Korak C.2 – Sastavi tekstove

U kovertama će se nalaziti tekstovi isečeni u delove i potrebno je da se hronološki poređaju.

Korak C.3 – Pronađi sakrivenu rečenicu

Unutar tekstaova će se nalaziti jedna skrivena rečenica. Kada se spoje ta tri dela rečenice, dobija se uputstvo da bi se došlo do sledećeg traga: Prva dela koja se danas nalaze u Zbirci srpskog slikarstva 18. i 19. veka, dospela su u Narodni muzej ubrzo po njegovom osnivanju



Faza D – Novi vek – Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka

U poslednjem delu učionice, nalaziće sa natpis Novi vek – Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka. Igrači odlaze u deo učionice koji je tako obeležen. Uz pomoć zadataka o srpskim slikarima 18. i 19. veka doći će do ključa kojim će moći da izađu iz prostorije i napokon izađu iz muzeja uz pomoć čuvara koji ih čeka.

Korak D.1 – Pronađi sakrivene kartice sa QR kodom

Na stolu će se lažna knjiga sa natpisom Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka. Knjiga će biti unutar listova usečena i u njoj će se nalaziti 4 kartice sa QR kodom.

Korak D.2 – Skeniraj QR kod

Igrači skeniranjem koda dobijaju prikaz jedne slike i naziv slikara. Njihova imena su: Uroš Predić, Paja Jovanović, Đura Jakšić, Đorđe Krstić.

Korak D.3 – Pronađi skrivena imena slikara na zidu

Imena slikara će se nalaziti ispisana fluroscentnom bojom na zidu blizu vrata. Moći će da ih vide kada ih osvetle baterijskom lampom, koja će se nalaziti unutar knjige.

Korak D.4 – Pronađi lopticu sa magnetom

Kada igrači budu došli do zida sa imenima, primetiće da tu visi gumena loptica sa magnetom unutar loptice,



Korak D.5 – Pronađi ključ od vrata

Na loptici će biti nacrtana strelica na dole, što je smer gde se nalazi ključ vrata, unutar tanke kutije sa providnim otvorom i lavirintom do otvora , do kog ključ može doći uz pomoć magneta u loptici.

Korak D.6 – Pronađi izlaz do čuvara muzeja

Kada igrači dođu do ključa, mogu da otključaju vrata prostorije i oslobode prolaz do čuvara muzeja. Time je igra završena.



Erasmus+

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

Kod projekta: 2020-1-FR01-KA201-080646



Ovo delo je licencirano pod međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Da biste pogledali kopiju ove licence, posetite

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

