



# Novogodišnja euforija Laponije



## Opis scenarija i mapa



### Kontekst priče

---

Deda Mraz je otet dan uoči Nove Godine. Baba roga, koja je po narodnom verovanju strašilo u obliku krezube babe nakaznog lica sa rogom na glavi je odvela Deda Mraza u svoj brlog . Uspeo je da ostavi poruku jer je bio u bojazni da će mu se nešto loše desiti. Kroz sat vremena Deda Mrazovi pomagači moraju da reše brojne zagonetke kako bi ispunili njegov zadatak, a to je da usreći decu ispunjavajući im želje i poklanjajući im najlepše poklone. Ako ne ispune sve izazovne zadatke pomagači će razočarati decu širom sveta i ostaće zatočeni u polarnim noćima hladne Laponije. Svaki minut je dragocen stoga moraju požuriti kako bi pokloni stigli na vreme za Novogodišnje veče.



## Opšte objašnjenje

---

Igrači ulaze u sobu gde pronalaze poruku koju je napisao Deda Mraz neposredno pred svoju otmicu. 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 zamene Deda Mraza i uspešno pošalju preostale poklone deci koja im se obrate. Prvi na redu je dečak koji šalje detaljno pismo u kom želi voz napravljen po njegovoj skici. Koristeći svoja čula za opservaciju i detaljnim pregledom sobe, pomagači će pronaći delove voza, sastaviti ih i poslati u odgovarajuću kutiju. Kako bi poklon otišao u prave ruke, svaka kutija za poklone će imati ceduljicu na kojoj će se pisati ime primaoca. Nakon uspešne predaje prvog poklona igrači će primiti poruku na telefonu koja će im biti vodič kroz rešavanje zagonetke u mračnoj sobi. Svetleći simboli na zidu vodiće ih do odgovarajućih fioka u kojima se može naći rešenje sadržano na zamagljenom odrazu ogledala. To je putokaz za igračku sakrivenu u fotelji koja će se u novoj kutiji poslati devojčici koja je poslala poruku. Sledeći i poslednji poklon koji treba isporučiti će se naći u nekoliko koraka, kroz aktivnost slušanja, čula mirisa, sakrivene poruke u balonu, mistične snežne kugle i napokon do predivne rođendanske haljine koja će se isporučiti. Kada uspešno obave zadatak i usreće malu decu, Deda Mrazovi pomagači će konačno biti slobodni.



## 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 –Deda Mrazovi pomagači

Igrači su pronašli na podu pismo Deda Mraza u kom saznaju da je on danima primao preteće poruke i kako se brine za svoju bezbednost. U strahu da će se nešto loše desiti, napisao je molbu onima koji pronađu pismo u nadi da će ga zameniti u plemenitoj dužnosti donosioca Novogodišnje euforije. Svaki poklon se mora naći i spakovati u zaključanoj kutiji koja će se provući kroz tajni otvor.

#### | Korak A.1 – Pošta

Nakon što pročitaju poruku Deda Mraza njegovi pomagači će otvoriti poštansko sanduče u kome se nalazi prvo pismo deteta koje je zamolilo za ispunjenje Novogodišnje želje, igračke voza.

#### | Korak A.2 – Pronađi vagon

Igrači će tragati za vagonima kako bi sastavili igračku voza koji je nacrtan u pismu. Prvi je na stolu, na vidljivom mestu, a ostala dva su sakrivena.





### Korak A.3 – Prati prugu

Na zidu i podu s druge strane sobe oslikana je pruga. Prva se prostire iza police gde se nalazi drugi vagon, a druga do rupe u zidu, tunela, gde se krije drugi vagon. Tunel se može napraviti od kartona i prisloniti uz zid.

### Korak A.4 – Pronađi ključ u vagonu sa ljudima

Među figuricama ljudi u poslednjem vagonu sakriven je ključ koji otvara katanac kutije za poklon.

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

Kako bi poklon stigao u prave ruke neophodno je napisati ime osobe kojoj se poklon šalje, a koje se nalazi u pismu želje. Zapakovan poklon se provlači kroz otvor na vratima što označava uspešan zadatak.

## Faza B – Novogodišnja želja

Na mobilnom telefonu stiže sms sa novom Novogodišnjom željom male devojčice koja želi jedinstvenog ručno pravljenog medu koji sija u mraku.

### Korak B.1 – Ugasite svetlo

Poruka koju su dobili na telefonu je znak da učenici trebaju da ugase svetlo kako bi našli sledeću zagonetku.



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

Kada se svetla u sobi ugase, na zidu će se uočiti fluorescentne svetleće ukrase u četiri različita oblika (zvezda, mesec, pahulja, kugla).

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

Fluorescentni svetleći simboli na zidu odgovaraju kvakama četiri od devet malih fioke na polici. Svaka od njih se treba otvoriti.

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

Svaka fioka sadrži po jednu reč napisanu na papiru zalepljenom unutar fioke (ogledalce, ogledalce, izdahni, duboko).

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

Igrači imaju zadatak da izdahnu duboko kako bi zamaglili staklo. Nakon toga će se pojaviti tajna poruka ("Pretraži fotelju") napisana etanolom.

### Korak B.6 – Pronađite igračku

Ispod naslona fotelje je sakrivena igračka medveda sa ključem u džepiću od pantalona koju igrači trebaju da pronađu.

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

Igrači imaju zadatak da otvore sledeću kutiju, napišu ime primaoca i proslede je kroz otvor na vratima.



## Faza C – Rođendanska želja

U sobi je zazvonio telefon. Kada se igrači jave, čuće glas male devojčice koja se predstavlja pod imenom Sara koja pita da li je njen poklon spreman, jer ujedno slavi i rođendan. Sara napominje da je kod nje već 19:00 časova i da će zakasniti na slavlje ukoliko poklon ne stigne na njenu adresu.

### Korak C.1 – Vremenska zona

Igrači moraju da otkriju gde Sara živi pomoću informacije koju su dobili u razgovoru. Na zidu se nalazi nekoliko satova koji prikazuju različito vreme i gradove. Međutim, samo jedan pokazuje 19:00 časova, Beogradski sat.

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

Gotovo neprimetno, na satu se nalazi kombinacija četiri boje, raspoređene na svakih 15 minuta od jednog časa (plava, žuta, crvena, zelena).

### Korak C.3 – Otključaj ormar

U sobi se nalazi zaključani ormar. Šifra katanca podrazumeva pravilnu kombinaciju boja pronađenih na satu. Pri otključavanju iz ormara će ispasti desetine rođendanskih balona.

### Korak C.4 – Detektuj miris

U sobi će se osetiti miris osveživača. Miris lavande je asocijacija na ljubičasti balon.





#### Korak C.5 – Probuši balon

Nakon što probuše odgovarajući balon igrači će unutra pronaći poruku na kojoj piše “Najlepši rođendan je kada pada sneg”.

#### Korak C.6 – Protresi snežnu kulu

Unutar ormara nalazi se nekoliko snežnih kugli, a jedna od njih kada se protrese, osim pahuljica prikazuje i tri broja (3,5,7). To je kombinacija za fioku koja se nalazi u podnožju ormara.

#### Korak C.7 – Otvori fioku

Šifrom iz snežne kule otvara se fioka u kojoj se nalazi predivna haljina koja će se poslati maloj Sari, sa ključem u džepu.

#### Korak C.8 – Otvori kutiju

Uz pomoć ključa pronađenog u džepu haljine otvara se poslednja kutija za poklon u koji će igrači staviti haljinu.

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

Igrači će na ceduljici napisati Sarino ime i poklon provući kroz otvor na vratima. Nakon toga će biti pušteni iz sobe.



## 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/>