

Escape room w pudełku

Choć sam system edukacyjny w głównych założeniach nie zmienia się od ponad dwustu lat, to jednak na szczęście możemy zaobserwować zmiany w sposobie nauczania. Jedną z ważniejszych zmian w ostatnich dekadach jest coraz mocniejszy nacisk na naukę przez doświadczenie. Zaś inspiracje edukatorzy w tej dziedzinie potrafią czerpać z różnych źródeł m.in. tych służących głównie ciekawemu spędzeniu wolnego czasu.

Piotr Siłka

nauczyciel geografii, Akademię Liceum Ogólnokształcące „Przymat”

Escape room, czy też jak pewnie wolą językoznawcy, pokoje zagadek, są jednym z największych trendów w rozrywce ostatnich lat. Dzięki stronie lock.me możemy dowiedzieć się, że w naszym kraju jest prawie 500 miejsc, gdzie uczestnicy mogą zmierzyć się z zagadkami i czasem. Jest to jednak aktywność droga i jednorazowa. Nic zatem dziwnego, że także edukatorzy zainteresowali się tym pomysłem i zaczęli tworzyć edukacyjne pokoje zagadek. Jednak ze względów technicznych nie jest łatwe przeprowadzanie takiego projektu i dlatego chciałem zaprezentować alternatywę dla tego typu rozrywki, a także pokazać na przykładzie, jak mogą wyglądać tzw. *escape boxes*, czyli pudełka z zagadkami.

Pudełkowe pokoje zagadek

Warto także wspomnieć, jak wydawcy gier planszowych zaczęli wydawać pudełkowe i książkowe wersje tej aktywności. Obecnie na rynku istnieje już kilka serii takich gier, gdzie kolejne pudełka to po prostu odrębne historie umieszczone w różnych okresach historii lub całkowicie fikcyjnych światach.

Warto wspomnieć trzy najpopularniejsze produkty. Pierwszą serię rozpoczęło wydawnictwo Rebel pod nazwą „Unlock”. Tutaj do rozgrywki niezbędny jest telefon z zainstalowaną dedykowaną aplikacją, co dla jednych może być zaletą, a dla innych wadą. Aplikacja służy do wpisywania rozwiązań poszczególnych zagadek i odmierzenia czasu. Inne wydawnictwo - Galakta wydaje swoją serię pod tytułem „Exit”. Tutaj nie jest potrzebna aplikacja, ponieważ twórcy umieścili rozwiązania na kartach i innych elementach będących w pudełku. Co ciekawe, niektóre z tych elementów trzeba zniszczyć, aby otrzymać rozwiązanie zagadek, stąd część gier jest jednorazowa. Z kolei wydawnictwo Fox Games wydaje swoje gry pod hasłem „Escape Room” i są one chyba najbardziej przyjazne



dla początkujących poszukiwaczy przygód, gdyż wszystko co niezbędne do rozgrywki znajduje się na kartach.

Warto też wspomnieć o książkowych wersjach pokoju zagadek. Dla niektórych dużym plusem będzie fakt, że na pierwszym tle jest fabuła, która co jakiś czas jest przerywana zagadkami. Wydawnictwo Egmont już wydało kilkanaście książek w ramach serii „Escape Quest”. Geografom polecam zajrzeć szczególnie do pierwszego tomu, czyli „Poszukiwacze Zaginionego Skarbu”.

Wspomniany Fox Games wydaje obecnie dwie serie. Pierwszą tworzoną przez zagranicznych autorów pod wspólnym tytułem „Dziennik – Interaktywna Gra książkowa”, a drugą opracowaną przez polskich autorów, czyli „Dziennik: Zagadkowa Podróż”. Polecam szczególnie pierwszą część stworzoną przez rodzimych twórców (z czerwoną okładką), gdyż bohaterowie przeżywają przygody, odwiedzając różne zakątki świata.

Wspominam o tych wszystkich tytułach, bo po pierwsze mogą one być rozegrane na spokojnie w domu i nawet jednoosobowo. Po drugie, często są obecne na rynku wtórnym i można je zakupić za naprawdę niewielkie pieniądze, zdecydowanie mniejsze niż wizyta w prawdziwym pokoju zagadek. Po trzecie, mogą być inspiracją do tworzenia własnych pomysłów, jak było w moim przypadku.

Poza wyżej wspomnianymi tytułami dużą pomocą był dla mnie udział w projekcie „Createamity: employability skills through portable escape quests”. Był to kurs finansowany w ramach programu Erasmus+, gdzie w ciągu tygodnia poznawaliśmy tajniki tworzenia pokoi zagadek. Jednym zaś z rezultatów projektów było stworzenie z kilkoma uczestnikami własnego pokoju z zagadkami, ale składającego się z niewielu elementów. Dodatkowym wyzwaniem była kompaktowość stworzonego pomysłu, bo miało się on zmieścić w niedużym pudle. Dzięki temu można było ten pokój rozkładać w różnych miejscach. To doświadczenie utwierdziło mnie w przekonaniu, że nie potrzeba zbyt wielu elementów, aby stworzyć tego typu aktywność i że w ogóle jest to możliwe.