



Izobraževalne sobe pobega za poklicno usmerjanje

Nastavitve sobe pobega



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/>

VSEBINA



KRALJEVSKA VEČERJA

Navodila	4
Materiali Za Tiskanje	19



MISLI HITRO KOT STRELA

Navodila	44
Materiali Za Tiskanje	57



ODPRITE VRATA, PROSIM!

Navodila	61
Materiali Za Tiskanje	78



REŠEVALNA MISIJA

Navodila	98
Materiali Za Tiskanje	103



PREDSEDNIKОВI DOKUMENTI

Navodila	116
Materiali Za Tiskanje	149



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 seznaničev 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

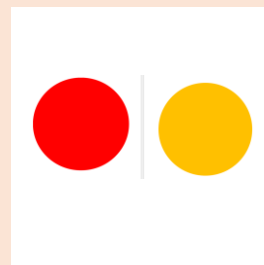
- Bistvo je v ravnotežju.
- Premostite prazni prostor. Rešitev je pred vašim nosom.
- Barva se mora skladati z državo, od koder prihaja kraljica.
- Kakšna je zastava Združenega kraljestva?

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.

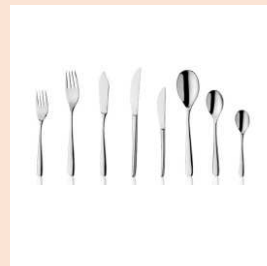
Cilj je dosežen, ko igralci izberejo pravi nož in ga z vilicami položijo na mizo, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode (2).

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.

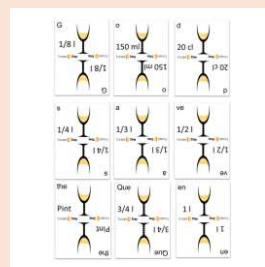
Cilj je dosežen, ko igralci razvozljajo geslo, sestavljeno iz štirih besed, najdejo košček sestavljanke in dobijo številko zadnje kode (7).

Dodatni namigi za vodjo igre

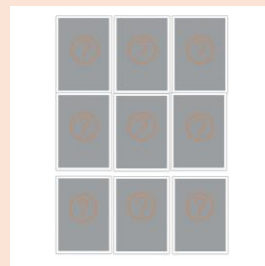
- Začni s požirkom.
- Je kozarec prazen?
- Geslo je slavna angleška napitnica.
Angleško geslo: »God save the Queen« (slo. *Bog obvaruj Kraljico*).

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.

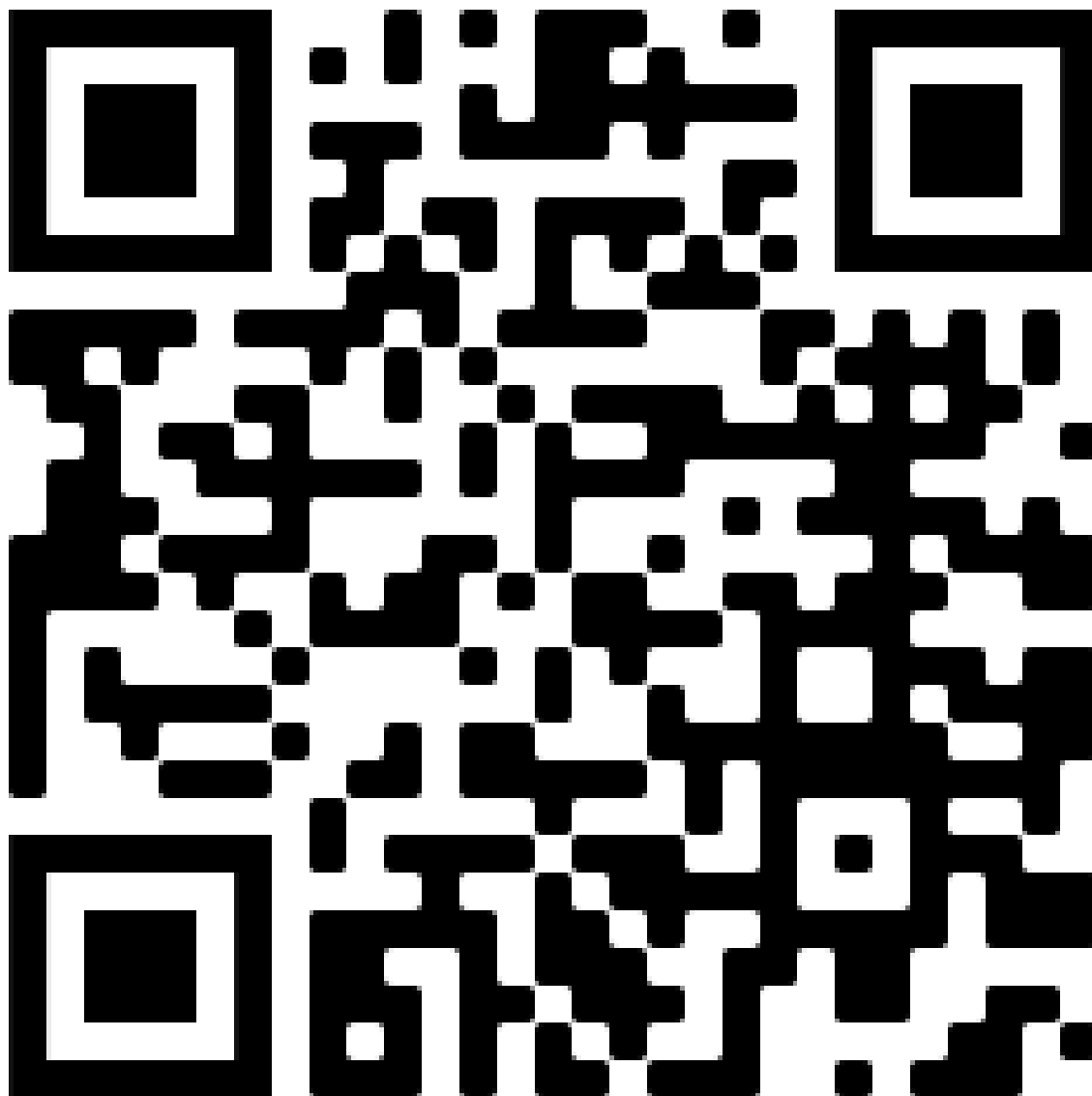
Ko igralci najdejo in rešijo vse uganke, lahko s štirimi koščki sestavijo končno sestavljanke. Slika prikazuje pravilni pogrinjek, ki ga lahko primerjajo s svojim. Na njej je pravilna razvrstitev predmetov in prikazuje vrstni red števil, ki so potrebne za končno rešitev (kodo) za dostop do videa. Koda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



KRALJEVSKA VEČERJA

GRADIVO ZA TISKANJE

1. uganka: Uvod (koda)





VEGETARIJANSKI

www.escape2stay.eu

Kraljevska večerja

VEGETARIJANSKI MENI

Sprejem s šampanjcem

Champagne reception

Jeruzalemska juha iz artičok

Jerusalem Artichoke Soup

Rdeča pesa

pražena rdeča pesa, karamelizirana pesa s hruško

Beetroots

wasted beets, beetroot caramel, pear

Pečena cvetača

cvetača romanesco, vloženo grozdje, metino olje

Roasted Cauliflower

Romanesco, pickled grapes, mint oil

Tarte Tatin

zelenin konfit, karamelizirana šalotka

tempura s kalčki, pastinakova pena

Tarte Tatin

celery confit, caramelized red onion

sprouts tempura, parsnip foam

Čokoladni fondant

krema s pomarančnim likerjem

nougat parfait z rdečo pomarančo

Chocolate Fondant

Grand Marnier mousseline

nougat parfait, blood orange





MORSKI SADEŽI

www.escape2stay.eu

Kraljevska večerja

MORSKI SADEŽI

Sprejem s šampanjcem

Champagne reception

Jeruzalemska juha iz artičok

Jerusalem Artichoke Soup

Ostrigin trio

žele šampanjca, pire iz kumar, ingverja in limone, šalotkin preliv

Oysters Triplets

champagne gel / cucumber, ginger & lemon puree / shallot vinegar

Hrustljave kozice z rezanci kataifi

pastinakov pire, brokoli romanesco, olivna tapenada

Langoustine Kataifi

parsnip puree, Romanesco, olive tapenade

Brightonski morski list

popčen file morskega lista, repa, pečeni krompirček Pommes Anna

brokolijev pire, tempura s kalčki, kremna juha

Halibut from Brighton

seared halibut fillet, turnips, "pomes Anna"

broccoli puree, tempura sprouts, bisque

Čokoladni fondant

krema s pomarančnim likerjem

nougat parfait z rdečo pomarančo

Chocolate Fondant

Grand Marnier mousseline

nougat parfait, blood orange

.....



MESNI MENI

www.escape2stay.eu

Kraljevska večerja

MESNI MENI

Sprejem s šampanjcem

Champagne reception

Goveja juha z rezanci

Beef soup with noodles

Foie Gras

pražena figa, jabolčna čežana

Foie Gras

wasted fig, apple puree

Pečena cvetača

cvetača romanesco, vloženo grozdje, metino olje

Roasted Cauliflower

Romanesco, pickled grapes, mint oil

Steak iz vratovine

vodkina marinada, krompirjevo solato s kumino

Steak of pork neck,

marinated in vodka, served with fried caraway-potatoes and a salad

Čokoladni fondant

krema s pomarančnim likerjem

nougat parfait z rdečo pomarančo

Chocolate Fondant

Grand Marnier mousseline

nougat parfait, blood orange





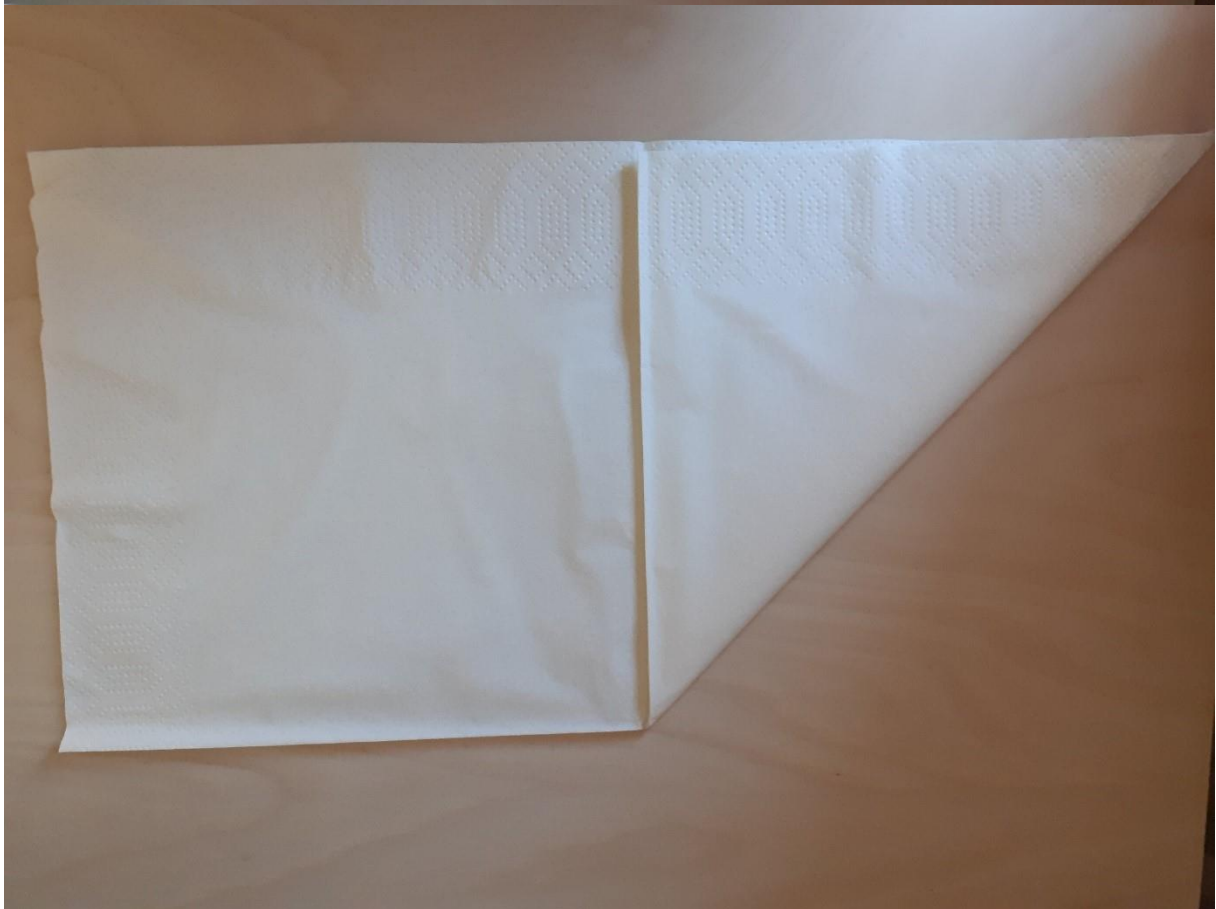
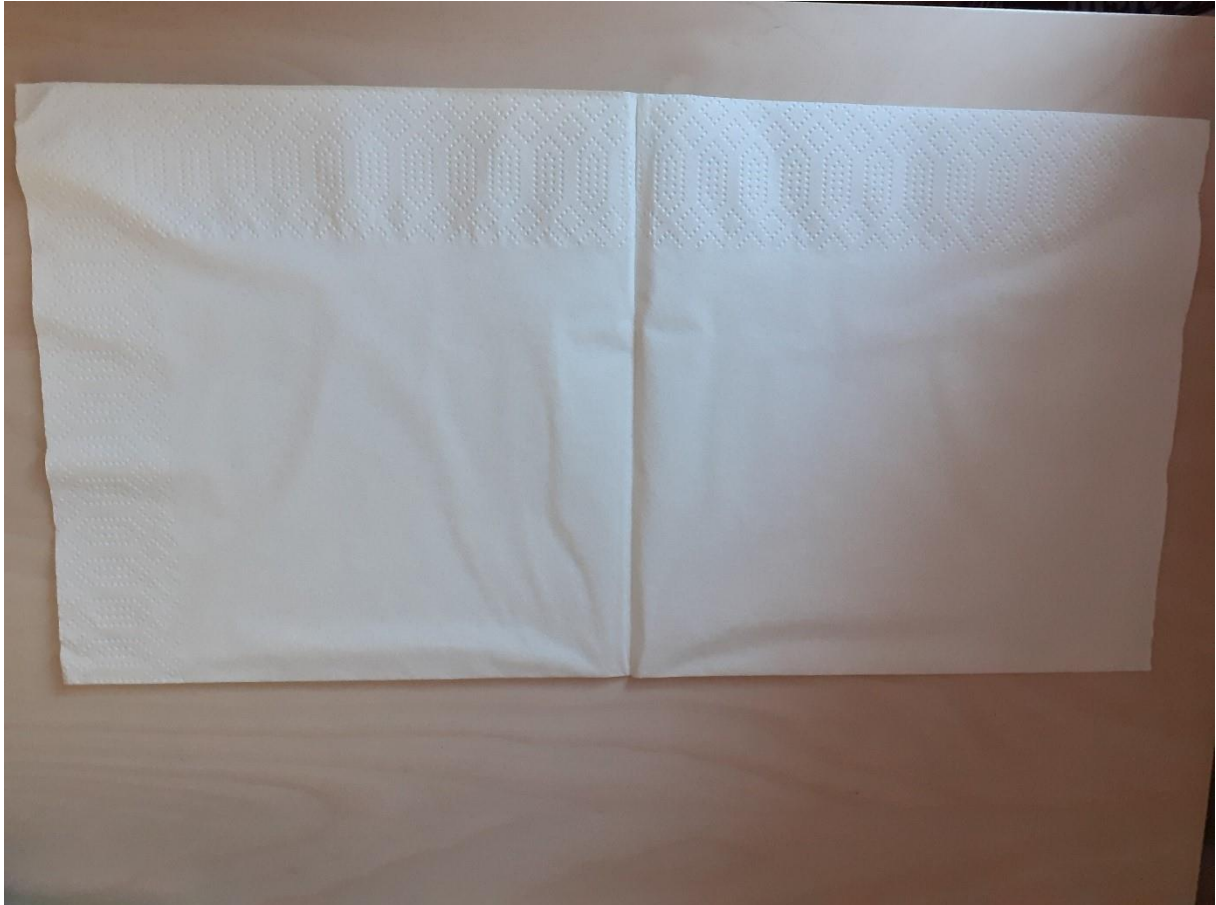
2. uganka: Kraljevski prtiček (navodila)

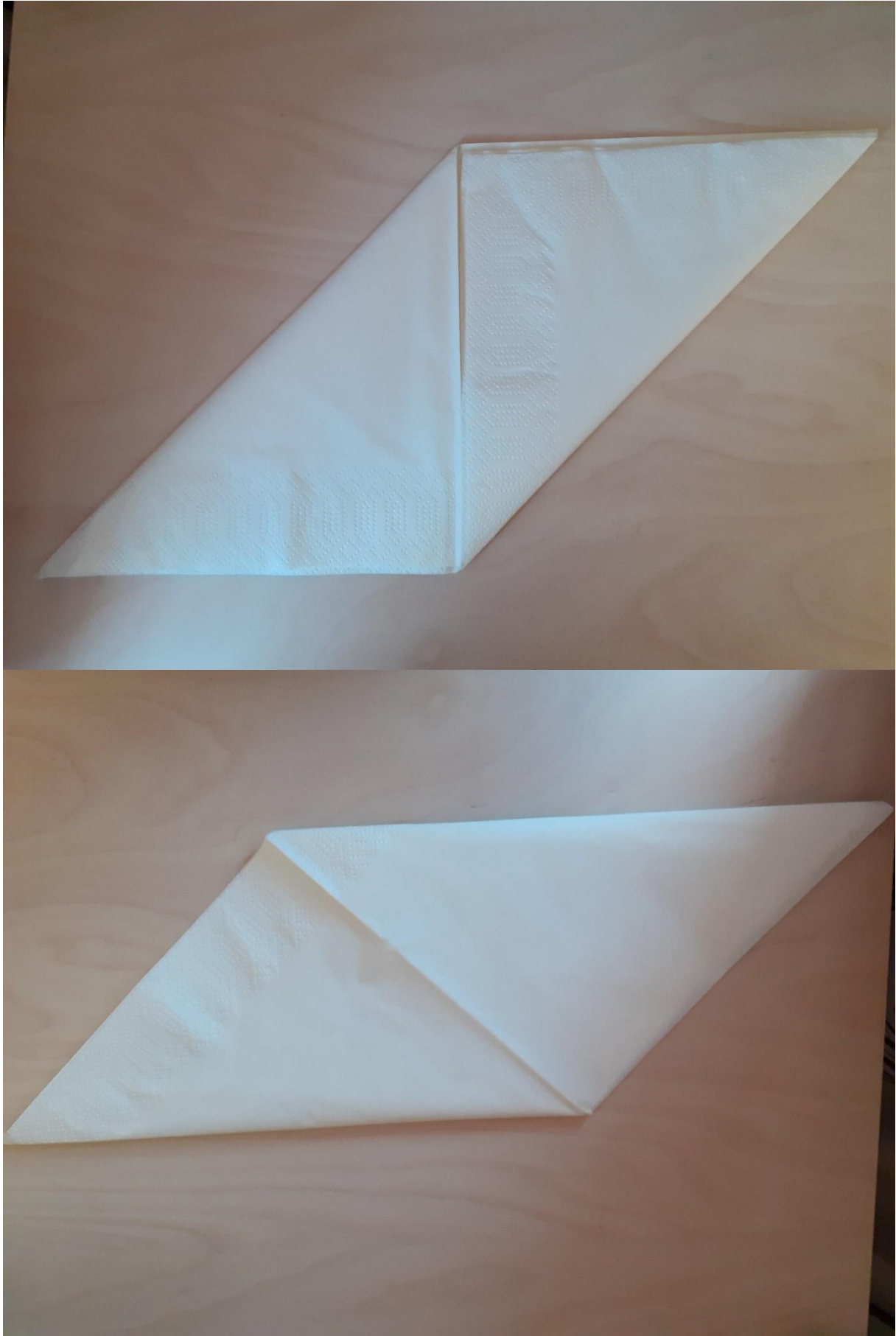
PRTIČEK ZA KRALJICO

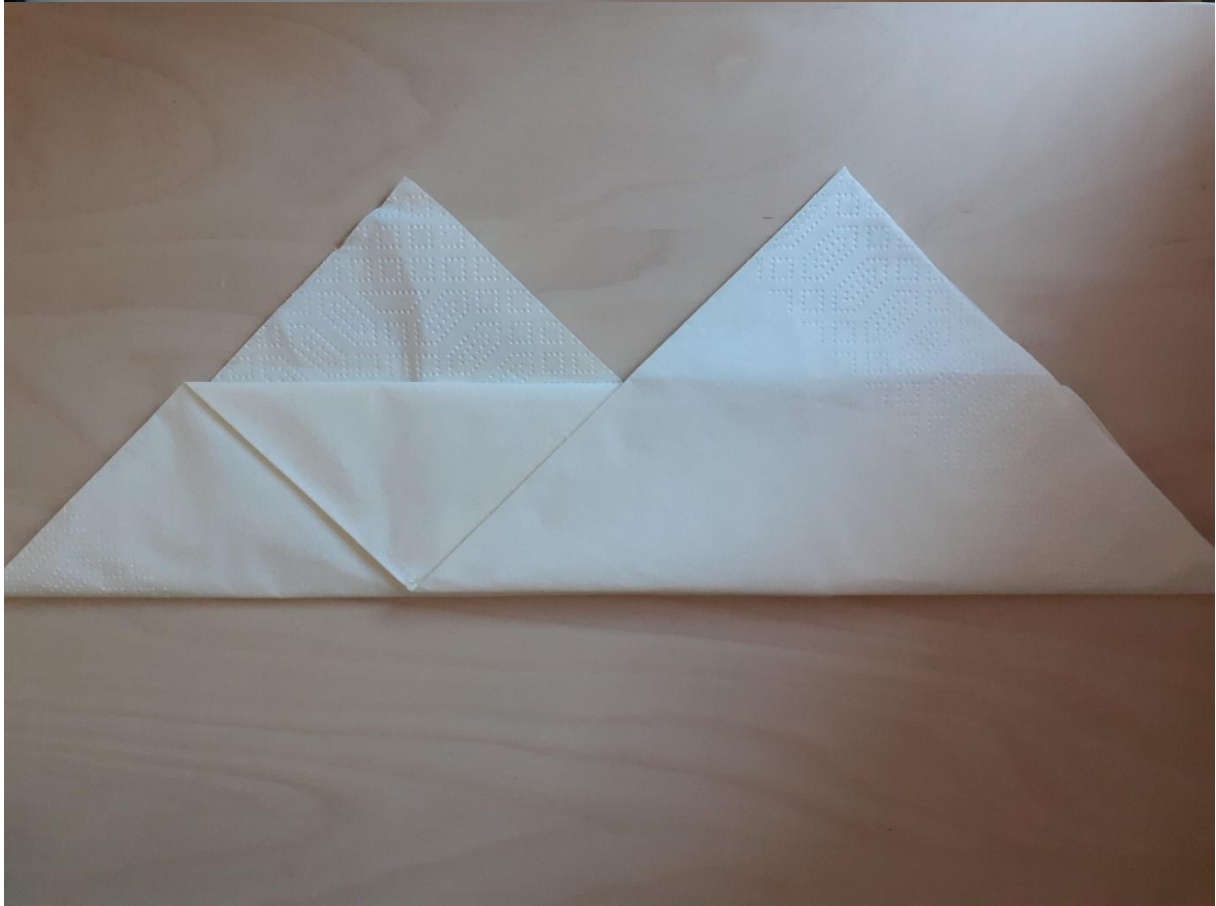
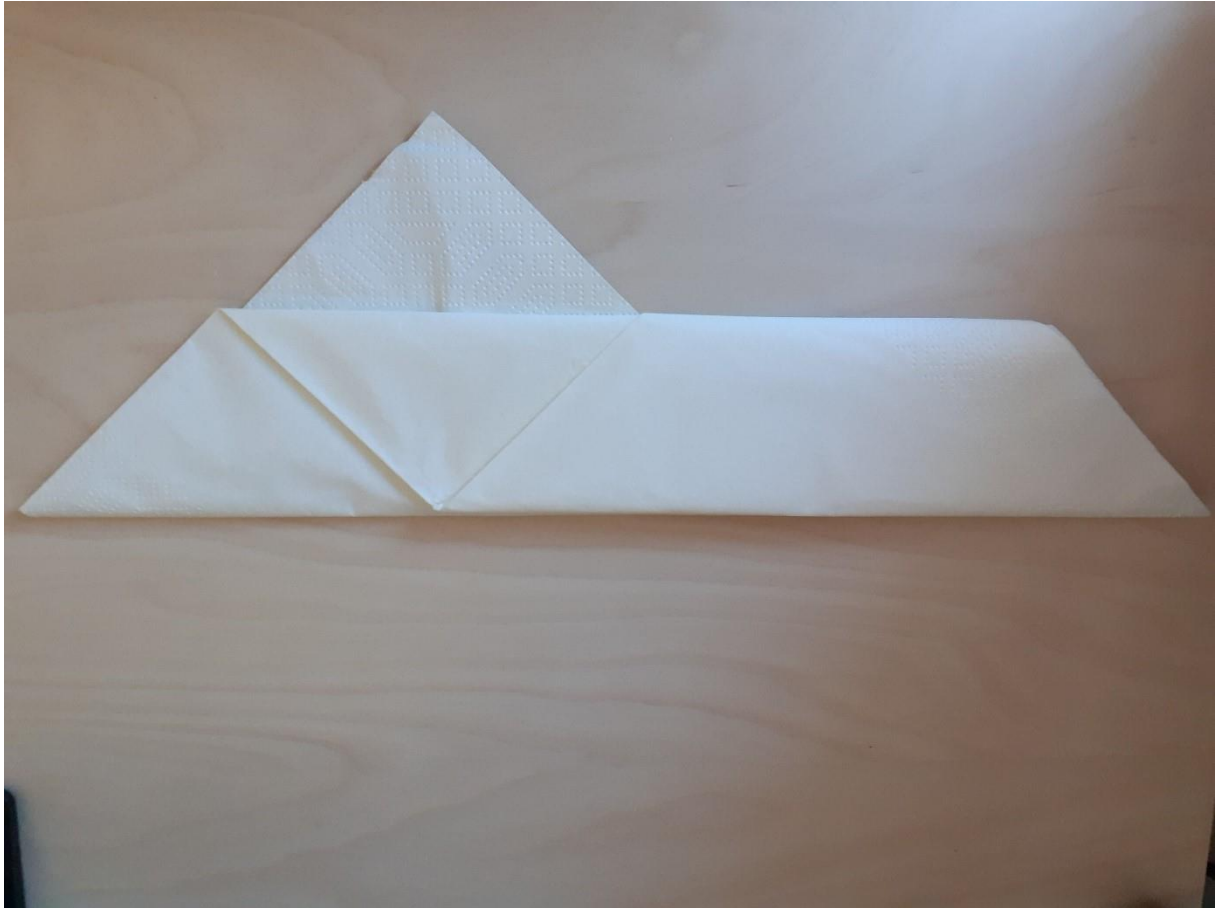
KRALJIČIN BONTON ZA MIZO JE NEPREKOSLJIV. PRI TEM MORA PAZITI, DA SI NIKOLI NE POPACKA DRAGOCENIH OBLAČIL, ZATO SI V NAROČJE VEDNO POLOŽI PRTIČEK.

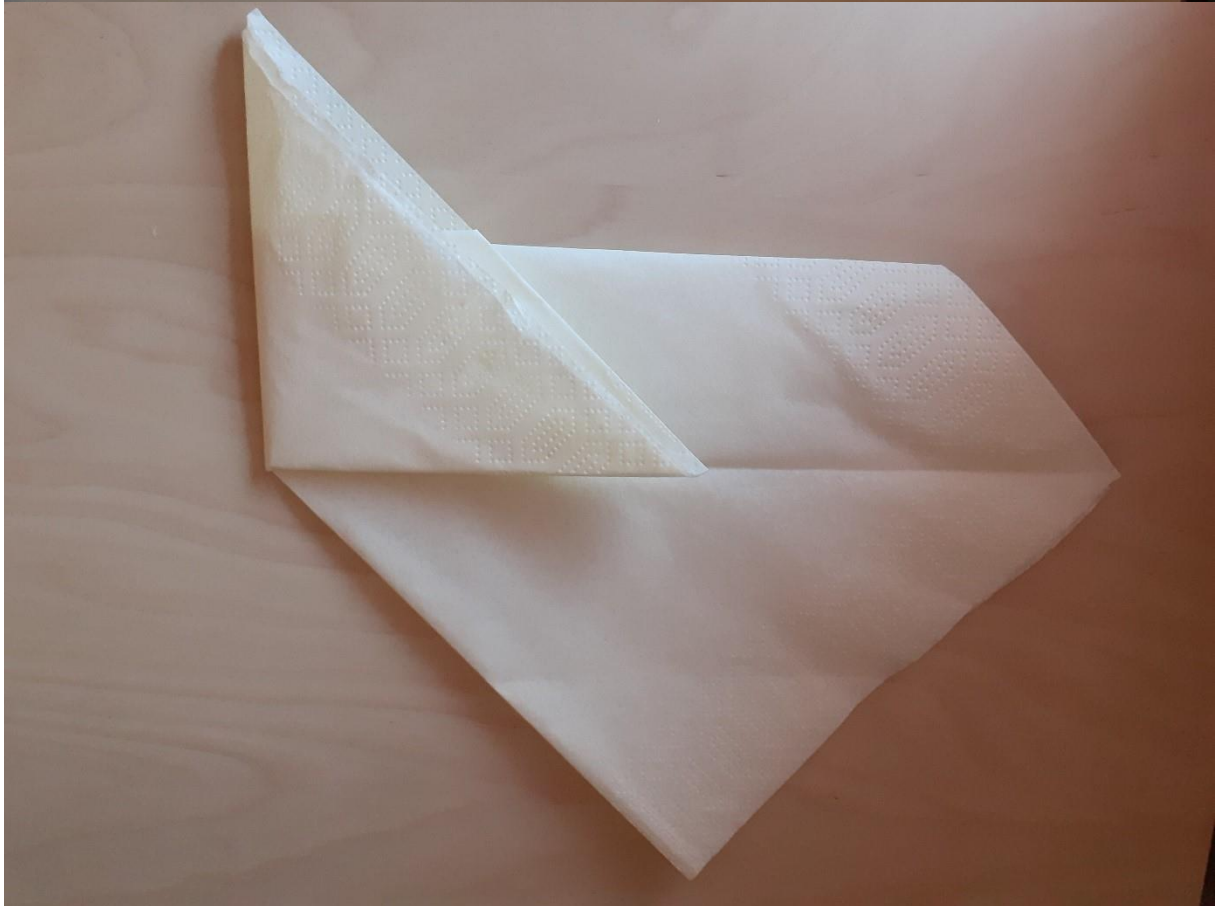
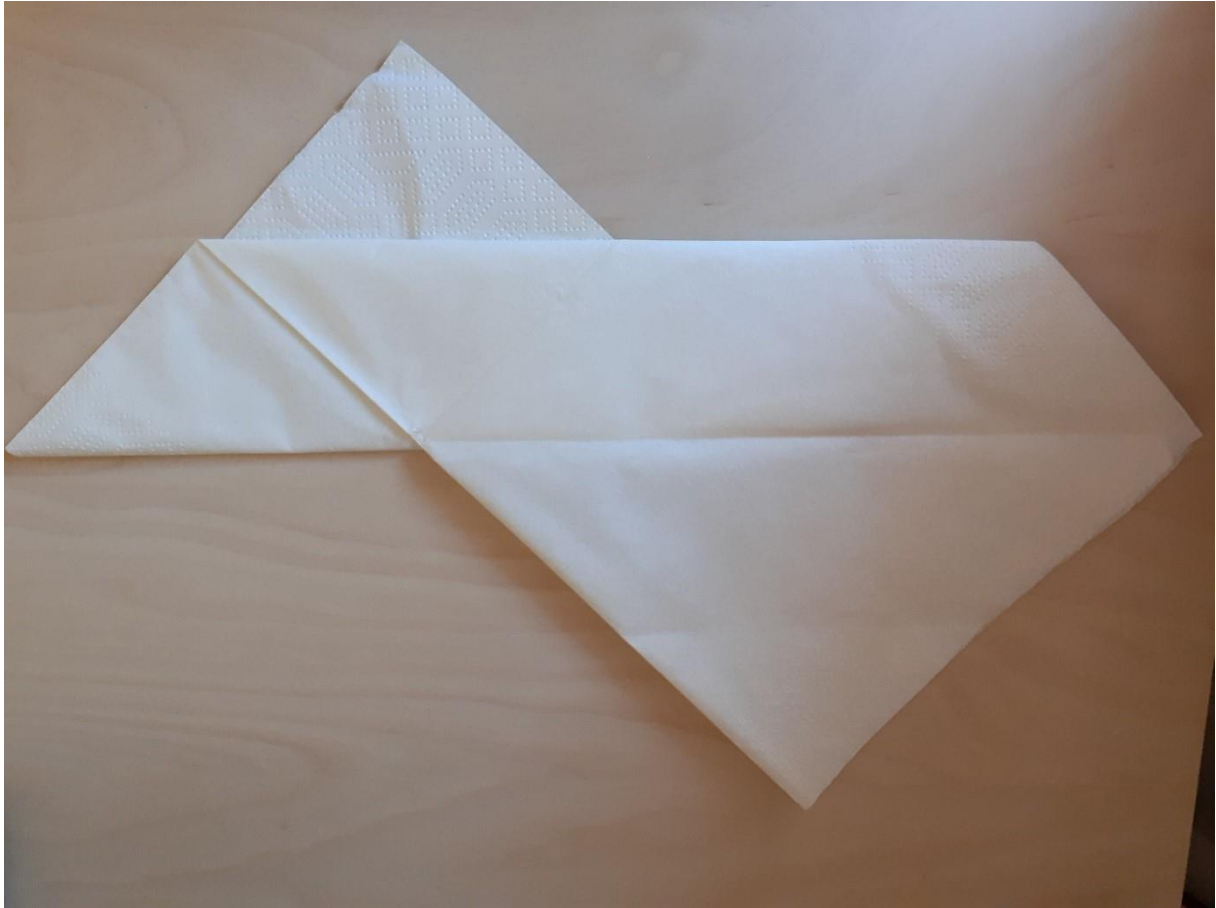
POSTAVITE GA NA MIZO PRED NJENIM PRIHODOM. DA BI PUSTILI ČIM BOLJŠI VÍTIS, GA UMETELNO ZLOŽITE.

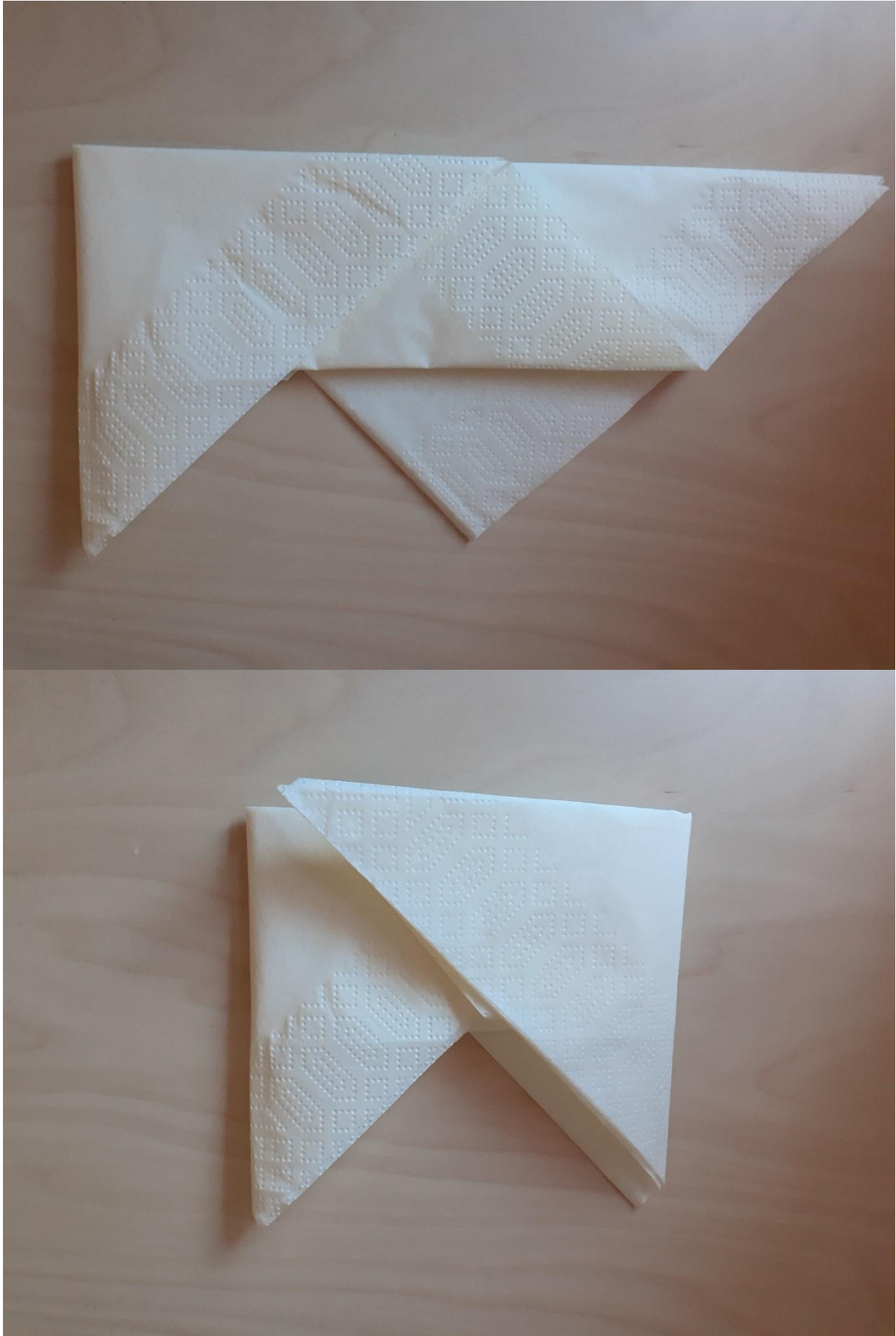
SLEDITE KORAKOM NA SLIKAH, A PAZITE, KER SO MORDA OBRNJENE DRUGAČE KOT V RESNICI.

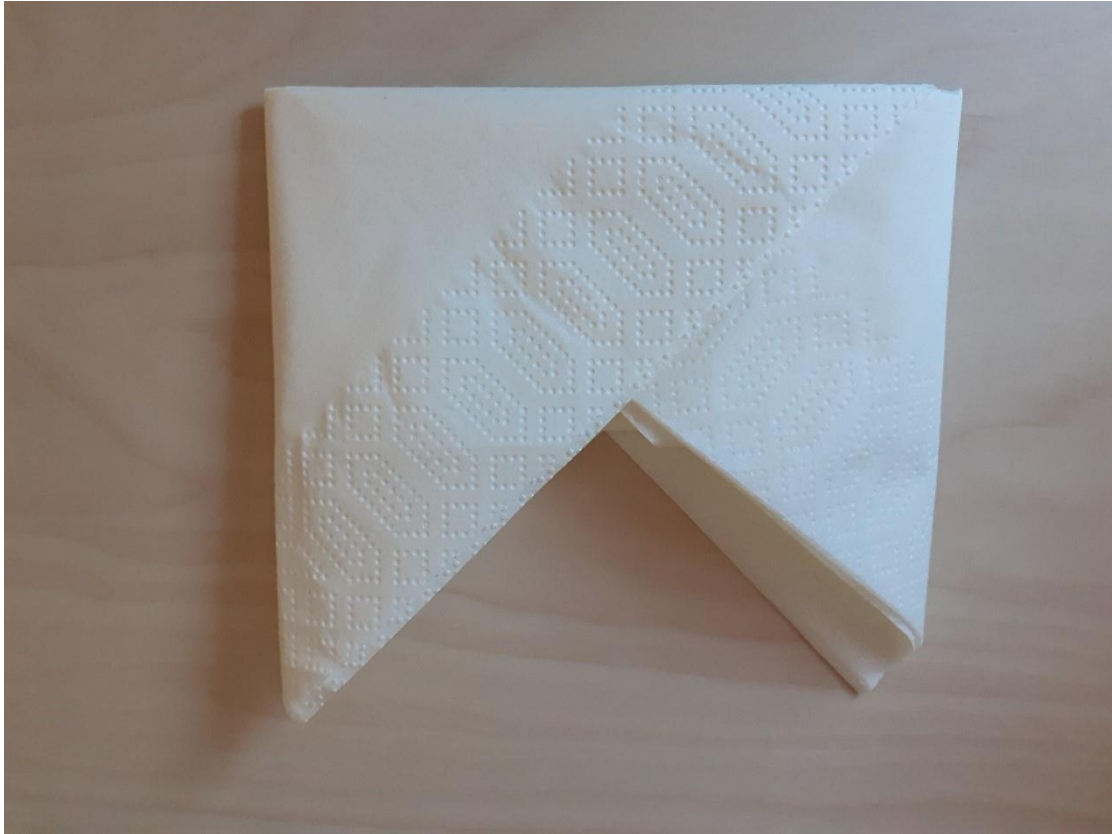








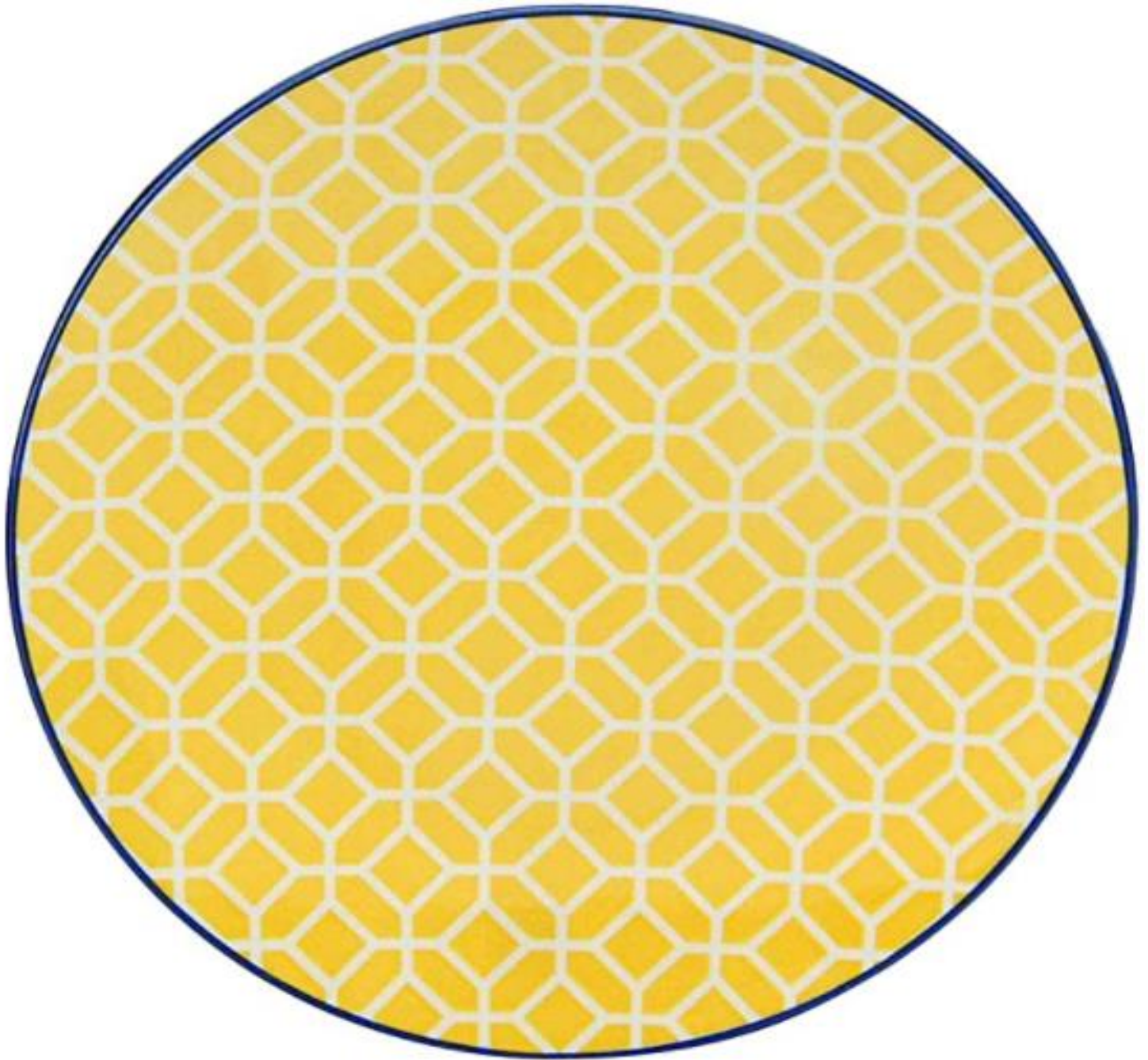


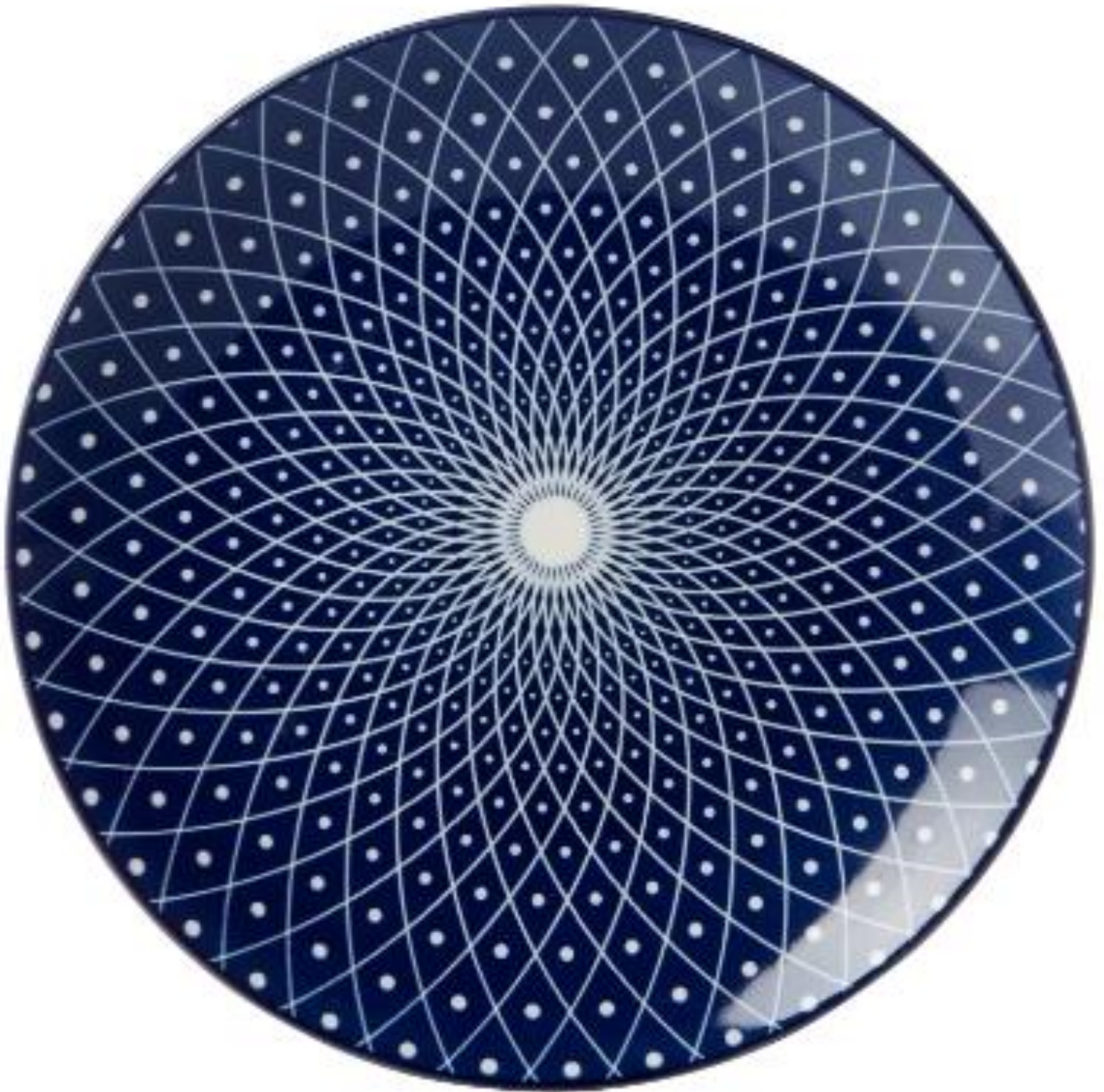




3. uganka: V slogi je moč (ravnotežje)









Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay





POSTAVIMO MOST: KJE IMAŠ GLAVO?

Navodila za postavitev sidrnih točk za vodjo igre (priprava sobe): spodaj sta predlogi za sidrne točke (rdeča in rumena). Nalepite jih na tla: rumene za levo nogo, rdeče za desno. Biti morajo vzporedne, razmak med njimi pa naj meri 40 cm. Pri tem bodite pozorni, da je skrivališče krožnikov naravnost za hrbtom in vidno šele, ko igralci ustvarijo most in se nagnejo nazaj.

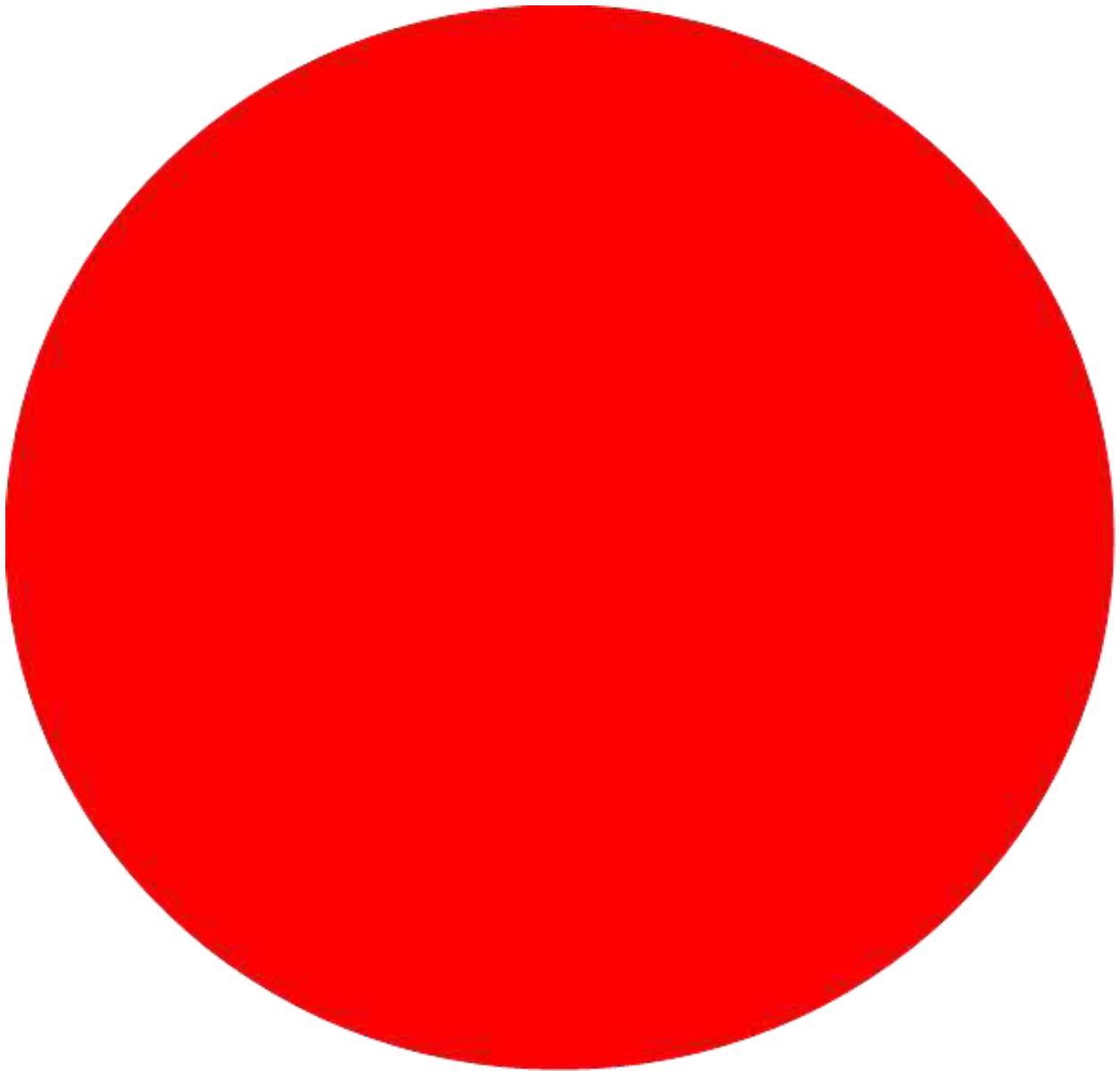
Navodila za igro:

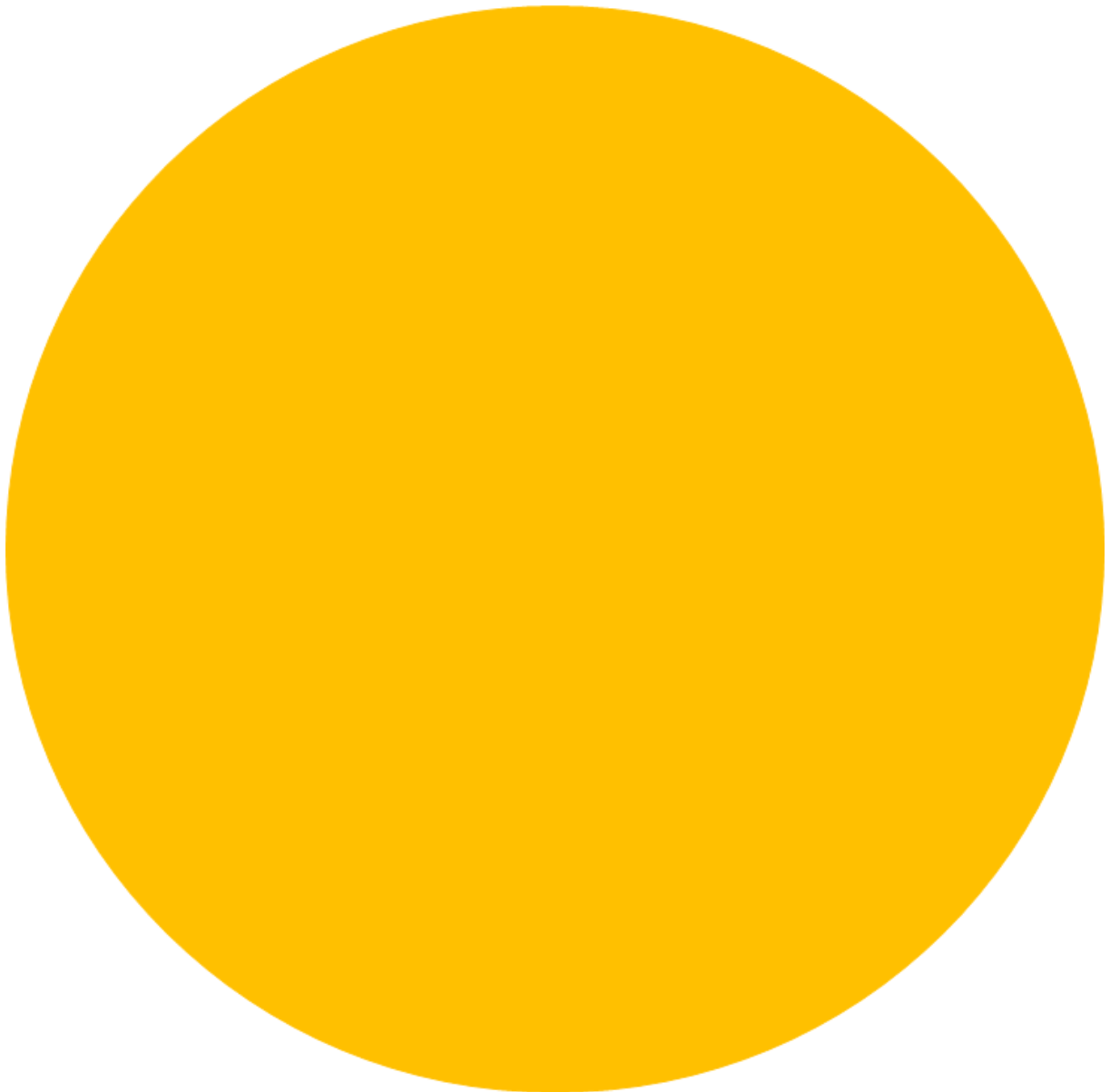
(Spodnje povedi zapišite v beležko na različne strani.)

»POSTAVITE SVOJO DESNO NOGO, LEVO ROKO IN GLAVO V BARVE ZASTAVE ZDRUŽENEGA KRALJESTVA.«

»POSTAVITE LEVO NOGO IN DESNO ROKO NA BARVE, KI NISO NA ZASTAVI ZDRUŽENEGA KRALJESTVA.«

»NAREDITE MOST S SVOJIM TELESOM IN POGLEJTE SPODAJ ... TAM JE NASLEDNJI NAMIG.«





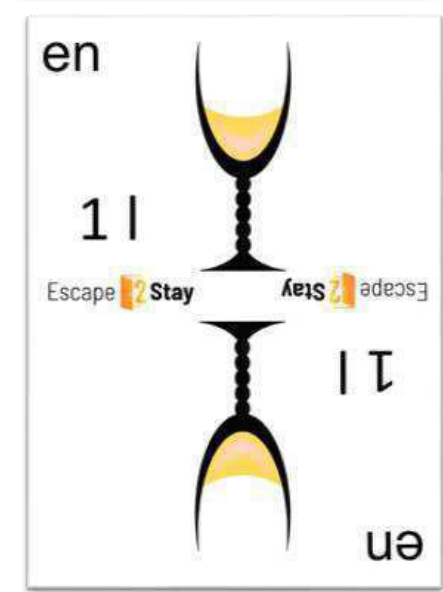
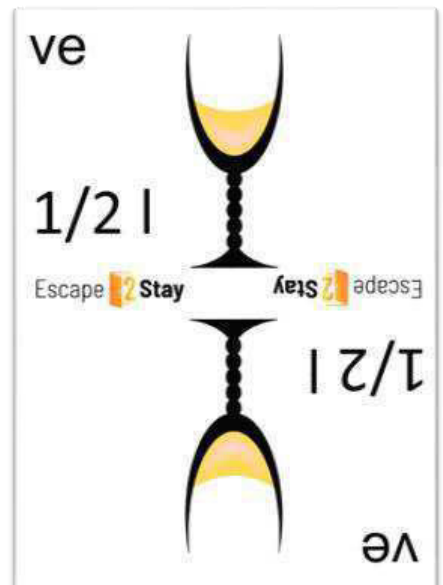
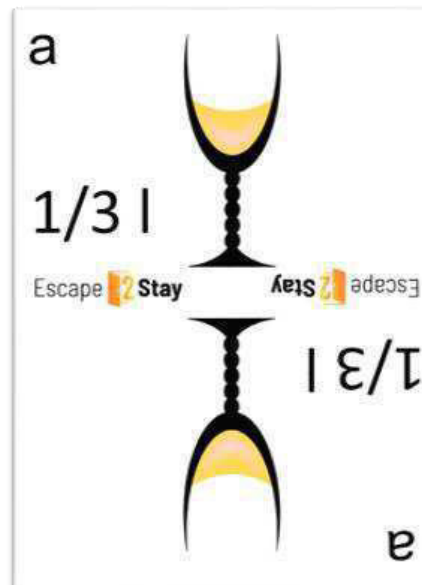
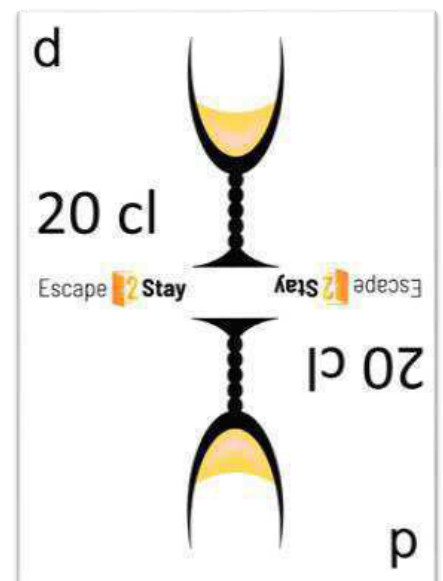
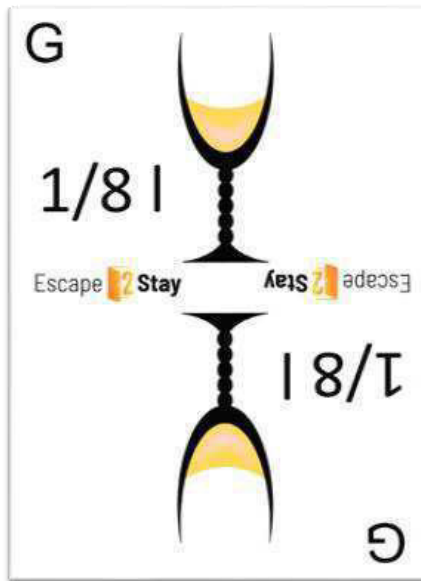
4. uganka: Odklepanje srebrnine (igra iskanja in kombinacij)



5. uganka: Steklена palača (igra razvrščanja)



GSL: -----





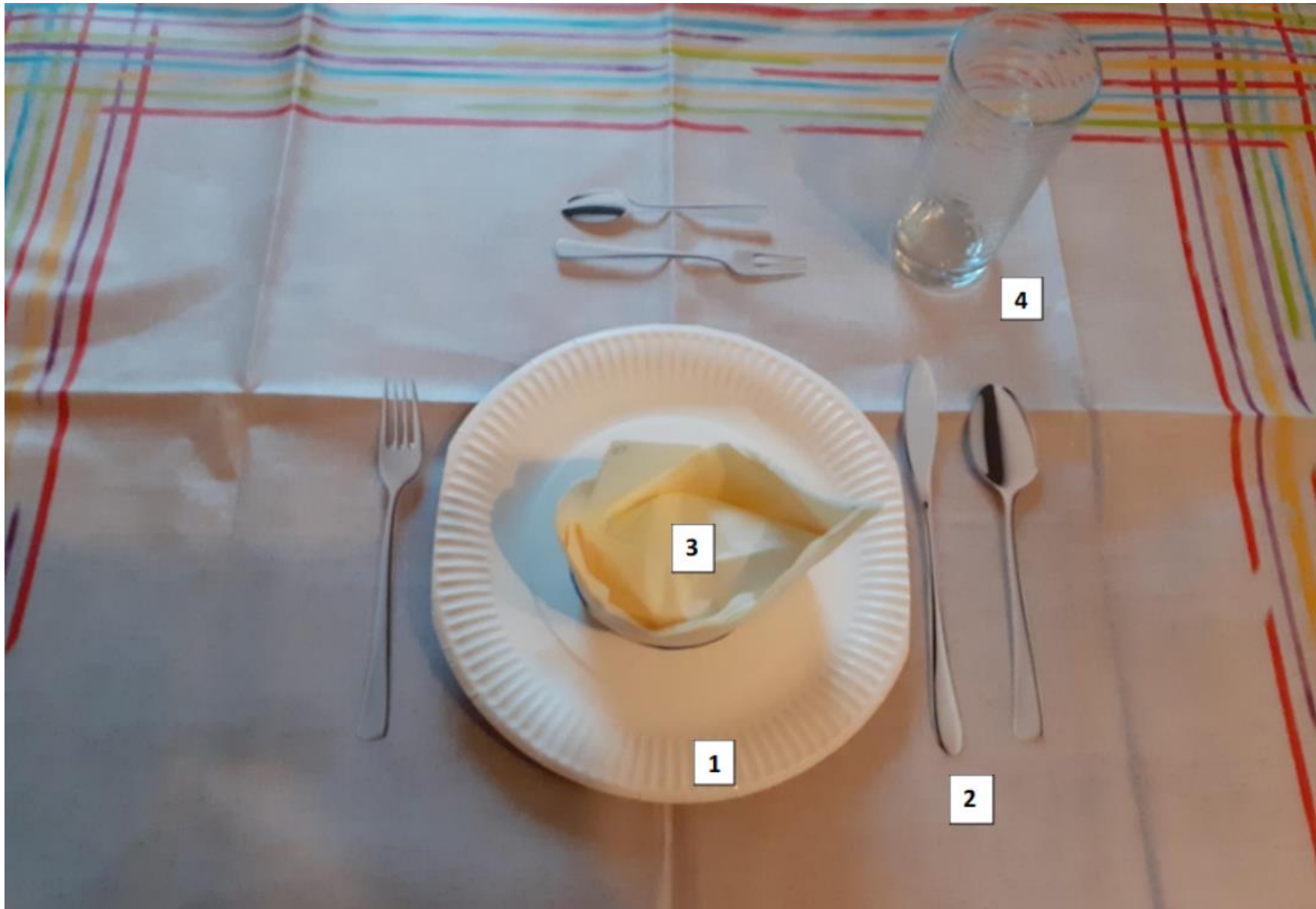
6. uganka: Končna sestavljanjka





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape **2** Stay



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.



MISLI HITRO KOT STRELA



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



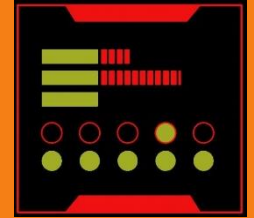
2020-1-DE02-KA202-007427

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/>.

MISLI HITRO KOT STRELA



Z razredom ste na ogledu šole za poklicno izobraževanje in usposabljanje. Opazili ste zelo zanimivo sobo in premagala vas je radovednost. Toda v hipu, ko ste stopili vanjo, so se vrata za vami zaloputnila in zaklenila.

Vam jih bo uspelo odpreti, preden učitelj opazi, da vas ni?

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

Najdete jih tukaj:
www.escape2stay.eu

V tej sobi pobega se boste vživeli v

MEHATRONIKO

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

1. matematične spretnosti
2. elektronika
3. mikrokrmilnik Arduino
4. dvojniška koda
5. barvna koda



Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ znali naštetih kombinacijo disciplin, ki so prisotne v mehatroniki.
- ✓ poznali osnovne fizikalne komponente v mehatroniki.
- ✓ razumeli, kako lahko programiranje izboljša vsakdanje življenje.
- ✓ prepoznali mikrokrmilnik, in nekatere njegove funkcije.

PREGLED UGANK

1. Časovnik
2. Poišči komponente
3. Matematična uganka
4. Uganka z barvami

VSEBINA

Navodila za vodjo igre	1
Priprave	2
Začetek igre	4
Pregled ugank in namigov	5
Pogovor po igri	6
Pregled igre: korak za korakom	10



NAVODILA ZA VODJO IGRE

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

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili zgodbo in cilj igre. 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 dodaten namig. 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.
- 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.



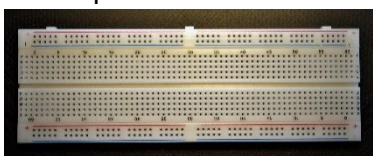
PRIPRAVE

POTREBNI MATERIALI

- 2 mikrokrmilnika Arduino



- testna plošča



- 2 kabla USB
- 4 kabli kompleta Arduino
- 1 LED-dioda RGB
- ultravijolično nevidno črnilo
- ultravijolična svetilka
- ključavnica s kombinacijo šestih črk (Cryptex)



- ključavnica s štirimestno številčnico
- ključavnica s trimestno številčnico
- sef (ali škatla) s trimestno ključavnico
- sef (ali škatla), ki se zaklepa s ključem
- dve škatli
- dve uri
- dve verigi, s katerima zaklenete škatli s ključavnico: uporabite najboljšo ključavnico, ki jo lahko najdete (pri tem bodite pozorni na velikost škatel)
- listi papirja (na nekaterih so namigi, na drugih pa kar koli, da igralce malce zavede)
- pisala in papir za igralce



Vsa navodila lahko
najdete tukaj:

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning





PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 120 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Nakup potrebnih predmetov.
- Prva ureditev sobe (20 minut).
- Prepričajte se, da so vsi predmeti dobro zaprti in na dosegljivih mestih.
- Preizkusite sobo pobega in se prepričajte, da vse deluje, kot je treba.
- Zapišite si, kam ste skrili namige za igralce. Ker je vsak prostor nekoliko drugačen, lahko skrivališča izberete sami (2 minuti).



*Vsa gradiva lahko
najdete tukaj:*

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning



PREDVIDENI ČAS ZA PONASTAVITEV SOBE

Predvideni čas: 15 minut

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





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 MISLI HITRO KOT STRELA

Ta igra Escape2Stay vam bo predstavila nekaj osnovnih znanj mehatronike v programu poklicnega izobraževanja in usposabljanja. Spoznali boste številne izraze, ki se uporabljajo pri tej smeri, in različna znanja, ki jo sestavljajo. Soba Escape2Stay predstavlja nekatere teoretične in praktične vidike mehatronike.

Med igro ne smete uporabljati telefonov ali drugih naprav, ki jih ni v sobi. Vse, kar potrebujete za zmago, je že v prostoru. Vsak predmet lahko uporabite le enkrat. Da bi uspešno rešili uganke, morate delovati kot ekipa: pogovarjajte se in poskrbite, da imate vsi vse informacije.

Oglejte si uvodni video:

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



Zgodba

Z razredom ste na ogledu šole za poklicno izobraževanje in usposabljanje. Danes je namreč informativni dan, kjer boste izvedeli, kakšen je njihov učni program. S skupino sošolcev ste opazili zanimivo sobo. Čeprav bi morali ostati z razredom, vas je premagala radovednost in odločili ste se, da si sobo poglobite ogledate. Toda v hipu, ko ste stopili vanjo, so se vrata za vami zaloputnila in zaklenila. Zavedate se, da se boste znašli v velikih težavah, če bo učitelj opazil, da vas ni, zato morate iz sobe pobegniti v 30 minutah.



PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Časovnik (besedna uganka)

Opis

Prva naloga je, da igralci povežejo časovnik, ki bo začel odštevanje. Nad njim piše naslednje:

Čas j3 b1stv3n.

Koda v zapisu odklene ključavnico. To bo morda nekoliko težje ugotoviti, saj sta v sobi še dve drugi uri, ki ju bodo igralci najbrž opazili.

Ko odkrijejo kodo, morajo odpreti škatlo, v kateri sta UV-svetilka in list papirja s sporočilom:

»Z mano lahko najdeš komponente.«

Cilj je dosežen, ko igralci najdejo kodo (313) in odprejo prvo škatlo.

Dodatni namigi za vodjo igre

- List papirja, na katerem piše, da bo prvi namig razkrit, ko je časovnik povezan.
- V napisu se skriva koda.

Potrebni materiali

- Arduino, programiran s časovnikom



- vir napajanja
- dve dodatni uri
- škatla, zaklenjena s trimestno številčno ključavnico
- list papirja z napisom: »Z mano lahko najdeš komponente.«
- list papirja z napisom, da je treba zagnati časovnik



2. uganka: Poišči komponente (nevidno črnilo)

Opis

Ko najdejo UV-svetilko, jo morajo igralci uporabiti na sporočilih, ki jih najdejo v sobi.

Našli bodo štiri sporočila z nevidnim črnilom. Na enem je dvojniška koda, na treh pa informacije, ki jih potrebujejo za odklepanje naslednje ključavnice.

Ko jo odklenejo, bodo našli več komponent in list papirja z računsko uganko.

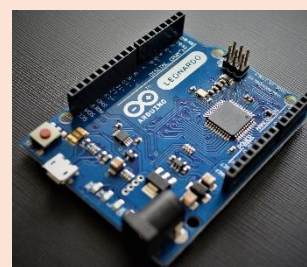
Cilj je dosežen, ko igralci ugotovijo, kako priti do komponent, in odklenejo drugo ključavnico.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Igralcem lahko namignete, naj sporočila osvetlijo z UV-svetilko.
- Lahko jim poveste, da je dvojniška koda vrsta jezika.

Potrebni materiali

- pisalo z nevidnim črnilom (UV) in UV-svetilka
- listi papirja z informacijami v nevidnem črnilu
- mikrokrmilnik Arduino



- LED-dioda RGB
- USB-kabel
- list papirja z računsko uganko in načrtom (povezovanje komponent Arduino), ki ga morajo učenci upoštevati pozneje



3. uganka: Računska uganka

Opis

Ko igralci najdejo komponente in list papirja s sliko, bodo ugotovili, da jim manjka še en sestavni del.

Da bi ga našli, morajo rešiti preprosto računsko uganko, na podlagi katere dobijo kodo za štirimestno ključavnico.

Zdaj imajo vse komponente in jih lahko sestavijo, kot prikazuje slika.

Cilj je dosežen, ko igralci rešijo računsko uganko in dobijo kodo, ki odklene štirimestno ključavnico.

Potrebni materiali

- papir
- pisala
- škatla
- ključavnica s štirimestno številčnico
- testna plošča
- računsko uganka

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre lahko igralcem pove, da gre za računsko uganko.
- Prav tako jim lahko namigne, da morajo pri tem upoštevati pravilni vrstni red (najprej množenje in deljenje, nato vse drugo).



4. uganka: Uganka z barvami

Opis

Igralci morajo ustvariti 'robota'. Ko je pravilno sestavljen, jim bo razkril barvno kodo.

Kodo lahko preberejo s pomočjo sporočila z barvami in črkami, ki ga najdejo v sobi.

Beseda **SENSOR** odklene šestmestno ključavnico s črkami. V škatli je ključ do zadnjega sefa, v katerem je ključ, ki odpre vrata.

Cilj je dosežen, ko igralci razvozljajo barvno kodo in sestavijo besedo SENSOR. Z rešitvijo te uganke je igra zaključena.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre igralcem sporoči, da morajo sestaviti vezje natanko tako, kot je prikazano na sliki. To je zelo pomembno, saj lahko že manjša odstopanja pripeljejo do napačne kode.

Potrebni materiali

- papir
- pisala
- vir napajanja z USB-vhodom
- ključavnica s kombinacijo šestih črk
- sporočilo z barvami in črkami
- ključi do zadnjega sefa
- sef
- ključ do vrat



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.

Vprašajte jih:

- Kako menite, da ste se odrezali v sobi pobega?
- Kaj ste se naučili?
- Katere predmete boste imeli pri mehatroniki?
- Kako ste se počutili med igro?
- Bi radi izvedeli več o mehatroniki?
- Se vam zdi, da bi bil to morda dober poklic za vas?
- Kako bi ocenili medsebojno sodelovanje med igro?



PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

Ko se učenci udeležijo igre, še ne vedo, kaj bodo morali početi. Vodja igre jim predstavi ozadje in zgodbo: v sobo so prišli med informativnim dnevom šole za poklicno izobraževanje, ko so se ločili od razreda, da bi si jo pobliže ogledali. Vrata za njimi so se zaloputnila in zaklenila, in če v 30 minutah ne pridejo ven, se bodo znašli v resnih težavah.

Čas se začne odšteti, ko je predstavitev zgodbe zaključena. Učenci se bodo razkropili po sobi in skušali najti različne predmete, ki jih lahko uporabijo. Da bi ugotovili, koliko časa jim je še ostalo, morajo s pomočjo mikrokontrolerja Arduino zagnati časovnik. Nad njim je napis, ki pravi: »Čas j3 b1stv3n.«

Igralci med drugim odkrijejo škatlo, ki je zaklenjena s trimestno ključavnico; v njej je svetilka, ki razkrije nevidno črnilo. Uporabiti jo morajo na sporočilih, ki jih najdejo v sobi. Med sporočili bodo našli takšna, ki vsebujejo dvojniško kodo. Odkrili bodo tudi list papirja s seznamom števil v dvojniški obliki, ki jim razkrije kodo za drugo trimestno ključavnico. Ko odprejo škatlo, bodo imeli že skoraj vse komponente za Arduino, ki jih potrebujejo. V njej najdejo tudi sliko pravilno sestavljenega vezja, ki ga morajo poustvariti (na sliki so tudi razlage posameznih komponent), in računsko uganko.

Igralci bodo doželi, da jim manjka še en pomemben sestavni del – testna plošča. Najprej morajo rešiti računsko uganko, nato pa vnesti kodo v štirimestno ključavnico. S tem odprejo škatlo, v kateri se skriva testna plošča.

Ko imajo vse komponente, morajo poustvariti vezje Arduino, kot prikazuje slika. Pri tem ne sme prihajati niti do najmanjših odstopanj, saj bi bila koda napačna. Ko vezje priključijo na vir napajanja, se prižge dioda, ki sveti v različnih barvah in igralcem poda pravilno kodo. Odkrijejo jo lahko s pomočjo sporočila z barvami in črkami – zaporedje barv, v katerih dioda sveti, odgovarja zaporedju črk v sporočilu (SENSOR).

S to besedo igralci odklenejo šestmestno ključavnico na sefu, v katerem je ključ od vrat. Ko odklenejo vrata, se igra zaključi. Vodja igre se z udeleženci pogovori in zbere povratne informacije o izkušnji in znanju, ki so ga učenci pridobili med sobo pobega.

Oglejte si video, ki je nastal v testni fazi:

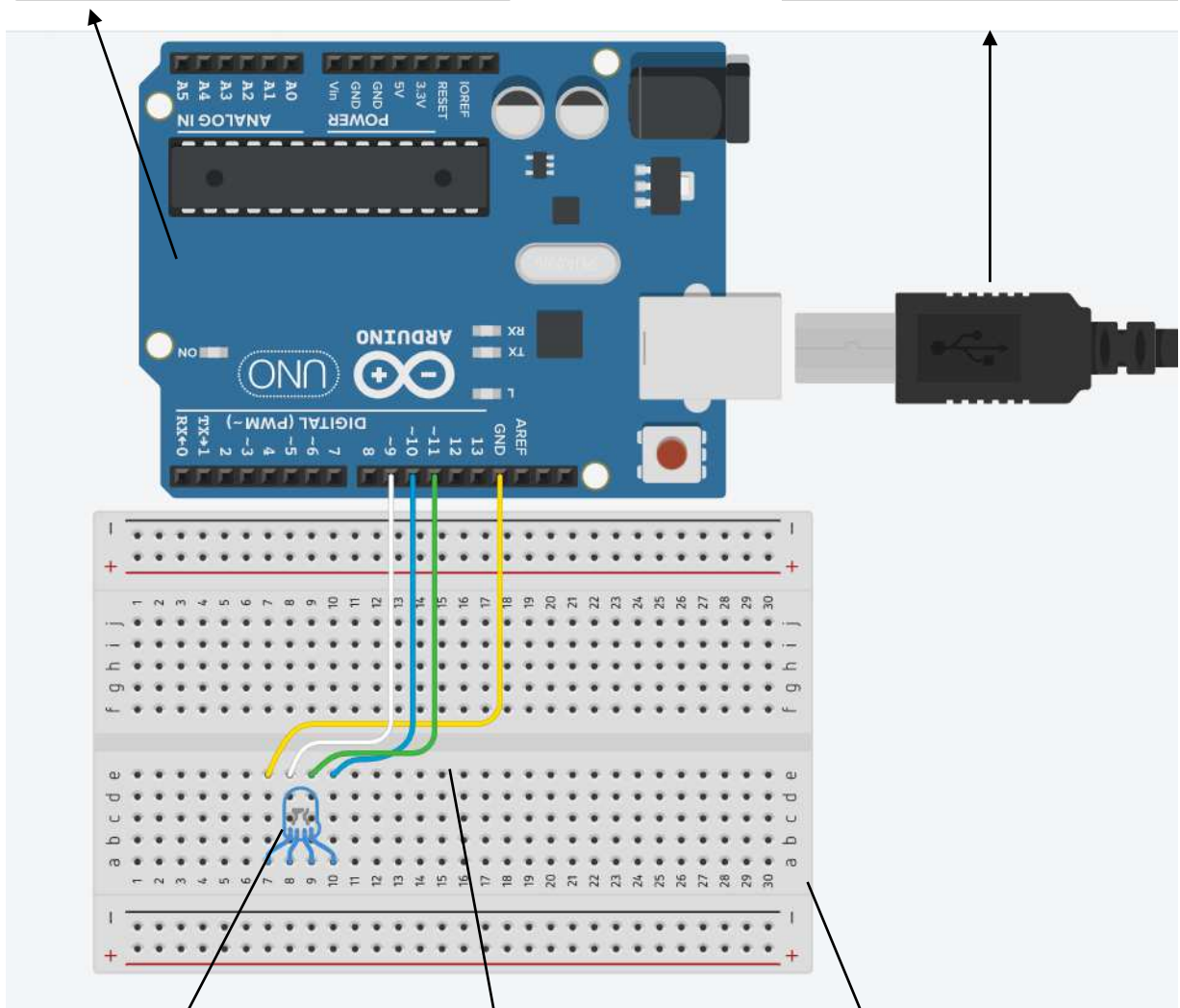
<https://youtu.be/YHbHYxt5DAY>





To je Arduino. Arduino je mikrokrmilnik, ki sprejema in pošilja informacije in deluje kot možgani projekta.

To je USB-kabel, ki povezuje mikrokrmilnik z računalnikom in hkrati služi kot vir napajanja.



To je LED-dioda RGB. Sveti lahko v različnih barvah. Barva je odvisna od kode, ki jo dioda sprejme.

To so kabli, ki povezujejo mikrokrmilnik s testno ploščo.

To je testna plošča. Na njej se povežejo vse komponente.

Barve

A
E
G
S
P
N
H
O
Y
R
Q



**ČE ŽELITE NAJTI KLJUČ,
ZAČNITE TUKAJ**

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.



ODPRITE VRATA... PROSIMI?!



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/>.

ODPRITE VRATA, PROSIM!



Z razredom ste na vodenem ogledu lokalnega podjetja za proizvodnjo električne energije. Nenadoma se električna vrata zaprejo, zraka pa je dovolj le še za 30 minut ...

Vam bo uspelo pravočasno pobegniti?

V tej sobi pobega se boste vživeli v

ELEKTROTEHNIKO

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

1. Branje in uporaba tehnične dokumentacije (osnovni izrazi in načela).
2. Prepoznavanje delovne opreme, delovnih metod in varnostnih ukrepov.
3. Razumevanje in popravilo tiskanih vezij.
4. Reševanje logičnih in računskih ugank.

Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ znali naštetih osnovne izraze in načela elektrotehnike;
- ✓ razumeli osnovna vezja in prepoznali napake ter zagotovili pravilno delovanja vezja;
- ✓ prepoznali in imenovali ustrezno opremo inženirjev elektronike;
- ✓ prepoznali tveganja, ki so prisotna pri delu inženirjev elektronike.

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

Najdete jih tukaj:

www.escape2stay.eu



PREGLED UGANK

1. Raziskovanje okolice
2. Koda sefa
3. Razumevanje končnega cilja
4. Poiščite električarja
5. Razumevanje tiskanega vezja
6. Mreža z elektronskimi elementi
7. Sporočilo z Ohmovim trikotnikom

VSEBINA

Navodila za vodjo igre	1
Priprave	2
Začetek igre	4
Pregled ugank in namigov	5
Pogovor po igri	Error!
Bookmark not defined.	



NAVODILA ZA VODJO IGRE

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

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili zgodbo in cilj igre. 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 dodaten namig. 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.
- 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.



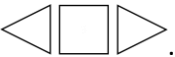
ČASOVNI OKVIR

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



PRIPRAVE

POTREBNI MATERIALI

- Natisnjene uganke (seznam je na naslednji strani).
- Pisemske ovojnice velikosti A4 ali A5 za namige (po želji).
- **Sef za ključke** s številčnico, na kateri lahko nastavite poljubno kodo (strošek: med 15 in 20 €). Uporabite lahko tudi škatlo, ki jo zaklenete s številčno ključavnico. Za katero koli možnost se odločite, pazite, da ima dovolj prostora za kartice z deli tiskanega vezja.
- Izberite kodo: **794 za trimesčno številčnico** ali **7194 za štirimesčno številčnico**.
- Na sef narišite ali nalepite te simbole: .
- Priporočljivo (toda ne nujno) je, da na vidno mesto v sobi namestite uro ali – še bolje – časovnik z odštevanjem časa, da bodo igralci vedno vedeli, koliko časa jim je ostalo.
- Igralci morajo imeti pri sebi pisalo in papir. Kalkulatorja ali mobilnega telefona ne potrebujejo.



Vsa navodila lahko
najdete tukaj:

[www.escape2stay.eu/
open-the-door-
please/](http://www.escape2stay.eu/open-the-door-please/)



PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 75 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Barvno enostransko (!) tiskanje materialov (15 minut).
- Zlaganje ugank v pisemske ovojnice in pisanje zaporednih števil ugank na ovojnice (npr. 1/5, 4/5).
- Nakup **sefa** (predvideni čas je odvisen od posamezne situacije).
- **Nastavitev kode na sefu** (5 minut).
- Prva ureditev sobe (10 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: 10 minut

- Odstranite vse sledi prejšnje skupine in ponovno skrijte namige (10 minut).





MATERIALI ZA TISKANJE

Za igralce

- **1. uganka:** slika tiskanega vezja (1 stran A4)
- **2. uganka:** štiri kartice z namigi s številčno uganko (za kodo sefa).
Razrežite jih na kvadratke, toda igralcem dajte samo eno kartico B – katero, je odvisno od tega, ali je številčnica tri- ali štirimestna (1 stran A4).
- **3. uganka:** napišite sporočilo, ki pravi:
»V nujnem primeru lahko vrata odprete s štirimi karticami.«
Položite ga v sef.
- **4. uganka:** devet kartic z deli tiskanega vezja (štiri pravilne in pet nepravilnih) (3/8. uganka). Natisnite jih obojestransko (ali zlepite) tako, da je na zadnji strani sestavljanke z delavci. Prepognite na pol, zlepite obe strani in razrežite na kvadratke (1 stran A4, dvostranski tisk). Položite jih v sef.
- **5. uganka:** labirint in razpredelnica s simboli in razlagami (2 strani A4).
- **6. uganka:** mreža z elektronskimi elementi (1 stran A4).
- **7. uganka:** sporočilo z Ohmovim zakonom in računsko uganko (1 stran A4).



[www.escape2stay.eu/
open-the-door-
please/](http://www.escape2stay.eu/open-the-door-please/)



Za vodjo igre (dodatni namigi in rešitve)

- **2. uganka:** rešitve za številčno uganko na karticah za kodo sefa.
- **3/8. uganka:** izpolnjen načrt vezja, vključno z navedbo štirih pravilnih kartic.
- **4. uganka:** celotna slika sestavljanke s poudarjeno rešitvijo.
- **5. uganka:** rešeni labirint, rešitve ujemanja simbolov tiskanih vezij z njihovimi razlagami.
- **6. uganka:** rešitev mreže z elektronskimi elementi.
- **7. uganka:** rešitev uganke z Ohmovim zakonom.





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 POBEGA 'ODPRITE VRATA, PROSIM!'

»Dobrodošli na vodenem ogledu našega podjetja za proizvodnjo električne energije!

Danes boste izvedeli, kaj je elektrotehnika, in ugotovili, ali je morda nekaj, kar bi vas veselilo. Videli boste, da je naš objekt opremljen z najsodobnejšimi varnostnimi ukrepi. Veliko naših nadzornih sob – kot je ta – pa je mogoče v nujnih primerih popolnoma zapečatiti. Prosim, da se pomikate v strnjeni skupini, da koga kje ne izgubimo.

Naš glavni tehnik je danes odsoten, zato res upamo, da ne bo prišlo do nobenih tehničnih težav!«

S prijatelji se znajdete sami v nadzorni sobi, ko se nenadoma oglasi hrupen alarm. V istem hipu se zaprejo električna varnostna vrata in vas ločijo od preostale skupine. Čeprav nemudoma skušate odpreti vrata, je ves trud zaman. Čez nekaj napetih trenutkov iz zvočnika zaslišite glas svojega vodiča:

»Halo? Me slišite? Izgubili smo povezavo z vrati. Edini način, da jih spet odpremo, je iz nadzorne sobe, kjer ste ujeti. Najti morate pokvarjeno tiskano vezje – popravite ga lahko s štirimi rezervnimi deli. Poskusil vam bom pomagati na daljavo. Samo povejte, če boste potrebovali pomoč, prav? Eee ... torej ... ne želim vas prestrašiti, ampak nadzorna soba je tako tesno zaprta, da nima dotoka svežega zraka. V njej je zraka za natanko 30 minut, zato morate pohiteti! Podvizajte se!«

Uvodni
videoposnetek je na
voljo tukaj:

<https://tinyurl.com/y4cutzbz>





PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Raziskovanje okolice (hitra zmaga)

Opis

Skupina mora preiskati sobo in najti namige.

Našli bodo:

- **slika pokvarjenega tiskanega vezja** – slika je razdeljena v kvadratno mrežo, vendar igralci še ne vedo, zakaj;
- **sef za ključe** (oz. zaklenjeno škatlo);
- **tri kartice** s simboli in številkami, ki jih morajo povezati (2. uganka).

Cilj je dosežen, ko igralci najdejo dve sliki, tri kartice in sef.

Najdejo lahko še več ugank in namigov, ki jih bodo potrebovali pozneje.

Dodatni namigi za vodjo igre

Zapišite, kje ste skrili namige:

- Slika tiskanega vezja je skriva v

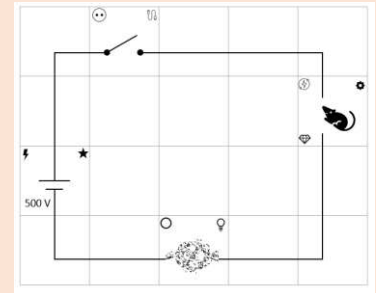
_____.

- Sef je skrit v

- Tri kartice z namigi za drugo uganko so skrite:

Potrebni materiali

- slika pokvarjenega tiskanega vezja



- sef za ključe oz. zaklenjena škatla (v njem je več kartic z namigi →3. uganka)
- tri kartice s številčno uganko (→2. uganka)

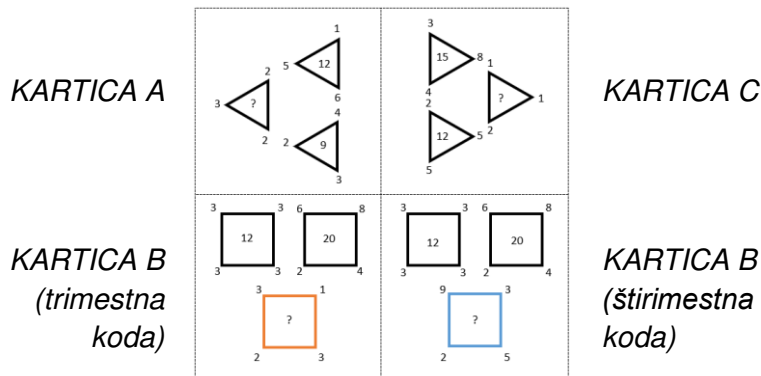


2. uganka: Koda sefa (številčna uganka)

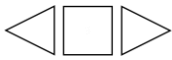
Opis

Igralci so med prvo uganko v sobi našli tri kartice s simboli in številkami.

Igralci ne vedo, da so kartice označene z 'A', 'B' in 'C' (to ve samo vodja igre).



Na sefu so odkrili te simbole:



Zdaj morajo poiskati številke, ki jih predstavlja vprašaj, in jih pravilno razvrstiti glede na vrstni red simbolov na sefu.

Skupina doseže cilj, ko odklene sef in najde 9 kartic z deli tiskanega vezja.

Dodatni namigi za vodjo igre

- 1. namig: seštejte številke ob straneh simbolov.
- 2. namig: za vrstni red pogledajte sef.
- 3. namig:

$$\triangle = \text{KARTICA A} = 7$$

$$\square = \text{KARTICA B} = 9 \text{ (trimestna koda) ALI } 19 \text{ (štirimestna koda)}$$

$$\bigcirc = \text{KARTICA C} = 4$$

Potrebni materiali

- Pred igro ne pozabite **nastaviti posebne kode za sef**:
za **trimestno** številčnico uporabite 794;
za **štirimestno** številčnico uporabite 7194.
- Igralcem dajte **samo eno kartico B** – katero, je odvisno od tega, ali je številčnica tri- ali štirimestna.
- Na sef narišite ali nalepite te simbole:
- Če kode na ključavnici ne morete poljubno nastaviti in morate uporabiti obstoječo, prilagodite napise na karticah tako, da je končni rezultat koda ključavnice.
- Namesto sefa lahko uporabite tudi preprosto številčno ključavnico in škatlo. Pomembno je, da je številčnica tri- ali štirimestna in da je škatla dovolj velika za kartice z namigi.



3. uganka: Razumevanje končnega cilja (hitra zmaga)

Opis

Igralci v sefu odkrijejo nenavadne kartice in sporočilo, ki pravi:

»V nujnem primeru lahko vrata odprete s štirimi karticami.«

Na karticah so deli tiskanega vezja, vendar so v prvi uganki našli več kartic, kot je praznih prostorov v načrtu vezja.

Cilj je dosežen, ko igralci dojamajo, da morajo s temi karticami popraviti vrata tako, da pravilne kartice umestijo na pravilna mesta v tiskanem vezju.

Dodatni namigi za vodjo igre

Na vsaki kartici je drugačen simbol. Z reševanjem drugih ugank bodo igralci ugotovili, katere kartice uporabiti.

Lahko se zgodi, da igralci med raziskovanjem sobe med prvo uganko najdejo namige za kartice. Če so najprej našli vse namige (in rešitve), nato pa šele kartice v sefu, **je lahko ta uganka zadnja. Ko igralci pravilno umestijo kartice na pokvarjeno vezje, so vrata popravljena in lahko sobo zapustijo.**

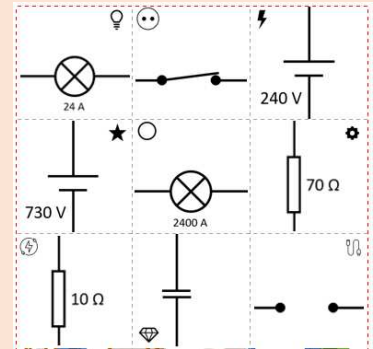
Vodja igre ima sliko popravljenega vezja s pravilno umestitvijo simbolov. Igralcem jo lahko pokažete šele na koncu!

Igralcem lahko pomagate doumeti glavni cilj igre z zastavljanjem vprašanj, kot so:

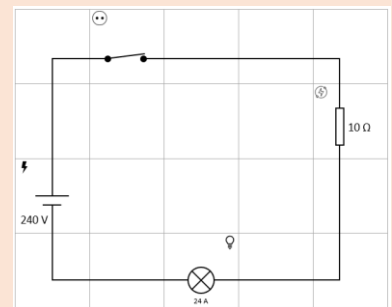
- »Kaj mislite, da bi morali narediti s temi karticami?«
- »Vas kartice morda spominjajo na kaj, kar ste že našli?«
- Pravilne odgovore nagradite s pozitivnim odzivom (verbalnim ali neverbalnim).

Potrebni materiali

- kartice z deli tiskanega vezja



- slika končne rešitve s popravljenimi vrati



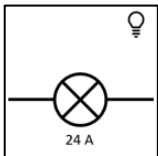


4. uganka: Poiščite električarja (sestavljanke)

Opis

Na zadnji strani kartic iz sefa je sestavljanke. Če jo igralci pravilno sestavijo, bodo na njej videli različne delavce. Najti morajo kartico z električarjem. To je ena od kartic, ki jo je treba pravilno umestiti na tiskano vezje, da bi ga popravili.

Cilj je dosežen, ko igralci najdejo del sestavljanke z električarjem, ga obrnejo in pravilno umestijo v tiskano vezje.



Dodatni namigi za vodjo igre

Uganko je mogoče rešiti, ko igralci najdejo kartice v sefu. Vendar se lahko zgodi, da tega ne bodo dojeli takoj.

- Dodatni namig 1 (če igralci niso opazili sestavljanke na hrbtni strani kartic): »Kaj pa je na drugi strani kartic?«
- Dodatni namig 2: »Eden od delavcev vam morda lahko pomaga rešiti težave z elektriko.«
- Dodatni namig 3: »Kje je električar?«

Potrebni materiali

- kartice s sestavljanke na hrbtni strani, ki jih igralci najdejo v sefu (→ 3. uganka)



Oblikovano z Macrovector – Freepik

- slika pokvarjenega tiskanega vezja (→ 1. uganka)



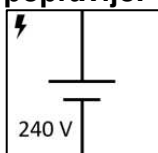
5. uganka: Razumevanje tiskanega vezja (labirint)

Opis

Eden od predmetov, ki jih igralci lahko najdejo v sobi med prvo uganko, je labirint, ki povezuje simbole na tiskanem vezju s pravilnimi razlagami.

Ta uganka se lahko rešuje vzporedno s prejšnjimi, in če igralci že vedo, kaj pomenijo simboli na tiskanem vezju, je večinoma nepotrebna. Kljub temu je pravilna umestitev kartic iz sefa ena od rešitev, ki jo ponuja labirint, saj lahko igralci najdejo pokvarjeni del tiskanega vezja in ga nadomestijo z delujočim delom na kartici.

Cilj je dosežen, ko igralci znajo poimenovati simbole na tiskanem vezju in nanj položijo pravilno kartico, da ga popravijo.



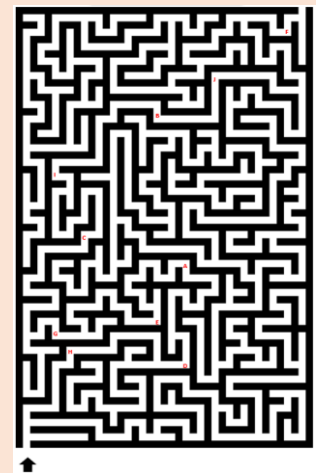
Dodatni namigi za vodjo igre

Vodja igre ima sliko poti iz labirinta in rešitve za simbole in njihove razlage.

- Dodatni namig 1: če igralci ne razumejo, da morajo rešiti labirint in povezati črke v labirintu v vrstnem redu podanih simbolov, jim to pojasnite. Vsaka črka se ujema z imenom/razlago simbola in igralci morajo najti povezavo.
- Dodatna namiga 2 in 3: pomagajte igralcem, če naredijo napako, in jih po potrebi popravite.

Potrebni materiali

- labirint in razpredelnica za igralce



The names and descriptions of the symbols have been mixed up. Find the correct names by solving the maze. The order in which you encounter the letters in the maze is the correct order. Enter the connections between the symbols and names below.

Symbol	Number	Name and Description
	1	ELECTRIC CONSUMER An electric consumer is an electronic device that draws power from the power source of the circuit. For example: a light bulb, a motor, a heater, etc.
	2	RESISTOR Resistors reduce the current flow and provide a specific voltage drop across the circuit.
	3	CAPACITOR A capacitor can store electrical energy and is used for transmitting a continuous flow of energy to electric consumers. It helps in holding potential, spontaneous charges of the current.
	4	SWITCH A switch is used to control the electric circuit. If it is closed, the current can flow through and feed the electric consumer. If it is open, the current cannot flow and no power is provided to the consumer.
	5	TRANSISTOR A transistor is a "semiconductor" that can control the flow of electricity by switching or amplifying electric signals.
	6	CURRENT Current is a different word for electricity and it should always flow in a closed circuit in order to be functional. The current is continuous in a closed loop.
	7	VOLTAGE Voltage represents the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. The unit to measure this pressure is Volt (V).
	8	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.
	9	VOLTAGE Voltage represents the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. The unit to measure this pressure is Volt (V).
	10	Find this symbol to identify a correct card for the circuit board!

- pot iz labirinta in rešitve za vodjo igre

SOLUTIONS

Symbol	Number	Name and Description
	1	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.
	2	RESISTOR Resistors reduce the current flow and provide a specific voltage drop across the circuit.
	3	CAPACITOR A capacitor can store electrical energy and is used for transmitting a continuous flow of energy to electric consumers. It helps in holding potential, spontaneous charges of the current.
	4	SWITCH A switch is used to control the electric circuit. If it is closed, the current can flow through and feed the electric consumer. If it is open, the current cannot flow and no power is provided to the consumer.
	5	TRANSISTOR A transistor is a "semiconductor" that can control the flow of electricity by switching or amplifying electric signals.
	6	CURRENT Current is a different word for electricity and it should always flow in a closed circuit in order to be functional. The current is continuous in a closed loop.
	7	VOLTAGE Voltage represents the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. The unit to measure this pressure is Volt (V).
	8	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.
	9	VOLTAGE Voltage represents the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. The unit to measure this pressure is Volt (V).
	10	Find this symbol to identify a correct card for the circuit board!

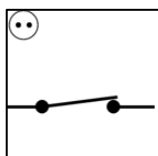


6. uganka: elektronski elementi (poveži točke)

Opis

V tej precej kratki uganki igralci najdejo mrežo z elektronskimi elementi, ki jih uporabljajo inženirji elektronike, in naključnimi predmeti. Povezati morajo kvadratke z elektronsko opremo. Povezani kvadratici tvorijo simbol, ki ga najdejo tudi na karticah z deli vezja. Najdba vseh elektronskih elementov jim razkrije eno od kartic, ki so potrebne za popravilo vezja.

Cilj je dosežen, ko igralci prepoznajo skriti simbol in umestijo pravilno kartico v tiskano vezje.



Dodatni namigi za vodjo igre

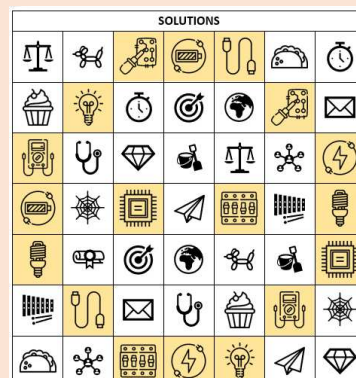
- Dodatni namig 1: pojasnite cilj uganke in igralcem povejte, da morajo najti vse elemente, ki jih inženirji elektronike uporabljajo pri svojem delu.
- Dodatni namig 2: pomagajte igralcem, če so spregledali kakšen simbol, in jim postavite vprašanje, ki jim bo pomagalo najti manjkajoči element.
- Dodatni namig 3: pokažite jim rešitev.

Potrebni materiali

- mreža z elektronskimi elementi za igralce



- mreža z rešitvami za vodjo igre





7. uganka: Sporočilo z Ohmovim trikotnikom (računska uganka)

Opis

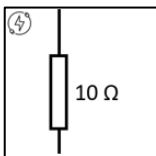
Uganka je računska enačba, ki jo morajo igralci rešiti z upoštevanjem Ohmovega zakona.

Uganko najdejo nekje v sobi. Videti je kot zapisek, ki si ga je nekdo na hitro zabeležil, in prikazuje trikotnik s tremi črkami (Ohmov trikotnik). Na njem je zapisano, da se upor pogosto pokvari in da je za odpiranje vrat treba namestiti novega s pravilno upornostjo.

Vir napajanja (baterija) proizvaja 240 V (voltov). Električni tok znaša 24 A (amperov). Z uporabo Ohmovega zakona igralci izračunajo naslednje: $V/I = R$, torej $R = 10 \Omega$.

Obstajata dve kartici z uporom, toda le na enem je pravilna vrednost (10Ω). Igralci morajo na vezje položiti to kartico (z upornostjo 10Ω).

Cilj je dosežen, ko igralci rešijo enačbo in umestijo pravilno kartico v tiskano vezje.

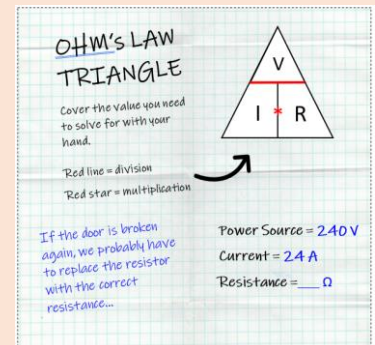


Dodatni namigi za vodjo igre

- Dodatni namig 1: Omenite, da bi lahko uporabili rešitve labirinta, da bi razumeli pomen črk in simbolov.
- Dodatni namig 2: Opozorite jih, da je rešitev zelo enostavno izračunati brez kalkulatorja.
- Dodatni namig 3: Opozorite jih, da sta možni dve karti z rešitvami in da je samo ena smiselna kot rezultat izračuna.

Potrebni materiali

- sporočilo z Ohmovim trikotnikom



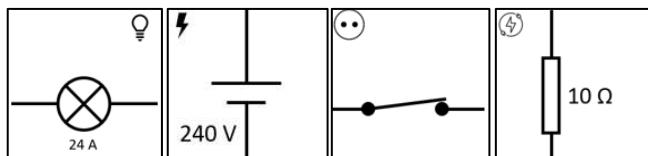


8. uganka: Odpiranje vrat

Opis

Ta zadnja uganka je podobna uganki 3, ker je edini cilj položiti vse pravilne karte iz sefa s ključi na tiskano vezje, da se odprejo vrata.

Cilj je dosežen, ko igralci prepoznajo skriti simbol in umestijo štiri pravilne kartice v tiskano vezje.

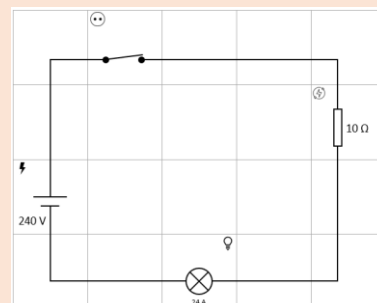


Dodatni namigi za vodjo igre

- Preverite končni rezultat tiskanega vezja, ki vam ga pokažejo igralci.
- Če so našli pravilno rešitev, ustavite čas in jim čestitajte, da jim je uspelo pravočasno pobegniti iz sobe.
- Če so se zmotili, jim povejte, da je rešitev napačna, vendar jim še ne razkrijte, zakaj.
- Če prosijo za dodatni namig, jim povejte, katera kartica je na napačnem mestu.

Potrebni materiali

- rešitev s popravljenim tiskanim vezjem





POGOVOR PO IGRI

Čestitajte igralcem! Vprašajte jih, ali razumejo, zakaj je bilo tiskano vezje prej pokvarjeno, zdaj pa je popravljeno. Če niso prepričani, jim to pojasnite takole:

Tiskano vezje je bilo pokvarjeno na štirih mestih. Na enem je miš zgrizla kabel, kar se je zanjo, žal, slabo končalo. Toda tudi če ga ne bi zgrizla, vezje ne bi delovalo, saj je bil vir energije premočan, električni porabnik uničen, stikalo pa odprto.

Popravljeno vezje ima primernejšo napetost (240 V) in stikalo je zaprto, da lahko električni tok neovirano teče. Upor (10 Ω) zniža pretok toka, zato lahko porabnik s 24 amperi normalno deluje.

Podajte jim tudi 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.

PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

Igra se začne z uvodom, ki ga prebere vodja igre, nato se začne odštevanje (30 minut).

Igralci morajo najti pokvarjeno tiskano vezje, ki ga je treba popraviti s štirimi rezervnimi deli.

Najprej morajo raziskati sobo in najti čim več namigov (1. uganke). Uganke v tej sobi pobega si ne sledijo po določenem vrstnem redu, a nekatere so odvisne od rešitev drugih. Igralci morajo poiskati vse skrite namige in odpreti sef, da bi dosegli končni cilj igre: popraviti tiskano vezje.

Igralci bodo v sobi našli:

- sliko pokvarjenega tiskanega vezja
- sef za ključe
 - v njem je 9 kartic, ki prikazujejo elemente tiskanega vezja
- tri kartice s številčnimi ugankami za kodo sefa (skrijte jih blizu skupaj)
- natisnjen labirint s črkami
- natisnjen list z razpredelnico simbolov, ki se jih poveže z razlagami; zaporedje črk je enako zaporedju črk za pravo pot iz labirinta
- natisnjena razpredelnica z elektronskimi elementi
- sporočilo z Ohmovim trikotnikom

Najbolje bi bilo, če je pokvarjeno tiskano vezje eden prvih namigov, ki jih igralci najdejo – skrijte ga na dokaj vidnem mestu.

Naslednja dva namiga sta sef in tri kartice s številčno uganke. Če igralci pred tem najdejo druge namige, lahko začnejo reševati uganke, vendar najbrž še ne bodo vedeli, kako se izidi združijo v končno rešitev.



Ko igralci najdejo sef in tri kartice s številčno uganko, lahko razvozljajo kodo in odprejo sef (2. uganka).

V sefu je 9 kartic, ki prikazujejo elemente tiskanega vezja. Vsaka kartica ima v kotu majhen simbol. Igralci morajo nato ugotoviti, da so na tiskanem vezju enaki simboli, vendar še ni jasno, katere dele bodo potrebovali za popravilo (3. uganka). Za to bodo morali poiskati več namigov.

Eden od prvih namigov za iskanje ustreznega dela za popravilo je skrit na karticah z deli tiskanega vezja. Na zadnji strani kartic je sestavljanica, kjer morajo igralci poiskati električarja. Ko ga najdejo, lahko umestijo kartico na pokvarjeno vezje (4. uganka). Na pravilni kartici je električni porabnik (24 amperov), ki ga upodablja krog s križcem v sredini. Kartica je označena s simbolom žarnice.

Naslednje tri uganke je mogoče rešiti v poljubnem vrstnem redu. Vsaka bo igralcem razkrila en del za popravilo tiskanega vezja.

Razpredelnica z elektronskimi elementi je preprosta uganka s povezovanjem simbolov, ki so povezani z elektroniko. Pravilna rešitev razkrije simbol vtiča, ki ga lahko najdejo na eni od kartic z deli tiskanega vezja (6. uganka). Del, ki ga potrebujejo za popravilo, prikazuje zaprto stikalo, ki omogoča pretok toka skozi tokokrog.

Sporočilo z Ohmovim trikotnikom predstavlja zelo preprosto računsko uganko. Na kratko pojasni, da je za rešitev ene od vrednosti treba to vrednost zakriti in nato izvesti izračun (deljenje ali množenje). V sporočilu sta navedeni naslednji vrednosti: napetost vira energije (V) in tok (I/A); igralci morajo določiti pravilno upornost. Izračun je naslednji: 240 deljeno s 24, kar nam poda upornost 10 Ω (7. uganka). Na karticah sta dva upora, toda le eden je označen z 10 Ω – tega potrebujemo za pravilno rešitev.

Ker ta uganka zahteva poznavanje nekaterih posebnih izrazov in simbolov, dobijo igralci informativno gradivo, ki je del igre. V sobi so našli labirint in simbole z razlagami, a jih še niso pravilno povezali. Poiskati morajo pot iz labirinta in si zapisati, v kakšnem vrstnem redu so se zvrstile črke. Vrstni red črk razkrije, kateri simboli in razlage se ujemajo. Rešitev ponuja še en namig za iskanje dela za popravilo tiskanega vezja (5. uganka), in sicer pravilni vir energije.

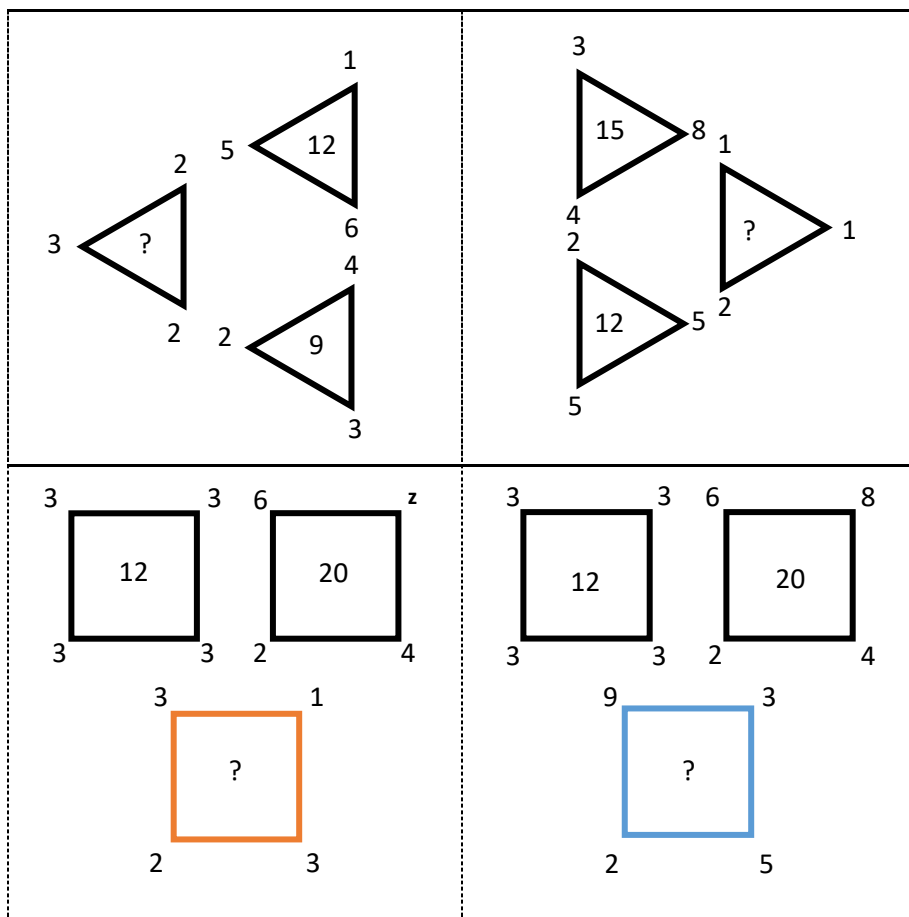
Ko igralci umestijo vse štiri pravilne kartice v tiskano vezje, to naznanijo vodji igre, ki mora preveriti pravilnost rešitve in potrditi, da je tiskano vezje popravljeno (8. uganka).

Odštevanje časa se ustavi in igralci uspešno pobegnejo iz sobe!

Odprite vrata, prosim!

GRADIVO ZA TISKANJE

2. uganka

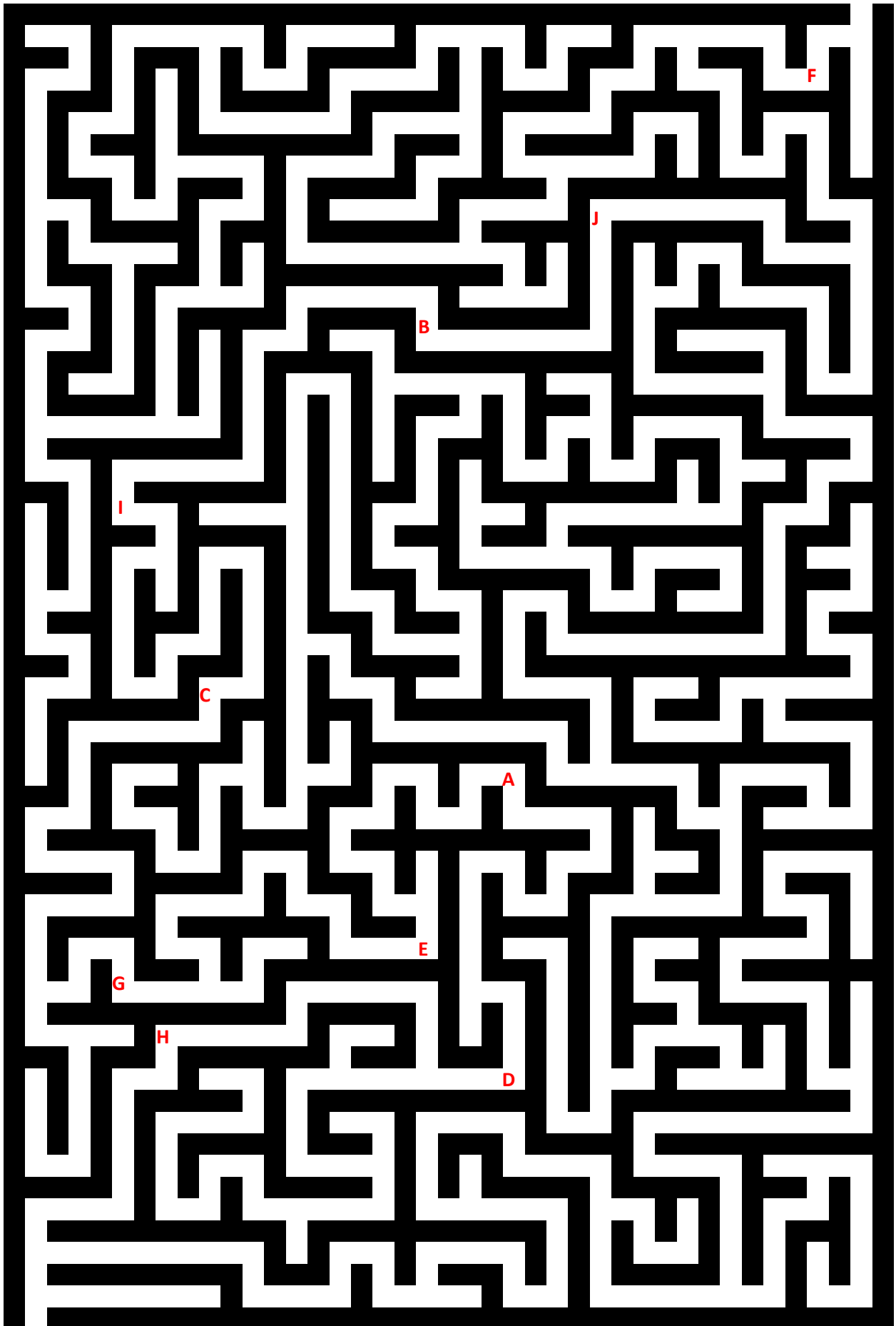


Natisnite in izrežite kartice.

Potrebovali boste obe kartici s trikotniki, a le eno s kvadrati.

Če ima ključavnica **trimestno kodo**, boste potrebovali **oranžni** kvadratek.

Če ima ključavnica **štirimestno kodo**, boste potrebovali **modri** kvadratek.



A complex black and white maze with a highlighted path. The path is marked with a thick gray line. Ten points are labeled with red letters: A, B, C, D, E, F, G, H, I, and J. The path starts at point J, goes down to point I, then right to point C, then down to point H, then right to point G, then down to point D, then right to point E, then up to point A, then right to point B, then up to point F. The path ends at point F.



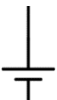
LABIRINT – 2. DEL

Simboli in njihove razlage so pomešani.

Poiščite pravilna ujemanja in pobegnite iz labirinta.

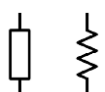
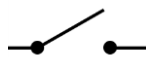
Vrstni red črk, ki ga dobite s pravilnim ujemanjem, vam bo pokazal pot iz labirinta.

Povežite simbole in njihove razlage.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
I	7
Ω	8
V	9
	10

A	ELEKTRIČNI PORABNIK <i>Električni porabniki so naprave, ki se napajajo iz vira energije tokokroga, na primer svetilke ali celo elektronska vrata.</i>
B	OHM <i>Ohm (Ω) je enota za upor, proti kateremu mora teči električni tok. Večja kot je upornost, večja oviro predstavlja za pretok električnega toka.</i>
C	KONDENZATOR <i>Kondenzator lahko shranjuje energijo in se uporablja za prenos neprekinjenega toka energije do električnih porabnikov. Pomaga pri izenačevanju potencialov in glajenju nihanj v napetosti.</i>
D	UPOR <i>Upor zmanjšuje pretok toka in zagotavlja določeno napetost za električne porabnike.</i>
E	STIKALO <i>Stikalo se uporablja za sklenitev ali prekinitev električnega tokokroga. Če je tokokrog sklenjen (zaprt), lahko tok teče skozenj in napaja električne porabnike. Če je tokokrog prekinjen, tok ne teče in porabnik se ne napaja.</i>
F	Poiščite ta simbol, ki vam bo podal pravilno kartico za tiskano vezje!
G	TRANZISTOR <i>Tranzistor lahko nadzoruje pretok električne energije s preklapljanjem ali jačanjem električnih signalov.</i>
H	VIR NAPAJANJA/BATERIJA <i>Vsako elektronsko vezje potrebuje vir energije, iz katerega teče električni tok.</i>
I	ELEKTRIČNI TOK <i>Električni tok je pretakanje nabitih delcev (elektronov) skozi tokokrog. Da tok lahko teče mora biti tokokrog sklenjen. Tok je izražen v amperih (A).</i>
J	NAPETOST <i>Napetost izraža 'silo', ki izvira iz vira napajanja in poganja električni tok po tokokrogu. Enota za merjenje električne napetosti je volt (V).</i>

REŠITVE ZA VODJO IGRE

REŠITVE		
	VIR NAPAJANJA/BATERIJA <i>Vsako elektronsko vezje potrebuje vir energije, iz katerega teče električni tok.</i>	1 – H
	UPOR <i>Upor zmanjšuje pretok toka in zagotavlja določeno napetost za električne porabnike.</i>	2 – D
	ELEKTRIČNI PORABNIK <i>Električni porabniki so naprave, ki se napajajo iz vira energije tokokroga, na primer svetilke ali celo elektronska vrata.</i>	3 – A
	STIKALO <i>Stikalo se uporablja za sklenitev ali prekinitev električnega tokokroga. Če je tokokrog sklenjen (zaprt), lahko tok teče skozenj in napaja električne porabnike. Če je tokokrog prekinjen, tok ne teče in porabnik se ne napaja.</i>	4 – E
	TRANZISTOR <i>Tranzistor lahko nadzoruje pretok električne energije s preklapljanjem ali jačanjem električnih signalov.</i>	5 – G
	KONDENZATOR <i>Kondenzator lahko shranjuje energijo in se uporablja za prenos neprekinjenega toka energije do električnih porabnikov. Pomaga pri izenačevanju potencialov in glajenju nihanj v napetosti.</i>	6 – C
I	ELEKTRIČNI TOK <i>Električni tok je pretakanje nabitih delcev (elektronov) skozi tokokrog. Da tok lahko teče mora biti tokokrog sklenjen. Tok je izražen v amperih (A).</i>	7 – I
Ω	OHM <i>Ohm (Ω) je enota za upor, proti kateremu mora teči električni tok. Večja kot je upornost, večja oviro predstavlja za pretok električnega toka.</i>	8 – B
V	NAPETOST <i>Napetost izraža 'silo', ki izvira iz vira napajanja in poganja električni tok po tokokrogu. Enota za merjenje električne napetosti je volt (V).</i>	9 – J
	Poiščite ta simbol, ki vam bo podal pravilno kartico za tiskano vezje!	10 – F

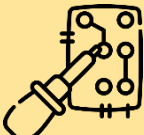
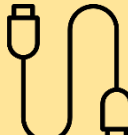
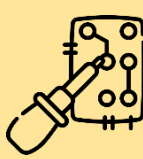
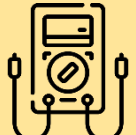
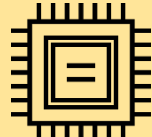
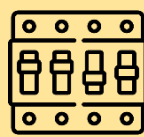
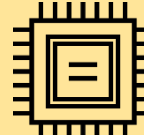
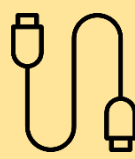
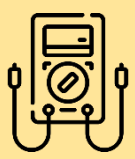
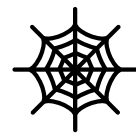
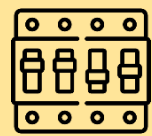
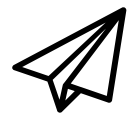
UGANKA Z ELEKTRONSKIMI ELEMENTI

POIŠČI IN OZNAČI/POVEŽI VSE SIMBOLE, KI SO POVEZANI Z ELEKTRONIKO.

IZRISANA OBLIKA VAM BO POMAGALA NAJTI ŠE EN DEL TISKANEGA VEZJA.



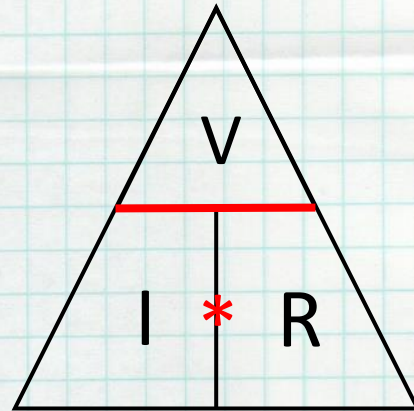
REŠITVE ZA VODJO IGRE

REŠITVE						
						
						
						
						
						
						
						



OHMOV TRIKOTNIK

Z roko pokrijite vrednost, ki jo iščete.



rdeča črta = deljenje

rdeča zvezdica = množenje

Če se vrata znova
poškodujejo, bomo najbrž
morali zamenjati upor
(pazi na pravilno
upornost) ...

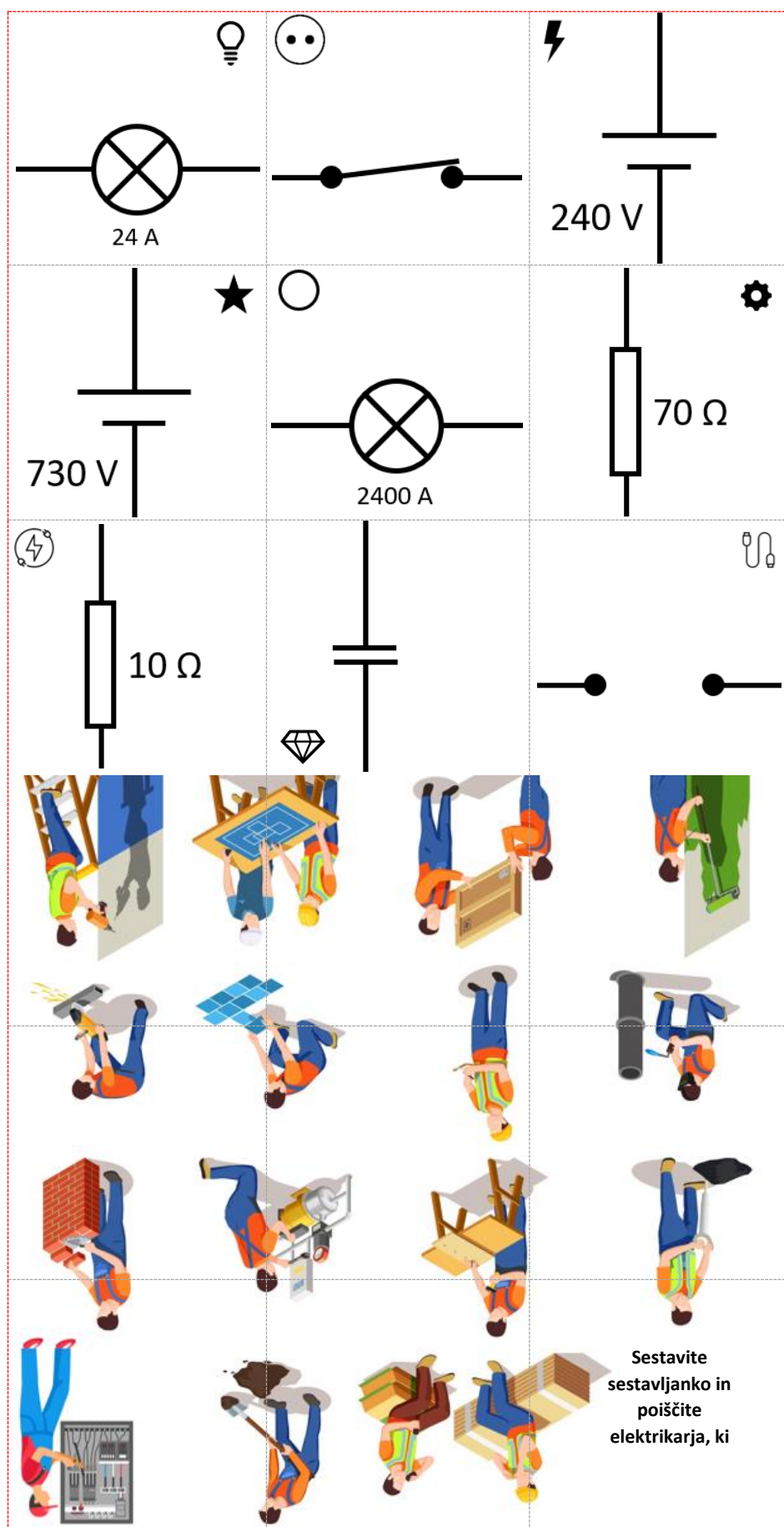
Vir napajanja = 240 V

El. tok = 24 A

Upornost = ___ Ω

Natisnite in izrežite zgornji list.

Dvakrat ga prepognite. Poskrbite, da bo sporočilo na prepognjenem listku še zmeraj vidno (tako bodo igralci lažje ugotovili, da gre za namig).



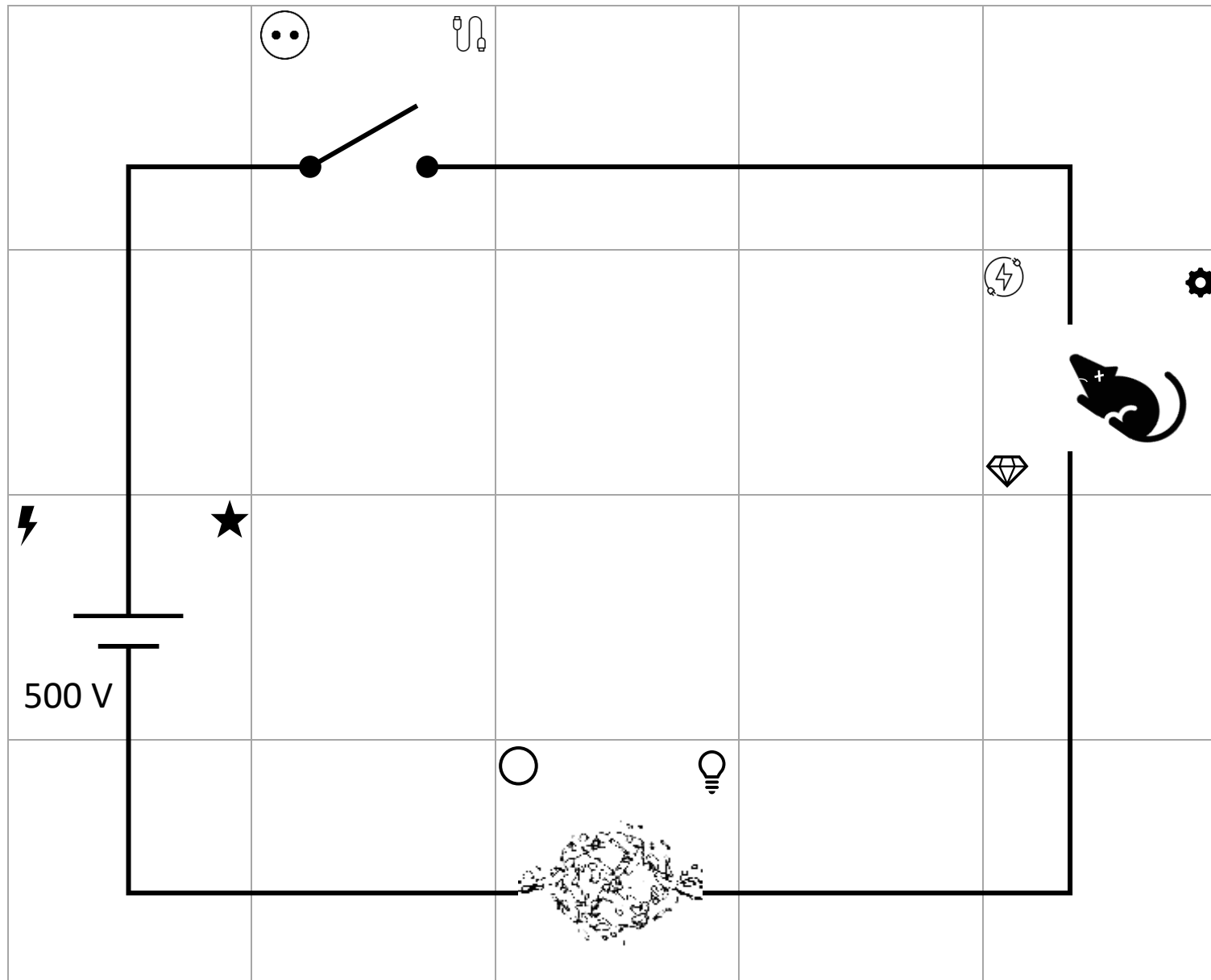
1. Izrežite vzdolž rdečih črt.
2. Prepognite na pol, da dobite kvadrat, in ga zlepite skupaj.
3. Razrežite vzdolž sivih črt.

KARTICE DELI
TISKANEGA
VEZJA IN
SESTAVLJANK
A

Sestavite
sestavljanko in
poiščite
elektrika, ki

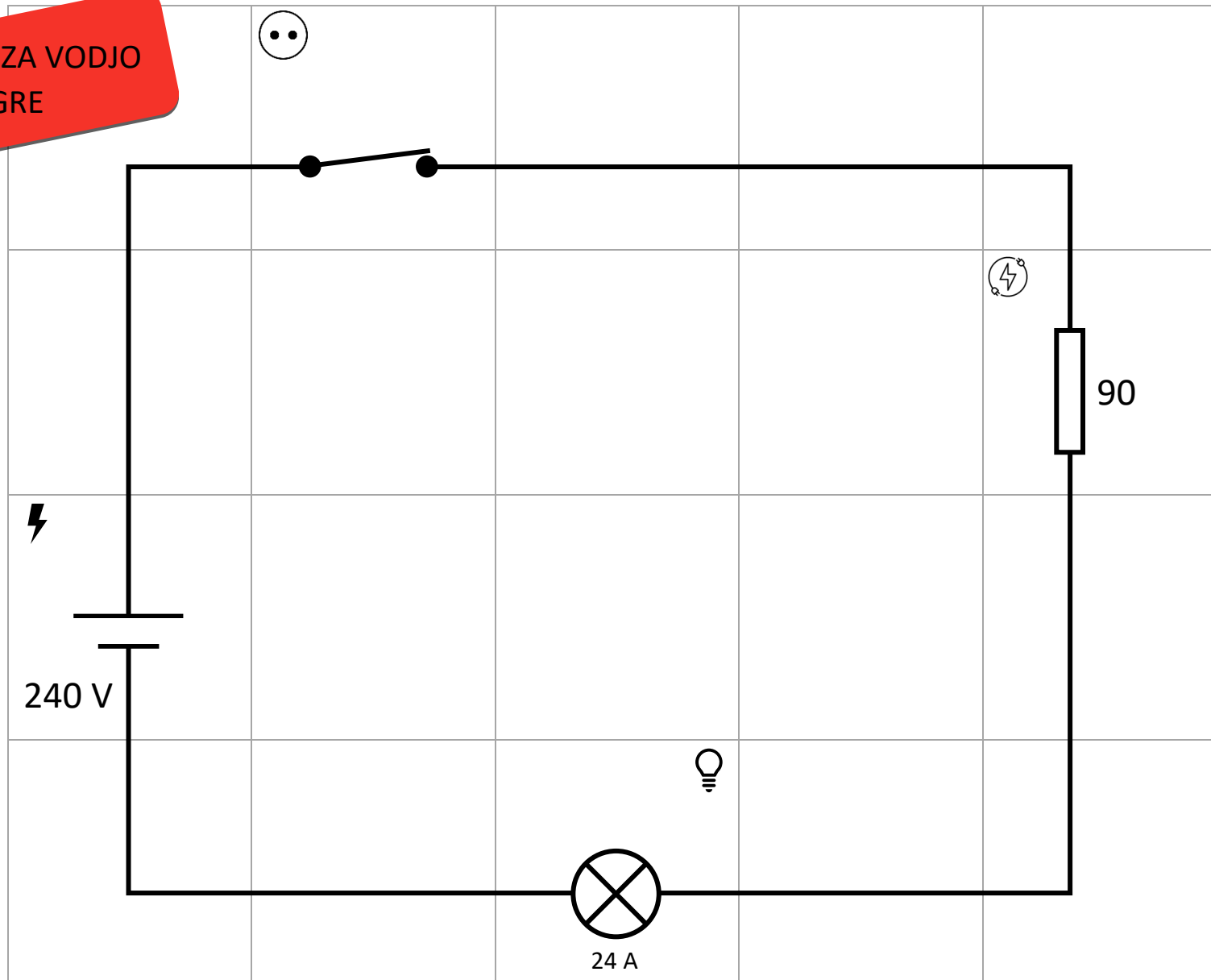


POKVARJENO TISKANO VEZJE ZA VRATA NADZORNE SOBE



POPRAVLJENO TISKANO VEZJE ZA VRATA NADZORNE SOBE

REŠITVE ZA VODJO
IGRE



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.



REŠEVALNA MISIJA



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/>.

REŠEVALNA MISIJA



Z razredom ste na vodenem ogledu lokalnega podjetja za proizvodnjo električne energije. Nenadoma se zaprejo električna vrata, zraka pa je dovolj le še za 30 minut ...

Vam bo uspelo pravočasno pobegniti?

V tej sobi pobega se boste vživeli v

MEHATRONIKO

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

1. koordinacija rok
2. timsko delo
3. komunikacija
4. razmišljanje izven tradicionalnih okvirov
5. logično mišljenje

Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ znali prebrati načrt vezja
- ✓ povezali vezje
- ✓ razumeli mehanska načela
- ✓ seznanjeni z osnovno uporabo programske opreme
- ✓ znali sestaviti podano nalogo
- ✓ znali povezati sorodne elemente

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. Električna uganka
2. Računska uganka
3. Računalniška uganka
4. Premična uganka
5. Odklepanje škatle

VSEBINA

Navodila za vodjo igre	1
Priprave	2
Začetek igre	3
Pregled ugank in namigov	4
Pogovor po igri	9
Pregled igre: korak za korakom	10



NAVODILA ZA VODJO IGRE

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

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili zgodbo in cilj igre. Če bodo potrebovali pomoč, jim boste na voljo, da jim podate dodatne namige za rešitev ugank in dosego cilja.

Včasih mora vodja igre posredovati brez izrecne želje igralcev, da bi preprečil, da se igralci predolgo osredotočajo na nekaj, kar jih vodi v napačno smer, ali da se odločijo za napačno rešitev. Vendar se ne vmešavajte preveč! Pazite na svojo telesno govorico in izražanje, da jim ne bi nehote razkrili namigov.

Igralce opomnite, da lahko uporabijo dodaten namig. Včasih na to pozabijo ali pa so preponosni, da bi prosili zanj. Bodite pozorni na vzdušje in odzive igralcev v sobi. Bodite prilagodljivi z dodatnimi namigi: ni nujno, da uporabite točno tiste namige, 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.
- 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

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



PRIPRAVE

POTREBNI MATERIALI

- Začetni komplet za projekte Arduino R3 z mikrokrmilnikom, modulom LCD1602, testno ploščo, baterijo (9 V), servomotorjem, senzorji, in navodili MA13;
- preprosta lesena škatla;
- standardna vezana plošča debeline okoli 3 mm;
- dve ključavnici s štirimestno številčnico: na prvo napišite »1 & 2«, na drugo pa »3 & 4«; označiti morate vse uganke, saj bodo igralci iz rešitve vsake uganke dobili po dve številki kode.
- **1. uganka:** začetni komplet Arduino vključuje:
 - Arduino UNO
 - servomotor
 - dve tipki
 - dva upora (10 Ω)
 - vir napajanja (USB-kabel ali baterija)
 - testna plošča
 - žičke za prototipiranje
 - vezana plošča
- **2. uganka:** sestavljanke iz vezane plošče ali lepenke
- **3. uganka:** računalnik
- **4. uganka:** vezana plošča
- nagrada v škatli



Vsa navodila lahko
najdete tukaj:

[www.escape2stay.eu](http://www.escape2stay.eu/rescue-)
[/rescue-](http://www.escape2stay.eu/rescue-)



PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 75 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Vse pripravite v skladu s podrobnimi navodili (na desni povezavi).
 - **1. uganka:**
 - pripravite Arduino
 - pripravite vezje
 - pripravite servomotor
 - natisnite sliko načrta
 - **2. uganka:**
 - na podlagi predloge izrežite koščke sestavljanke iz vezane plošče in jih sestavite
 - **3. uganka:**
 - prenesite stisnjeno mapo, razširite datoteke > odprite datoteko z imenom »index« > pritisnite F11 za celozaslonski način





- **4. uganka:**
- nastavite štirimestni kodi na ključavnicah: **2842** in **3687**

PREDVIDENI ČAS ZA PONASTAVITEV SOBE

Predvideni čas: 10 minut

- Odstranite vse sledi prejšnje skupine in ponovno skrivanje namigov (10 minut).



ZAČETEK IGRE

Priporočljivo je, da za **igranje 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.

Vse uganke je mogoče rešiti posamično, po naključnem vrstnem redu. Na koncu igralci združijo rešitve vseh ugank in odprejo škatlo.

Tu lahko najdete tudi rešitve različnih ugank.

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 REŠEVALNO MISIJO

Pozdravljeni, sem pomočnik slavne znanstvenice Maje in bi potreboval vašo pomoč. Maja je najboljša znanstvenica v našem osončju, vendar je pred kratkim strmoglavila s svojim cepelinom, v katerem je imela laboratorij. Prosim, pomagajte mi ugotoviti, kaj se je zgodilo z njo. Na kraju nesreče sem našel nekaj komponent iz laboratorija. Upam, da lahko z njihovo pomočjo odkrijemo, kaj se je zgodilo in kje je Maja!

Na koncu igralci odkrijejo, da je Maja odšla na dopust in da je njen pomočnik (vodja igre) na to pozabil. On bi moral skrbeti za cepelin!



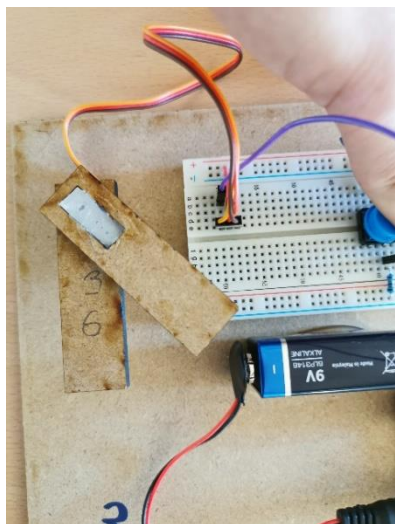
PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Električna uganka

Opis

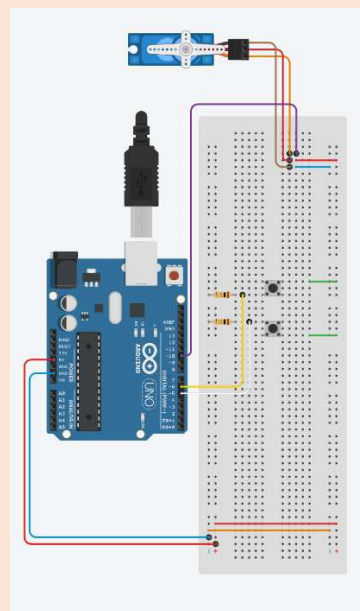
Cilj te uganke je, da igralci pravilno preberejo načrt elektronskega vezja in ga uporabijo za pravilno priključitev elektronskih komponent na Arduino.

Cilj je dosežen, ko igralci priključijo elektronske komponente in dobijo kodo (36).



Potrebni materiali

- Arduino UNO
- servomotor
- dve tipki
- dva upora (10 Ω)
- vir napajanja (USB-kabel ali baterija)
- testna plošča
- žičke za prototipiranje
- vezana plošča
- natisnjen načrt vezja



Dodatni namigi za vodjo igre

- Pozorno si oglejte načrt.
- Servomotor se mora premikati.
- Tipki morate pritisniti.



2. uganka: Računska uganka

Opis

Igralci morajo pravilno zložiti dele lesene sestavljanke.

V veliko luknjo, kjer je bil kvadrat C, morajo vstaviti kvadrata A in B. Ob pravilni postavitvi dobijo dvomestno kodo.

Sestavljanke je vizualni prikaz delovanja Pitagorovega izreka.

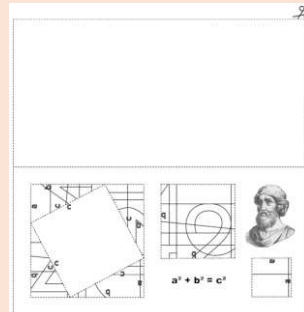
Cilj je dosežen, ko igralci sestavijo sestavljanke in dobijo kodo (42).

Dodatni namigi za vodjo igre

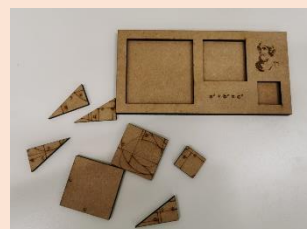
- Poglejte črte na kvadratih.
- Rezultat je dvomestna številka.
- Pomislite, kako bi lahko umestili vse koščke z oznakami v največji kvadrat.

Potrebni materiali

- natisnjena predloga:



- koščki sestavljanke po natisnjeni predlogi





3. uganka: Računalniška uganka

Opis

Igralci morajo dešifrirati sporočilo na spletni strani.

Dobili bodo dostop do računalnika s šifriranim sporočilom, ki ga bodo morali vnesti, da bi dobili rezultat, ki bo številka, potrebna za odklepanje končne uganke.

Dešifrirano sporočilo: kriptografija

Povezava do stisnjene mape s spletno stranjo:

<https://bit.ly/3z2PQ8y>

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo sporočilo in dobijo kodo (87).

Dodatni namigi za vodjo igre

- Dešifrirati morate sporočilo na spletni strani.
- Šifra je preprosta.
- Številke so v resnici črke.

Potrebni materiali

- računalnik z odprto spletno stranjo
- spletna stran v stisnjeni mapi

<https://bit.ly/3z2PQ8y>



- pisalo in papir



4. uganka: Premična uganka

Opis

Cilj te uganke je, da udeleženci ugotovijo pravilen položaj koščkov in dokončajo enačbo, da dobijo pravi rezultat.

Na voljo imajo veliko različnih kombinacij, s postopkom izločanja pa morajo izbrati tri koščke za pravilno rešitev uganke.

Nato morajo uporabiti tudi nekaj osnovnih računskih spretnosti, da z enačbo izračunajo pravilni rezultat.

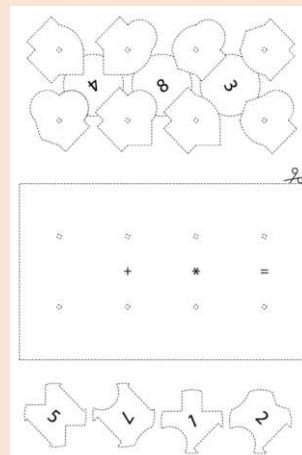
Cilj te uganke je, da udeleženci ugotovijo pravilen položaj koščkov in dokončajo enačbo, da dobijo pravi rezultat (28).

Dodatni namigi za vodjo igre

- Ne potrebujete vseh koščkov.
- Nekateri koščki se prilegajo, čeprav niso pravi.
- Na koncu dobite enačbo, ki jo morate rešiti.

Potrebni materiali

- natisnjena in izrezana predloga (iz vezane plošče ali lepenke):





5. uganka: Odklepanje škatle

Opis

Ta uganka povezuje vse druge uganke. Igralci morajo zbrati vse rezultate prejšnjih ugank in z njimi odkleniti škatlo.

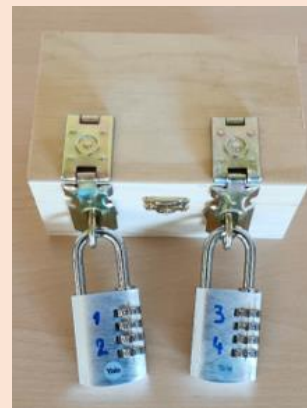
Cilj je dosežen, ko igralci odprejo škatlo.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Številke iz prejšnjih ugank morate vnesti v pravilnem zaporedju.
- Če ste dosledno sledili našim ugankam, lahko prvo ključavnico nastavite na kodo **2842**, na drugo pa na **3687**.

Potrebni materiali

- preprosta škatla
- dve ključavnici s štirimestno številčnico





POGOVOR PO IGRI

Igralci odkrijejo, da je Maja odšla na dopust in da je njen pomočnik (vodja igre) na to pozabil. On bi moral skrbeti za cepelin!

Na koncu moramo igralce vprašati, kakšne so se jim zdele uganke in soba pobega na splošno.

Podajte jim tudi povratne informacije o tem, kako so se odrezali. Pojasnite, kaj vam je bilo zlasti všeč; jih vprašajte, kaj jih je najbolj presenetilo; in jim povejte, kje so se odrezali bolje od povprečja ali pričakovanj ter kje so bila skupinska in individualna prizadevanja dobra in plodna. Omenite tudi, kaj bi lahko izpeljali bolje in kje bi se lahko izboljšali, da bi s skupinskim in individualnim 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.



PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

Za rešitev zadnje uganke potrebujete rešitve štirih predhodnih ugank, ki pa jih igralci lahko rešijo v poljubnem vrstnem redu. Dobili bodo osem števil, ki jih potrebujejo, da rešijo zadnjo uganke in odklenejo škatlo.

1. uganke: Električna uganke

Igralci prejmejo vse sestavne dele uganke: baterijo, žičke, servomotor, Arduino in načrt pravilno sestavljenega vezja. Udeleženci s pomočjo načrta sestavijo vezje. Če je pravilno sestavljeno, se servomotor s pritiskom na obe tipki premakne in razkrije dvomestno številko, ki je del rešitve zadnje uganke.

2. uganke: Računska uganke

Igralci najdejo sestavljanke, vendar koščki A, B in C niso na svojih mestih. Dojeti morajo, da so na nekaterih koščkih narisane črte, ki se med seboj ujemajo in skupaj oblikujejo simbol. Udeleženci morajo najti način, kako zapolniti prostor C, toda le s tistimi koščki, ki imajo črte. Ugotoviti morajo, da se koščka A in B lahko umestita v C s trikotnimi koščki. Na koncu uganke razkrijejo dvomestno število, ki je še en del rešitve zadnje uganke.

3. uganke: Računalniška uganke

Udeleženci morajo na računalniku in morajo dešifrirati niz. Pri tem si pomagajo s preglednico na zaslonu. Igralci morajo ugotoviti, da posamezne številke ustrezajo črkam. Če številke zamenjajo s pravimi črkami, dobijo geslo. S tem dobijo dostop do spletnega mesta, kjer najdejo dvomestno številko, ki je del rešitve zadnje uganke.

4. uganke: Premična uganke

Udeleženci dobijo več različnih delov sestavljanke, za rešitev pa potrebujejo le tri. Cilj je pravilno obrniti koščke, ki so privijačeni na ploščo, in nato mednje umestiti tri pravilne dele sestavljanke, kar razkrije računsko enačbo. Z uporabo osnovnih računskih spretnosti in enačbo izračunajo pravilni rezultat. Rezultat je dvomestno število, ki je del rešitve zadnje uganke.

5. uganke: Odklepanje škatle

Zadnja uganke predstavlja zaklenjeno škatlo z dvema številčnima ključavnicama. Vsaka od njiju potrebuje štirimestno kodo. Da bi jo odklenili, morajo igralci združiti rešitve vseh prejšnjih ugank v pravilnem vrstnem redu.

REŠEVALNA MISIJA

GRADIVO ZA TISKANJE Z NAVODILI

1. uganka: Električna uganka

Cilj te uganke je, da igralci pravilno preberejo načrt elektronskega vezja in ga uporabijo za pravilno priključitev elektronskih komponent na Arduino.

Potrebni predmeti:

- Arduino UNO
- servomotor
- dve tipki
- dva upora (10Ω)
- vir napajanja (USB-kabel ali baterija)
- testna plošča
- žičke za prototipiranje
- vezana plošča ali lepenka

Programiranje z Arduino

V Arduino IDE je treba vnesti naslednje vrstice kode in jih naložiti v Arduino UNO (na spletu lahko najdete številne vire z navodili, ki vas vodijo skozi celotni proces).

Program:

```
#include <Servo.h>

int Button = 0;

int Button1 = 0;

int CanRotate = 0;

Servo servo_10;

void setup()
{
  pinMode(5, INPUT);
  pinMode(6, INPUT);
  servo_10.attach(10, 500, 2500);
}

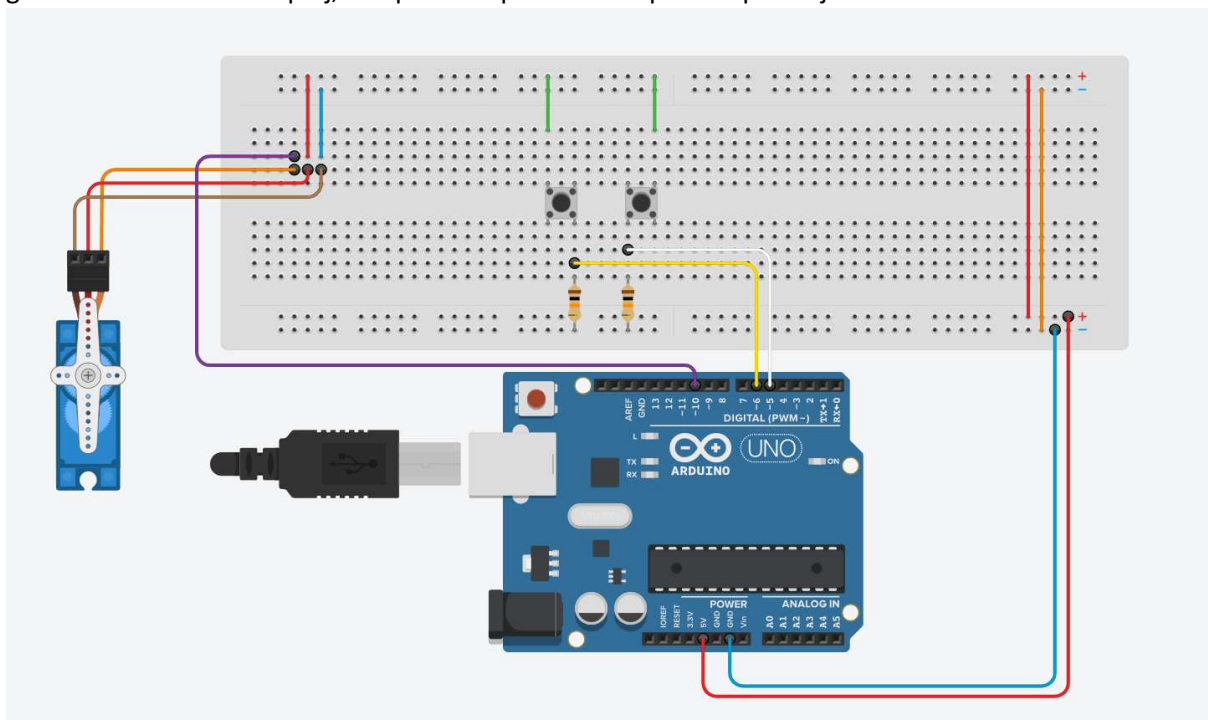
void loop()
{
  Button = digitalRead(5);
  Button1 = digitalRead(6);
```

```
if (Button == HIGH && Button1 == HIGH) {  
    CanRotate = 1;  
} else {  
    CanRotate = 0;  
}  
if (CanRotate == 1) {  
    servo_10.write(45);  
} else {  
    servo_10.write(2);  
}  
delay(0.1); // Delay a little bit to improve simulation performance  
}
```

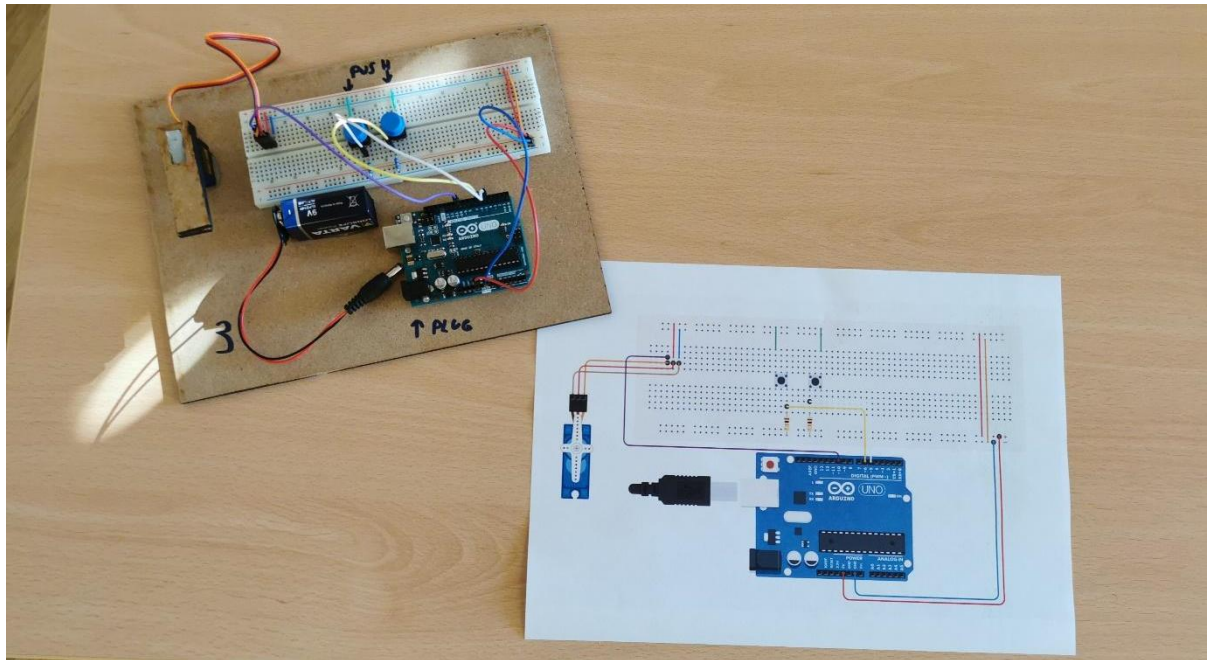
Konec programa

Vezava vezja

Za izvedbo uganke morate najprej urediti vezje. Priporočamo, da ga v celoti povežete in preverite, da pravilno deluje. Ko je vse nastavljeno, kot je prikazano na spodnji sliki, se servomotor ob pritisku obeh gumbov zavrti za 45 stopinj, ob sprostitvi pa se vrne v prvotni položaj.



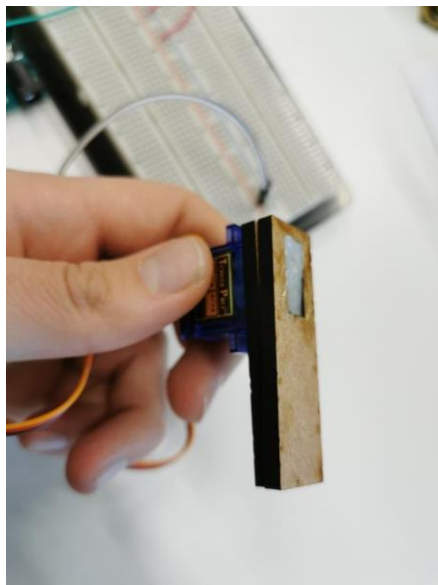
Slika 1: načrt vezja



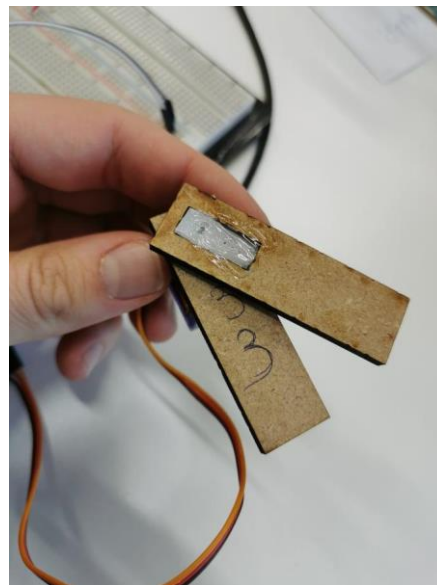
Slika 2: sestavljeno vezje po načrtu

Nastavitev servomotorja

Servomotor mora biti nastavljen tako, da se ob zagonu prikaže koda. Najbolje je, da najprej uredite elektroniko in jo zaženete tako, da Arduino zavrti servomotor na 0° . Ko ste prepričani, da je servomotor na 0° , lahko nanj pritrdite dve leseni ploščici ali ploščici iz lepenke, ki se škarjasto odpirata.



Slika 3: zaprte škarje (0°)

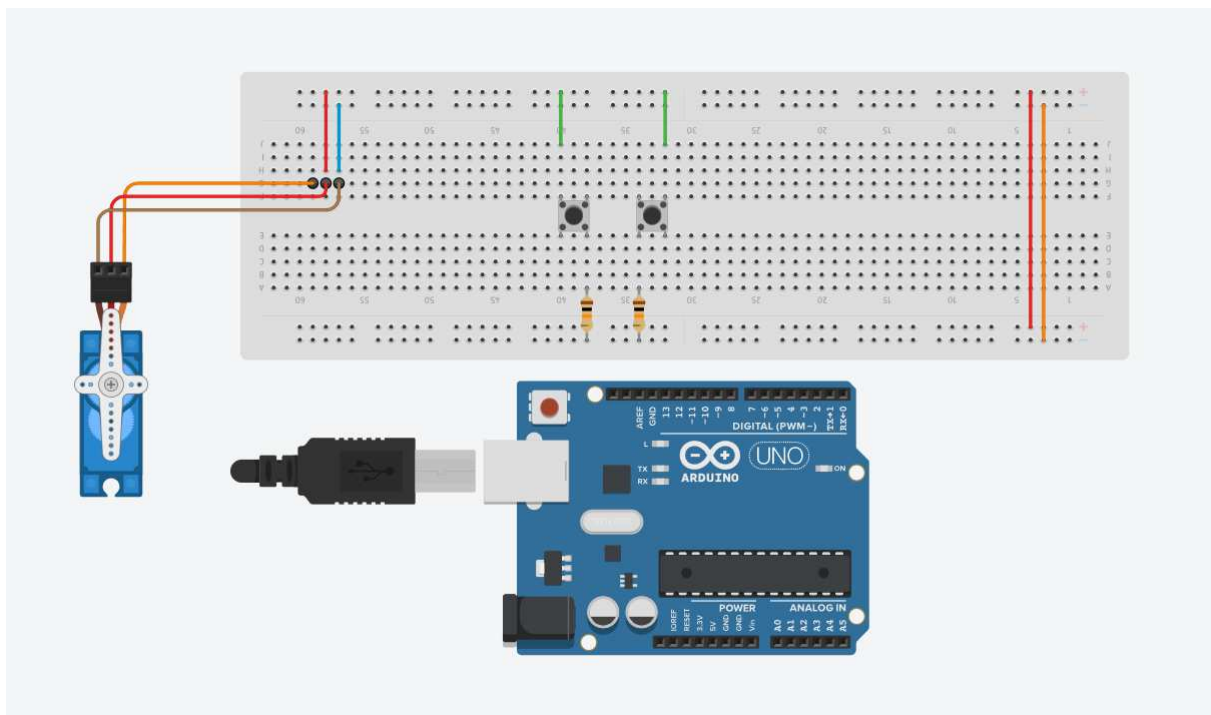


Slika 4: odprte škarje

Pri ploščicah morate doseči, da sta pri 0° poravnani in številko skrivata, ko pa se servomotor zažene in zavrti za 45° , se ploščici ločita in razkrijeta številko. Na spodnjo ploščico zapišite dvomestno številko (del rešitve zadnje uganke).

Priprava na igro

Ko ste prepričani, da elektronika deluje in da je servomotor nastavljen, morate uganko pripraviti za igralce. Najprej natisnite načrt vezja in jo priložite k elektroniki. Nato odstranite nekaj žičk z vezja, kot prikazuje spodnja slika.

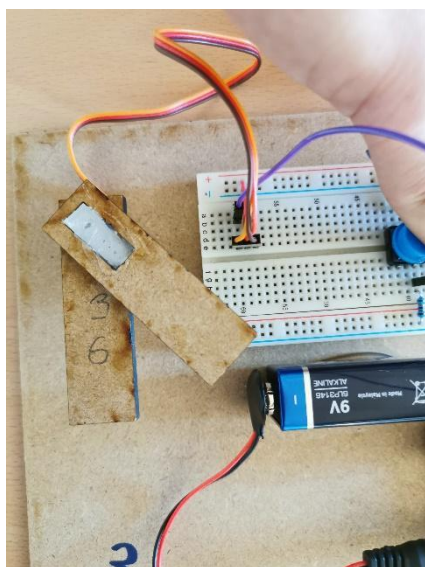


Slika 5: načrt nedelujočega vezja

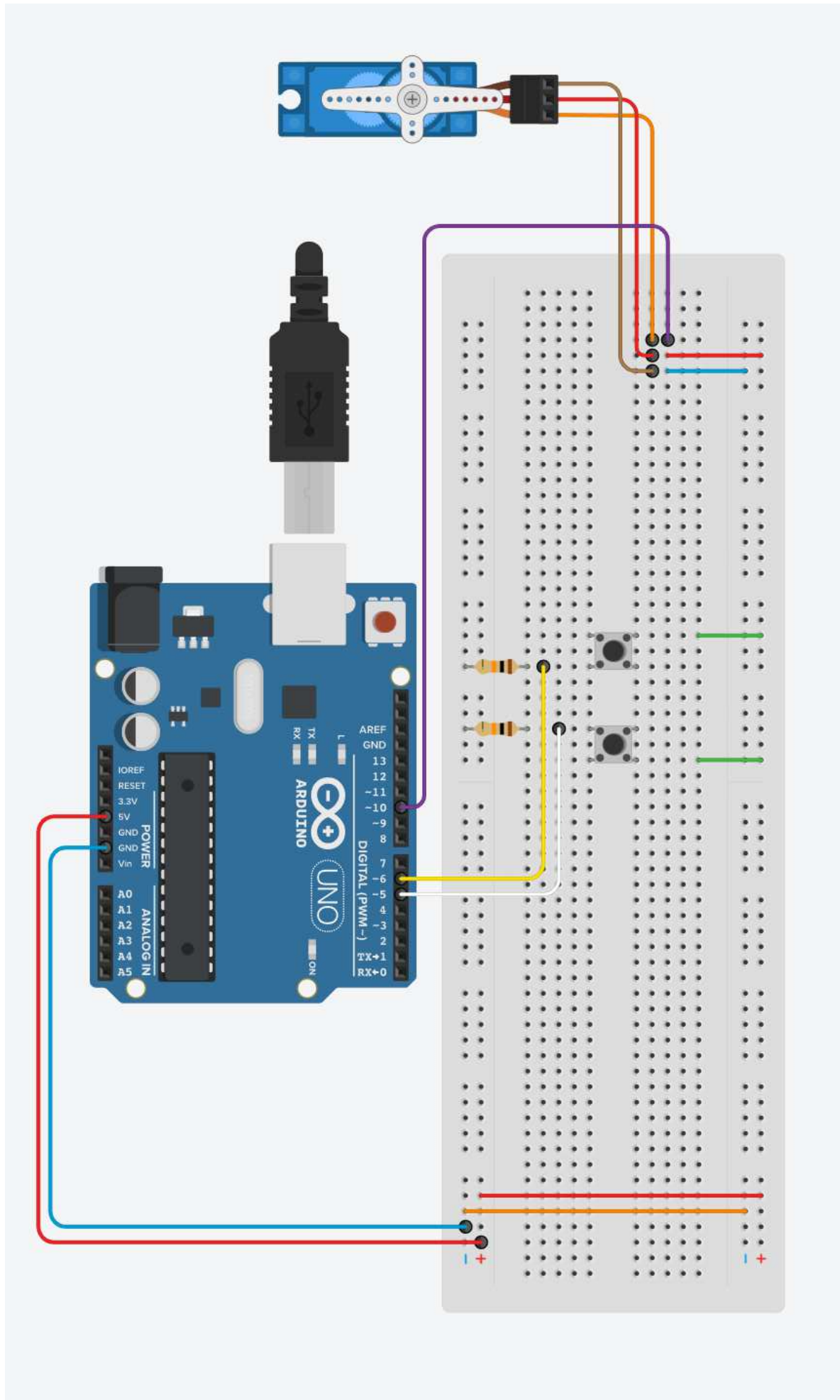
Zdaj je uganka pripravljena za igro.

Rešitev

Rešitev je dvomestna številka: 36.



Natisnite zadnjo stran.





2. uganka: Računska uganka

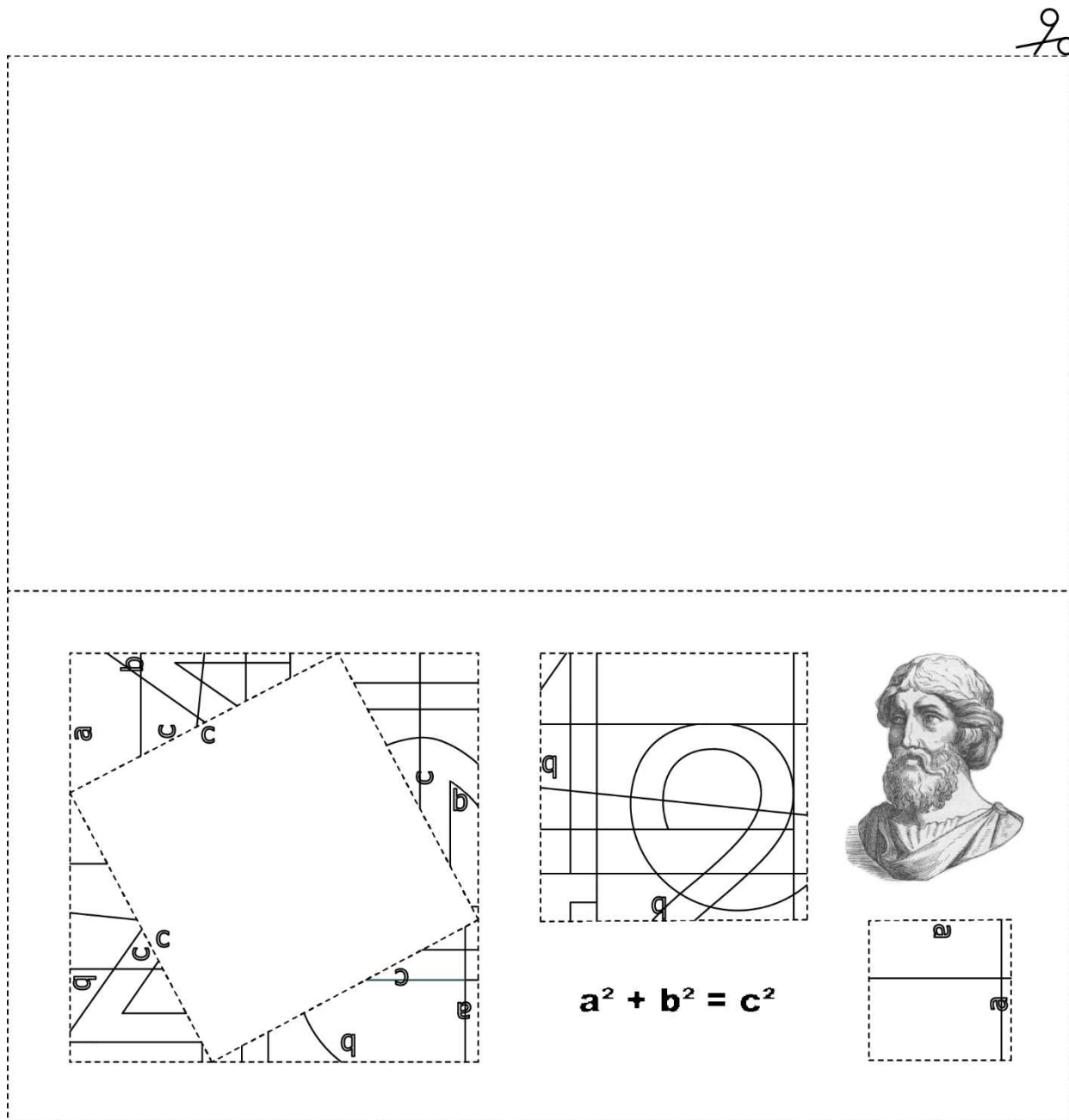
Igralci morajo prerazporediti dele lesene sestavljanke. V veliko luknjo, kjer je bil kvadrat C, morajo vstaviti kvadrata A in B. Ob pravilni postavitvi dobijo dvomestno kodo. Sestavljanke je vizualni prikaz delovanja Pitagorovega izreka.

Potrebni predmeti:

- vezana plošča ali lepenka

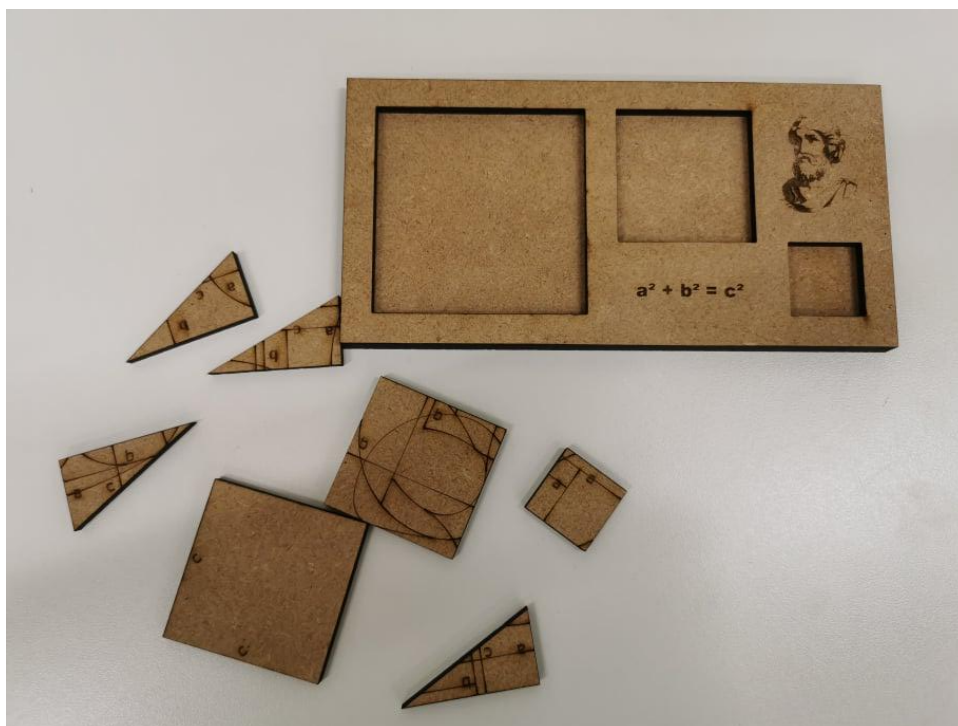
Tiskanje

Za to uganko morate natisniti spodnjo predlogo.



Slika 1: predloga

Nalepite jo na vezano ploščo ali lepenko. Izrežite ob črtkanih črtah – dobili boste pravokotnik in pravokotnik s tremi luknjami. Zlepite ju skupaj tako, da je Pitagorov portret na vrhu.



Slika 2: zlepljena pravokotnika in deli sestavljanke

Sestavljanke je končana.

Priprava na igro

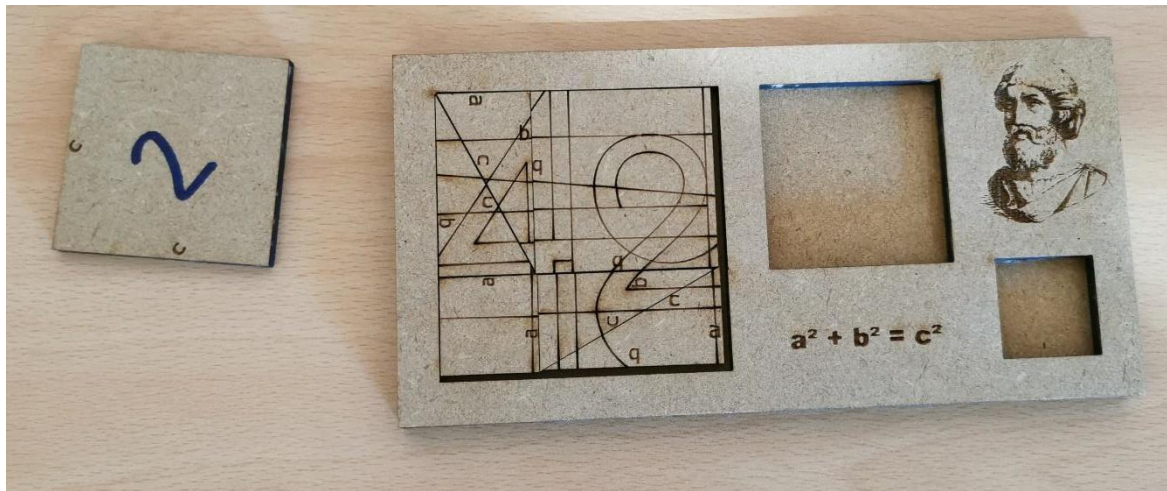
Zdaj moramo sestavljanke pripraviti za igro. Spodnja slika prikazuje, kakšno mora biti izhodiščno stanje sestavljanke.



Slika 3: izhodiščno stanje sestavljanke

Rešitev

Rešitev je dvomestna številka: 42.



Slika 4: rešena uganka

3. uganka: Računalniška uganka

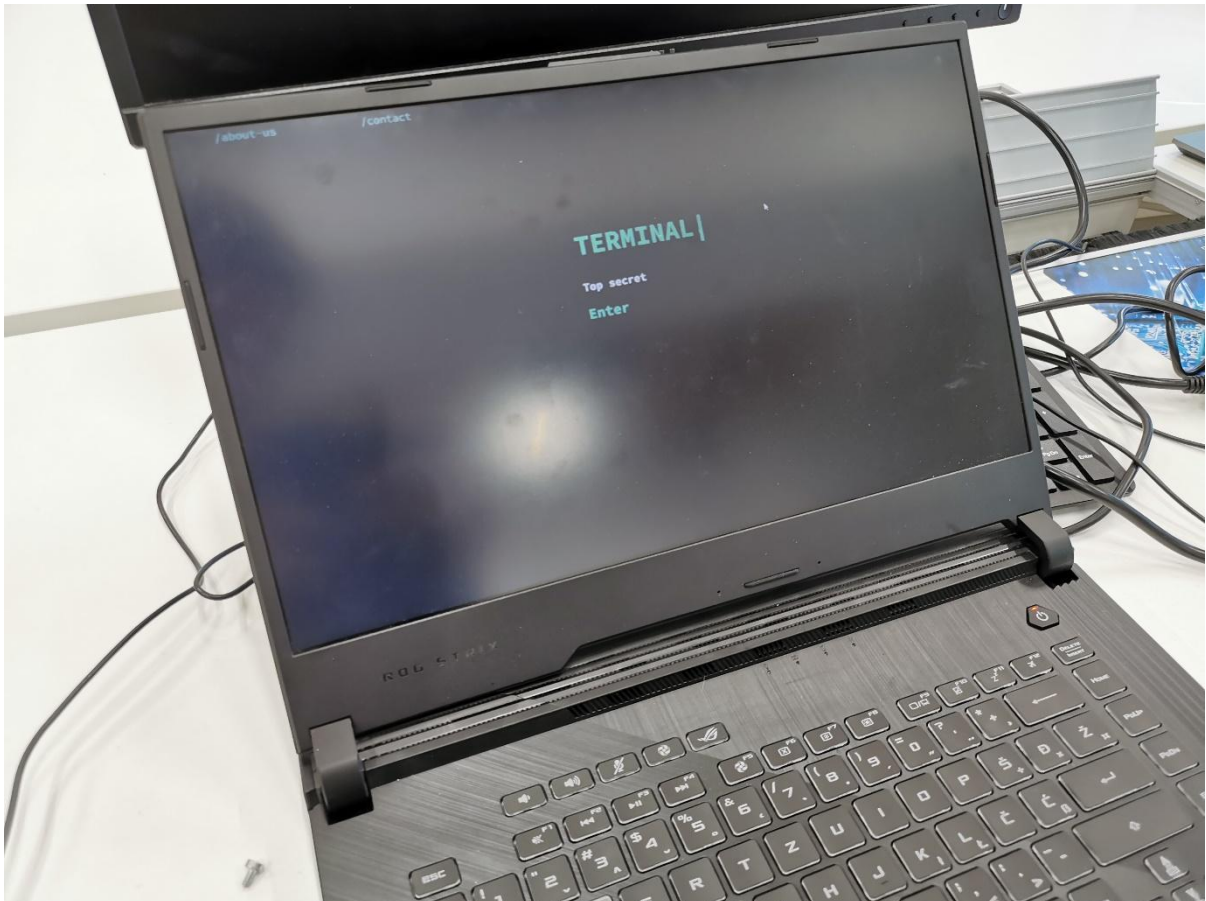
Igralci morajo dešifrirati sporočilo na spletni strani.

Potrebni predmeti:

- računalnik

Priprava:

Prenesite stisnjeno mapo, razširite datoteke > odprite datoteko z imenom »index« > pritisnite F11 za celozaslonski način.



Uganka je pripravljena.

Rešitev

Rešitev je dvomestna številka: 87.

4. uganka: Premična uganka

Cilj te uganke je, da udeleženci ugotovijo pravi položaj koščkov in dokončajo enačbo, da dobijo pravi rezultat.

Potrebni predmeti:

- vezana plošča ali lepenka

Tiskanje

Za to uganko morate natisniti spodnjo predlogo.

Priprava na igro

Ko dele sestavite, postavite ploščo in njene sestavne dele na mizo, in uganka je pripravljena za igro.



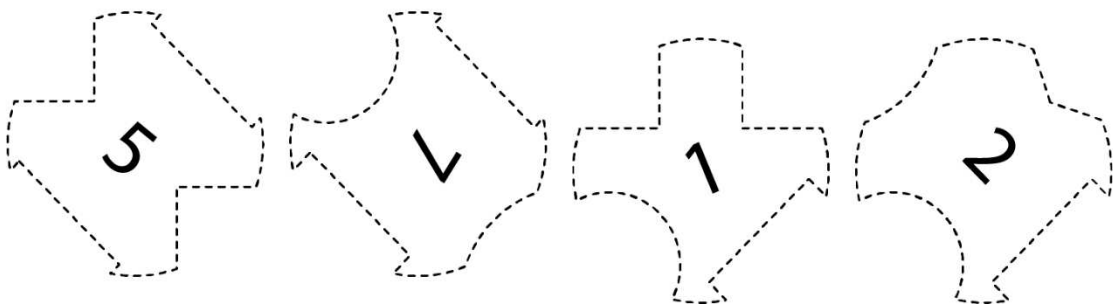
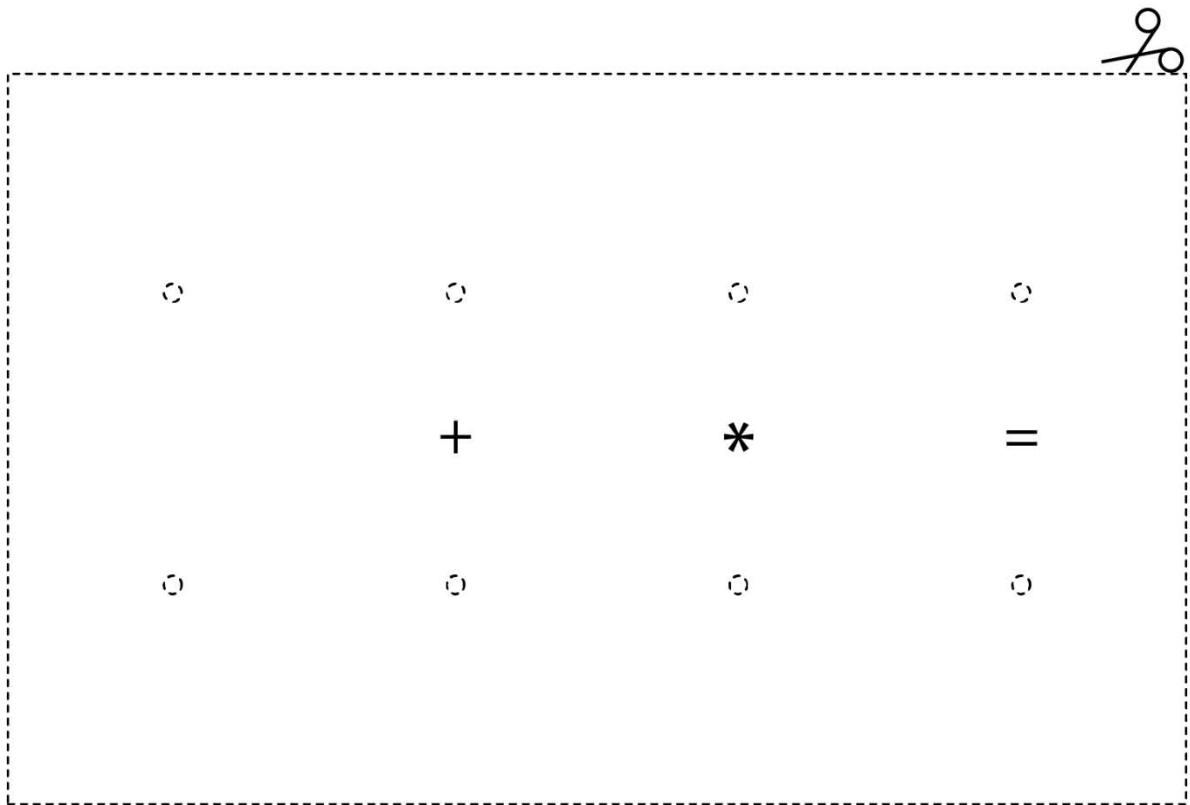
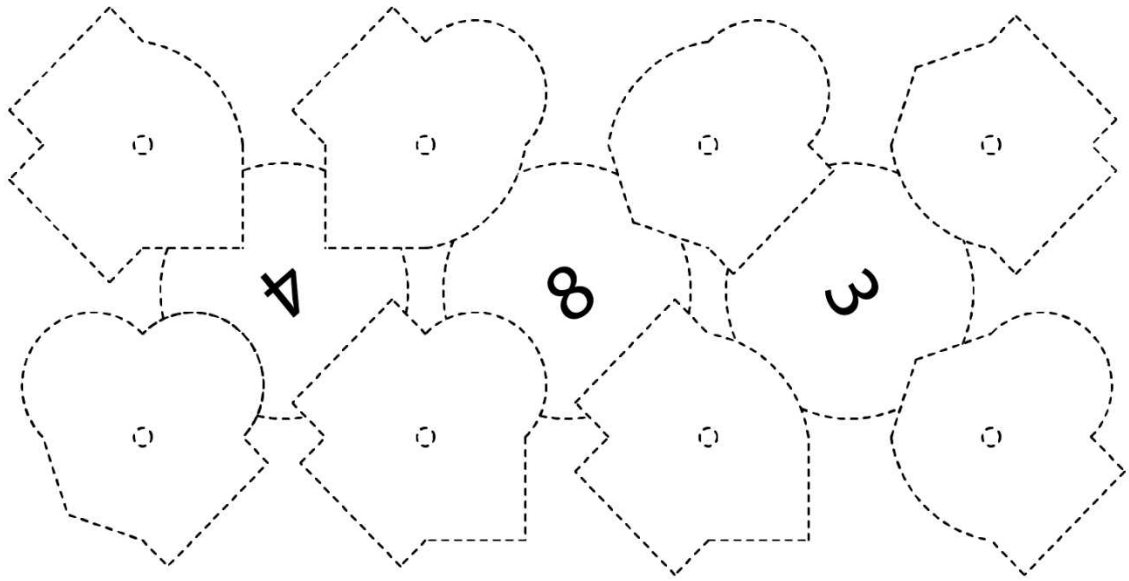
Slika 1: sestavljena in pripravljena uganka

Rešitev

Rešitev je dvomestna številka: 28.



Slika 2: rešena uganka



Ko je predloga natisnjena, jo morate prilepiti na vezano ploščo ali lepenko in jo razrezati po črtkanih črtah. Nato dele pritrdite na ploščo; uporabili smo vijake in matice M6.

5. uganka: Odklepanje škatle

Ta uganka povezuje vse druge ugank. Igralci morajo zbrati vse rezultate prejšnjih ugank in z njimi odkleniti škatlo.

Potrebni predmeti:

- preprosta škatla
- dve ključavnici s štirimestnima številčnicama

Priprava

Uporabite dve štirimestni ključavnici in ju nastavite tako, da iz vsake od štirih ugank dobili po dve številki, ki jih morajo igralci združiti, da odklenejo ključavnico.

Uganke oštevilčite od 1 do 4 in označite ustrezni dve številki na ključavnicah, tako da je jasno, kje lahko uporabite rezultate ugank. Za to uporabite isto pisalo, da igralci lažje dojamajo povezavo.



Slika 1: škatla

Rešitev

Če ste dosledno sledili našim ugankam, lahko prvo ključavnico nastavite na kodo **2842**, na drugo pa na **3687**.

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.



PREDSEDNIKOVI DOKUMENTI



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/>.

PREDSEDNIKOVI DOKUMENTI



Največji svetovni voditelji so izbrali pet strokovnjakov, ki bodo na novem planetu pomagali ustvariti primerne razmere za življenje.

Ali lahko v 30 minutah odkrijete vseh pet strokovnjakov ter njihova znanja in veščine?

V tej sobi pobega se boste vživeli v

RAZLIČNE POKLICNE SEKTORJE

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

1. Družbene veščine

Komunikacija, deljenje nalog, izmenjava idej, poročanje, sodelovanje, sočutje ipd.

2. Mehke veščine

Komunikacija, prilagodljivost, vodstvene sposobnosti, upravljanje s časom, organizacija, sodelovanje, ustvarjalnost, reševanje problemov, odločanje, spopadanje s stresom, aktivno poslušanje ipd.

3. Kognitivne veščine

Natančnost, osredotočenost, kritično razmišljanje, logično sklepanje, hitro sprejemanje tehničnih odločitev, delo pod pritiskom, potrpežljivost ipd.

Po zaključeni sobi pobega bodo učenci:

- ✓ izkusili delovanje v skupini;
- ✓ razumeli sosledja z logičnim sklepanjem;
- ✓ videli, kako je reševati uganke z logičnim pristopom v skupini;
- ✓ poznali veščine, povezane s petimi pomembnimi poklici.

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

Najdete jih tukaj:
www.escape2stay.eu



PREGLED UGANK

1. Odpiranje aktovke
2. Karmen, medicinska sestra
3. Kristina, računalnikarka
4. Hans, mehanik
5. Malik, električar
6. Franko, kuhar
7. Preglednica z manjkajočimi črkami

VSEBINA

INSTRUCTIONS FOR GAME MASTERS	1
PREPARATION	2
STARTING THE GAME	4
RIDDLE OVERVIEW & HINTS	6
DEBRIEFING	13
WALK-THROUGH	14



NAVODILA ZA VODJO IGRE

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

Kot vodja igre boste svoji skupini igralcev predstavili zgodbo in cilj igre. 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, da bi preprečil, da se igralci predolgo osredotočajo na nekaj, kar jih vodi v napačno smer, ali da se odločijo za napačno rešitev. Vendar se ne vmešavajte preveč! Pazite na svojo telesno govorico in izražanje, da jim ne bi nehote razkrili namigov.

Igralce opomnite, da lahko uporabijo dodaten namig. Včasih na to pozabijo ali pa so preponosni, da bi prosili zanj. Bodite pozorni na vzdušje in odzive igralcev v sobi. Bodite prilagodljivi z dodatnimi namigi: ni nujno, da uporabite točno tiste namige, 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.
- 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 seznanev z igro.
10 minut	Predstavitve igre pobega igralcem.
30 minut	Trajanje igre.
15 minut	Ponovna postavitve sobe za naslednjo skupino.



PRIPRAVE

Za igro potrebujete primeren prostor. Igralci morajo imeti med igro pri sebi samolepilne lističe, papir in pisala, zato jih spravite v aktovko.

Pri pripravi igre se lahko odločite, katere informacije boste dali na tablo in katere v aktovko. Igra nima določenega vrstnega reda poteka – je zelo dinamična in vsaka bo drugačna od prejšnje.



*Povezave do
priporočenih
predmetov lahko
najdete tukaj:*

[www.escape2stay.eu/
the-governors-papers](http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers)



POTREBNI MATERIALI

- **Tabla za zbiranje informacij** je lahko iz plute, večjega kosa lepenke, tabla, ki jo uporabljate v razredu ali označen prostor na zidu, kamor učenci pritrdijo samolepilne lističe z namigi;
- **aktovka**, ki jo imajo poslovneži in uradniki; v skrajnem primeru je lahko tudi škatla;
- **škatla**, ki jo lahko zaklenete s ključavnico;
- **ključavnica s številčnico**;
- **ključavnica s črkami**;
- **ogledalo**;
- **očala z rdečimi lečami** ali rdeča prosojna plastična folija;
- **samolepilni lističi**;
- **gumb za snemanje glasovnih sporočil** (npr. <https://amzn.to/3JlmxLq>);
- **pisemska ovojnica**;
- **razcepka**;
- **natisnjena gradiva** (nekateri je treba sestaviti)

MATERIALI ZA TISKANJE

- **1. uganka:** na samolepilni listič natisnite ali napišite čas sestanka.
- **2. uganka:** natisnite Karmenino fotografijo in jo vložite v aktovko. Natisnite Morsejevo abecedo in jo pritrdite na tablo.
- **3. uganka:** natisnite kodo QR in jo razrežite na štiri dele. Enega pritrdite na tablo, druge tri pa dajte v aktovko. Natisnite Kristinino fotografijo in jo vložite v aktovko.
- **4. uganka:** natisnite, izrežite in sestavite šifrirno kolo. Natisnite zakodirano sporočilo. Kolo in sporočilo spravite v pisemsko ovojnico, na katero napišite, da jo pošilja Hans. Natisnite fotografijo. Vse skupaj shranite v aktovko.
- **5. uganka:** natisnite življenjepis in ga skupaj z ogledalom spravite v aktovko.
- **6. uganka:** natisnite Frankovo fotografijo in sporočilo z barvno kodo. Shranite v aktovko skupaj z očali z rdečimi lečami.
- **7. uganka:** natisnite preglednico z manjkajočimi črkami, ki jo bodo igralci dopolnjevali med igro. Postavite gumb z glasovnim sporočilom v škatlo. Zaprite škatlo in jo zaklenite s ključavnico s črkami.

*Vsa gradiva lahko
najdete tukaj:*

[www.escape2stay.eu/
the-governors-papers](http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers)





(!) Če na ključavnici ne morete izbrati istih črk kot v rešitvi, morate rešitev preglednice (in uganko) prilagoditi tako, da se bo ujemala z zaporedjem črk na ključavnici.

PRIPRAVE PRED PRVO IGRO

Predvideni čas: 120 minut

- Branje navodil in seznanitev z namigi (45 minut).
- Nakup potrebnih predmetov.
- Barvno tiskanje materialov (15 minut).
- **Prilagoditev obeh ključavnic:**
 - Zapišite čas sestanka (ki je hkrati številčna koda) na samolepilni listič (→ 1. uganka) in ga pritrdite na tablo. Tako bodo imeli igralci pred seboj jasni namig in bodo z njim začeli.
 - Nastavite kombinacijo črk na ključavnici tako, da bo izpisala rešitev, ki jo igralci pridobijo z izpolnjevanjem preglednice (→ 7. uganka).
- **Posnemite glasovno sporočilo** na gumb za snemanje glasovnih sporočil. Postavite ga v škatlo. Zaprite škatlo in jo zaklenite s ključavnico s črkami.
- V **aktovko** vložite naslednje predmete:
 - Anino fotografijo
 - tri koščke kode QR
 - Kristinino fotografijo
 - pisemsko ovojnico s šifrirnim kolescem in Hansovo kodirano sporočilo
 - Malikov življenjepis (elektrikar)
 - ogledalo
 - Frankovo pismo (kuhar)
 - očala z rdečimi lečami
 - zaklenjeno škatlo (z gumbom in glasovnim sporočilom)
- Naslednje predmete pripnite na **tablo za zbiranje informacij**:
 - samolepilni listič s časom sestanka
 - Morsejevo abecedo in razcepko
 - en košček kode QR
 - Hansovo fotografijo (mehanik) in njegovo posetnico, Frankovo (kuhar) in Malikovo fotografijo (elektrikar)
 - preglednico z manjkajočimi črkami
- Prva ureditev sobe (45 min)



Vsa gradiva lahko najdete tukaj:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers





PREDVIDENI ČAS ZA PONASTAVITEV SOBE

Predvideni čas: 15 minut

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



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.



Igra ima **dva igralna območja**:

1) predsednikova aktovka

2) predsednikova tabla z informacijami

Igralci bodo morali zbrati informacije in osmisliti namige, ki jih bodo našli v aktovki, nato pa jih razvrstiti na tablo z informacijami, da bi odkrili, katerih pet strokovnjakov bo odletelo na nov planet.

Igra torej nima določenega vrstnega reda, temveč se bo razvijala glede na logiko preiskave, ki ji bodo sledili udeleženci. Uganke nimajo določenega vrstnega reda reševanja, namigi so naključno umeščeni v aktovko in pritrjeni na tablo (razen če je v opisu uganke navedeno posebno mesto za določen namig).



UVOD V IGRO

Odkrili smo nov planet, ki je primeren za življenje. Največji svetovni voditelji so izbrali pet strokovnjakov, ki lahko na njem ustvarijo primerne razmere za človeštvo.

Še preden pa bi jih lahko voditelji obvestili o tej pomembni nalogi, so vohuni pomešali in zakodirali vse zbrane informacije. Samo vi lahko razvozlate šifre in jih pravočasno posredujete voditeljem, da bi rešili prihodnost človeštva!

Na voljo imate predsednikovo aktovko, beležko in tablo, na kateri so se zbirale pomembne informacije. V aktovki je vse potrebno za uspešno misijo, vendar so vohuni podatke premešali in zakodirali.

V samo pol ure morate odkriti, **katerih pet strokovnjakov mora človeštvo poslati na novi planet**, preden bo prepozno!

Oglejte si uvodni video:

[www.escape2stay.eu/
the-governors-papers](http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers)





PREGLED UGANK IN NAMIGOV

1. uganka: Odpiranje aktovke

Opis

Udeleženci v sobi najdejo predsednikovo aktovko in tablo za zbiranje informacij.

Za začetek igre morajo s pomočjo namiga na tabli odkleniti štirimestno številčno ključavnico in odpreti aktovko.

Rešitev se skriva v času sestanka na samolepilnem lističu.

Zapis se glasi:

Naslednji sestanek svetovnih voditeljev: torek, 8. aprila, ob 23.40

Zapis časa je številčna koda (2340), ki odpre aktovko.

Cilj je dosežen, ko igralci odkrijejo kodo in odprejo aktovko.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora opomniti igralce, da jim bo VSE na tabli v pomoč.
- Vodja igre se lahko pomaga igralcem osredotočiti na to, kar iščejo oz. kar potrebujejo za napredovanje igre: številko, besedo, določen del informacije ipd. V tem primeru potrebujejo številko, da bi odprli aktovko.

OPOMBA: številko lahko izberete sami.

Pozneje ne igra nobene vloge v drugih ugankah. Če imate ključavnico s trimestno številčnico, lahko sestanek premaknete na dopoldne (npr. 9.45).

Potrebni materiali

- aktovka z namigi (→ poglavje Priprave)
- ključavnico s štirimestno številčnico (nastavite kodo na **2340**)
- tabla za zbiranje informacij
- samolepilni listič:





2. uganka: Karmen, medicinska sestra

Opis

Udeleženci morajo razvozlati znanja in veščine, ki jih zahteva poklic medicinske sestre – zapisane so v Morsejevi abecedi.

Zakodirano sporočilo na sliki morajo primerjati z abecedo na tabli in razvozlati sporočilo. Za to morajo biti natančni in potrpežljivi ter logično sklepati.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ visoke moralne vrednote
- ✓ empatija
- ✓ medosebni odnosi

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora opomniti igralce, da jim bo VSE v igri v pomoč.
- Vodja igre mora vedeti, kako deluje Morsejeva abeceda.
- Igralce lahko vodi in pove, da bodo do rešitve prišli s potrpežljivostjo.

Potrebni materiali

- Karmenina fotografija



- Morsejeva abeceda

A · —	J · — —	S · · ·	2 · — — —
B — · · ·	K — · —	T —	3 · · · —
C — · — ·	L · — · ·	U — · —	4 · · · ·
D — · ·	M — —	V · · · —	5 · · · · ·
E ·	N · ·	W · — —	6 — · · · ·
F · · · ·	O — — —	X — · —	7 — · · · ·
G — — ·	P · — — ·	Y — — —	8 — — — ·
H · · · ·	Q — — — —	Z — · · ·	9 — — — · ·
I · ·	R · — ·	1 · — — — —	0 — — — — —

To ti lahko pomaga...Karmen, medicinska sestra, Španija



3. uganka: Kristina, računalnikarka

Opis

Igralci morajo sestaviti sestavljanke v obliki kode QR (trije koščki se skrivajo v aktovki, eden je na tabli).

Koda QR jih odpelje na spletni blog strokovnjakinje Kristine, kjer bodo našli potrebne informacije.

Cilj je dosežen, ko igralci preberejo spletni blog, ki našteva pomembna znanja in spretnosti za smer računalništva, ter dopolnijo preglednico.

Rešitev

- ✓ logično mišljenje
- ✓ inovativnost
- ✓ veselje do nadgrajevanja znanja

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre mora zagotoviti, da imajo igralci vse koščke sestavljanke.

Potrebni materiali

- sestavljanke s kodo QR



- Kristinina fotografija (lažni namig)



- pametni telefon z dostopom do spleta in čitalnik kod QR



4. uganka: Hans, mehanik

Opis

Hans je svetovnim voditeljem poslal pismo. Zakodirano sporočilo je mogoče razvozlati s priloženim šifrirnim kolesom.

Voditelji imajo tudi njegovo fotografijo in posetnico.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo Hansovo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

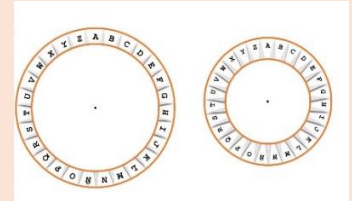
- ✓ spretnost z orodjem
- ✓ natančnost
- ✓ organizacijske sposobnosti

Dodatni namigi za vodjo igre

- Vodja igre naj igralce opomni, da naj si zapišejo in shranijo vse informacije, ki se jim zdijo pomembne.

Potrebni materiali

- šifrirno kolo



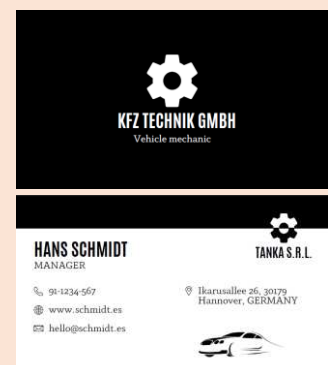
- pisemska ovojnica s sporočilom

Spoštovani voditelji, spodaj lahko najdete potrebne informacije o meni:

- ighukefik n fhftbud
- epkpeŠefik
- fhzpeanpsabicu ighifrefika

Namig: SPAIN = JGPEABP

- posetnica (lažni namig)



- Hansova fotografija (lažni namig)





5. uganka: Malik, električar

Opis

Udeleženci najdejo Malikov življenjepis, v katerem se skrivajo vse informacije, ki jih potrebujejo.

Znanja in veščine so zapisane zrcalno, zato bodo potrebovali ogledalo.

Cilj je dosežen, ko igralci odkrijejo potrebne veščine in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ reševanje problemov
- ✓ sposobnost samostojnega dela
- ✓ razumevanje tehnične dokumentacije

Dodatni namigi za vodjo igre

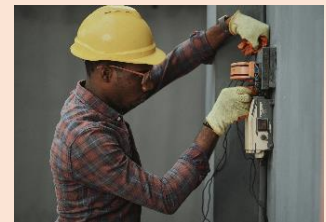
- Vodja igre mora pozoren in udeležence opozoriti, da morajo dopolniti preglednico. V življenjepis so prisotne tudi informacije, ki niso tako pomembne.
- Morda boste morali igralce opomniti, da jim lahko vse v sobi pomaga rešiti uganke.

Potrebni materiali

- življenjepis



- Malikova fotografija (lažni namig)



- ogledalo



6. uganka: Franko, kuhar

Opis

Udeleženci si morajo nadeti očala z rdečimi lečami, da bi razvozlati sporočilo, ki se skriva v šifriranem pismu, ki ga je poslal kuhar.

Če barvne črke pogledajo skozi očala, lahko vidijo skrito sporočilo.

Cilj je dosežen, ko igralci dešifrirajo Frankovo sporočilo in dopolnijo preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ ustvarjalnost
- ✓ hitro sprejemanje odločitev
- ✓ sposobnost dela pod pritiskom

Dodatni namigi za vodjo igre

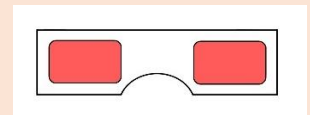
- Vodja igre jih mora opozoriti, da bodo za rešitev uganke morda potrebovali več kot eno stvar.

Potrebni materiali

- sporočilo z barvno kodo



- očala z rdečimi lečami



- Frankova fotografija





7. uganke: Preglednica z manjkajočimi črkami

Opis

Za rešitev te uganke morajo udeleženci rešiti vse prejšnje (brez določenega vrstnega reda).

Ko preglednico zapolnijo z manjkajočimi črkami, bodo v njej odkrili skrito besedo,

s katero lahko odklenejo ključavnico na škatli, ki so jo našli v aktovki.

V škatli je gumb z glasovnim sporočilom. Ko ga igralci pritisnejo, se bo predvajal posnetek, ki naznani zmago.

Beseda, ki v pripravljenem gradivu odklene zadnjo ključavnico, je BRAVO. Po želji jo lahko spremenite ali pa uporabite kakršno koli zaporedje črk. Morda jo boste morali spremeniti, ker ne boste mogli spremeniti zaporedja črk na ključavnici. V tem primeru pazite, da prilagodite tudi uganke.

Cilj je dosežen, ko igralci izpolnijo preglednico, odkrijejo besedo, ki odpre zadnjo ključavnico na škatli, in poslušajo glasovno sporočilo. Igra je zaključena in odštevanje časa se ustavi.

Dodatni namigi za vodjo igre

- Igralci se morajo zavedati, da potrebujejo besedo, saj gre za ključavnico, ki je potrebuje kombinacijo črk, ne števil.
- Pomembno je, da igralci razumejo, da morajo rešiti vse uganke, da bi izpolnili vse manjkajoče črke v preglednici.
- Ko dopišejo vse manjkajoče črke, se pojavi zadnji namig.

Potrebni materiali

- preglednico z manjkajočimi črkami

NAZIV	POČETEK	ZAKLJUKA IN VESOLJE
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

- škatla
- ključavnica s črkami
- gumb z glasovnim sporočilom



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; in jim povejte, kje so se odrezali bolje od povprečja ali pričakovanj ter kje so bila skupinska in individualna prizadevanja dobra in plodna. Omenite tudi, kaj bi lahko izpeljali bolje in kje bi se lahko izboljšali, da bi s skupinskim in individualnim trdom 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.

Med razpravo po igri naj vodja postavlja vprašanja, ki spodbujajo diskurz o informacijah, ki jih mladi imajo, in tistih, ki jih pogrešajo v zvezi s poklici PIU in PIU na splošno:

- Ali ste poznali vse sektorje PIU, ki so bili omenjeni v igri?
- Ali ste vedeli, da je pri nas na voljo toliko možnosti PIU?
- Katera znanja in spretnosti so vam najbolj blizu?

Vodja igre na koncu opomni udeležence, da je to še ena možnost, ki jo je vredno upoštevati, in razdeli različne promocijske in informativne letake. Namen je predstaviti poklicno izobraževanje in usposabljanje kot dobro možnost nadaljnjega izobraževanja. To pomeni, da se ne predstavi univerze ALI poklicnega usposabljanja, temveč univerzo IN poklicno usposabljanje kot zanimivi možnosti.



PREGLED IGRE: KORAK ZA KORAKOM

PRIPRAVE

- 1) S pomočjo priloženih navodil spremenite geslo za črkovno kombinacijo ključavnice. Tukaj bomo nastavili geslo BRAVO.



- 2) Posnemite glasovno sporočilo na gumb, ga postavite v škatlo in škatlo zaklenite s pripravljeno ključavnico.
 - GLASOVNO SPOROČILO: Čestitke! Zaradi vas je bila misija uspešna! Hvala!



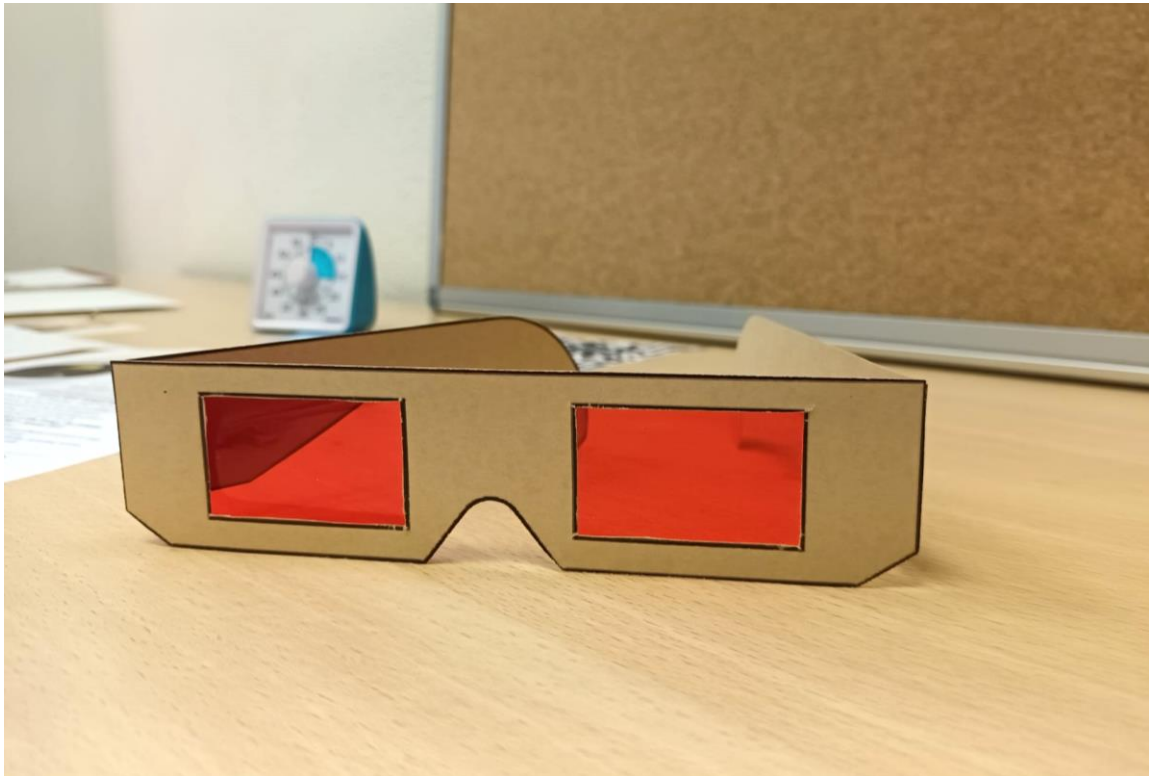


3) Nastavite časovnik na 30 minut (do konca igre).

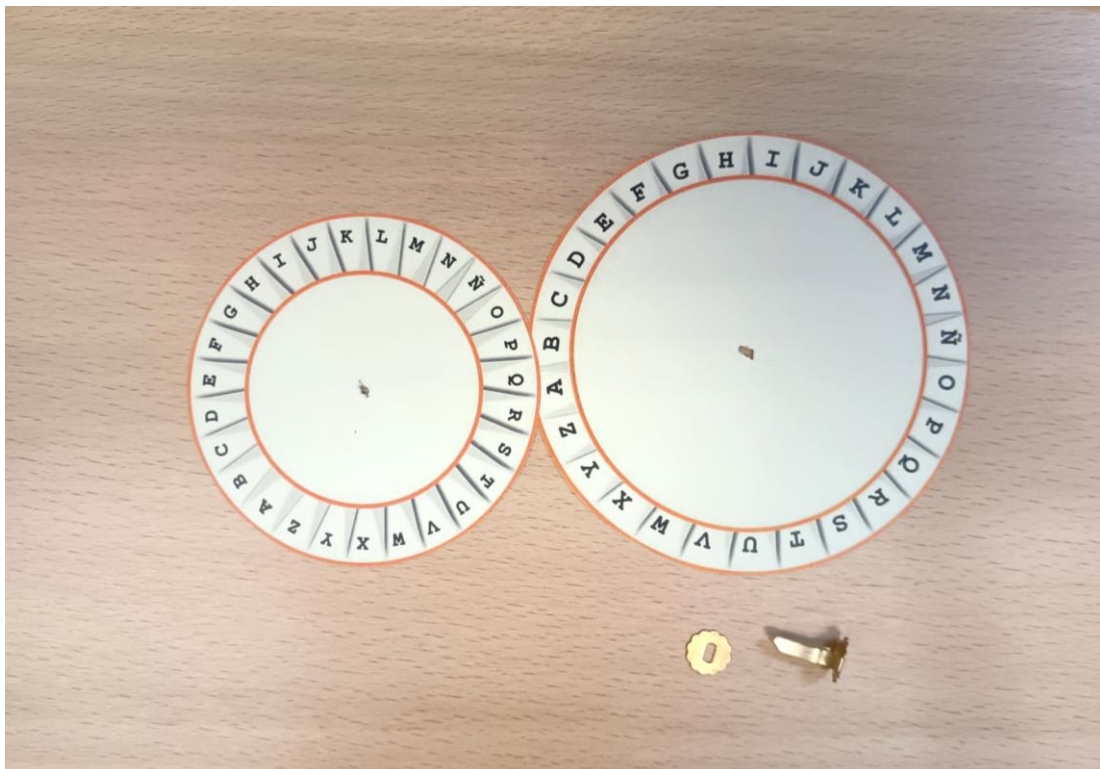




4) Naredite očala z rdečimi lečami s pomočjo plastične rdeče folije.



5) Natisnite, izrežite in sestavite šifrirno kolo s pomočjo razcepke.



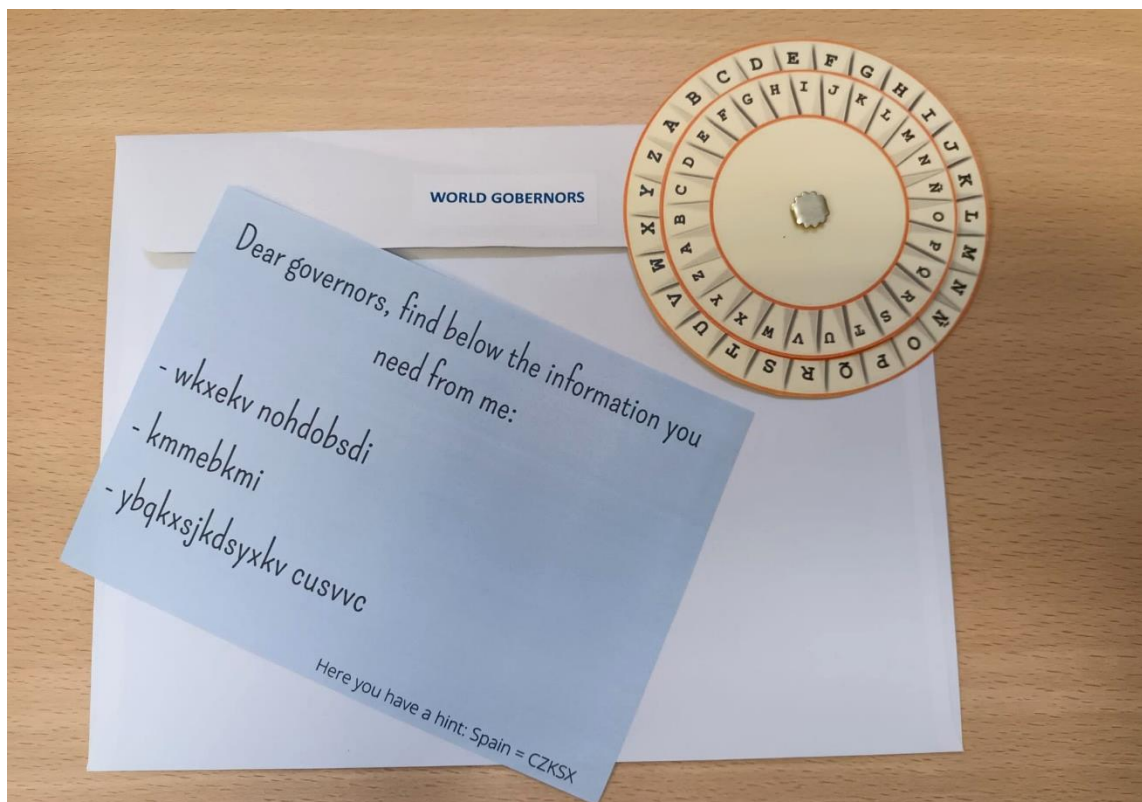


6) Razrežite kodo QR na štiri dele.





- 7) Šifrirano sporočilo in kolo spravite v pisemsko ovojnico, s katere je razvidno, da jo pošilja Hans.



- 8) Z ogledalom preverite, ali so poklicne spretnosti na Malikovem življenjepis berljive.





9) Namestite vse potrebne predmete na tablo in spravite gradiva v aktovko. Pomagajte si s spodnjima seznamoma.

NA TABLO ZA ZBIRANJE INFORMACIJ	V AKTOVKO
✓ samolepilni listič s časom sestanka ✓ Morsejeva abeceda ✓ en košček kode QR ✓ Hansova fotografija (mehanik), Hansova posetnica, Frankova (kuhar) in Malikova (elektrikar) fotografija ✓ preglednica z manjkajočimi črkami	✓ Karmenina fotografija ✓ trije koščki kode QR ✓ Kristinina fotografija (računalnikarka) ✓ pisemska ovojnica s Petrovim šifriranim sporočilom in šifrirnim kolesom ✓ Malikov življenjepis (elektrikar) ✓ ogledalo ✓ razcepka ✓ Frankovo pismo (kuhar) ✓ očala z rdečimi lečami ✓ zaklenjeno škatlo (z gumbom in glasovnim sporočilom)





10) Nastavite kodo ključavnice na čas sestanka in zaklenite aktovko.





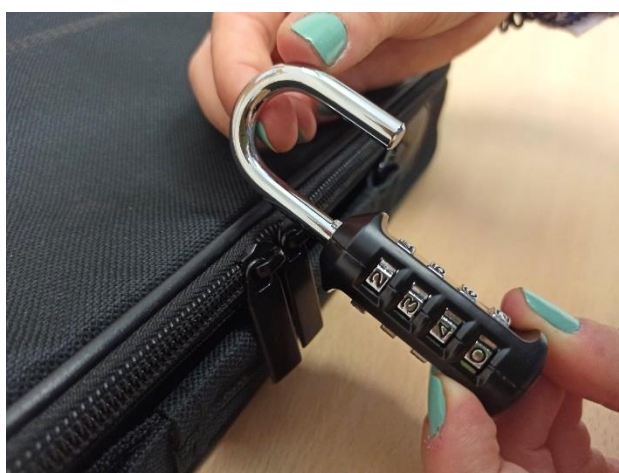
NAPREDOVANJE IGRE

Ko je vse pripravljeno, se igra lahko začne. To je prizor, ki ga bodo igralci najprej opazili, ko stopijo v sobo pobega.



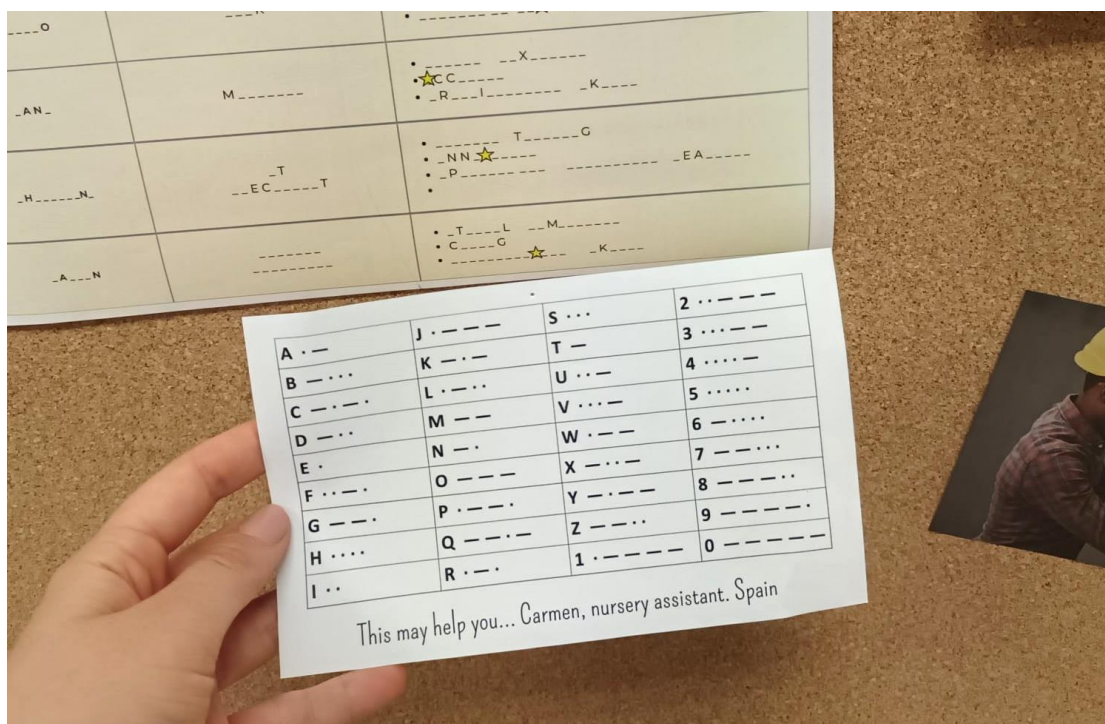
Pojasnili bomo, kako se uganke rešujejo. Zapomnite si, da vrstni red reševanja ugank ne vpliva na končni izid.

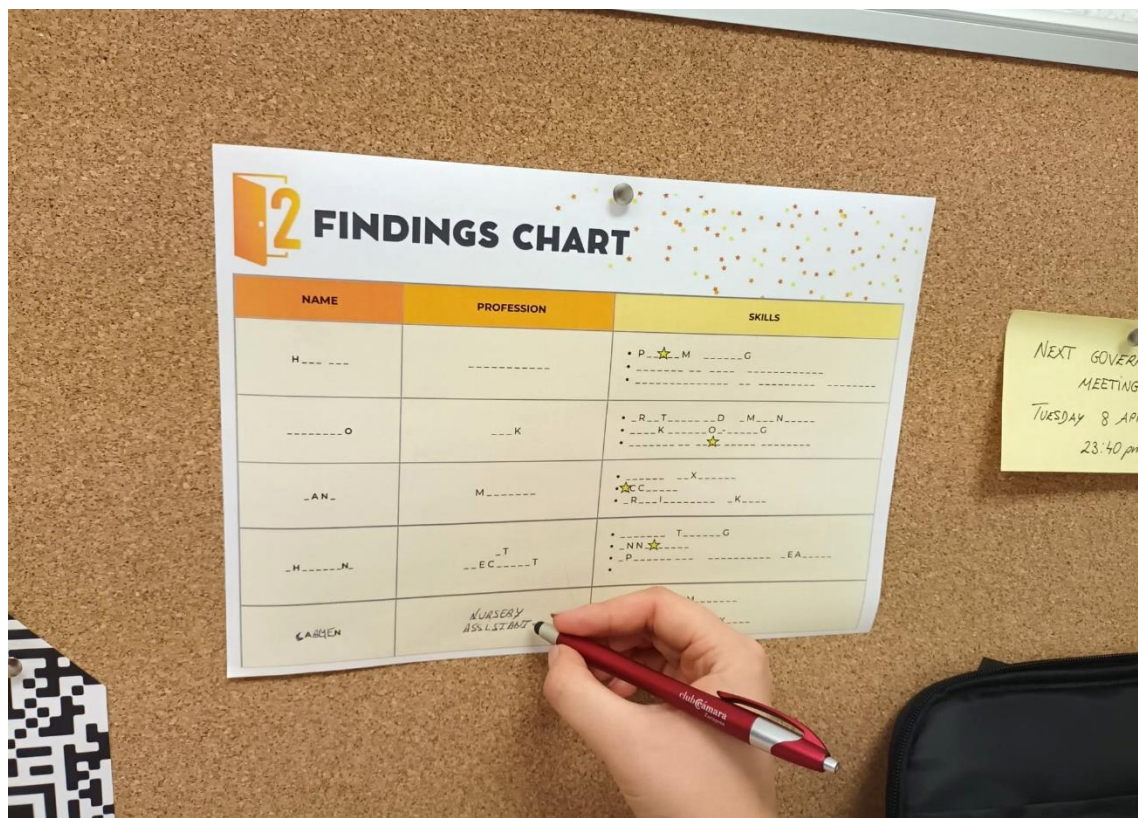
1. uganika: na tabli je samolepilni listič z datumom in časom sestanka svetovnih voditeljev. Čas je koda za ključavnico, s katero je zaklenjena aktovka.





2. uganka: v aktovki je fotografija ženske, ki drži šifrirano sporočilo. Na tabli je Morsejeva abeceda, s katero igralci razvozljajo sporočilo na fotografiji, in sicer tri znanja in veščine, ki so potrebne za pridobljenimi informacijami dopolnijo preglednico.

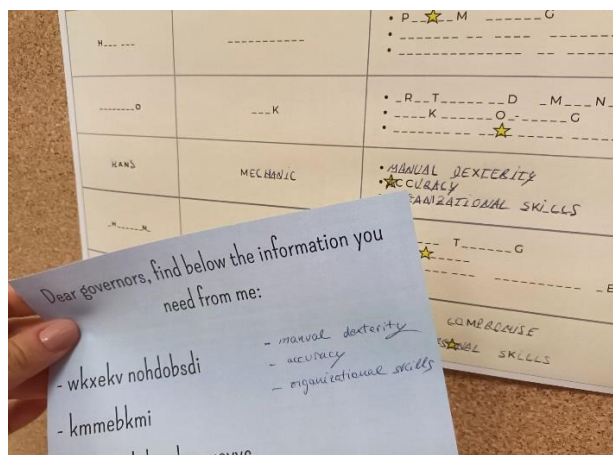
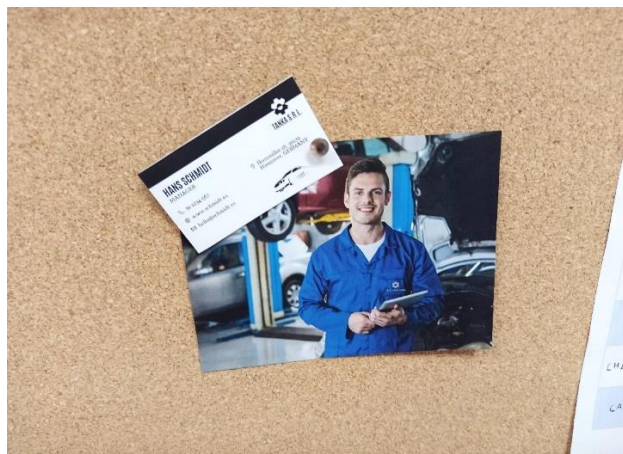
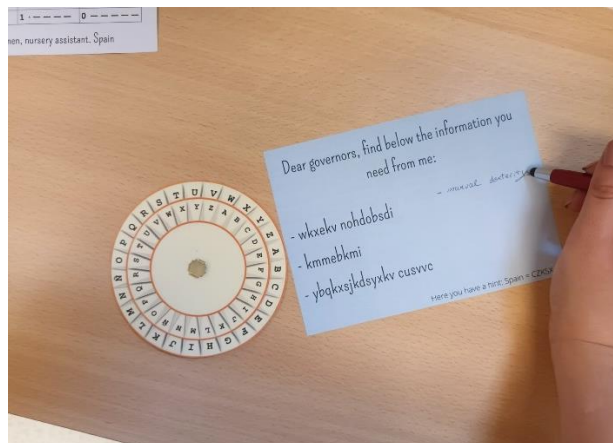




The collage illustrates the process of creating a QR code for a CV. The first image shows a QR code being placed on a corkboard next to a CV template. The second image shows a hand placing a QR code into a black folder containing a CV and a photo of Malik Said. The third image shows a hand holding a QR code over a wooden surface. The fourth image shows a hand holding a smartphone displaying a QR code. The fifth image shows a hand holding a smartphone displaying a CV titled 'This is me!'. The sixth image shows a hand holding a smartphone displaying a QR code.

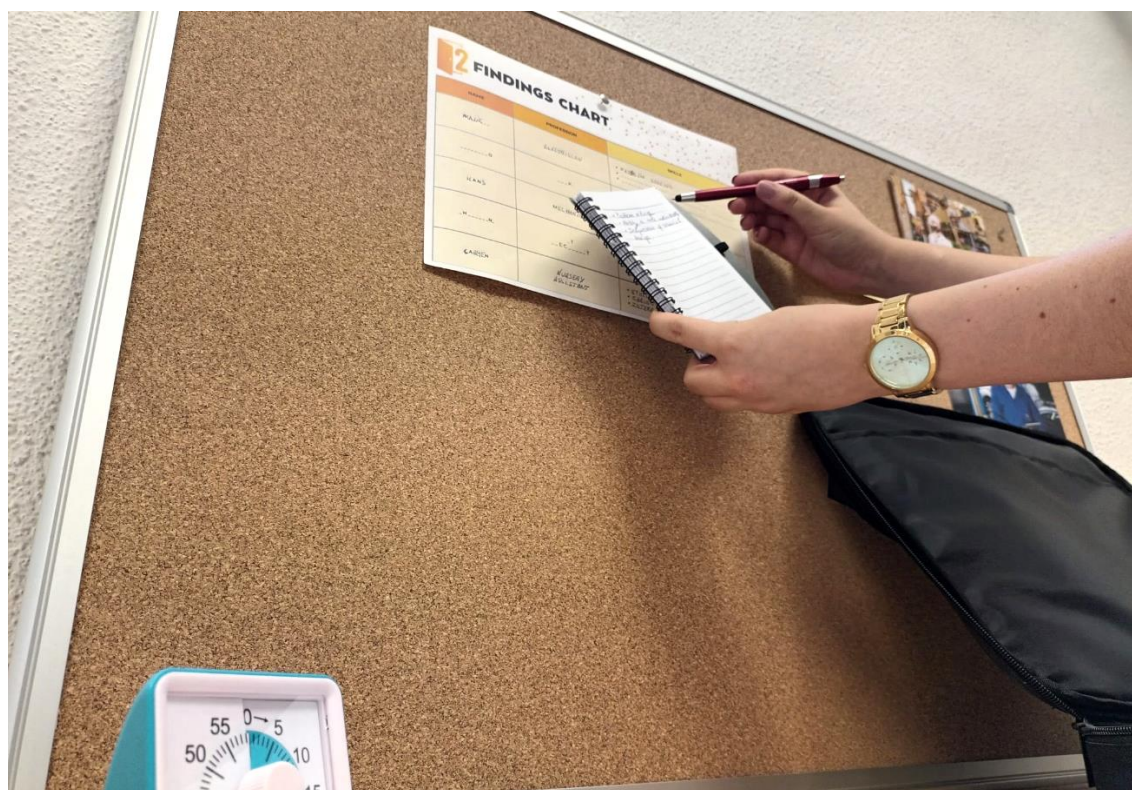


4. uganka: v pisemski ovojnici najdejo šifrirno kolo in šifrirano pismo. Z namigom SPAIN = CZKSZ lahko dekodirajo skrivno sporočilo, v katerem so znanja in veščine mehanika Hansa, ki je hkrati pošiljatelj pisma. Njegova posetnica in fotografija sta na tabli. S pridobljenimi informacijami igralci dopolnijo preglednico.



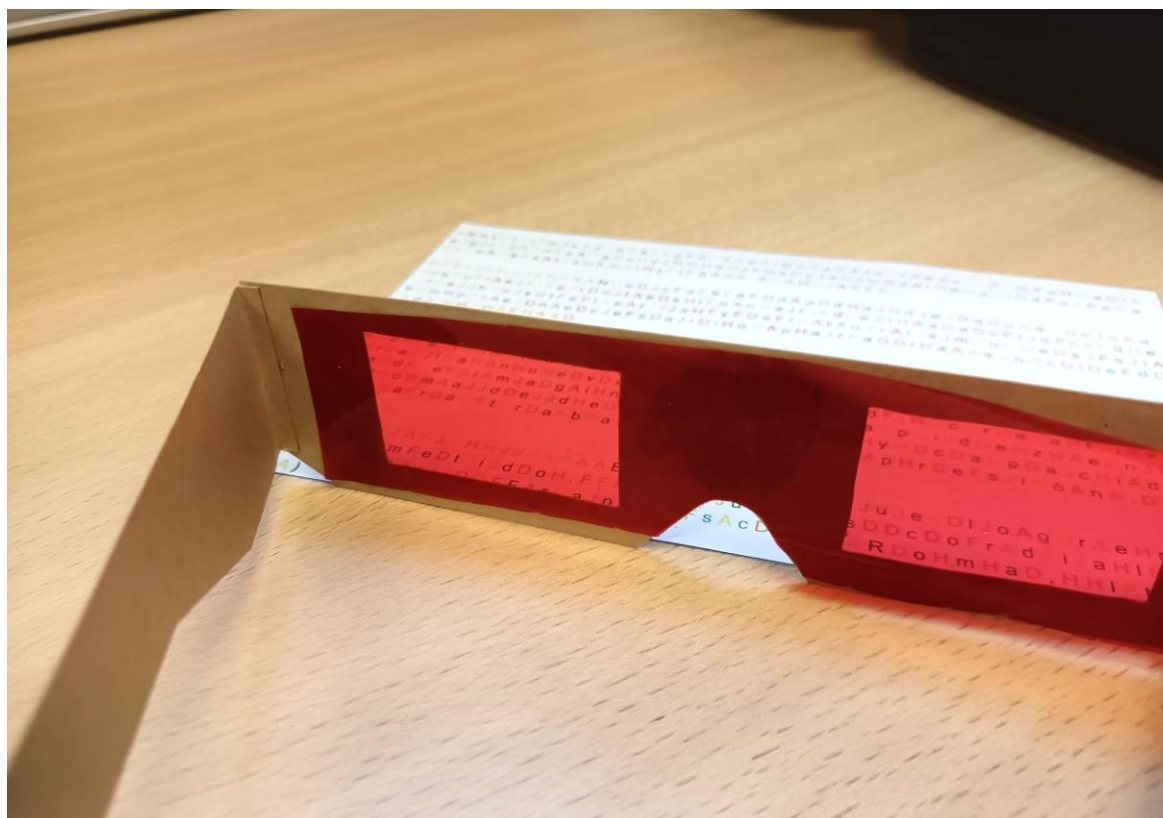


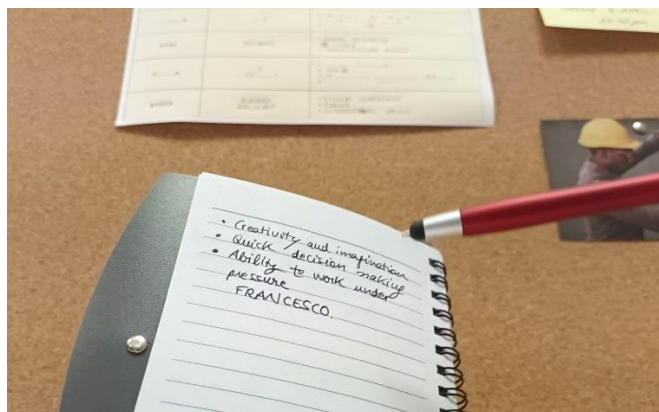
5. uganka: v aktovki sta tudi električarjev življenjepis in ogledalo. Poklicne veščine so zapisane zrcalno. Igralci jih preberejo s pomočjo ogledala in dopolnijo preglednico.





6. uganka: s pomočjo očal z rdečimi lečami igralci preberejo barvno kodo v sporočilu, ki našteva znanja in veščine kuharja.





7. uganka: ko igralci dopolnijo preglednico z manjkajočimi informacijami in so vse črke na svojih mestih, so nad določenimi zvezdice. Črke pod zvezdicami izpišejo besedo BRAVO, ki je hkrati geslo za ključavnico s črkami na zaklenjeni škatli. Ko jo odprejo in pritisnejo gumb, se iz njega zasliši glasovno sporočilo, ki naznanja uspešen zaključek misije.

2 FINDINGS CHART		
NAME	PROFESSION	SKILLS
MALIK	ELECTRICIAN	• PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
FRANCESCO	COOK	• CREATIVITY AND IMAGINATION • QUICK DECISION-MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
HANS	MECHANIC	• MANUAL DEXTERITY • ACCURACY • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	• LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CARMEN	NURSERY ASSISTANT	• ETHICAL COMPROMISE • CARING • INTERPERSONAL SKILLS





ČESTITAMO! USPEŠNO STE KONČALI SOBO POBEGA!

GRADIVO ZA TISKANJE

Predsednikovi dokumenti

1. UGANKA

Navodila

Ta zapisek je namig za odpiranje aktovke.

- Na samolepilni listič natisnite ali napišite datum in čas naslednjega sestanka svetovnih voditeljev.
- Prilepite ga na tablo za zbiranje informacij.

Številko kode lahko izberete sami. Pozneje ne igra nobene vloge v drugih ugankah. Če imate ključavnico s trimestno številčnico, lahko sestanek premaknete na dopoldne (npr. 9.45).



Vir: <https://www.canva.com/>

2. UGANKA

Navodila

- Natisnite Karmenino fotografijo.
- Natisnite Morsejevo abecedo.

Rešitev

- ✓ visoke moralne vrednote
- ✓ empatija
- ✓ medosebni odnosi



Vir fotografije: https://www.freepik.es/foto-gratis/empleado-medico-sexo-femenino-joven-que-lleva-cabo-registros-medicos_15204079.htm#query=enfermera&position=15&from_view=search

A . —	J . — — —	S . . .	2 . . — — —
B — . . .	K — . —	T —	3 . . . — —
C — . — .	L . — . .	U . . —	4 —
D — . .	M — —	V . . . —	5
E .	N — .	W . — —	6 —
F . . — .	O — — —	X — . . —	7 — — . . .
G — — .	P . — — .	Y — . — —	8 — — — . .
H	Q — — . —	Z — — . .	9 — — — . . .
I . .	R . — .	1 . — — — —	0 — — — — —

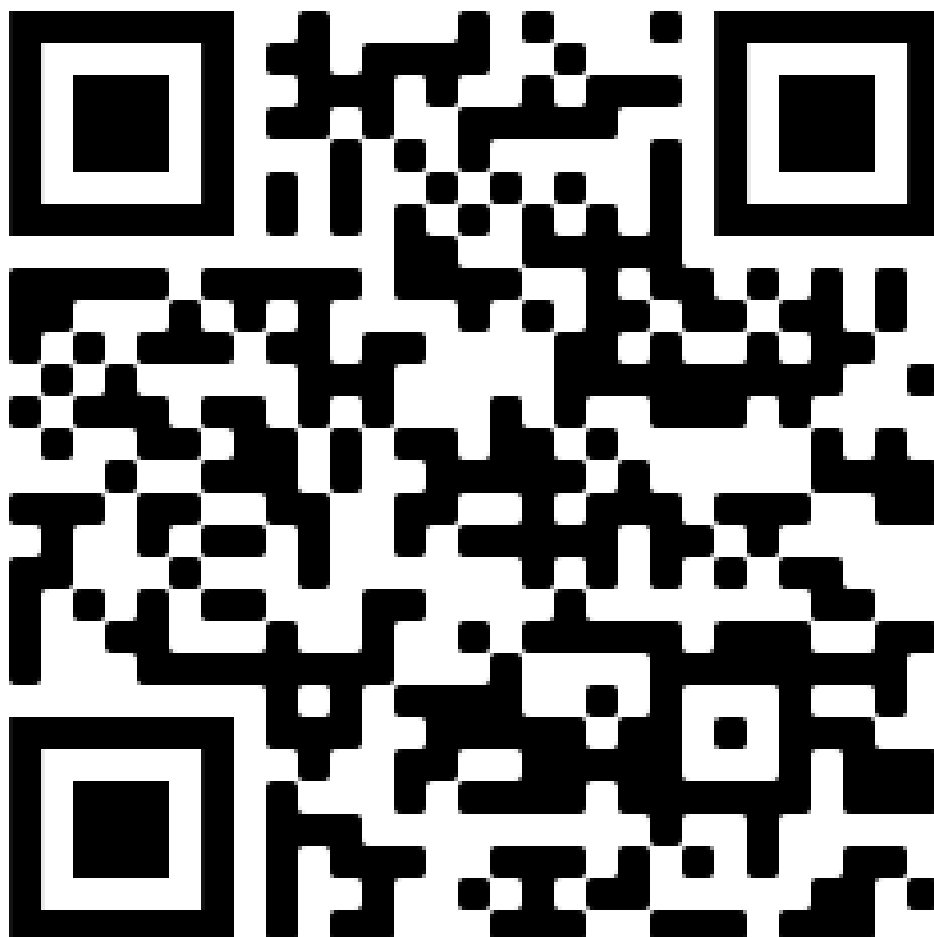
To ti lahko pomaga...Karmen, medicinska sestra, Španija

Vir: partner projekta

3. UGANKA

Navodila

- Natisnite kodo QR. Razrežite jo na štiri dele (ali največ pet).



Rešitev

- ✓ logično mišljenje
- ✓ inovativnost
- ✓ veselje do nadgrajevanja znanja

4. UGANKA

Navodila

- Natisnite šifrirano sporočilo in fotografijo mehanika.
- Pripravite pisemsko ovojnico, kot je prikazano na sliki, in vanjo vstavite fotografijo in sporočilo.
- Za šifrirno kolo:
 - Natisnite dva dela šifrirnega kolesa.
 - Izrežite ju.
 - Manjše kolo postavite na večjega.
 - Spnite ju z razcepko.

Rešitev

- ✓ spretnost z orodjem
- ✓ natančnost
- ✓ organizacijske sposobnosti

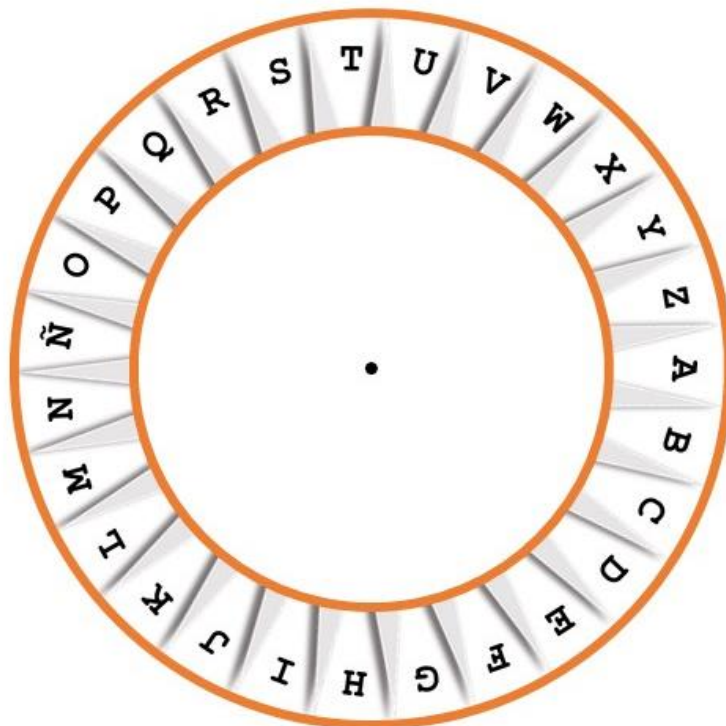
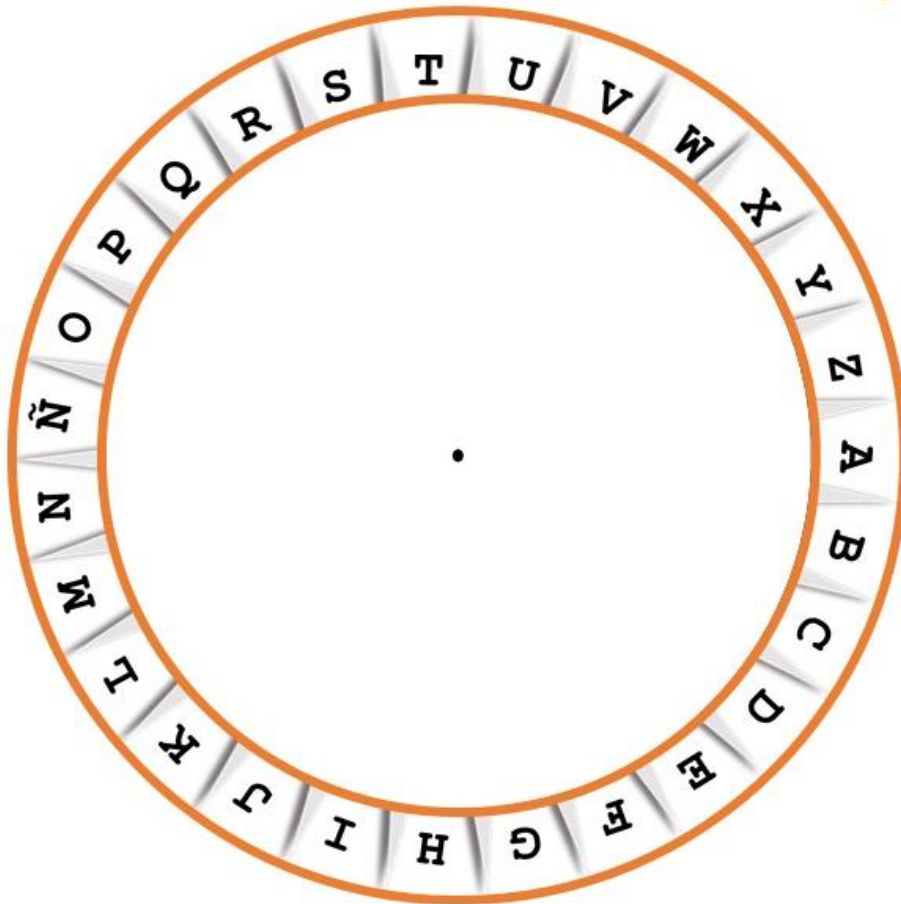
Spoštovani voditelji, spodaj lahko najdete
potrebne informacije o meni:

- ighukefik n fhftbud
- epkpešefik
- fhzpeanpsabicu igfifrefika

Namig: SPAIN = JGPEABP



Vir: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search



5. UGANKA

Navodila

- Natisnite življenjepis.

Rešitev

- ✓ reševanje problemov
- ✓ sposobnost samostojnega dela
- ✓ razumevanje tehnične dokumentacije



O MENI

Izurjeni električar z desetimi leti izkušenj na področjih diagnostike, popravil in inštalacij v stanovanjskih in poslovnih objektih. Vodenje, usposabljanje in mentorstvo mlade delovne sile mi je še zlasti pri srcu. V preteklosti je moje delo med drugim vključevalo: nadgradnje električnih sistemov, inštalacija električnih napeljav v garažah in lopah, namestitve ventilatorjev, masažnih kadi in razsvetljave ter ožičenje celotnih bivalnih objektov

ZNANJA IN VEŠČINE:

- razumevanje tehnične dokumentacije
- samostojnega dela
- sposobnost
- reševanje problemov

SPRACHEN

- ARABŠČINA (MATERNI GOVOREC, C2)
- ANGLEŠČINA (VIŠJA SREDNJA STOPNJA, B2)
- SLOVENŠČINA (ZAČETNA STOPNJA, A2)

Kontakt

Telefon:
678-555-0103

E-pošta:
saidimalik@electrician.com

MALIK SAIDI

ELEKTRIKAR

DELOVNE IZKUŠNJE

Vodja elektro vzdrževanja pri podjetju Azzad Square, Alžirija
oktober 2014–danes

Opravljam vlogo vodje elektro vzdrževalnih del pri podjetju Azzad Square v Alžiriji. Moje naloge vključujejo:

- Pregled električnih komponent za zagotavljanje visoke kakovosti delovanja.
- Vodenje, usposabljanje in mentorstvo članom ekipe za namestitve, vzdrževanje in popravilo stanovanjskih in komercialnih električnih napeljav in opreme.

Električar na terenu pri podjetju Globaltec
januar 2010–oktober 2014

Delo električarja na terenu je vključevalo storitve za posamezne odjemalce in podjetja. Moje vsakdanje naloge so bile naslednje:

- Tolmačenje načrtov in tehnične dokumentacije.
- Vzdrževanje električnih napeljav, kontrolnih enot in razsvetljave.
- Odpravljanje težav električnih krmilnih sistemov.

Električar (vajenec) pri podjetju Alter Energy september 2007–januar 2010

Vsakdanje delo je vključevalo naslednje naloge:

- Raziskovanje in predlaganje energetske učinkovitih rešitev, ki so strankam pomagale prihraniti pri stroških za električno energijo.
- Pomoč pri administrativnih in pisarniških opravilih, vključno z izdajanjem računov, načrtovanjem popravil in pomoč strankam.

IZOBRAZBA

Srednja tehniška šola Houari Mahfoud, Alžirija

Opravišena poklicna matura

Poklicno-izobraževalni center Ecole Winner Software, Alžirija
Oktober 2010

KOMPETENCE

Električni sistemi in krmiljenje	85%
Elektromehanična popravila	75%
Stikala in odklopniki	90%
Tehnična dokumentacija	100%
Inštalacija opreme	80%

6. UGANKA

Navodila

- Potrebujete očala z rdečimi lečami. To lahko storite na več načinov.
 - Lahko jih kupite.
 - Lahko jih ustvarite sami: natisnite spodnjo šablono za okvir očal in jo izrežite. Prilepite rdečo prosojno folijo, ki bo služila kot leče.
 - V aktovko lahko priložite tudi samo kos rdeče prosojne plastične folije.
- Natisnite sporočilo z barvno kodo.
- Natisnite fotografijo.

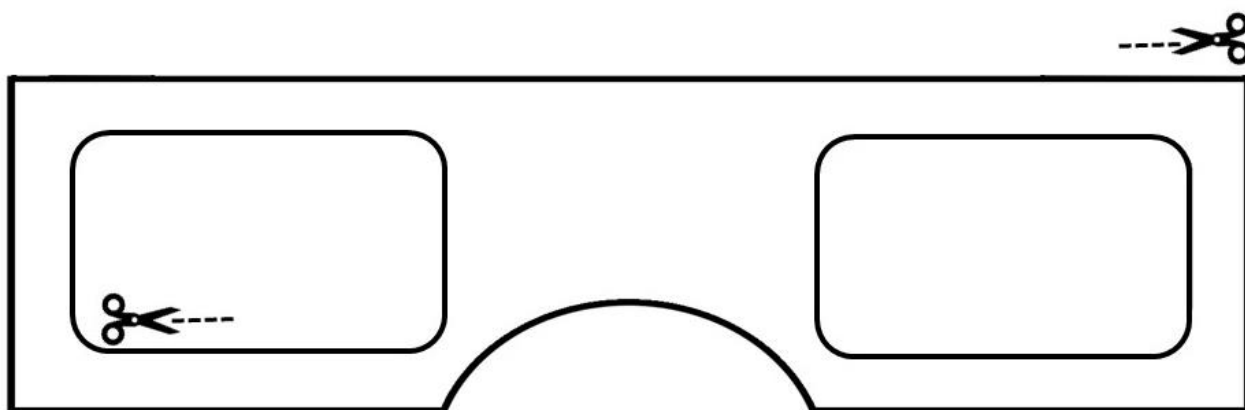
Rešitev

Spoštovani voditelji, počaščen sem, da ste me izbrali.

Vidim, da se tudi vi zavedate, da je strokovnjak s področja gostinstva in turizma pomemben del družbe.

Prepričan sem, da bodo tudi na novem planetu vsem v veliko pomoč moja znanja in veščine: ustvarjalnost, hitro sprejemanje odločitev in sposobnost dela pod pritiskom.

Upam, da bo misija uspešna. Z lepimi pozdravi,
Franko (Rim, Italija)



Vir: <https://openclipart.org/detail/69307/3d-glasses>



Vir fotografije: https://www.freepik.es/foto-gratis/chef-brazos-cruzados-sobre-fondo-blanco_1156843.htm#query=cocinero&position=9&from_view=search

Vir fotografije za ozadje: <https://www.canva.com/>

učLSZESHpO687oUŽHAtšLOtToČZuvZČa6niocUOiVE2zRZtlaŽvLkcPOoJ
5dMi9Žtou1MebrzBlfPJjBJ0is9T,

ppGgobVORčp0k7alčvvšPočv9jRZeKZslžn0HVŽriRnuBsBblČe9NžmV,S0
hbldIM949aS5uS8MrsUicNts1F0teDnPC8KŽ8čLm7zCNheJiNbi9zzMiivb
IOHruaBJlšŽlilč8.99PAGbo6Vž1VoeirdVfifPCPZmC5čB5,Hpt12dP7aSH
Nmm8sseedGSsbOvtČuUdŠšiv1ULvBšibT3HšzLTCČaOš49dvH0e5TTdp
jad0j5t7ehsždP,9žAaA6BddavOPVaDAjEnciteKCŽZ2jAsMtBnlrGoŽskŽO
Do9vS551n8ejj3CTa6kKsžc6rž2sOTVmDp6VMHoVL5AKdsrGob7činAvjs
4včav11R2čšgMuoiLSSsUtnCigHConFJsOPs8tČevuPb4laGŽNuOi8imnZ
n6TFNtDuzhrUkibuiTzhmšKT9ajcprupoiFtmRehzo8OmBsvbuTCreDLZnU
NE4LdpzPeČmzlCbddUdruuvŠgp6žvbpSe4ES.4pnNiilc2ŽdP6alriČč8

PŠŽPCfMEhr4aŠšteNvmSupnšDvrKSiicETčLflc4a1šČnzJG7HtcsiSecUz
m17ZH,TtCdHVdPMaT8j2š7bVRVdozRgAdTLvf8oFosMsInŽKBm0aBdDm
5buČ8nOjočpcvžŠeFM1JmPJJaSdspBlajmeaBjččnnlegOtiO2uČZeZUvcČ
kmfsZh6PteUmR4Na0j2vFM0c3t1evPŽPnBeiOlu3i55žrVklONLZpb5obi7
mmHR0jo0F0j5č7sBm7dovjŠaKNNsglzz0T2njPae8šnšl9saj2af2Žb4ifoČ
ŠenFO0K16vFNOpežNšHčjiiiv6cojnzRe6p:čš6EsužbBpKsfPr7tž4MvJa
FrEsjteauEtIV7nalioRspUrtBvODž,6oNVshNšZŠiOu2t1IMOzr7VloP0PF5
8gPASJLp04ž7rhečLORjGŠAleUžo9mndsMaauZ1kn2jp8čjsegŠv2pšmEO
8ot6mdKLE2sdonflčbišmiatoNžergvj7čZJkip0bsKn13uišVas2lpToizS2gs
sdoT6l3b8Žn97cojsli6Rtpn860d6gž5zeG4UlK2KACalboatčpE9NognUJd
aZB0hptgrIKiž5atgižAkAsZ2MhkULfjsoH0jmhČfm.6šf9PAŽGVf3NUUV
m7LZSnedheaGVTTJŠjN9duFivuZEVz5EMmu6aoKubDgPKc048š0J4Švo

aUNpbŽ5aptf mA,zšFVd1llaI9EvŽMbcČ4dUo1iV5hb7m0NpoiO6ZasnUi9a
FvjN5efaŠEČvSukLNs7pHHeeO4VcKšCjCJnma44M.

kIZKHUirŽl0šKceopDiuNjmJf3oiFfSnp9aoE6MzŽBd2lrbe8aIMZNvDŠ5mE
iFLH2g,DTol9FdcNf5ošcIsCK3NčB9jhŠD8kčlHpDUZTUfNk50246t9

fzzPFČEdorvCaNu1nčDkhOŠožb(IRDticmh1pdč,5šUI9l0KtŽOlaoLAl1pvž
mi7jg2ŽaNČS)

7. UGANKA

- Natisnite preglednico z manjkajočimi črkami.

Rešitev

- ✓ Preglednica z dopolnjenimi rešitvami:

2 PREGLEDNICA

NAZIV	POKLIC	ZNANJA IN VEŠČINE
MALIK	ELEKTRIKAR	• REŠEVANJE PROBLEM[☆]OV • SPOSOBNOST SAMOSTOJNEGA DELA • RAZUMEVANJE TEHNIČNE DOKUMENTACIJE
FRANKO	KUHAR	• USTVARJALNOST • HITRO SPREJEMANJE ODLOČITEV • SPOSOBNOST DELA POD ČASOVNIM PRITISKOM[☆]
HANS	MEHANI [☆] K	• SPRETNOST Z ORODJEM • NATA[☆]ČNOST • ORGANIZACIJSKE SPOSOBNOSTI
KRISTINA	RAČUNALNIKARKA	• LOGIČNO MIŠLJENJE • INOVAT[☆]IVNOST • VESELJE DO NADGRAJEVANJA ZNANJA
KARMEN	MEDICINSKA SESTRA	• VISOKE MORALNE VREDNOTE • EMPATIJA • MEDOSEBNI[☆]DNOSI

Vir: partner projekta

- ✓ Geslo: BRAVO

2 PREGLEDNICA

NAZIV	POKLIC	ZNANJA IN VEŠČINE
M _ _ _ _	_ _ _ _ _ R	• R _ _ _ _ _ ★ _ _ _ V • S _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ • _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ O	_ _ _ _ R	• U _ _ A _ _ _ _ _ • _ _ _ O _ _ _ _ _ O _ _ _ _ _ • _ _ _ B _ _ _ _ _ D _ _ _ _ _ ★ T _ _ _ _
_ A N _	M _ _ N _ _	• _ _ E _ _ _ _ _ _ _ M • N ★ _ _ _ _ _ • _ _ _ Z _ _ _ _ _ _ _ I
_ R _ _ _ N _	_ _ Č _ _ _ _ _ A	• _ _ _ Č _ _ _ _ _ J _ • I _ _ _ _ _ ★ _ _ _ • _ E _ L _ _ _ _ G _ _ _ _ _ N _ _ _
_ A _ _ _ N	_ _ D _ _ _ K _ _ _ _ A	• _ _ _ K _ _ _ _ _ _ R _ _ _ T _ • _ _ P _ _ J _ • _ _ _ _ _ _ ★ _ _ S _

DODATNO GRADIVO ZA TISKANJE

- Kristinina fotografija
- Hansova fotografija
- Hansova posetnica
- Malikova fotografija



Kristinina fotografija

Vir: https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-joven-feliz-que-tiene-idea_7505185.htm#query=chica%20con%20ordenador&position=43&from_view=search

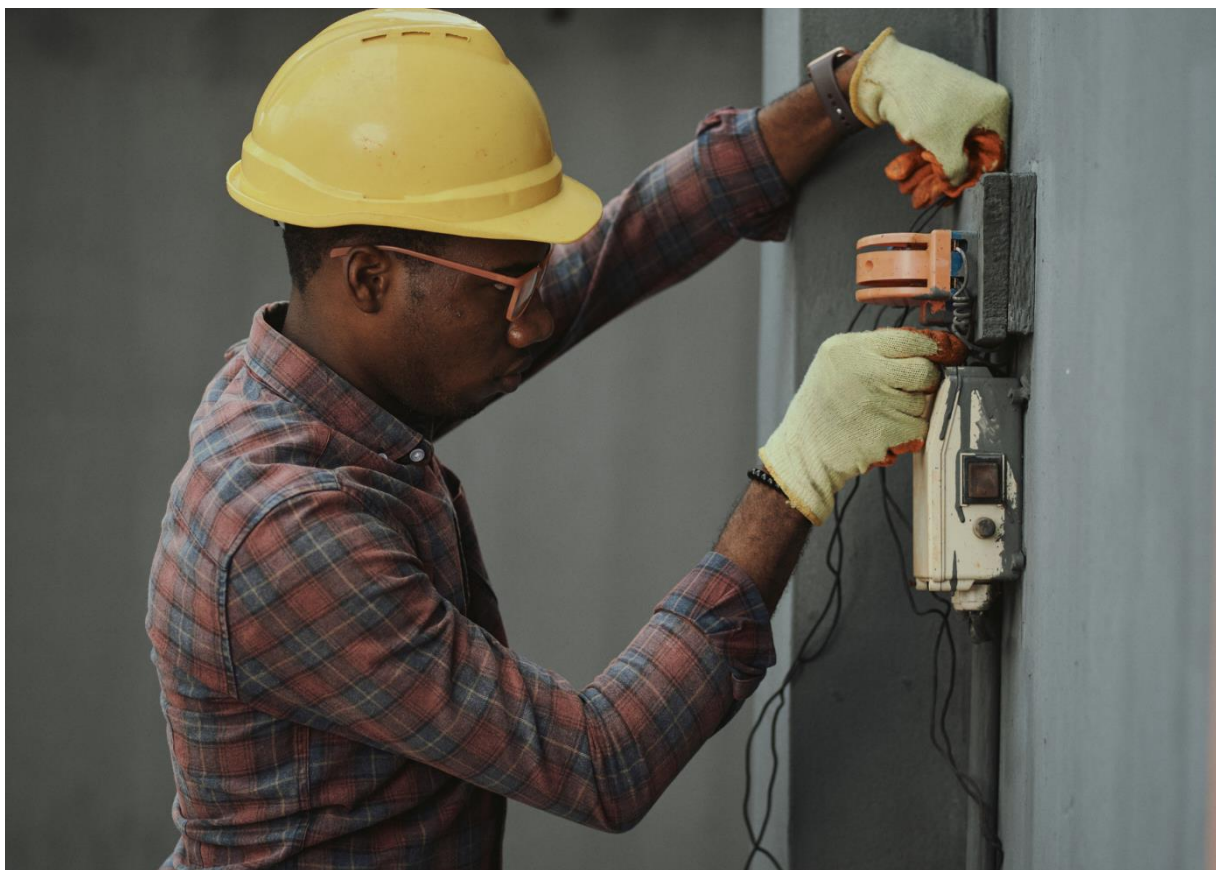


Hans

Vir: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search

		
	HANS SCHMIDT MANAGER ☎ 91-1234-567 🌐 www.schmidt.es ✉ hello@schmidt.es	TANKA S.R.L. 📍 Ikarusallee 26, 30179 Hannover, GERMANY 

Navodila: natisnite jo, prepognite na pol in zlepite, da dobite obojestransko posetnico.



Malikova fotografija

Vir: <https://www.canva.com/>

Escape Stay



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.