



Jak stworzyć filmowy pokój zagadek?

Escape roomy, czyli pokoje zagadek, stały się w ciągu ostatnich kilku lat bardzo popularną formą spędzania wolnego czasu. Niezwykłe scenariusze i serie zagadek, ale także już sama zamknięta, często klaustrofobiczna przestrzeń gry rozpalają wyobraźnię uczestników. Doświadczenia tych w większości komercyjnych pokoi można bardzo łatwo przenieść na rzeczywistość szkolną. W naszym tekście pokażemy, jak wykorzystać formułę pokoju zagadek, by stała się ona przydatna w działaniach realizowanych w ramach projektu Filmoteka Szkolna. Akcja!

W poradniku będziemy się odnosić do przykładu filmowego escape roomu przygotowanego przez nas wspólnie z uczniami **Zespołu Szkół Technicznych w Janowie Lubelskim** jako część ogólnopolskiej rozgrywki Filmowych Gier Miejskich. Cały proces wyglądał następująco.

Dziesięcioro uczniów uczestniczyło łącznie w trzech warsztatach przygotowujących do stworzenia pokoju zagadek w warsztacie samochodowym zaaranżowanym w sali lekcyjnej. Podczas pierwszego warsztatu z animatorem uczniowie poznali zasady tworzenia escape roomu, określili jego tematykę i termin, w którym miała się odbyć zabawa, oraz wybrali film z motywem przewodnim zagadki – *Szybcy i wściekli 7* (tytuł oryg. *Furious Seven*) w reż. Jamesa Wana. Następnie w grupach opracowali zagadki i ustanowili reguły współpracy z animatorem, który czuwał nad pracami poszczególnych grup. Uczniowie podzielili również między grupy obowiązki dotyczące zebrania rekwizytów, wydruku materiałów i plakatów, zaplanowania promocji wydarzenia w szkole, a także ustalenia zasad rekrutacji i czasu gry. Na drugim spotkaniu zgromadzili niezbędne rekwizyty i wyznaczyli termin testu escape roomu. Potem zaprosili uczniów gimnazjum, aby sprawdzić, czy polecenia zadawane w grze są zrozumiałe dla uczestników oraz ile czasu grupa będzie potrzebowała na rozwiązanie zagadek. Po próbnej grze organizatorzy spotkali się po raz trzeci i dokonali kilku zmian w sformułowanych poleceniach oraz ustalili czas gry – po 30 minut dla każdej drużyny. W ostatnim etapie przeprowadzili rekrutację



Filmoteka Szkolna

i przygotowali harmonogram wejść do escape roomu. Wszystkie przygotowania trwały około 1,5 miesiąca.



Zanim ktoś rozpocznie planowanie pracy nad własnym pokojem zagadek, powinien się zastanowić, czy taka formuła będzie odpowiednia do jego potrzeb. By sensownie odpowiedzieć na to pytanie, proponujemy przeczytać nasz poradnik. Podzieliliśmy go na pięć części, bo przygotowanie pokoju można podzielić na pięć etapów. Każdy z nich może zostać zrealizowany albo podczas krótkiego spotkania z uczniami (45-minutowa lekcja), albo w trakcie dłuższej, kilkugodzinnej pracy warsztatowej.

1. Wybór tematu

Działania realizowane w ramach projektu Filmoteka Szkolna. Akcja! są treściowo związane z filmami, dlatego nasz poradnik ograniczamy do tej tematyki. Przygotowując się do gry, nauczyciel może przygotować katalog kilku tematów lub tytułów do wyboru, np. produkcji z pakietu Filmoteka Szkolna albo innych, do których ma dostęp. Jeśli zamiast konkretnego filmu decyduje się na podejście tematyczne (np. na serię filmów o wolności lub cykl o tematyce marynistycznej), dobrze, żeby uczniowie zrozumieli, co łączy filmy i jak można to przedstawić.

Jeżeli nauczyciel postanowi dać uczniom więcej swobody, najprawdopodobniej wybiorą oni filmy współczesne. W takich przypadkach kryterium wyboru jest najczęściej to, czy dany film wywołuje emocje i jak bardzo angażuje uczniów. Do



AKCJA!

Filmoteka Szkolna

nauczyciela należy decyzja, czy praca z wybranym tytułem będzie stanowić dla uczniów wartość dodaną i czy na jego bazie można budować strukturę gry.

By uniknąć problemów związanych z różnicą zdań w trakcie wyboru filmu, proponujemy przyjęcie kilku kryteriów, takich jak: popularność danej produkcji (dzięki czemu zarówno zagadki, jak i sam pokój staną się bardziej zrozumiałe), jej cenzuralność (nie wszystkie treści mogą być pokazane w szkole), wartość artystyczna i techniczna czy w końcu liczba ciekawych motywów i postaci, które przydadzą się w grze. Kryteria te można przedstawić uczniom przed głosowaniem, tak by nie proponowali tytułów zupełnie niepoważnych lub zbyt kontrowersyjnych.

Uczniowie z ZST w Janowie Lubelskim podjęli decyzję metodą burzy mózgów. Każda grupa proponowała tytuł, a następnie wszyscy wspólnie wybrali film, który budzi dużo emocji i jest każdemu dobrze znany. Włączenie uczniów w proces wyboru ma tę zaletę, że bardziej ich angażuje i zapewnia im poczucie decyzyjności, co z kolei zaowocuje lepszą współpracą w przygotowaniu escape roomu.



CEO
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ


FINA


POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym, przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej

2. Wybór zagadek

Twórcy escape roomów wypracowali olbrzymią gamę zagadek, czyli podstawowych elementów składowych tego typu gier. Zagadka to pojedynczy element rozgrywki, który po rozwiązaniu kieruje uczestników w stronę zagadki finałowej. Rozwiązanie wszystkich zagadek jest często niezbędne do ukończenia gry.

Uwaga! W grach tego typu rzadko kiedy uczestnicy są prowadzeni za rękę. Ich zadaniem jest połączenie ze sobą zbieranych informacji i przedmiotów tak, by dotrzeć do finału.

Zagadki można podzielić na kilka podstawowych typów:

– ukrycie

Zadanie polega na odnalezieniu wszystkich schowanych w escape roomie przedmiotów lub informacji, np. słów – ukrytych, ale zapisanych wyrazistym kolorem – tworzących razem zdanie lub ciągu cyfr przydatnych do uzupełnienia równania. Wariacją zagadek tego typu jest wykorzystanie tuszu i światła UV lub np. wykrywacza metalu.

– matematyka

To najczęstszy typ zagadek pojawiających się w pokojach. Może polegać na rozwiązywaniu równania za pomocą podstawionych cyfr zebranych w pokoju lub wykonywaniu zadania tekstowego ukrytego w książce. Często matematyczny wymiar gry jest realizowany z wykorzystaniem rozmaitych kodów i szyfrów, w tym m.in. szyfru Ottendorfa (książkowego), Cezara (przesuwającego) czy szachownicy Polibiusza. Każdy z nich może być bardzo angażującym elementem gry, wymagającym jednocześnie odpowiednich umiejętności matematycznych.

– logika i układanki

Zadania logiczne są bardzo ważnym elementem escape roomów i wymagają od graczy umiejętności łączenia faktów. Mogą dotyczyć np. niedokończonej historii z zagadką, tajemniczych przedmiotów, których przeznaczenie trzeba odgadnąć na podstawie szczątkowych informacji, lub układania puzzli zebranych w pokoju. Każda zagadka tego typu musi mieć niezbędne ramy, stanowiące odpowiedź: planszę na puzzle z zaznaczonymi ramkami, schemat lub odpowiedź dotyczącą oczekiwanego rezultatu.



Filmoteka Szkolna

– współpraca

Uczestnicy biorą udział w grze w grupie. Czasami pojawiają się więc zadania wymagające współpracy kilku osób. Na ogół są to czynności związane z podziałem zadań lub stworzeniem łańcucha wydarzeń niemożliwych bez zaangażowania większej liczby graczy. Może to być np. ułożenie trasy dla spadającej w wybraną stronę kulki lub utworzenie łańcucha trzymających się za dłonie ludzi w celu zamknięcia obwodu i uruchomienia instalacji z następną zagadką. Tego typu zadania wymagają sporo przygotowania technicznego, w związku z tym nie polecamy ich do gier szkolnych.

– zręczność

W pokoju zagadek mogą się także pojawić zadania związane ze zręcznością. Typowe zadanie tego typu to rzut piłką tenisową lub innym obiektem do celu. Po kilku trafieniach odpowiednio obciążony piłkami cel się uruchamia i odsłania odpowiedź. Zadania zręcznościowe mogą ciekawie urozmaicić rozgrywkę i dodać do niej ważny element ruchowy. Podwyższy to zaangażowanie uczestników i utrzyma ich uwagę na grze.

– pojemniki

Część informacji i treści zadań może zostać ukryta lub zamknięta. Często w tym celu wykorzystuje się rozmaite skrzynki, teczki lub szafki. Pokonanie zamknięcia (kłódki, zamka na klucz, kodu, łańcucha, zatrzasku) pozwala na zbudowanie niezbędnego napięcia i ciekawości u graczy.

Uczniowie z ZST w Janowie Lubelskim wykorzystali w swoim escape roomie trzy typy zagadek: ukrycie (klucz do drzwi wyjściowych znajdował się w kasetce), matematykę i pojemniki. Połączenie kilku rodzajów zadań było ciekawsze, np. część kodu do kłódki została zapisana na kartce z równaniem z niewiadomą i ukryta w książce. Cyfra potrzebna do otwarcia kłódki znajdowała się w plastikowym opakowaniu po suplementach, skręconym śrubami, które można było odkręcić jedynie przy użyciu dwóch odpowiednich kluczy. Jeden z nich umieszczono w tekturowej tubie stojącej obok półki z książkami, drugi zaś leżał na podłodze i był przykryty jedną z części samochodowych.

Aby uzyskać ostatnią cyfrę kodu, uczniowie musieli znaleźć hasło do laptopa. Jediną podpowiedzią był wyświetlający się po włączeniu laptopa napis „DATA”.





Filmoteka Szkolna

a hasło zostało zapisane z tyłu zdjęcia pociętego na trzy części. Pierwsza część fotografii leżała w shakerze, druga – pod chodnikiem, trzecia – w ramce na zdjęciu. Po zebraniu wszystkich uczniowie otrzymali hasło.



3. Stworzenie planu gry

Następny krok to stworzenie planu gry. Do połączenia są dwie warstwy: zadania oraz fabuła. Najskuteczniejszą metodą jest wybranie około dziesięciu najciekawszych momentów z filmu lub filmów, na podstawie których tworzymy pokój. Może to być także jeden naczelnny motyw, który stanie się punktem głównym gry. Jeżeli zdecydujemy się na pokazanie jednej wybranej przestrzeni, np. pokoju bohatera lub innego konkretnego pomieszczenia z filmu, to warto dopilnować, aby zagadki nie wykraczały poza tę przestrzeń, jak również o to, aby była ona fabularnie spójna.

Kolejnym krokiem jest dobór zagadek do materiału. Ważne, żeby zagadki logicznie nawiązywały do fabuły filmu. Jeżeli więc chcemy pokazać ucieczkę filmowego Kiera z więzienia, możemy użyć zagrypsowanych wiadomości, które ułatwią mu tę czynność. Gracze będą musieli odkryć na terenie pokoju słownik grypserski. W grze o *Hydrozagadce* uczestnicy mogą otrzymać tajemnicze równanie, którego uzupełnienie (zebranie brakujących fragmentów lub odnalezienie konkretnych cyfr) i rozwiązanie da kombinację otwierającą sejf kryjący tajemnice Profesora. Co istotne, zagadki i fabuła muszą pozostać spójne.



Filmoteka Szkolna

Uwaga! Nie należy łączyć na siłę różnych elementów. Bohaterowie *Rejsu* nie powinni szukać wskazówek przy użyciu latarek UV, bo nie ma to żadnego związku z fabułą filmu.

Scenariusz warto rozpisać graficznie, np. na dużej kartce typu flipchart. Gotowe zadania dobrze jest połączyć wskazówkami lub logicznymi elementami. Może to być ciąg bezpośredni, czyli np. po rozwiązaniu zagadki dostajemy klucz pasujący do zamka pojemnika, w którym gracze odnajdą kolejne zadanie. Takie połączenia stanowią podstawę pokoju zagadek.

Istotne ograniczenie scenariusza stanowi czas, jaki gracze będą mieli na rozwiązanie zagadki. Najczęściej jest to 30–45 minut, a w komfortowych warunkach – 60 minut. W szkole najlepiej sprawdzi się gra 30-minutowa, wpisująca się w rytm lekcji. Powinna ona składać się z 5–7 zagadek połączonych w całość lekkim scenariuszem.

Ważną kwestią jest określenie grupy wiekowej, dla której przygotowujemy scenariusz. Do niej bowiem należy dostosować poziom trudności zadań. Ustalenie długości gry wymaga odpowiednich testów. Najlepszym pomysłem będzie zaproszenie konkretnej grupy, na której sprawdzimy, czy zagadki nie są zbyt trudne i czy odpowiadają możliwościom osób w danym wieku.



W escape roomie w ZST w Janowie Lubelskim została zachowana cała struktura gry. Uczniowie wybrali kilka scen z filmu, na których oparli swoją zagadkę. W poleceniu zawarli informację, że Dominic Toretto, podejrzany o przestępstwo, właśnie wyjechał na pół godziny. W tym czasie drużyna musi znaleźć dowody





Filmoteka Szkolna

zbrodni w jego warsztacie samochodowym. Ławeczka do ćwiczeń i shaker nawiązywały do tego, że bohater dba o formę fizyczną, a narzędzia i elementy samochodów – do głównego tematu filmu, czyli modyfikacji wyścigowych aut.

4. Ułożenie przestrzeni

Kolejnym krokiem jest znalezienie przestrzeni do stworzenia pokoju. Najczęściej w szkole wybiera się klasę lub pomieszczenie techniczne, np. w piwnicy, przy czym dobrze, jeśli nie jest to najładniejsza sala – z uwagi na możliwość drobnych zniszczeń lub zabrudzeń. Pokój należy, w miarę możliwości, oczyścić z elementów niezwiązanych z grą oraz zamknąć wyjście z niego na czas zabawy. Jeżeli opróżnienie wnętrza nie jest możliwe, warto skorzystać z taśmy i wyznaczyć obszar gry lub zasłonić nieistotne części pomieszczenia materiałem.

Do gry potrzeba kilkunastu metrów kwadratowych powierzchni. W środku powinno się znaleźć miejsce zarówno na większe rekwizyty, jak i na te mniejsze – związane z zagadkami. Świetnie nadają się do tego wszelkiego rodzaju szafy, półki, biurka i inne meble, które można przeszukiwać. Samo szukanie wskazówek i informacji jest dla gry kluczowe.

Warto wykorzystać pasujące fabularnie rekwizyty. Mogą to być stroje, przedmioty codziennego użytku, fotosy z filmu czy wspomniane meble. Dodatkowo przestrzeń tworzą pasujące oświetlenie (lub jego brak) oraz dźwięk. W trakcie gry uczestnikom mogą towarzyszyć muzyka filmowa lub odgłosy związane z wybraną sceną (np. dźwięki ulicy).

Uczniowie z ZST w Janowie Lubelskim zaaranżowali szkolną salę lekcyjną (a właściwie pracownię Filmoteki Szkolnej) na warsztat samochodowy. Wystawili ławki i krzesła na korytarz, taśmą malarską oznaczyli na podłodze przestrzeń warsztatu, a następnie przynieśli rekwizyty: laptop, stół, krzesło, regał, książki o różnej tematyce, mały dywanik, ławeczkę do ćwiczeń, maskę, drzwi, koła oraz narzędzia z pracowni technikum samochodowego. Dodatkowo wykorzystali zaplecze sali i zamek w prowadzących do niej drzwiach. Na tablicy suchościeralnej wyświetlony był zegar, który odmierzał czas, jaki drużyna miała na wykonanie zadania.





Filmoteka Szkolna

Mocną stroną uczniów przygotowujących escape room było to, że uczęszczali do różnych szkół: technikum samochodowego, informatycznego i drzewnego. Dzięki temu byli oni w stanie opracować i wykonać wszystkie typy zadań. W tym celu musieli zdobyć dodatkowo kłódki zamykane szyfrowo, mazak fluorescencyjny, latarki oraz zestaw kluczy płaskich oczkowych. Pozostałe przedmioty były do dyspozycji w salach lekcyjnych, np. regał na książki i ławeczkę do ćwiczeń wzięto ze szkolnej siłowni, a narzędzia i części samochodowe – z pracowni.



5. Przeprowadzenie gry

Otworzenie pokoju i rozpoczęcie rozgrywek wymaga wcześniejszej rejestracji uczestników. Najlepszym wyjściem jest stworzenie planu dziennego z rozpiską godzinową. Każda grupa zajmuje wybrany przez siebie i dostępny termin. Po stawieniu się na miejscu grupę wita animator wyjaśniający reguły (dotyczące np. celu i czasu na jego osiągnięcie oraz tego, co jest dozwolone w pokoju). Ograniczenie aktywności graczy do oznaczonych elementów pozwoli uniknąć nieporozumień i zniszczeń mebli czy sprzętów niebiorących udziału w grze. W trakcie samej zabawy animatorzy mogą także pilnować bezpieczeństwa oraz przekazywać podpowiedzi uczestnikom, jeżeli ci zablokują się na którejś z zagadek.

Po przejściu każdej grupy obsługa pokoju musi go zresetować, tzn. ustawić wszystkie zagadki na nowo. Planując działanie pokoju, powinniśmy zarezerwować 5–10 minut na odnowienie całej instalacji. Obsługa nie musi być liczna





Filmoteka Szkolna

(wystarczy 2 lub 3 uczniów), jednak żeby w grze wzięło udział więcej osób, potrzeba dodatkowego czasu lub większej liczby równoległe działających pokoi.

Na etapie projektowania escape roomu należy uwzględnić koszty wynikające ze stworzenia dodatkowych pokoi. Jeżeli nie zostaną wykorzystane szczególnie zaawansowane technologie ani unikatowe przedmioty, zwiększenie liczby dostępnych jednocześnie gier nie będzie trudne. Jeśli chodzi o samą strukturę gry, liczba pokoi może być dowolna. Ograniczeniami będą jedynie przestrzeń, dostępny sprzęt oraz konieczność zapewnienia obsługi.

Jeżeli czas i środki nie pozwalają na stworzenie większej liczby pomieszczeń, pozostaje wydłużenie działania pokoju. W ciągu jednego dnia grę może przejść około 8 grup, czyli – przy założeniu, że zespoły biorące w niej udział liczą do 7 osób – 56 uczestników.

Uczniowie z ZST w Janowie Lubelskim zrekrutowali do escape roomu 7 drużyn liczących po 4 osoby. Następnie ustalili godziny wejścia dla każdej grupy, dodali czas potrzebny na zresetowanie pokoju i wywiesili harmonogram gry na korytarzach. Każda drużyna miała 30 minut na rozwiązanie zagadki. Rozgrywki międzyklasowe trwały w godzinach 8.00–15.00. Nauczyciel czuwający nad przebiegiem gry dokonał wpisów w dziennikach, aby pozostałe osoby prowadzące zajęcia wiedziały, że o danej godzinie uczniowie są zwolnieni z lekcji. To ważny element komunikacji i współpracy z innymi nauczycielami. Gra wywoływała dużo pozytywnych emocji i nie zniechęcała nawet tych drużyn, którym zabrakło czasu na samodzielne rozwiązanie wszystkich zagadek.

