



# Novogodišnja euforija Laponije



## Upustvo za vođu igre



### Uloga vođe igre

---

Za shvatanje uloge **Vođe igre** (VI), pogledaj odeljak “**Alat – Mapa puta**” i “**Alat-Obrazac za praćenje**” u našoj [kreativnoj kutiji](#). **Poglavlje 4** našeg vodiča “**Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika**” je takođe izvor na koji možeš da se osloniš.

Vođa igre je u ulozi Deda Mrazovog pomoćnika, patuljka, koji daje nagoveštaje i šalje sms poruku.



### Nagoveštaji i rešenja

---

#### Korak A.1 – Pošta

##### Nagoveštaji

- Ako igrači ne mogu da pronađu pismo u sandučetu, proturite im kroz otvor na vratima praznu kovertu koja će ih asociirati na poštansko sanduče.





## **Korak A.2 – Pronađi vagon**

### **Nagoveštaji**

- Prvi vagon se nalazi na stolu i igrači će ga jasno uočiti, stoga nagoveštaj nije potreban.

## **Korak A.3 – Prati prugu**

### **Nagoveštaji**

- Igrači trebaju da pronađu preostala dva vagona prateći iscrtane šine na podu i zidu. Nagoveštaj u vidu zvuka voza i kočenja na šinama može im pomoći.

### **Rešenja**

Drugi vagon se nalazi iza police a treći je smešten u rupi od zida.

## **Korak A.4- Pronađi ključ u vagonu sa ljudima**

### **Nagoveštaji**

- Nagoveštaj može biti u formi poslovice “Srca su prostorije, a usta brave; jezici su ključevi- stoga neka svaki čovek čuva ključ svoje tajne”.

### **Rešenja**

U vagonu sa figuricama ljudi se nalazi ključ od kutije za poklon.

## **Korak A.5 – Napiši posvetu i prosledi poklon**

### **Nagoveštaji**

- Na ceduljici će pisati ime primaoca i linija na kojoj ga treba dopisati. Ukoliko igrač to ne učini, poklon se može vratiti kroz otvor od vrata sa porukom “nepotpuna pošiljka”. Poklon vraća Deda Mrazov pomoćnik.

### **Rešenja**

Prvi poklon je za Marka i voz se dostavlja u poklon kutiji kroz otvor na vratima gde piše “Dostava poklona”.



## Korak B.1– Ugasite svetlo

### Nagoveštaji

- Igrači moraju da ugase svetlo kako bi uočili zagonetku na plafonu. Ukoliko ne mogu da se snađu svetla se mogu automatski paliti i gasiti pri čemu će uočiti svetleće simbole na plafonu.

## Korak B.2 – Uočite svetleće simbole na plafonu

### Nagoveštaji

- Igrači će u prethodnom nagoveštaju i koraku uočiti simbole.

### Rešenja

Zvezda, mesec, pahulja, kugla

## Korak B.3– Otvorite fioke sa odgovarajućim kvakama

### Nagoveštaji

- Igrači trebaju da povežu simbole sa plafona sa kvakama fioke. Nagoveštaj može biti u vidu saveta vođe igre da potraže u sobi simbole sa plafona.

## Korak B.4 – Pronađi skrivene poruke unutar svake fioke

### Nagoveštaji

- Igrači trebaju da nađu delove slagalice unutar određenih fioke. One su jasno vidljive stoga nagoveštaj nije potreban.

### Rešenja

Rešenje su papirići sa rečima “ogledalce, ogledalce, izdahni, duboko”.



### **Korak B.5 – Otkrij poruku na ogledalu**

#### **Nagoveštaji**

- Igrači imaju zadatak da otkriju tajnu poruku na ogledalu. Nagoveštaj može biti “Vetar duva u pravcu ogledala”.

#### **Rešenja**

Disanjem u pravcu ogledala otkriva se poruka “Pretraži fotelju”.

### **Korak B.6 – Pronađite igračku**

#### **Nagoveštaji**

- Prethodni korak jasno naglašava da se igračka nalazi u fotelji.

#### **Rešenja**

Ključ je u igrački i otvara sledeću poklon kutiju.

### **Korak B.7 – Spakuj igračku i pošalji je primaocu**

#### **Nagoveštaji**

- Na ceduljici će pisati ime primaoca i linija na kojoj ga treba dopisati. Ukoliko igrač to ne učini, poklon se može vratiti kroz otvor od vrata sa porukom “nepotpuna pošiljka”.

#### **Rešenja**

Pošiljka se šalje na ime Mila i provlači kroz otvor na vratima.



### Korak C.1 – Vremenska zona

#### Nagoveštaji

- Na osnovu primljenog telefonskog poziva igrači moraju da se osvrnu na časovnike na zidu i pronađu onaj koji prikazuje 19h. Nagoveštaj može biti pitanje koliko je sati u glavnom gradu Srbije?

#### Rešenja

Odgovarajući sat ima natpis Beograd i prikazuje 19h.

### Korak C.2 – Pronađi simbole na satu

#### Nagoveštaji

- Nagoveštaj može biti pitanje koliko je četvrtina od 60 minuta.

#### Rešenja

Simboli se nalaze na četvrtinama časa (plava, žuta, crvena, zelena)

### Korak C.3 – Otključaj ormar

#### Nagoveštaji

- Nagoveštaj može biti savet da pronađu pomenute boje u sobi.

#### Rešenja

Šifra za otključavanje katanca je kombinacija boja sa sata (plava, žuta, crvena, zelena).



### Korak C.4 – Detektuj miris

#### Nagoveštaji

- Ukoliko ne mogu da ocene na šta miriše osveživač, može se staviti slika polja lavande negde na zidu.

#### Rešenja

Lavanda

### Korak C.5 – Probuši balon

#### Nagoveštaji

- Nagoveštaj je boja lavande. Vođa igre ih može uputiti da probuše jedan balon.

#### Rešenja

Ljubičasti balon koji krije poruku “Najlepši rođendan je kada pada sneg”.

### Korak C.6 – Protresi snežnu kulu

#### Nagoveštaji

- Prethodni korak ne bi trebalo da zahteva novi nagoveštaj. Igračima se može reći da pažljivo broje pahulje u kugli.

#### Rešenja

Brojevi 3 5 7 unutar kugle.





### Korak C.8 – Otvori fioku

#### Nagoveštaji

- Trocifreni kod na katanu fioke ispod kugle je jasan pokazatelj i nije potreban dodatni nagoveštaj.

#### Rešenja

Šifra 357. Unutar fioke je haljina sa ključem.

### Korak C.8 – Otvori kutiju

#### Nagoveštaji

- U ovom koraku nije potreban nagoveštaj jer je preostao jedan katanac i jedan ključ.

#### Rešenja

Poslednji ključ odgovara poslednjoj poklon kutiji.

### Korak C.9 – Pošalji poklon i spasi Novu Godinu

#### Nagoveštaji

- Na ceduljici će pisati ime primaoca i linija na kojoj ga treba dopisati. Ukoliko igrač to ne učini, poklon se može vratiti kroz otvor od vrata sa porukom “nepotpuna pošiljka”.

#### Rešenja

Pošiljka se šalje na ime Sara i provlači kroz otvor na vratima. Time se igračima otvaraju vrata sobe, što podrazumeva uspešno odigranu igru.



## Informisanje

Kao vođa igre neophodno je informisati učenike pre početka igre. Pogledajte vežbe na **"Alat - pravila- igra i sigurnost"** i **"Alat - Provera profila učenika"** u našoj [kreativnoj kutiji](#).



## Sumiranje

Sumiranje sa vašim igračima na kraju igre je jako bitno za dobijanje **povratne informacije** o **težini** scenarija, **zabave** koju su igrači imali, šta se može **poboljšati** po njihovom mišljenju...

Hvatajte **beleške** o povratnim informacijama vaših igrača i zapisujte sopstvene misli o tome kako igra teče. U tom slučaju ćete pri pripremi sledećeg scenarija moći da poboljšate iskustvo.

Pogledajte naš vodič "Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika", **poglavlje 6** će vam pomoći u pripremi faze sumiranja.

Potrebne resurse možete naći u [kreativnoj kutiji](#), u delu **"Resursi – Kako organizovati sumiranje"**, **"Alat- Mapa povratnih informacija"**, **"Alat- Mapa"**, **"Alat- Praćenje"** and **"Alat- Lista problema"**.

Primeri pitanja koje možete postaviti:

- "Kako vam se sviđa postavka igre?"
- "Ako bi mogli da dodate ili promenite nešto, šta bi to bilo?"
- "Kako ste se osećali tokom igre?"





## 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/>