Instrukcja do escape room/pokoju zagadek

„Otwórz się na globalne wyzwania”

Liczba osób uczestniczących: 4-15 osób

Czas potrzebny na grę:
1h 15 minut + 45 minut na przygotowanie pokoju + 45 minut na omówienie

Omówienie gry jest niezbędne do zachowania odpowiedniej, jakości edukacyjnej gry.

Cele edukacyjne escape room
Po wzięciu udziału w escape room i jego omówieniu, osoba uczestnicząca:
- umie wymienić co najmniej kilka globalnych wyzwań oraz ich podstawowe przyczyny,
- wie o istnieniu Celów Zrównoważonego Rozwoju,
- zdaje sobie sprawę z wartości współpracy w osiąganiu społecznych celów, także w wymiarze globalnym,
- umie wymienić kilka form zaangażowania społecznego,
- wie, że ma wpływ na globalne procesy i jest ich częścią.

Escape room jest tak zaprojektowany, aby mógł być przeprowadzony w dowolnej sali lekcyjnej lub pokoju porównywalnej wielkości. W pomieszczeniu nie powinny się znajdować ławki ani krzesła. Im mniej przedmiotów, które nie są rekwizytami gry, tym lepiej.

Do przeprowadzenia gry potrzebny jest komputer z dostępem do internetu.

ZASADY GRY

Bezpośrednio przed rozpoczęciem gry, przedstawiamy graczom następujące zasady:

Podzieleni na dwie drużyny gracze wchodzą do pomieszczenia, przez które przebiega symboliczna granica. Jedna drużyna staje po jej jednej stronie, druga po drugiej. Każda drużyna ma po swojej stronie zadania, których rozwiązanie umożliwi otworzenie jednej z dwóch kłódek zamykających granicę. Gdy obie kłódki na granicy zostaną otwarte, drużyny będą mogły się połączyć i działać wspólnie. Zanim nastąpi otwarcie granicy, każda drużyna działa we własnym zakresie. Komunikacja między dwoma drużynami nie jest konieczna, gdyż wszystkie zagadki i rekwizyty znajdują się po stronie danej drużyny i nie wymagają wymiany informacji między stronami.

UWAGA! do otworzenia granicy przydadzą się zagadki jedynie z części pudełek znajdujących się w pomieszczeniu, pozostała część pudełek zostanie otwarta dopiero po połączeniu obu grup.

Podczas gry uczestnicy napotkają na swojej drodze różne kłódki cyfrowe. Aby je otworzyć należy ustawić odpowiedni ciąg cyfr na kresce znajdującej się na kłódce. Różne kłódki mają kreski w różnych miejscach, tak, więc ważne jest, aby zawsze przed wpisaniem kodu upewnić się, że robimy to w dobrym miejscu.
Rekwizyty i zadania przydają się tylko raz (wyjątkiem jest komputer). Dobrze zrobić stos rzeczy użytych, żeby nie pomieszały się z tymi niewykorzystanymi.

Podczas gry nie używamy żadnych przedmiotów osobistych (np. telefon lub inny sprzęt elektroniczny), wszystko potrzebne do rozwiązania zadań znajduje się w pudełkach. Gracze będą mogli skorzystać z dostępnego w sali komputera, ale dopiero po odkryciu adresu strony bądź adresu email, które zdobędą w trakcie gry. Do otwierania/rozwiązywania poszczególnych elementów gry nie używamy siły. Jeśli coś jest zamknięte na kłódkę, nie próbujemy otworzyć tego na siłę!
Na większości rekwizytów znajdują się gwiazdki w różnych kolorach - nie są one ważne dla przebiegu gry.

REKWIZYTY
(sprawdź przed przygotowaniem gry czy otrzymałeś/aś kompletny zestaw)

Zestaw zawiera:

- 4 drewniane pachołki z siatką
- 9 drewnianych pudełek różnej wielkości
- 2 duże kartonowe pudełka
- 2 metalowe szkatułki na klucz
- torba
- puzzle (35 elementów)
- drewniana plansza z kolorowymi kołkami i sznurkiem
- 10 kartonowych ludzików różnej wielkości
- 1 latarka UV
- 1 telefon z wyjmowaną baterią
- banknoty o różnych nominałach i symbolach (patrz poniżej)
- 6 kluczy płaskich (do odkręcania śrub) różnej wielkości
- drewniana rama z obracanymi kostkami
- płachta z literami (‘Twister’)
- płachta z mapą świata
- 10 obrysów krajów
- sejf
- 14 kłódek
- 3 klucze (+ 3 zapasowe)
- 2 łańcuchy do zapięcia kartonowych pudeł (1 gruby i 1 cienki krótszy)
- 1 łańcuch do zamknięcia granicy (cienki dłuższy)
- zegar/timer
- wydruki

Banknoty:

Z symbolem alfa:
- 48 x 1000 (czerwone)
- 59 x 500 (fioletowe)
- 57 x 100 (żółte)
- 29 x 50 (zielone)

- 31 x 10 (pomarańczowe)
- 18 x 5 (niebieskie)

Z symbolem omega:
- 1 x 50 (zielone)
- 33 x 10 (pomarańczowe)
- 64 x 5 (niebieskie)

Wydruki:
- 4 karty z kierunkami świata (N, S, W, E) i symbolami kropli na odwrocie
- instrukcja do drewnianej planszy z kołkami i sznurkiem
- 7 kart ze zdjęciami dotyczącymi zasad zrównoważonego rozwoju (ponumerowanych od 1 do 7)
- szyfr harcerski typu 'czekoladka' - deszyfrator oraz ciąg znaków do odkodowania
- 5 obrazków z kadrami z filmiku
- 3 paszporty
- 2 komplety tabel przedstawiających dane dotyczące siły paszportów
- wykreślanka
- 14 zdjęć sal lekcyjnych
- plansza z liczbą kobiet w parlamencie
- 9 małych karteczek ze słowami po jednej stronie i cyframi/znakami działań matematycznych po drugiej stronie
- plansza z przyczynami głodu
- kartka z adresem email
- zdjęcie ciężarówki
- zadanie o samochodach
- artykuł o wojnie
- wzornik do artykułu o wojnie
- **przedmiot do zamknięcia w sejfie - może to być np. klucz lub drobne upominki za ukończenie gry.**

PRZYGOTOWANIE

Na samym początku upewnijmy się, że włożyliśmy do sejfu upominki dla naszych drogich uczniów :)
Upewniamy się, że telefon jest naładowany.
Upewnijmy się, że drewniana plansza ze studnią ma przyczepiony żółty sznurek w odpowiednim miejscu (w pierwszym rzędzie, drugi kołek od lewej) i że leży sobie luźno na planszy, nie pokazując drogi do studni.
Następnie weźmy pudełko z granatową gwiazdką (w środku przyklejone są kolorowe cele zrównoważonego rozwoju) i zamknijmy je kłódką kierunkową.
Weźmy pudełko zamykane na 3 śruby, (biała gwiazdka) i włóżmy tam złożony w kostkę artykuł o wojnie, zamknijmy pudełko i zaśrubujmy (dbając, żeby wkręcać śruby pod kątem prostym, a nie na skos). Dokręćmy śruby, żeby nie były luźne.
W zestawie znajdują się również woreczki oznaczone gwiazdkami. Aby było łatwiej rozkładać rekwizyty do pudełek, warto powkładać do woreczków określone przedmioty (przy każdej gwiazdce przyklejonej na woreczku jest napisane jakich przedmiotów dotyczą)

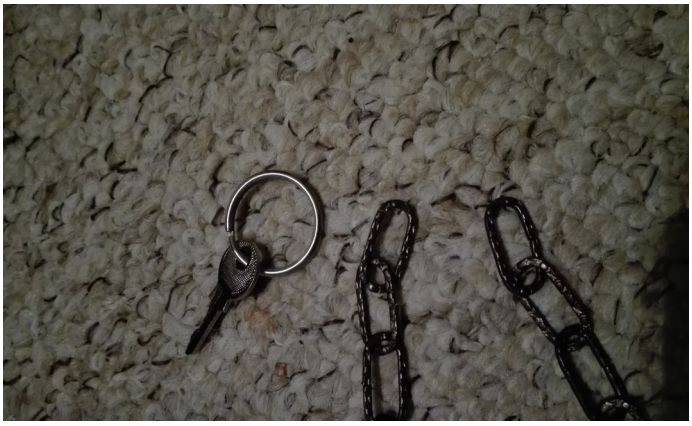
Większość elementów zestawu posiada naklejoną gwiazdkę w określonym kolorze, dzięki czemu przygotowanie gry będzie łatwiejsze i bardziej intuicyjne. Każde pudełko należy dopasować z kłódką i innymi elementami poprzez znalezienie na nich gwiazdki w tym samym kolorze. Po włożeniu wszystkich elementów do pudełka (warto sprawdzić z listą znajdującą się poniżej czy wszystkie potrzebne elementy znajdują się w danym pudełku), zamykamy je kłódką i wciskamy pałąk w kłódkę. Przy kłódce na klucz i kierunkowej nic więcej nie musimy robić, kłódki cyfrowe wymagają ustawienia na kresce samych zer. W przypadku zamykania dwóch dużych pudeł łańcuchem upewniamy się, że łańcuch jest dobrze napięty i że nie da się go łatwo zsunąć z pudła.

UWAGA: kłódki cyfrowej nie da się zamknąć, jeśli na kresce ustawiony jest inny kod niż ten umożliwiający jej otworzenie.

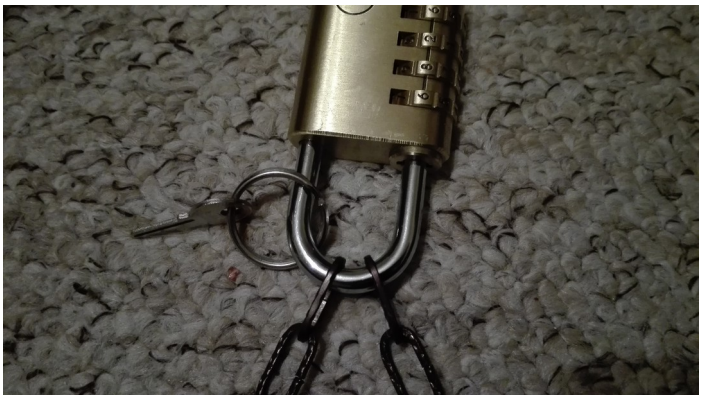
Po poczynionych przygotowaniach pudełka powinny mieć następującą zawartość:
- żółta – puzzle 35 elementów
- czerwona – instrukcja z kroplami wody, 4 karty z kierunkami świata, karteczka z celem nr 7
- różowa – zadanie do odszyfrowania, deszyfrator, 5 karteczek z kadrami z filmu, karteczka z celem nr 3
- zielona – dwa paszporty, tabelka, pieniądze z symbolem omega
- pomarańczowa – w głównej komorze zamykanej na kłódkę – telefon bez baterii, latarka uv, pieniądze z symbolem alfa, karteczka z celem nr 6. W zewnętrznej kieszeni plansza z parlamentem, w mniejszej 9 karteczek ze słowami
- szara – 10 ludzików
- fioletowa – plansza z głodem, bateria do telefonu, karteczka z celem nr 2
- jasny niebieski – paszport, tabelka
- brązowa – klucze do odkręcania śrub, adres mailowy
- biała – pudełko z trzema śrubami (a w nim artykuł o wojnie), ramka z kręconymi kostkami, mapa świata, zadanie z samochodem, karteczka z celem nr 4 – zamykamy łańcuchem grubym
- czarna – krzyżówka, 10 obrysów państw, karteczka z celem nr 5
- granatowa – twister, pudełko z czarną kłódką kierunkową, wzornik do artykułu o Kurdystanie, sejf, karteczka z celem nr 1 – zamykamy łańcuchem cienkim krótszym

Poza jakimikolwiek pudełkami znajdują się:
- drewniana plansza z kolorowymi kołkami i sznurkiem (tzw. 'labirynt')
- zdjęcia związane z edukacją i wykreślanka
- zdjęcie samochodu
- dwa kluczyki od metalowych kasetek

Na środku sali rozkładamy granicę dzielącą dwie drużyny. UWAGA: do spięcia łańcucha służą dwie kłódki cyfrowe nieoznaczone gwiazdkami (zdjęcie poniżej). Oplatamy łańcuch dookoła dwóch pachołków, trochę tak jak byśmy przedziewali sznurowadła. Dwa końce łańcucha spinamy ze sobą, a wymaga to dużej uwagi, żeby nie zostawić luźnego elementu. Bierzemy dwa końcowe oczka z jednego i drugiego końca łańcucha i kluczyk pomalowany na czarno (na zdjęciu inny kluczyk) i ustawiamy oczka i kółko od kluczyka obok siebie.



Następnie przez wszystkie te trzy elementy (czy inaczej 'oczka') przekładamy najpierw jedną kłódkę, potem przez dokładnie te same oczka przekładamy drugą kłódkę (pamiętając, aby ustawić na nich zera)



Kłódki powinny leżeć na podłodze, aby nie przeciążyć pachołków i ich nie przewrócić.

Po jednej stronie granicy (po tej, gdzie jest dostęp do komputera) stawiamy pudełka i przedmioty oznaczone gwiazdkami w następujących kolorach (w nawiasie informacja jaki kod otwiera dane pudełko):

- żółty (kluczyk – chowamy go gdzieś w tej części sali, ale nie za bardzo)
- czerwony (795)
- różowy (663)
- zielony (42315)
- biały (84350)
- czarny (247 i 531)
- plus dodatkowo drewniany ‘labirynt’ ze studnią

Po drugiej stronie granicy stawiamy pudełka oznaczone gwiazdkami w następujących kolorach:

- szary (kluczyk – chowamy go gdzieś w tej części sali, ale nie za bardzo)
- pomarańczowy (391)
- fioletowy (1323)
- jasny niebieski (197)
- brązowy (kluczyk)
- granatowy (275)
- plus dodatkowo zdjęcia z klas lekcyjnych i wykreślankę
- plus zdjęcie samochodu (ale w innym miejscu niż zdjęcia z klas)

UWAGA! Pudełka możemy delikatnie schować, jeśli pozwalają na to warunki w pomieszczeniu. Jeśli nie, rozstawiamy je w miejscach widocznych, jednak w pewnej odległości od siebie (nie jedno obok drugiego)

Gra wymaga swobodnego dostępu do komputera z internetem. Komputer musi być włączony oraz nie powinien wymagać od uczestników podania hasła do jego odblokowania oraz powinien mieć otwartą przeglądarkę internetową (np. Google Chrome), aby uczniowie mogli od razu wpisać wymagany adres strony internetowej. UWAGA! Znalezienie adresu strony internetowej związane jest z rozkodowaniem ciągu znaków zapisanych tzw. szyfrem ‘czekoladka’. Warto zapoznać się ze

sposobem rozszyfrowywania tego kodu, w razie gdyby uczestnicy potrzebowali naszej pomocy. Opis można znaleźć na stronie http://wczesnoszkolni.pl/2017/09/wczesnoszkolne-szyfrowanie-czekoladka/)

Zegarek odmierzający czas stawiamy w takim miejscu, aby był widoczny dla obu grup. Stawiamy go w taki sposób, aby symbol klepsydry był na górze. UWAGA! Każde obrócenie zegara na inny bok powoduje, że czas będzie się liczył od początku

Każda grupa dostaje do dyspozycji kartkę i ołówek (niech leżą w widocznym miejscu)

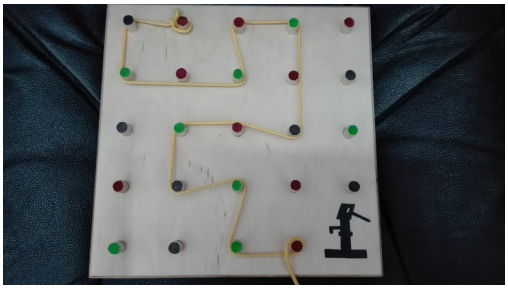
Wyjaśniamy zasady gry i dzielimy uczestników na dwie grupy: Południe i Północ **(nie mówimy osobom uczestniczącym jak się nazywają ich grupy - dopiero w omówieniu o tym powiemy)**. Włączamy zegar odmierzający czas i zaczynamy zabawę :)

PRZEBIEG GRY - spis zagadek i ich rozwiązań.

Grupa „Południe"

1 Znalezionym kluczykiem zostanie otworzona szkatułka na kluczyk **(żółta gwiazdka)** z 35-elementowymi puzzlami dotyczącymi głodu na świecie. Ułożenie puzzli pozwala odczytać trzycyfrową liczbę umieszczoną w tle **795** (na pierwszy rzut oka można jej nie zauważyć), której trzeba użyć do otwarcia trzycyfrowej kłódki w pudełku oznaczonym symbolem puzzla **(czerwona gwiazdka)**.

2 W pudełku z symbolem puzzla **(czerwona gwiazdka)** znajduje się kartka z instrukcją do 'labiryntu' ze studnią (pokazująca jaką drogę trzeba pokonać) oraz 4 kartki z kierunkami świata (N, S, E, W) . Żółtym sznurkiem przymocowanym do 'labiryntu' podążamy w kierunkach opisanych na instrukcji, aż w końcu docieramy do studni. Zadanie polega na policzeniu ile kołków w danym kolorze znalazło się na naszej drodze (6 czerwonych, 6 zielonych i 3 czarne) i wpisaniu ich w kłódkę na pudełku oznaczonym naklejką z czerwonym, zielonym i czarnym kwadratem **(gwiazdka różowa)** kodu **663**.



3 W pudełku z trzema kwadratami **(gwiazdka różowa)** znajduje się szyfr harcerski 'czekoladka' (deszyfrator oraz adres strony internetowej zaszyfrowany za pomocą tego kodu) oraz kartka z zadaniem. Po rozwiązaniu zadania otrzymujemy adres **http://bit.ly/FaridahUganda** kierujący do filmu. W filmie pokazane jest 5 przedmiotów. Należy je ułożyć w kolejności występowania, co da kod **42315** do otworzenia pudełka z **zieloną gwiazdką**.

4 W pudełku z **zieloną gwiazdką** znajdują się dwa paszporty oraz tabela ukazująca siłę paszportów. Należy znaleźć w tabelce oba kraje (Kenia i Irak) i sprawdzić jaką dany paszport ma siłę, a następnie wstawić odpowiednie liczby do kodu. Kod **6826** otwiera kłódkę przy granicy.

Grupa „Północ”

1 Uczniowie znajdują zadanie i zdjęcia związane z edukacją z zakreślonymi przedmiotami, które muszą wykreślić na wykreślance. Z niewykorzystanych liter układa im się kod **391** otwierający kłódkę do torby **(gwiazdka pomarańczowa)**, w której (w części zamkniętej) znajduje się latarka UV, kalkulator, pieniądze i telefon bez baterii. Obie te rzeczy przydadzą się trochę później. W torbie w kieszeniach (bez żadnej kłódki, dostępne ‘od ręki’) znajduje się plansza z liczbą kobiet w parlamencie oraz 9 małych karteczek ze słowami po jednej stronie i cyframi/działaniami po drugiej stronie.

2 Uczniowie znajdują kluczyk do szkatułki **(gwiazdka szara)**, w której znajdują ludziki z cyframi od 0-9 potrzebne do planszy z liczbą kobiet w parlamencie, na której znajdują się obrysy ludzików. Należy dopasować odpowiednią wielkość ludzika do obrysu i odczytać kod **1323** otwierający pudełko z **fioletową gwiazdką** (UWAGA! Ludzik z numerem 3 zostanie wykorzystany dwa razy)**.**

3 W pudełku **z fioletową gwiazdką** znajduje się karta z przyczynami głodu i bateria do telefonu, którą należy umieścić we wcześniej znalezionym telefonie. Po uruchomieniu telefonu pojawi się prośba o hasło. Aby je zdobyć, uczniowie muszą poświecić latarką UV na kartkę z głodem (na jej niezapisaną część) i odczytać hasło (podkreślone słowa) a następnie wpisać je do telefonu bez spacji - **politykadlaziemi** (należy wpisać bardzo dokładnie, gdyż tak długie hasło podatne jest na pomyłki)

4 W telefonie, na jednym z pulpitów znajduje się nagranie zatytułowane ‘Otwórz’, którego trzeba wysłuchać, aby móc rozwiązać zadanie z wcześniej znalezionymi dziewięcioma małymi karteczkami ze słowami po jednej stronie i cyframi/znakami działań matematycznych po drugiej. Ułożenie słów w kolejności, w jakiej pojawiają się w nagraniu da działanie matematyczne, którego rozwiązanie da kod **197** otwierający pudełko z **jasnoniebieską gwiazdką** (należy pamiętać o kolejności wykonywania działań - najpierw mnożenie i dzielenie, dopiero na końcu dodawanie :))

5 W pudełku **z jasnoniebieską gwiazdką** znajduje się paszport oraz tabela ukazująca siłę paszportów. Należy znaleźć w tabelce kraj z paszportu (Irlandia) i sprawdzić jaką ma siłę - liczba **154** jest kodem do trzycyfrowej kłódki zamykającej granicę.

Zagadki wykonywane po połączeniu obu grup.

1 Po otworzeniu obu kłódek na granicy, uczestnicy dostają dostęp do kluczyka, którym mogą otworzyć szkatułkę z **brązową gwiazdką**. W środku znajduje się adres email, na który uczestnicy muszą napisać (cokolwiek, treść nie jest ważna) oraz sześć kluczy płaskich (do śrub) z przyczepionymi historyjkami. Dopóki nie wyślą maila, nie ruszą dalej. Wysłanie maila spowoduje przysłanie do nadawcy instrukcji z zadaniem.

2 Według wskazówek zawartych w emailu, uczestnicy powinni policzyć banknoty, które wcześniej znaleźli. Południe miało banknoty oznaczone symbolem omega (700 $), północ - symbolem alfa (85050 $). W przypadku wymieszania obu symboli, trzeba

zadbać, żeby zostały odpowiednio rozdzielone. Zadaniem uczestników jest obliczenie różnicy między alfą i omegą, co daje kod **84350** i służy do otwarcia kłódki pięciocyfrowej na pudle z **białą gwiazdką**.

3 W pudle z **białą gwiazdką** znajduje się zadanie dotyczące samochodów, pudełko zamknięte na śruby, ramka z obracanymi kostkami i płachta z mapą świata. Uczestnicy odkręcają śruby przy pomocy znalezionych wcześniej kluczy płaskich z przyczepionymi historyjkami (w środku jest artykuł o wojnie). Na kostkach znajdujących się w drewnianej ramce szukają takich rodzajów aktywności, które opisane zostały na historyjkach przyczepionych do tych trzech śrubokrętów, którymi otworzyli śruby. Aktywności znajdują się na kostkach z numerami 2, 4 i 7, a więc kod **247** otwiera jedną z kłódek na pudełku z **czarną gwiazdką** (UWAGA! Należy zadbać, żeby wybrać klucze, które idealnie przylegają do śrubek). Aby otworzyć drugą kłódkę na tym pudełku uczestnicy przyglądają się dobrze zdjęciu ciężarówki wypatrując napisu po polsku (służba drogowa) i rozwiązują zadanie dotyczące samochodów (każdej literze jest przypisana jedna cyfra, dzięki czemu otrzymujemy kod **531**).

4 W pudełku z **czarną gwiazdką** znajduje się krzyżówka oraz 10 obrysów państw. Należy znaleźć na mapie jakich krajów obrysami dysponujemy i wpisać ich nazwy w krzyżówkę według podanych cyfr. Po drugiej stronie krzyżówki znajduje się instrukcja jakie litery trzeba policzyć. Kod **275** otwiera pudełko z napisem PIN z **gwiazdką granatową** (co oznacza, że w pierwsze pole kłódki wpisujemy liczbę liter p, w drugie - liczbę liter i, a w trzecie - liczbę liter n)

5 W pudle **z granatową gwiazdką** znajduje się plansza Twistera, wzornik do artykułu o Kurdystanie, pudełko zamknięte na kłódkę kierunkową oraz sejf. Do znalezionego wcześniej artykułu należy przyłożyć wzornik (okrągła dziurka wzornika nakłada się na okrągłą dziurkę przy artykule), dzięki czemu powstanie słowo **Kurdystan**. To samo słowo należy znaleźć na Twisterze i podążając za kierunkami wpisać odpowiedni kod w kłódkę kierunkową przesuwając kółko w odpowiednim kierunku. Sekwencja to: **dół, prawo, dół, lewo, dół, prawo, prawo, góra** i mocno pociągnąć za kłódkę. UWAGA: po każdym wpisaniu błędnego kodu trzeba zresetować kłódkę wciskając dwa razy pałąk w korpus kłódki.

6 W pudełku z kłódką kierunkową znajduje się legenda do sejfu (każdy obrazek odpowiada jednemu przyciskowi na klawiaturze sejfu). Gracze układają znajdowane wcześniej zdjęcia w kolejności od 1 do 7 i tym samym dowiadują się jaki przycisk na klawiaturze kolejno wciskać. Otrzymują kod **751963E.**

P O W O D Z E N I A !!! :)

Napisz nam kilka zdań jak sprawdził się escape room w Twojej szkole: edukacja@pah.org.pl (chętnie zobaczymy też relacje zdjęciowe i filmowe)

Zaangażuj się w działania edukacyjne Polskiej Akcji Humanitarnej: www.pah.org.pl/edukuj

---

Opracowanie escape room: Magdalena Gasewicz, Natalia Konwerska, Łukasz Bartosik

Escape room powstał w ramach projektu „Otwórz się Cele Zrównoważonego Rozwoju" współfinansowanego w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

Escape room jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Polskiej Akcji Humanitarnej. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2017. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej. Treść licencji jest dostępna na stronie http://creativecommons.org/licences/by/3.0/pl/