



Novogodišnja euforija Laponije



Koncept scenarija i postavka sobe



Lista predmeta

Faza A

- Predmet 1: Deda Mrazova poruka
- Predmet 2: Poštansko sanduče
- Predmet 3: Pismo za Deda Mraza
- Predmet 4: Voz
- Predmet 5: Kutija za poklon

Faza B

- Predmet 6: Mobilni telefon
- Predmet 7: Fluorescentni zidni ukrasi
- Predmet 8: Fioke sa kvakama različitih oblika
- Predmet 9: Zidno ogledalo
- Predmet 10: Igračka medveda
- Predmet 11: Kutija za poklon



Faza C

- Predmet 12: Zidni časovnici
- Predmet 13: Baloni sa porukama
- Predmet 14: Osveživač vazduha
- Predmet 15: Snežne kugle
- Predmet 16: Haljina
- Predmet 17: Kutija za poklon

Dodatni dekorativni elementi (opcionalno)

- Novogodišnji ukrasi
- Jelka
- Odelo Deda Mraza
- Sanke
- Slatkiši



Detaljna zamisao

Stavke potrebne za ovaj scenario su navedene u ovom odeljku, sa opisom koncepcije tih predmeta. Pogledajte kompletan dijagram scenarija za korespodenciju sa "Px" predmetima.

Pri kreiranju predmeta koji su vam potrebni vršite organizaciju na razuman način kako bi lakše pripremili Escape room igru. Na primer koristite beleške da za obeležavanje predmeta(P1, P2, P3, ...).

P1 – Dedu Mrazovu poruku

Potrebni materijal

- Papir
- Olovka

Objašnjenje

Igrači će prilikom ulaska u sobu na podu naći na poruku napisanu na parčetu papira. U prilogu je tekst poruke:

Dragi pomagači,

Već dani me prate čudni ljudi i prete mi da će zauvek ugasiti novogodišnju euforiju ukoliko ne dam otkaz. Ako nestanem, širite radost i poklone i usrećite svu decu ovog sveta. Ostalo je još jako malo poklona, a još manje vremena.

HOHOHO, vaš Dedu Mraz



P2 – Poštansko sanduče

Potrebni materijal

- Kartonska kutija
- Marker
- Makaze

Objašnjenje

Ukoliko ne možete da nabavite pravo poštansko sanduče, isto možete da napravite pomoću neke kutije na kojoj ćete makazama napraviti otvor i markerom ispisati "Pošta".

P3 – Pismo za Deda Mraza

Potrebni materijal

- Koverta
- Papir
- Olovka

Objašnjenje

Pismo se može napisati ručno ili iskucati u Word-u. Napisano pismo će se nalaziti unutar poštanskog sandučeta. U prilogu se nalazi tekst pisma:



Dragi Deda Mraze,

Kao što i sam sigurno znaš, bio sam jako dobar ove godine. Ispunio sam svako dato obećanje i zadatak stoga te molim da mi ispuniš novogodišnju želju.

Želeo bih da dobijem parni voz koji će da prevozi ljude, uglj i drva. Drveni vagon ne može biti iza uglja, a vagon sa ljudima ne može biti pored vagona sa drvima. To je jako važno, pa ti crtam sliku da ne pogrešiš.

Hvala unapred.



P4 – Voz

Potrebni materijal

- Igračka voza sa 3 vagona
- Figurice ljudi
- Ključ
- Grumeni uglja
- Grančice drveta
- Marker ili stikeri

Objašnjenje

Za ovaj deo igre moguće je koristiti lego figure voza koje su rasklopive, lokomotiva i tri vagona. Lokomotiva i prvi vagon će biti smešteni na stolu. U prvom vagonu će se nalaziti grančice drveta i biće plavo-zelene boje. Ostala dva vagona će biti sakrivena. Drugi, crveno-plavi, će se nalaziti iza police i u njemu će biti komadići uglja, a treći



koji je zeleno-crveni u rupi u zidu koja predstavlja tunel i u njemu će se nalaziti minijaturene igračke ljudi i ključ koji odgovara jednoj od zaključanih kutiji za poklon. Na zidu i podu će se markerom ili stikerom pruge obeležiti staza koja vodi ka vagonima.

P5 – Kutija za poklon

Potrebni materijal

- Kartonska ili drvena kutija
- Ukrasni papir
- Ceduljica
- Olovka
- Katanac

Objašnjenje

Možete iskoristiti kutiju od cipela ili kupiti drvenu kutiju koju ćete obložiti novogodišnjim ukrasnim papirom i zaključati je katancem. Kada igrači pronađu prvi poklon i ključ, upakovaće ga i olovkom napisati ime primaoca. Poklon se provlači kroz otvor na vratima gde piše "Dostava poklona".



P6 – Mobilni telefon

Potrebni materijal

- Mobilni telefon bez interneta

Objašnjenje

Vođa igre će poslati sms poruku na telefon koji se nalazi na stolu. Telefon neće imati internet kako igrači ne bi izgubili fokus sa igre. Na telefon će stići poruka u sledećoj formi:

Dragi Deda Mraze,

Konačno smo dočekali ovaj dan, ne mogu da ti opišem svoje uzbuđenje. Zamolila bih te za plišanog medu koji će svetleti u mraku. Ubeđena sam da niko nema takvog i da će ovo biti najbolji poklon ikada.

Tvoja Mila

P7 – Fluorescentni zidni ukrasi

Potrebni materijal

- Zidni svetleći ukrasi koji se mogu kupiti u radnji, u obliku zvezde, medeca, pahulje i kugle

Objašnjenje

Svetleće ukrase zalepiti na plafonu, jedan do drugog. Ukoliko ne možete da kupite željeni oblik, možete naći svetleće tapete koje ćete iseći u potrebnim oblicima.



P8 – Fioke sa kvakama različitih oblika

Potrebni materijal

- Komoda sa 9 malih fioka čije su kvake različitog oblika
- Plastelin
- Papir
- Olovka
- Selotejp

Objašnjenje

Na svakoj od kvaka zakačiti plastelin u različitim oblicima (četiri moraju biti u obliku meseca, zvezde, pahulje i kugle). U svakoj fioci napisati po jednu reč na iscepanom parčetu papira i zalepiti je selotejpom unutar fioke. Četiri neophodne reči u odgovarajućim fiokama su: ogledalce, ogledalce, izdahni, duboko.

P9 – Zidno ogledalo

Potrebni materijal

- Zidno ogledalo
- Etanol
- Sirće
- Novine
- Štapić za uši

Objašnjenje

Za kreiranje nevidljive poruke na ogledalu potrebno je isto očistiti sirćetom i novinama i pustiti da se osuši. Nakon toga se uzima štapić za uši koji se umače u etanol i ispisuje poruka na ogledalu. Kada igrači duvaju u ogledalo poruka će se prikazati i glasiće "Ptretraži fotelju".



P10 – Igračka medveda

Potrebni materijal

- Plišani meda
- Ključ

Objašnjenje

Uzmite igračku plišanog mede u kojoj ćete sakriti ključ.

P11 – Kutija za poklon

Potrebni material

- Kartonska ili drvena kutija
- Ukasni papir
- Cedula
- Olovka
- Katanac

Objašnjenje

Možete iskoristiti kutiju od cipela ili kupiti drvenu kutiju koju ćete obložiti novogodišnjim ukrasnim papirom i zaključati je katancem. Kada igrači pronađu drugi poklon i ključ, upakovaće ga i olovkom napisati ime primaoca. Poklon se provlači kroz otvor na vratima gde piše "Dostava poklona".



P12 – Zidni časovnici

Potrebni materijal

- Nekoliko zidnih časovnika
- Papir
- Markeri

Objašnjenje

Okačite nekoliko zidnih časovnika na zidu koji će u mehanizmu imati naziv nekog grada i pokazivaće različito vreme. Nazive grada možete napisati na parčetu papira i staviti unutar sata ili iznad njega. Na satu koji pokazuje 19 časova markerom obeležite četvrtine sata različitim bojama (plava, žuta, crvena, zelena). Ta kombinacija otvara katanac na ormaru.

P13 – Baloni sa porukama

Potrebni materijal

- Baloni različitih boja
- Papir
- Olovka

Objašnjenje

Kada se otključa ormar izleteće desetine balona različitih boja. U ljubičastom balonu stavite papir sa porukom “Najlepši rođendan je kada pada sneg”, koja će ispati iz balona kada se probuši.

**P14 – Osveživač vazduha****Potrebni materijal**

- Osveživač vazduha koji raspršuje miris lavande

Objašnjenje

Postavite u sobi osveživač vazduha sa mirisom lavande kako bi asocirali učenike na ljubičasti balon.

P15 – Snežna kugla**Potrebni materijal**

- Snežna kugla rađena po meri i nekoliko običnih kugli

Objašnjenje

U fotografskoj radnji naručite snežnu kuglu koja će imati uz pahulje i brojeve 3,5,7. Ukoliko to nije moguće, brojeve možete zalepiti na kugli.

P16 – Haljina**Potrebni materijal**

- Haljina sa džepovima
- Ključ

Objašnjenje

U fioci koju otvara kod sa snežne kugle stavite haljinu i u nju sakrijte ključ koji otvara sledeću kutiju.



P17 – Kutija za poklon

Potrebni material

- Kartonska ili drvena kutija
- Ukrasni papir
- Ceduljica
- Olovka
- Katanac

Objašnjenje

Možete iskoristiti kutiju od cipela ili kupiti drvenu kutiju koju ćete obložiti novogodišnjim ukrasnim papirom i zaključati je katancem. Kada igrači pronađu haljinu i ključ, upakovaće je i olovkom napisati ime primaoca. Poklon se provlači kroz otvor na vratima gde piše "Dostava poklona".



Postavka sobe

Sledeća slika će vam pomoći kako vizuelno treba da izgleda Escape room igra. Ova slika je takođe je dostupna u aneks folderu u boljoj rezoluciji.



Ne oklevajte pri dodavanju dekorativnih elemenata i izaberite neku muziku za bolje iskustvo igrača prilikom igre.



Možete pogledati poglavlje 3 našeg vodiča “Animacija pedagoške Escape room igre za učenje jezika” (koju možete naći na [našem vebsajtu](#)) kako bi naučili kako da igru učinite što imerzivnijom.

Postavka za fazu A

1. Stavite poruku Deda Mraza na pod
2. Stavite Markovo pismo u poštansko sanduče
3. Stavite jedan vagon na stolu, a ostala dva sakrijte u tunelu i iza police
4. Sakrijte ključ u vagonu
5. Postavite kutije ispod jelke
6. Na vratima napravite otvor gde piše “Dostava poklona”

Postavka za fazu B

1. Stavite mobilni telefon na sto
2. Zalepite fluorescentne zidne ukrase na plafon
3. Napravite kvake od plastelina u obliku ukrasa na zidu
4. Zalepite poruke u fiokama
5. Napišite poruku na zidnom ogledalu
6. Sakrijte igračku medveda unutar fotelje
7. Stavite ključ unutar igračke

Postavka za fazu C

1. Postavite časovnike na zid
2. Obeležite markerom sat koji označava vreme u Beogradu
3. Naduvajte balone i stavite ih u ormar sa snežnom kuglom



4. U jednom balonu ubacite poruku na papiru koja glasi "Najlepši rođendan je kada pada sneg".
5. Zatvorite ormar katancem sa šifrom boja sa sata (plava, žuta, crvena, zelena)
6. Stavite osveživač lavande u sobu
7. Stavite haljinu u polici u podnožju ormara
8. Zaključajte je katancem sa kodom iz snežne kugle (3,5,7).



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/>