



KRALJEVSKA VEČERJA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

**Poklicno izobraževanje in usposabljanje
kot prva izbira – ne druga možnost!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža le stališča avtorjev. Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.



Prosta licenca: Ta dokument je na voljo za prosto uporabo pod mednarodno licenco Creative Commons Priznanje avtorstva – Deljenje pod enakimi pogoji 4.0. Pogoje licence si lahko preberete tukaj: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

KRALJEVSKA VEČERJA



Hotel Paradiž ni mogel pogostiti kraljice, ki je prišla v Slovenijo na uradni obisk. Zdaj bo prišla k vam. Težava je v tem, da bo prispela že čez pol ure!

Boste zmogli pripraviti vse za kraljevsko večerjo?

V tej sobi pobega se boste vživeli v

SEKTOR ZA GOSTINSTVO (STORITVE)

in se seznanili s povezanimi spretnostmi in značilnimi nalogami, kot so:

1. kognitivne spretnosti (spomin, razmišljanje izven tradicionalnih okvirov)
2. delo pod časovnim pritiskom
3. fizične spretnosti (ravnotežje)
4. sposobnost reševanja problemov

Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ znali uporabljati digitalne medije (kode QR)
- ✓ razlikovali matematične velikosti in jih računali
- ✓ sposobni slediti zapletenim navodilom
- ✓ razumeli osnove kulturnih ozadij
- ✓ imeli izkušnje z uporabo gostinske opreme (jedilni pribor, jedilni listi ipd.)

To je ena od petih brezplačnih sob pobega, ki jih lahko igrate s svojimi učenci, da bi jim približali karijerne možnosti v poklicnem izobraževanju.

Najdete jih tukaj:
www.escape2stay.eu



PREGLED UGANK

1. Sestavljanje s kodo QR
2. Kraljevski prtiček
3. V slogi je moč
4. Odklepanje srebrnine
5. Steklена palača
6. Kraljica prihaja!

VSEBINA

Navodila za vodjo igre	1
Priprave	2
Začetek igre	4
Pregled ugank in namigov	5
Pogovor po igri	11
Pregled igre: korak za korakom	11



NAVODILA ZA VODJO IGRE

V tej knjižici boste našli vse informacije za izvedbo sobe pobega in potrebne materiale.

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili njeno zgodbo in cilj. Če bodo potrebovali pomoč, jim boste na voljo za podajanje dodatnih namigov, ki jim bodo pomagale pri rešitvi ugank in doseganju cilja.

Včasih mora vodja igre posredovati brez izrecne želje igralcev, ko mora preprečiti, da bi se igralci predolgo osredotočali na nekaj, kar jih vodi v napačno smer ali do napačne rešitve. Vendar se ne vmešavajte preveč! Pazite na svojo telesno govorico in izražanje, da ne razkrijete namiga nehote.

Igralce opomnite, da lahko uporabijo dodatne namige. Včasih pozabijo ali pa so preponosni, da bi prosili zanj. Bodite pozorni na vzdušje in odzive igralcev v sobi. Dodatne namige lahko tudi prilagodite; ni nujno, da uporabite tiste, ki so navedeni v navodilih.

*Več o vlogi vodje igre si lahko preberete v priročniku **Escape2Stay**, ki vključuje tudi druge pomembne smernice:*

www.escape2stay.eu



PRAVILA IGRE

Pri predstavitvi sobe pobega poskrbite izpostavite naslednje točke:

- Določite igralno območje in igralcem povejte, ali so v njem predmeti, ki niso vključeni v igro. Če je v sobi veliko predmetov, jih označite z obarvano piko.
- Igralcem povejte, da jim ni treba uničiti ali razbiti nobenega predmeta v sobi. Za odkrivanje namigov nikoli ne bodo potrebovali sile.
- Pri nekaterih ugankah si bodo igralci morali pomagati s pametnim telefonom, zato lahko imajo enega.
- Cilj te sobe pobega *ni pobeg*, temveč izpolnitev vseh nalog v določenem času. Po potrebi jih lahko vedno spustite ven.
- Omejite čas na 30 minut in poskrbite, da bodo igralci lahko videli, koliko časa jim je še ostalo. Postavite uro ali časovnik na vidno mesto v sobi.



ČASOVNI OKVIR

120 minut	Priprava na igro, ki vključuje branje navodil, pripravo materialov in seznanitev z igro.
10 minut	Predstavitve igre pobega igralcem.
30 minut	Trajanje igre.
15 minut	Ponovna postavitve sobe za naslednjo skupino.



PRIPRAVE

Potrebovali boste primeren prostor, v katerem lahko skrijete štiri pisemske ovojnice in zaklenjen sef (ali predal). Biti mora dovolj prostoren za vsaj dve prazni mizi, in da lahko igralci zgradijo most z upogibanjem nazaj (v slogu igre Twister).

POTREBNI MATERIALI

- **Štiri pisemske ovojnice A4** → Vsaka vsebuje gradivo za posamezno uganko. V vsako dajte tudi po en košček zadnje sestavljanke. Skrijte jih po sobi.
- **Papirnati prtiček** → Na kote zložene krone napišite številke 2,30; 2,70; 2,10; 1,90.
- **Beležka** (ali blok) → Vanjo zapišite pravila za gradnjo mostu.
- **Lepilni trak** za sidrne točke mostu → Prilepite točke na tla, kjer je dovolj prostora za igralce, da naredijo most.
- **Štirje papirnati krožniki** → Nanje nalepite priložene vzorce. Skrijte jih tako, da jih bodo igralci v mostu opazili, ko se nagnejo nazaj (za hrbtom, ko stojijo na označenih točkah).
- **Namizni prt**
- **Sef s ključem** (ali predal, ki ga je mogoče zakleniti) → Skrijte ga v sobi.
- **Kozarec** → Postavite ga v bližino uganke Steklена palača.
- Igralci potrebujejo **pametni telefon**, ki lahko odčita kode QR.
- Če nimate na voljo **brežžične povezave Wi-Fi**, morate vsee namestiti na drugo napravo.



Vsa navodila lahko
najdete tukaj:

[www.escape2stay.eu/
dinner-for-one-royal-1](http://www.escape2stay.eu/dinner-for-one-royal-1)



PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 120 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Nakup potrebnih predmetov.
- Raziščite možnosti učenja z delom, ki jih ponujajo restavracije v regiji.
- Barvno tiskanje materialov (15 minut).
- Zlaganje ugank v pisemske ovojnice in pisanje zaporednih števil ugank na ovojnice.
- Prva ureditev sobe (20 minut).
- Zapišite si, kam ste skrili namige za igralce. Ker je vsak prostor nekoliko drugačen, lahko skrivališča izberete sami (2 minuti).





PREDVIDENI ČAS ZA PONASTAVITEV SOBE

Predvideni čas: 15 minut

- Odstranite vse sledi prejšnje skupine in ponovno skrijte namige (15 minut).



MATERIALI ZA TISKANJE

- **Koda QR za uvodni video** → Razrežite jo na več koščkov.
- **Trije jedilni listi** → Na zadnjo stran vključite lokalne restavracije in ponudnike učenja z delom na področju gostinstva (kode QR).
- **Zrcalna navodila za zlaganje prtička**
- **Končna uganka s kodo QR za zaključni video na zadnji strani** → Razrežite jo na štiri kose (če je vaše gradivo drugačno od tistega na sliki, natisnite svojega in ne pozabite na kodo QR na zadnji strani).
- **Sidrne točke mostu**, ki jih boste zalepili na tla → Izrežite jih.
- **Vzorci za papirnate krožnike** → Izrežite jih in zalepite na krožnike.
- **Jedilni pribor** (s številkami na dveh nožih) → Izrežite številke.
- **Igralne karte** → Izrežite jih.
- **Mreža za rešitve**

*Vsa gradiva lahko
najdete tukaj:*

[www.escape2stay.eu/
dinner-for-one-royal-1](http://www.escape2stay.eu/dinner-for-one-royal-1)





ZAČETEK IGRE

Priporočljivo je, da **za igro predvidite 50 minut**: od tega 10 minut za informiranje igralcev, 30 minut za igranje in 10 minut za kratek pogovor po zaključku igre. Najbolje je, če jo kombinirate z intenzivnejšim poklicnim svetovanjem pred igro pobega ali po njej.

Ko učencem na splošno predstavite svoje načrte in motiv za igranje igre, nadaljujte po teh korakih:

- najprej oblikujte skupine po največ šest igralcev;
- potem predstavite okolje in pravila igre pobega;
- na koncu jim podajte zgodbo in začnite z igro.



UVOD V IGRO KRALJEVSKA VEČERJA

Pojasnite igralcem, da jih v sobi čakajo številni izzivi. Uganke lahko rešujejo ločeno, vendar pa se včasih povezujejo, zato jih je najbolje reševati v skupini. Na splošno bo vse lažje, če jih rešujejo kot skupina – tako bodo prihranili čas, saj več glav več ve. Spodbudite jih, da soigralce takoj obvestijo o svojih odkritjih in uganke preberejo na glas. Opozorite jih, da lahko pametni telefon uporabijo le, če uganke to od njih zahteva. Opomnite jih, da lahko vedno zaprosijo za dodaten namig, in da jim ga boste dali, če opazite, da so se zataknili.

Zgodbe jim ne razlagajte, saj jo bodo odkrili sami, ko rešijo prvo uganke. Namignite igralcem, naj začnejo pri jasno vidnih stvareh (sestavljanka s kodo QR). Lahko jim odgovorite na nekaj vprašanj, a pazite, da jim ne podate nobenega namiga.

Oglejte si uvodni video:

<https://bit.ly/3O7PCDK>.



Zgodba (samo za vodjo igre):

»Halo, tukaj hotel Paradiž.

Nujno potrebujemo vašo pomoč. Kraljica je klicala, da bi rada prišla na večerjo, vendar to pri nas ni mogoče, zato smo jo poslali k vam.

Tam bo čez pol ure, zato morate pohiteti!

Poslal vam bom tri jedilne liste, žal pa sem pozabil, katerega je izbrala. Vem samo, da je iz obalnega mesta Brighton in jo morska hrana spominja na dom – če vam to kaj pomaga?

Prosim, postrezite ji pravo kraljevsko večerjo.

Pa srečno!«



PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Sestavljanke s kodo QR (hitra zmaga)

Opis

Na jasno vidnem mestu (na mizi) igralci zagledajo koščke sestavljanke s kodo QR.

Ko jo sestavijo, jo lahko odčitajo s pametnim telefonom. Pripelje jih na spletno stran z uvodnim videom, ki jim pojasni zgodbo in cilj igre ter poda namig, kateri jedilni list je primernejši.

Igralci morajo najti tri jedilne liste (vegetarijanski, mesni, z morskimi sadeži) in med njimi izbrati pravega. V sobi so skrite tudi različne pisemske ovojnice, ki vsebujejo uganke z navodili in koščke sestavljanke, ki udeležencem pomagajo pogostiti kraljico.

Cilj je dosežen, ko si igralci ogledajo uvodni video in izberejo pravi jedilni list.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Gotovo ste že kdaj sestavljali sestavljanke?
- Iz hotela Paradiž so vam poslali sporočilo, ki vam bo vse pojasnilo.
- Pomagajte si s pametnim telefonom.

Potrebni materiali

- razrezana koda QR



- trije jedilni listi



- pametni telefon z dostopom do spleta

- *uvodni video:*

<https://bit.ly/3O7PCDK>





2. uganka: Kraljevski prtiček (sledenje navodilom)

Opis

V pisemski ovojnici se skriva papirnat prtiček z navodili, kako ga zložiti. Na slikah so podana zrcalna navodila. Igralci jim morajo slediti, da bi zložili prtiček v obliko krone. Pravilno zložena krona ima v vsakem od štirih kotov zapisane cene. Če jih seštejejo, dobijo številko zadnje kode (9).

Med navodili je skrit tudi košček sestavljanke.

Cilj je dosežen, ko igralci zložijo prtiček v obliko krone, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode 9.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Prtiček morate zložiti v obliko kraljevskega pokrivala.
- Prtiček mora biti vreden kraljice.
- Če želite izdati račun, morate posamezne cene sešteti.

Potrebni materiali

- pisemska ovojnica A4
- papirnati prtiček s številkami v kotih, ko je krona zložena (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)
- zrcalna navodila



- košček zadnje sestavljanke





3. uganka: V slogi je moč (ravnotežje)

Opis

V pisemski ovojnici sta košček zadnje sestavljanke in skoraj prazna beležka z opisom, kako morajo igralci zgraditi most.

Če se postavijo na označene sidrne točke in sledijo navodilom, bodo opazili skrite papirnate krožnike. Na vsakem od štirih krožnikov je drugačen vzorec. Eden od njih je najbolj primeren za kraljico (tisti, ki spominja na zastavo Združenega kraljestva).

Na spodnji strani krožnikov so številke. Ko igralci izberejo pravega, dobijo številko za kodo zadnje uganke (3). Krožnik morajo pravilno umestiti na mizo.

Cilj je dosežen, ko igralci izberejo pravi krožnik, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode (3).

Dodatni namigi za vodjo igre

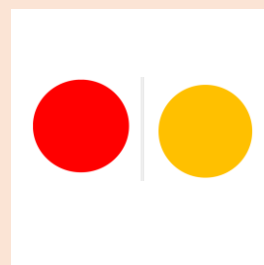
- Bistvo je v ravnotežju.
- Premostite prazni prostor. Rešitev je pred vašim nosom.
- Barva se mora skladati z državo, od koder prihaja kraljica.
- Kakšna je zastava Združenega kraljestva?

Potrebni materiali

- pisemska ovojnica A4
- beležka



- sidrne točke mostu



- štirje papirnati krožniki z različnimi vzorci



- košček zadnje sestavljanke





4. uganka: Odklepanje srebrnine (igra iskanja in kombinacij)

Opis

V pisemski ovojnici se skriva namizni prt.

Uganka ni jasna na prvi pogled; ko pa igralci prt razprejo, iz njega padeta ključ in košček sestavljanke. Brez dodatnih navodil morajo najti ključavnico, ki jo ključ odklene.

Odkrili bodo zaklenjeno škatlo (ali predal) z jedilnim priborom. Zdaj morajo izbrati pravi nož (za ribo – kar so ugotovili pri uganki z jedilnimi listi) in ga položiti na mizo skupaj z vilicami.

Na zadnji strani vsakega od nožev je po ena številka. Ko izberejo pravega, dobijo številko za kodo zadnje uganke (2).

Košček je del zadnje sestavljanke.

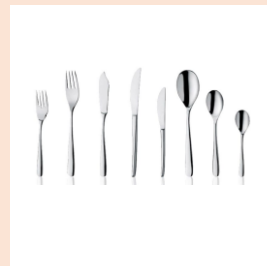
Cilj je dosežen, ko igralci izberejo pravi nož in ga z vilicami položijo na mizo, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode (2).

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vsak ključ ima svojo ključavnico.
- Pognite mizo.
- Izberite samo tisti nož, ki ga bo kraljica potrebovala.

Potrebni materiali

- pisemska ovojnica A4
- namizni prt
- jedilni pribor (s številkami na dveh nožih)



- sef ali zaklenjen predal
- košček zadnje sestavljanke





5. uganka: Steklena palača (igra razvrščanja)

Opis

Ob kozarcu je pisemska ovojnica z igralnimi kartami.

Igralci morajo s pomočjo igralnih kart izbrati primerno velikost kozarca za kraljico.

Karte z različnimi količinami je treba razvrstiti po naraščajočem vrstnem redu. S pravilnim zaporedjem igralci odkrijejo slavno napitnico, ki je hkrati tudi geslo za kodo QR na dnu kozarca, ki vsebuje številko kode za zadnjo uganko (7).

Geslo je sestavljeno iz štirih besed, ločenih s presledki. Prva in zadnja beseda se začneta z veliko začetnico. Število črk je razvidno pod kodo QR.

V pisemski ovojnici je tudi košček zadnje sestavljanke.

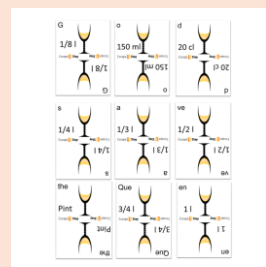
Cilj je dosežen, ko igralci razvozljajo geslo, sestavljeno iz štirih besed, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode (7).

Dodatni namigi za vodjo igre

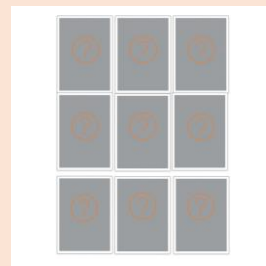
- Začni s požirkom.
- Je kozarec prazen?
- Geslo je slavna angleška napitnica.
Angleško geslo: »God save the Queen« (slo. *Bog obvaruj Kraljico*).

Potrebni materiali

- pisemska ovojnica A4
- kozarec
- pametni telefon, ki lahko odčita QR kodo
- igralne karte



- mreža za rešitve



- košček zadnje sestavljanke





6. uganka: Kraljica prihaja!

Opis

Igralci so v vsaki pisemski ovojnici odkrili po en košček sestavljanke. Šele ko najdejo vse štiri, jih lahko sestavijo in odkrijejo primeren pogrinjek za kraljico. Sliko lahko uporabijo za končno primerjavo.

Na njej je pravilna razvrstitev predmetov in prikazuje vrstni red števil, ki so potrebne za končno rešitev (kodo) za dostop do videa.

Koda QR na zadnji strani sestavljanke odpre zaključni video, ki prikazuje prihod kraljice.

Cilj je dosežen, ko igralci sestavijo sestavljanke, pripravijo pravilen pogrinjek in si ogledajo zaključni video (ki ga odklenejo z geslom iz prejšnje uganke).

Dodatni namigi za vodjo igre

- Ste uporabili vse koščke sestavljanke?
- Koščke lahko sestavite.
- Kakšen je vrstni red števil?
- Kaj je na hrbtni strani?

Potrebni materiali

- pisemska ovojnica A4
- končna sestavljanke





POGOVOR PO IGRI

Po koncu igre se pogovorite z igralci in jim podajte povratne informacije o tem, kako so se odrezali. Pojasnite, kaj vam je bilo zlasti všeč; jih vprašajte, kaj jih je najbolj presenetilo. Povejte jim, kje so se odrezali bolje od povprečja ali pričakovanj ter kje so bila skupinska in samostojna prizadevanja dobra in plodna. Omenite tudi, kaj bi lahko izpeljali bolje in kje bi se lahko izboljšali, da bi s skupinskim in samostojnim trudom uganke lažje rešili.

Če so igro zaključili v zadanem časovnem okviru (30 minut), jim čestitajte za uspeh. Četudi so morda potrebovali več časa, jih na koncu pohvalite in pojasnite, kaj je povzročilo zamudo.

Povejte jim, kako se igra povezuje z gostinskim sektorjem. Omenite kode QR na zadnji strani jedilnikov – to so namreč dejanski ponudniki učenja z delom v sektorju. Pojasnite, katere dejanske spretnosti in značilnosti sektorja so zahtevale različne uganke (kognitivne spretnosti, spomin, razmišljanje izven tradicionalnih okvirov, sposobnost delovanja pod časovnim pritiskom, fizične spretnosti, reševanje problemov ipd.). Omenite, če se je kdo pri določenih zlasti dobro odrezal. Udeležencem zagotovite več informativnega gradiva za sektor v vaši regiji. Poskrbite, da lahko kode QR organizacijami PIU odnesejo domov.

PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

Igralci stopijo v sobo brez predznanja o svoji nalogi. Vedo le, da gre za igro pobega. Na jasno vidnem mestu (na mizi) najdejo koščke sestavljanke s kodo QR. Ko jo sestavijo, jo lahko odčitajo s pametnim telefonom. Pripelje jih na spletno stran z uvodnim videom, ki jim pojasni zgodbo in cilj igre: igralci prejmejo klic iz hotela Paradiž, kamor se je namenila kraljica, ker pa je ne morejo pogostiti, so jo poslali k njim. Težava je v tem, da bo prispela že čez pol ure! Iz hotela so jim poslali tri jedilne liste, vendar niso prepričani, katerega je izbrala. Namignili so le, da prihaja iz obalnega mesta Brighton in jo morska hrana spominja na dom. Zdaj mora osebje restavracije (igralci) sodelovati, da v zelo kratkem časovnem okviru pogostijo kraljico, kot se spodobi. V bližini uganke s kodo QR bodo udeleženci našli tri jedilne liste – vegetarijanskega, mesnega in z morskimi sadeži). Izbrati morajo pravega (z morskimi sadeži).

Igralci se razkropijo po sobi in iščejo druge namige in uganke. Vsak predmet, ki ga potrebujejo za popolni pogrinjek, se skriva v rešitvah štirih ugank (v štirih pisemskih ovojnicah, ki so skrite v sobi). Vsaka vsebuje uganko, vso potrebno gradivo in košček zadnje sestavljanke.

Vrstni red reševanja ugank ni pomemben, vendar morajo igralci najti vse pisemske ovojnice, da bi sestavili končno sestavljanke. Z rešitvijo vseh

Oglejte si video, ki je nastal v testni fazi:

<https://youtu.be/yk6E5Y0dasg>





ugank namreč pridobijo kodo QR, ki jih odpelje na spletno mesto z zaključnim videom, ki prikazuje prihod kraljice.

V eni od pisemskih ovojnici se skriva papirnat prtiček z navodili, kako ga zložiti. Zrcalna navodila so podana v slikah, korak za korakom. Igralci jim morajo slediti, da bi zložili prtiček v obliko krone. Pravilno zložena krona ima v vsakem od štirih kotov zapisane cene. Če jih seštejejo, dobijo številko zadnje kode (9). Med navodili je skrit tudi košček sestavljanke.

V drugi pisemski ovojnici sta košček zadnje sestavljanke in skoraj prazna beležka z navodili, kako morajo igralci zgraditi most. Če se postavijo na označene točke in sledijo navodilom (se nagnejo nazaj), bodo opazili skrite papirnat krožnike. Na vsakem od štirih krožnikov je drugačen vzorec. Eden od njih je najbolj primeren za kraljico (tisti, ki spominja na zastavo Združenega kraljestva). Na spodnji strani krožnikov so številke. Ko igralci izberejo pravi krožnik, dobijo številko za kodo zadnje uganke (3). Krožnik morajo pravilno umestiti v pogrinjek.

V tretji pisemski ovojnici se skriva namizni prt. Uganka ni jasna na prvi pogled; ko pa igralci prt razprejo, iz njega padeta ključ in košček sestavljanke. Brez dodatnih navodil morajo najti ključavnico, ki jo ključ odklene. Odkrili bodo zaklenjeno škatlo (ali predal) z jedilnim priborom. Ko jo odklenejo, morajo izbrati pravi nož (za ribo – kar so ugotovili pri uganki z jedilnimi listi) in ga položiti na mizo skupaj z vilicami. Na zadnji strani vsakega od nožev je po ena številka. Ko izberejo pravega, dobijo številko za kodo zadnje uganke (2). Košček sestavljanke shranijo za pozneje.

Igralci najdejo kozarec, ob katerem je pisemska ovojnica z igralnimi kartami. S pomočjo igralnih kart morajo izbrati primerno velikost kozarca za kraljevsko večerjo. Karte z različnimi velikostmi je treba razvrstiti na mrežo po naraščajočem vrstnem redu. S pravilnim zaporedjem igralci odkrijejo slavno angleško napitnico, ki je hkrati tudi geslo za kodo QR na dnu kozarca, ki vsebuje številko kode za zadnjo uganko (7). Geslo je sestavljeno iz štirih besed, ločenih s presledki. Prva in zadnja beseda se začneta z veliko začetnico. Število črk je razvidno pod kodo QR. V pisemski ovojnici je tudi košček zadnje sestavljanke, ki ga shranijo za pozneje.

Ko igralci najdejo in rešijo vse uganke, lahko s štirimi koščki sestavijo končno sestavljanke. Slika prikazuje pravilni pogrinjek, ki ga lahko primerjajo s svojim. Na njej je pravilna razvrstitev predmetov in prikazuje vrstni red števil, ki so potrebne za končno rešitev (kodo) za dostop do videa. Koda QR na zadnji strani sestavljanke odpre zaključni video, ki prikazuje prihod kraljice.

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.