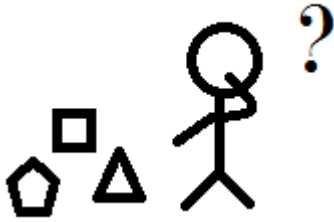


Razdelitev vlog pred izvajanjem sobe pobega Let 329

ČRNA SKUPINA

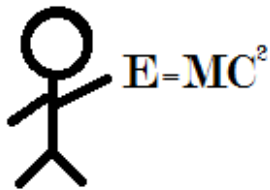


1. **Mislec** je po navadi oseba, na katerega se soigralci obrnejo ko ne vejo kako naj sestavijo različne uganke v sobi pobega. Oseba je dobra v reševanju ugank, logičnemu razmišljanju in matematiki in je oseba, ki ji ostali člani ekipe zaupajo pri sklepih. Dober mislec naj z iskalcem preveri, da imajo vse potrebne informacije za pravilen odgovor. Ostale člane ekipe naj motivira, da dajo svojo idejo kako bi rešili določeno uganke. Ime člana _____



2. **Iskalec ali iskalka** je oseba ki preišče prostor, v katerem so igralci zaprti. Vsi sestavni deli, ki nam omogočajo napredovanje so izključno v učilnici (zato ne brskaj po kabinetih). Iskalec mora zato temeljito pregledati učilnico. Pri reševanju ugank ima iskalec prav tako enako pomembno vlogo kot mislec, saj išče sestavne dele uganke. Dober iskalec ali iskalka naj omeni vse kar je odkril/-a tudi stvari, ki v danem trenutku še niso dosti logične za najdbo rešitve

Ime člana _____



3. **Profesionalec** je oseba, ki ima nekaj specifična znanja ali spretnosti, ki pa splošne uganke v sobah pobega niso potrebne. Zato rešitev ugank rad(-a) zakomplicira in išče preveč kompleksno rešitev, ki pa ni prava. Najboljše kar profesionalc lahko naredi je, da preda uganke kakemu drugemu članu ekipe in mu s svojim znanjem pomaga pri reševanju uganke.

Ime člana _____

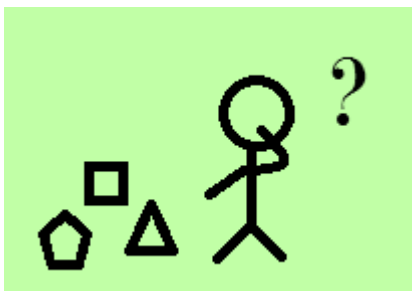


4. **Menedžer** igra ključno vlogo v uspešnosti ekipe pri pobegu iz sobe. Koordinira ekipo, tako da članom ekipe razdeli različne naloge, s tem da kot skupina čim prej rešijo nalogo. Prispevke posameznih članom skupine mora znati sprejeti, presoditi in združiti tako, le ti skupaj tvorijo rešitev posamezne uganke.

Ime člana _____

Vsi člani skupine naj bodo oblečeni v črne majice.

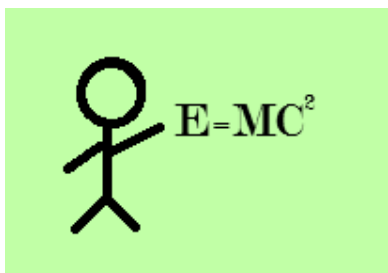
ZELENA SKUPINA



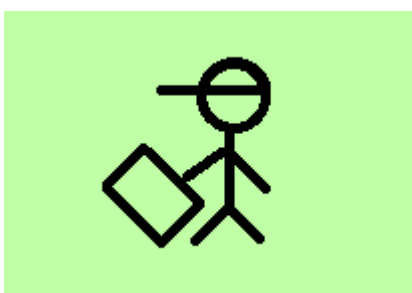
1. **Mislec** je po navadi oseba, na katerega se soigralci obrnejo ko ne vejo kako naj sestavijo različne uganke v sobi pobega. Oseba je dobra v reševanju uganek, logičnemu razmišljanju in matematiki in je oseba, ki ji ostali člani ekipe zaupajo pri sklepih. Dober mislec naj z iskalcem preveri, da imajo vse potrebne informacije za pravičen odgovor. Ostale člane ekipe naj motivira, da dajo svojo idejo kako bi rešili določeno uganke. Ime člana _____



2. **Iskalec ali iskalka** je oseba ki preišče prostor, v katerem so igralci zaprti. Vsi sestavni deli, ki nam omogočajo napredovanje so izključno v učilnici (zato ne brskaj po kabinetih). Iskalec mora zato temeljito pregledati učilnico. Pri reševanju uganek ima iskalec prav tako enako pomembno vlogo kot mislec, saj išče sestavne dele uganke. Dober iskalec ali iskalka naj omeni vse kar je odkril/-a tudi stvari, ki v danem trenutku še niso dosti logične za najdbo rešitve. Ime člana _____



3. **Profesionalec** je oseba, ki ima nekaj specifična znanja ali spretnosti, ki pa splošne uganke v sobah pobega niso potrebne. Zato rešitev uganek rad(-a) zakomplicira in išče preveč kompleksno rešitev, ki pa ni prava. Najboljše kar profesionalc lahko naredi je, da preda uganke kakemu drugemu članu ekipe in mu s svojim znanjem pomaga pri reševanju uganke. Ime člana _____

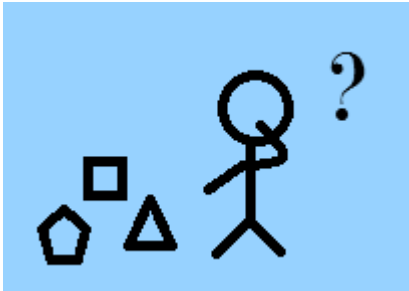


4. **Menedžer** igra ključno vlogo v uspešnosti ekipe pri pobegu iz sobe. Koordinira ekipo, tako da članom ekipe razdeli različne naloge, s tem da kot skupina čim prej rešijo nalogo. Prispevke posameznih članom skupine mora znati sprejeti, presoditi in združiti tako, le ti skupaj tvorijo rešitev posamezne uganke.

Ime člana _____

Vsi člani skupine naj bodo oblečeni v **zelene majice**.

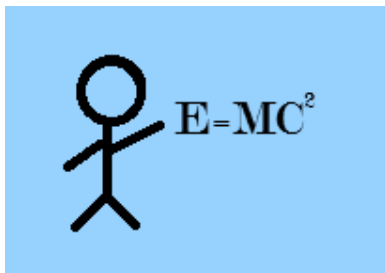
MODRA SKUPINA



1. **Mislec** je po navadi oseba, na katerega se soigralci obrnejo ko ne vejo kako naj sestavijo različne uganke v sobi pobega. Oseba je dobra v reševanju uganek, logičnemu razmišljanju in matematiki in je oseba, ki ji ostali člani ekipe zaupajo pri sklepih. Dober mislec naj z iskalcem preveri, da imajo vse potrebne informacije za pravilen odgovor. Ostale člane ekipe naj motivira, da dajo svojo idejo kako bi rešili določeno uganke. Ime člana _____

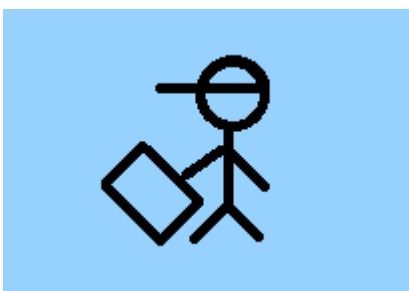


2. **Iskalec ali iskalka** je oseba ki preišče prostor, v katerem so igralci zaprti. Vsi sestavni deli, ki nam omogočajo napredovanje so izključno v učilnici (zato ne brskaj po kabinetih). Iskalec mora zato temeljito pregledati učilnico. Pri reševanju uganek ima iskalec prav tako enako pomembno vlogo kot mislec, saj išče sestavne dele uganke. Dober iskalec ali iskalka naj omeni vse kar je odkril/-a tudi stvari, ki v danem trenutku še niso dosti logične za najdbo rešitve. Ime člana _____



3. **Profesionalec** je oseba, ki ima nekaj specifična znanja ali spretnosti, ki pa splošne uganke v sobah pobega niso potrebne. Zato rešitev uganek rad(-a) zakomplicira in išče preveč kompleksno rešitev, ki pa ni prava. Najboljše kar profesionalc lahko naredi je, da preda uganke kakemu drugemu članu ekipe in mu s svojim znanjem pomaga pri reševanju uganke.

Ime člana _____



4. **Menedžer** igra ključno vlogo v uspešnosti ekipe pri pobegu iz sobe. Koordinira ekipo, tako da članom ekipe razdeli različne naloge, s tem da kot skupina čim prej rešijo nalogo. Prispevke posameznih članom skupine mora znati sprejeti, presoditi in združiti tako, le ti skupaj tvorijo rešitev posamezne uganke.

Ime člana _____

Vsi člani skupine naj bodo oblečeni v **modre majice**.



Snemalec ima vlogo posneti najbolj zanimive prizore iz ure pobega, pri čemer mora izbrano ekipo posneti v ključnih trenutkih (od vstopa v prostor, do reševanja ugank in zaključka naloge). Pri tem mora paziti na snemanje z različnih zornih kotov. Člane ekipe ne sme ovirati ali jim sugerirati pri reševanju nalog. Na koncu mora vse prizore zmontirati v kratek in zanimiv film (dolga od 1 do 3 minute)



Novinar ima vlogo da udeležence pred začetkom intervjuja o njihovih pričakovanih glede sobe pobega. Ob koncu lahko ali posname s snemalcem kratek intervju z različnimi člani različnih ekip in zmontira video posnetek ali naredi spletni anketni vprašalnik in anketira ob koncu vse udeležence, nato pa naredi analizo ankete.



Sodnik ima vlogo merjenja časa in upoštevanja pravil igre vseh članov skupine (uporaba svojih mobilnih naprav ali kakih drugih pripomočkov kot v samem prostoru ni dovoljena). Sodnik prav tako skrbi za prikaz odštevalnika časa in ga sproži 30 minutno odštevanje takoj ob vstopu učencev v razredu. Vsaka ekipa ima možnost dveh dodatnih namigov v primeru, da se pri določenem delu naloge preveč zamudijo (10 min brez napredka). Namiga nikakor ne povesta konkretne rešitve. Na koncu sodnik zabeleži čas rešene naloge in seznani vse ekipe z uvrstitvijo.

Vir:

<http://www.mysteryroomnyc.com/escape-room-roles/> 31. 5. 2018