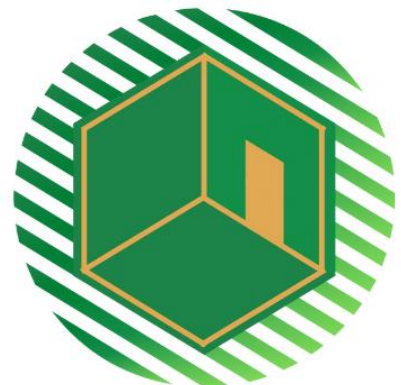


ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 2

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:
ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟΥ
ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ 1:
ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ
ΟΙΝΟΠΟΙΕΙΟ

Αριθμός έργου : 2020-2-CY02-KA205-001870

AGRO



EDUGAMES

ΕΤΑΙΡΟΙ

O Citizens In Power (CIP) είναι ένας ανεξάρτητος μη κερδοσκοπικός, μη κυβερνητικός οργανισμός. Ο CIP στοχεύει στην ανάπτυξη διαφόρων κλάδων της επιχειρηματικότητας, της εκπαίδευσης και του δημοκρατικού διαλόγου στην Κύπρο και στο εξωτερικό. Για την επίτευξη αυτών των στόχων, ο CIP έχει δημιουργήσει μια συνεχή συνεργασία με την πλειοψηφία των κυπριακών κορυφαίων πανεπιστημίων, ΜΚΟ και ερευνητικών οργανισμών στην Κύπρο, ειδικά για την ανάπτυξη καινοτόμων έργων και διεθνών εκπαιδευτικών εργαστηρίων ή σεμιναρίων καθώς και για την ανάπτυξη παιδαγωγικού εκπαιδευτικού υλικού, χρησιμοποιώντας κυρίως διαδικτυακές πλατφόρμες και άλλες τεχνολογικές καινοτομίες.

Ιστότοπος: <https://www.citizensinpower.org/>

Η εταιρία **Challedu πρωτοπορεί** σε νέα μοντέλα μάθησης, ένταξης και συμμετοχής. Η ομάδα της αποτελείται από εκπαιδευτικούς, δασκάλους, εμπειρογνώμονες, σχεδιαστές παιχνιδιών και σχεδιάζει παιγνιώδεις εμπειρίες και παιχνίδια με σκοπό να μετατρέψει κάθε δραστηριότητα σε μια ακαταμάχητη εμπειρία. Ο σκοπός είναι να ξεκλειδώσει τη μετασχηματιστική δύναμη των ανθρώπων κάνοντάς τους να αναζητούν και να επιλύουν περίπλοκα προβλήματα, να είναι τολμηροί, εφευρετικοί και οραματιστές. Η δουλειά μας ενισχύει επίσης τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, τη συμπερίληψη και την ενσυναίσθηση.

Ιστότοπος: <http://challedu.com/>

Η **Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o.** είναι μια ιδιωτική μη κερδοσκοπική εταιρεία (που βρίσκεται στη διαδικασία να γίνει ΜΚΟ) η οποία ειδικεύεται στην παροχή συμβουλευτικών γεωργικών υπηρεσιών, ενισχύοντας το επιχειρηματικό πνεύμα στις αγροτικές περιοχές και προωθώντας τη γενικότερη αγροτική ανάπτυξη. Ο κύριος στόχος της εταιρείας είναι να βελτιώσει τα προς το ζην των κατοίκων των αγροτικών περιοχών, προσφέροντάς τους τις καλύτερες και πιο επαγγελματικές και εξατομικευμένες συμβουλές στον τομέα της γεωργίας, καθώς και μια ποικιλία προγραμμάτων κατάρτισης και υλικού σχετικών με τους αγροτικούς φορείς σε θέματα προστασίας του περιβάλλοντος, βιωσιμότητας, ασφάλειας των τροφίμων, πράσινης ανάπτυξης, περμακουλτούρας, κοινωνικής καλλιέργειας, κλπ.

Ιστότοπος: <https://farm-advisory.eu/en/>

Ο **DRAMBLYS** είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που βρίσκεται στην Ισπανία και ασχολείται με την προώθηση της κοινωνικής καινοτομίας. Στον DRAMBLYS συνδυάζουμε την κοινωνιολογική φαντασία και την έρευνα με την κοινωνική δημιουργικότητα και τον σχεδιασμό με σκοπό να προσεγγίσουμε, να εξερευνήσουμε και να καινοτομήσουμε λύσεις που συμβάλλουν στην αειφόρο ανάπτυξη. Τα κύρια προγράμματα και οι τομείς ειδίκευσής μας περιλαμβάνουν τα εξής: σχεδιασμός και αξιολόγηση προγραμμάτων, οπτικοποίηση δεδομένων και σχεδιασμός, ανάπτυξη και διαχείριση κοινωνικής καινοτομίας. Στον DRAMBLYS ο στόχος είναι να διευκολυνθούν οι δημιουργικοί διάλογοι και να συνδημιουργηθούν βιώσιμες εναλλακτικές λύσεις έτσι ώστε να δώσουν έμπνευση στους νέους κοινωνικούς επιχειρηματίες και ηγέτες κοινοτήτων καθώς και να προωθήσουν βιώσιμους τρόπους ζωής.

Ιστότοπος: <https://dramblys.org/>

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΕΠΙΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΟΝ ΙΣΤΟΤΟΠΟ <http://agroedugames.com/>



**CITIZENS
IN POWER**

challedu
inclusion | games | education



EDUGAMES



Σενάριο Δωματίου Απόδρασης 1:

“Απόδραση από το Οινοποιείο”

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
Πλαίσιο:	2
Στόχος του Δωματίου Απόδρασης	2
Ομάδα στόχος	2
ΒΗΜΑ 1: Η ιδέα του Δωματίου Απόδρασης	3
Σενάριο	3
Παιχνίδι	3
ΒΗΜΑ 2: Προετοιμασία υλικού	4
Διάταξη Δωματίου	4
Εγκατάσταση σκηνικού	4
Προετοιμασία και επαναφορά δωματίου	5
Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης	5
1ος γρίφος	5
2ος γρίφος	6
3ος γρίφος	8
ΤΕΛΟΣ	10
Απαραίτητο υλικό	10
Υλικό προς εκτύπωση	10
Υλικό που προστίθεται	11
Λίστα επανεκκίνησης	12
ΒΗΜΑ 3: Παίζοντας στο Δωμάτιο Απόδρασης	13
Εισαγωγή στο παιχνίδι	13
Υποδείξεις	14
Έναρξη του παιχνιδιού	14
Η Πορεία του παιχνιδιού	14
Ερωτήσεις απολογισμού	15
Γνώμη των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών;	15



Εισαγωγή

Πλαίσιο:

Το έργο "Agro_EduGames" θα παρέχει στις οργανώσεις νεολαίας και στους εργαζόμενους/εκπαιδευτ(ρι)ές στον τομέα της νεολαίας κατάλληλα και σύγχρονα εκπαιδευτικά εργαλεία για την αγροτική επιχειρηματικότητα, τα οποία παράλληλα θα λαμβάνουν υπόψη όλες τις σύγχρονες ψηφιακές δυνατότητες και τις καινοτόμες εκπαιδευτικές διαδικασίες που είναι σε θέση να ενισχύσουν την απορρόφηση των σχετικών γνώσεων, λειτουργώντας ως εκ τούτου ως ο κύριος καταλύτης για την έμπνευση, τη "δέσμευση, τη σύνδεση και την ενδυνάμωση των νέων" για την εφαρμογή της αγροτικής επιχειρηματικότητας.

Στόχος του Δωματίου Απόδρασης

Στόχος αυτού του Δωματίου Απόδρασης είναι η προώθηση της αγροτικής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων, η παροχή πληροφοριών σχετικά με τις δυνατότητες αυτοαπασχόλησης μέσω της αγροτικής επιχειρηματικότητας, η παρουσίαση χρήσιμων εργαλείων για τη λειτουργία μιας αγροτικής επιχείρησης κ. λπ. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης θα αποκτήσουν επίσης συγκεκριμένες γνώσεις και δεξιότητες χρήσιμες για τα γεωργικά τους εγχειρήματα. Αυτό θα γίνει μέσω του περιεχομένου του Δωματίου σε στοιχεία, δοκιμασίες και γρίφους.

Επιπλέον, αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης έχει ως στόχο να δώσει την ευκαιρία στους παίκτ(ρι)ες να γνωρίσουν την αγροτική επιχειρηματικότητα και τις εγκαταστάσεις οινοποίησης γενικότερα. Αυτό περιλαμβάνει:

- πώς λειτουργούν τα οινοποιεία,
- ποια εργαλεία, εξοπλισμός και μέθοδοι μπορεί να βρεθούν ή/και να χρησιμοποιηθούν κατά τη διαδικασία οινοποίησης- και
- γενικές πληροφορίες σχετικά με την οινοποίηση.



Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι στόχοι ενός Δωματίου Απόδρασης είναι πάνω απ' όλα η διασκέδαση. Ωστόσο, τα Δωμάτια Απόδρασης μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδευτικό επίπεδο. Στην περίπτωση αυτή, οι εργασίες και οι γρίφοι κατά τη διάρκεια ενός Δωματίου Απόδρασης μπορούν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να αυξήσουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον τους γύρω από ένα θέμα, όπως η αγροτική επιχειρηματικότητα. Ως εκ τούτου, ο χρόνος απολογισμού με τους συμμετέχοντες είναι απαραίτητος για τη συζήτηση του περιεχομένου και της παιδαγωγικής του παιχνιδιού.

Ομάδα στόχος

Ηλικία: 18-35 χρονών

Μέγεθος ομάδας: 2-5 άτομα

Επάγγελμα ή τρέχον επίπεδο απασχόλησης: Οινοποιοί, αγρότες και νέοι επιχειρηματίες στον κλάδο της οινοποιίας.



ΒΗΜΑ 1: Η ιδέα του Δωματίου Απόδρασης

Σενάριο

Είστε οινοποιοί, καλλιεργείτε και συλλέγετε σταφύλια και στη συνέχεια τα αποθηκεύετε σε μια αποθήκη στο οινοποιείο σας. Η σημερινή σοδειά ήταν μεγάλη, οπότε είναι αργά το βράδυ και είστε έτοιμοι να κλειδώσετε την πόρτα της αποθήκης και να φύγετε, ακριβώς όταν κλείνει η πόρτα πίσω σας. Ξαφνικά, θυμάστε ότι υπάρχει μόνο ένα σετ κλειδιών, αυτό που χρησιμοποιήθηκε για να ανοίξει η πόρτα και πλέον έχει μείνει έξω. Ο μόνος δυνατός τρόπος διαφυγής από την αποθήκη είναι η εισαγωγή του τετραψήφιου PIN στην ηλεκτρονική κλειδαριά δίπλα στην πόρτα, η οποία ανοίγει την πόρτα. Για να βρείτε το PIN, εσείς και οι συνάδελφοί σας οινοποιοί πρέπει να λύσετε μια σειρά από γρίφους που βασίζονται σε στοιχεία που θα βρείτε στην αποθήκη του οινοποιείου.

Προσοχή! Δοκιμάζοντας τα κρασιά μπορεί να ζαλιστείτε και να μην μπορείτε να ξεφύγετε!

Σύντομη περιγραφή της ιστορίας του οινοποιείου:

Το Οινοποιείο "Το Χρυσό Σταφύλι" διαθέτει περίπου 247 εκτάρια ιδιόκτητων αμπελώνων, που βρίσκονται σε υψόμετρο έως και 1.350 μέτρα. Σε αυτούς τους παραδοσιακούς αμπελώνες κυριαρχεί η τοπική ποικιλία "Μαύρο Αμπελίσμο", ενώ σε μικρότερα τεμάχια συναντάται η τοπική ποικιλία Ξυνιστέρι.

Κύριοι στόχοι του οινοποιείου είναι η έρευνα και η αναβίωση της παραμελημένης και υποτιμημένης παραδοσιακής κυπριακής ποικιλίας Μαύρο Αμπελίσμο, καθώς και η αναγέννηση και διατήρηση των παραδοσιακών αμπελώνων της περιοχής του Φαρμακά, που μετράνε αιώνες ζωής και αποτελούν μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς της Κύπρου. Οι αμπελώνες βρίσκονται πάνω από 130 χρόνια στις απότομες πλαγιές των βουνών της Πιτσιλιάς. Ο μοναδικός συνδυασμός παλαιωμένων αμπελώνων σε μεγάλα υψόμετρα, έδαφους πλούσιου σε ανόργανα άλατα, και οι παραδοσιακές τεχνικές οινοποίησης και αμπελοκαλλιέργειας, οδηγεί σε ποιοτικά κρασιά με ιδιαίτερο χαρακτήρα και πολυπλοκότητα. Έχουμε συνειδητοποιήσει τη δύναμη και την αξία αυτής της απίστευτης και μοναδικής ποικιλίας σταφυλιών και διαθέτουμε 5 ετικέτες από την ποικιλία Μαύρο Αμπελίσμο. Στο "The Golden Grape Winery", η παράδοση και η επιστημονική γνώση χρησιμοποιούνται τόσο στον αμπελώνα όσο και στη διαδικασία οινοποίησης, η εμπειρία μοιράζεται μεταξύ των αμπελουργών, των οινοποιών και των αποσταγματοποιών της περιοχής. Η ηλικία, το μεγάλο υψόμετρο, η κλίση και η σύσταση του εδάφους, καθώς και οι συνεχείς πειραματισμοί στον αμπελώνα μας έχουν ως αποτέλεσμα τα υπέροχα κρασιά που παράγονται στο οινοποιείο Αγία Ειρήνη.

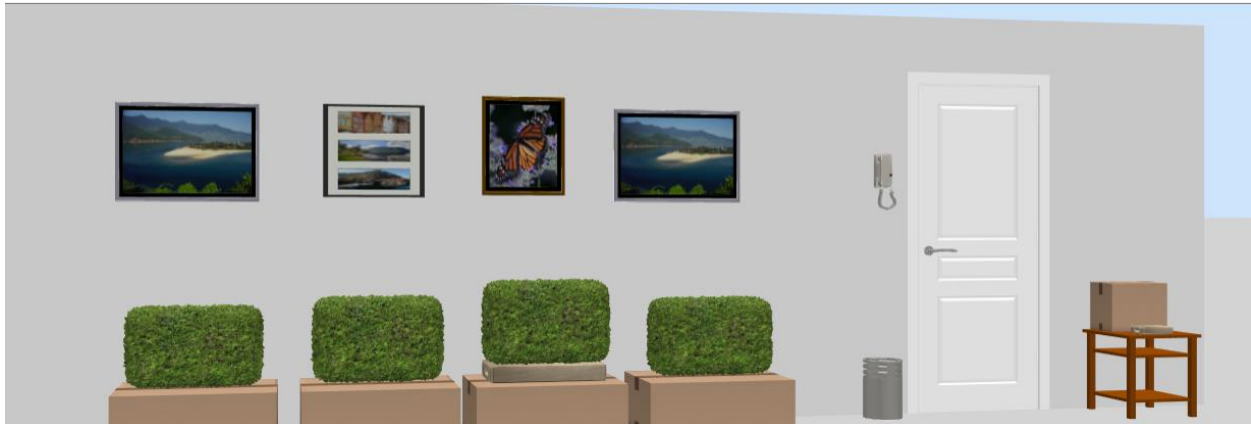
Παιχνίδι

Ως ομάδα, πρέπει να υποδυθείτε τους/τις οινοποιούς που έχουν κλειδωθεί και εγκλωβιστεί στην αποθήκη και καλείστε να βρείτε το PIN για να δραπετεύσετε! Θα πρέπει να βιαστείτε όμως- η αποθήκη λειτουργεί επίσης ως ψυγείο υψηλής υγρασίας και διατηρεί τα σταφύλια δροσερά στους 4°C. Η λειτουργία αυτή ξεκινά σε 45 λεπτά. Αν μείνετε εκεί μέσα, αυτό πιθανόν να επηρεάσει την υγεία σας και να εκθέσει το ανοσοποιητικό σας σύστημα σε κρουολόγημα και τη γρίπη. Βιαστείτε! Βρείτε τα κλειδιά και δραπετεύστε πριν το ψυγείο σας αρρωστήσει.



ΒΗΜΑ 2: Προετοιμασία υλικού

Διάταξη Δωματίου



(Λάβετε υπόψη ότι η παραπάνω εικόνα αποτελεί μια πρόταση. Τα αντικείμενα που εμφανίζονται σε αυτήν εικόνα σχετίζονται με το σενάριο, γρίφους και στοιχεία του παρόντος Δωματίου Απόδρασης).

Εγκατάσταση σκηνικού

Η ιστορία διαδραματίζεται στο σήμερα, στην αποθήκη του "The Golden Grape Winery".

- Πρέπει να υπάρχουν 4 μεγάλα κουτιά με (ψεύτικα) σταφύλια, για να δίνεται η αίσθηση ότι το δωμάτιο ανήκει σε οινοποιείο.
- Στους τοίχους (πάνω από τα 4 μεγάλα κουτιά), πρέπει να υπάρχουν 4 εικόνες που σχετίζονται με το οινοποιείο (στοιχείο 2.2, στοιχείο 2.3, στοιχείο 2.4, στοιχείο 2.5).
 - Βεβαιωθείτε ότι οι εικόνες αυτές τοποθετούνται με τυχαία σειρά.
- Δίπλα στην πόρτα, στην αριστερή πλευρά, υπάρχει ένα κλειδωμένο τηλέφωνο που είναι τοποθετημένο στον τοίχο (κλειδωμένο με 6ψήφιο PIN). Αυτό θα λειτουργήσει ως η ηλεκτρονική συσκευή που θα απελευθερώσει την κλειδαριά της πόρτας και θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να αποδράσουν στο τέλος του παιχνιδιού.
- Ακριβώς κάτω από το κλειδωμένο τηλέφωνο (στο πάτωμα), υπάρχει ένας κάδος απορριμμάτων γεμάτος με σκουπίδια.
 - Τοποθετείστε εντός του κάδου το στοιχείο 2. 2.
- Στην άλλη πλευρά της πόρτας (δεξιά), υπάρχει ένα μικρό τραπέζι.
 - Στο τραπέζι πρέπει να υπάρχει ένα κλειδωμένο κουτί με κλειδαριά που ανοίγει με κλειδί. Μέσα στο κουτί πρέπει να υπάρχει ένα χαρτί που υποδεικνύει τις λειτουργίες του ψυγείου/αποθηκευτικού χώρου (στοιχείο 2.1).
 - Ακριβώς δίπλα στο κλειδωμένο κουτί, υπάρχουν 4 κλειδιά. Βεβαιωθείτε ότι τα κλειδιά είναι καλά κολλημένα στην επιφάνεια του τραπεζιού.
- Σε ένα από τα 4 μεγάλα κουτιά, κάτω από τα σταφύλια, υπάρχει ένα μικρότερο κουτί κλειδωμένο με 4ψήφια κλειδαριά.
 - Μέσα στο κουτί πρέπει να υπάρχει ένα κείμενο με κενά που λείπουν (στοιχείο 2. 1).

Η ιδέα είναι να εισέλθουν οι συμμετέχοντες/ουσες στην αποθήκη όπου αποθηκεύονται τα σταφύλια μετά τη συγκομιδή. Το οινοποιείο είναι πολύ διάσημο, γι' αυτό φροντίστε να είναι τακτοποιημένος ο χώρος. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ό,τι θα ταίριαζε σε έναν τέτοιο χώρο, όπως ποτήρια κρασιού (πλαστικά για να διασφαλιστεί η ανθεκτικότητα),



μπουκάλια κρασιού, ανοιχτήρια κρασιού, κατσαβίδια (παρακαλώ, αν προσθέσετε τέτοια εργαλεία, φροντίστε πρώτα να εγγυηθείτε την ασφάλεια των συμμετεχόντων).

Προετοιμασία και επαναφορά δωματίου

Απαιτείται χρόνος προετοιμασίας (περίπου 30 λεπτά) και επαναφοράς (περίπου 30 λεπτά) στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού για την εγκατάσταση και την αποθήκευση όλου του εξοπλισμού.

Η οργάνωση της αίθουσας και οι οδηγίες μπορούν να βοηθήσουν τον συντονιστή / τη συντονίστρια του παιχνιδιού κατά την εκτέλεση αυτών των βημάτων.

Ελέγξτε τη λίστα επαναφοράς



Για να αποφύγετε τυχόν ανεπιθύμητα γεγονότα, συνιστάται να καταμετράτε πάντα τον εξοπλισμό / υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του Δωματίου Απόδρασης στο τέλος κάθε παιχνιδιού και να ελέγχετε την κατάστασή τους, δηλαδή το αν μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν ή πρέπει να αντικατασταθούν. Είναι πιθανό οι παίκτη(ρι)ες να έχουν σημειώσει πάνω στο υλικό ή να έχουν κρατήσει στοιχεία στις τσέπες τους, οπότε βεβαιωθείτε ότι όλα έχουν αποκατασταθεί και είναι χρησιμοποιήσιμα.

Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης

1^{ος} γρίφος

Στη δεξιά πλευρά της πόρτας, υπάρχει ένα κλειδωμένο κουτί. Το πρώτο πράγμα που θα κάνουν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες είναι να προσπαθήσουν να βρουν το κλειδί που το ανοίγει.

Πάνω στο κουτί πρέπει να υπάρχει ένα χειρόγραφο σημείωμα που να αναφέρει:

Σημείωση 1.1 ↓

**Το κλειδί για ένα καλό
κρασί είναι τα αμπέλια να
εκτίθενται πάντα και
επαρκώς στον ήλιο.**

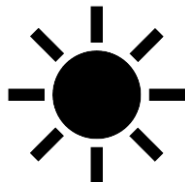
Δίπλα στο κουτί, υπάρχουν 4 πλήκτρα σχεδόν πανομοιότυπα. Ωστόσο, μόνο ένα από αυτά τα κλειδιά ανοίγει το κουτί.

Τα τέσσερα κλειδιά πρέπει να είναι καλά κολλημένα στην επιφάνεια του τραπεζιού και ακριβώς από κάτω πρέπει να υπάρχει μια 2η σημείωση (Σημείωση 1. 2).

Βεβαιωθείτε ότι κάθε κλειδί είναι κολλημένο καλά και ακριβώς πάνω από κάθε σύμβολο, με τρόπο που να καθιστά σαφές ότι το πρώτο κλειδί σχετίζεται με το σύμβολο των βουνών, το δεύτερο κλειδί σχετίζεται με το σύμβολο του ήλιου κ.ο.κ.



Σημείωση 1.2 ↓



ΠΡΟΣΟΧΗ:

Εάν επιλέξετε λάθος κλειδί, χάνετε 10 λεπτά από τον συνολικό σας χρόνο.
3 λανθασμένα κλειδιά θα έχουν ως αποτέλεσμα την απώλεια 30 λεπτών.
Βεβαιωθείτε ότι έχετε πάρει το σωστό κλειδί, το οποίο δεν θα μειώσει το συνολικό σας χρόνο.

2^{ος} γρίφος

Όταν ανοίξει το κουτί από την πρώτη διαδικασία, οι συμμετέχοντες/ουσες θα βρουν ένα χαρτί (στοιχείο 2.1). Στο χαρτί αυτό αναφέρονται οι 4 διαφορετικές λειτουργίες του ψυγείου (αυτόματη απόψυξη, ψύξη, διανομέας νερού και σφραγίσματα πόρτας/μαγνητικό σφράγισμα). Αυτά τα τέσσερα τμήματα είναι ενδείξεις σε συνδυασμό με το στοιχείο 2.2, το στοιχείο 2.3, το στοιχείο 2.4 και το στοιχείο 2.5.

Στοιχείο 2.1 ↓

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΨΥΓΕΙΟΥ

ΨΥΓΕΙΟ: είναι ένας εξοπλισμός που χρησιμοποιείται για τη διατήρηση της φρεσκάδας των τροφίμων.

1. ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΑΠΟΨΥΞΗ

- Χρονοδιακόπτης απόψυξης** –είναι σαν ρολόι. Προχωρά συνεχώς 24 ώρες την ημέρα
- Θερμαντήρας απόψυξης** – είναι παρόμοιος με τους καυστήρες μιας ηλεκτρικής κουζίνας
- Θερμοστάτης απόψυξης** – η διαδικασία τερματίζεται είτε μετά το χρονικό διάστημα που καθορίζεται στο χρονοδιακόπτη

2. ΨΥΞΗ

- Συμπιεστής** –είναι το μοτέρ ή ο κινητήρας του συστήματος ψύξης
- Συμπυκνωτής** –είναι μια σειρά από σωλήνες με πτερύγια προσαρτημένα σε αυτούς, παρόμοια με το ψυγείο.
- Σύστημα μέτρησης (Τριχοειδής σωλήνας)** – ελέγχει την πίεση και τη ροή του ψυκτικού μέσου καθώς εισέρχεται στον εξατμιστή.
- Εξατμιστής** –βρίσκεται πάντα στο εσωτερικό του ψυγείου, συνήθως στο εσωτερικό του καταψύκτη
- Έλεγχος θερμοκρασίας** – όλα τα ψυγεία διαθέτουν θερμοστάτη για τη διατήρηση της κατάλληλης θερμοκρασίας.
- Φωτισμός** – ο διακόπτης - ο οποίος είναι συνήθως ένα λευκό κουμπί τοποθετημένο στο εσωτερικό του ψυγείου κοντά στην πόρτα.
- Παγομηχανή** – τα συστήματα αυτά έχουν δύο βασικά λειτουργικά εξαρτήματα: την ίδια την παγομηχανή και τη βαλβίδα πλήρωσης νερού.

3. ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ ΝΕΡΟΥ

- ΣΦΡΑΓΙΣΜΑΤΑ ΠΟΡΤΑΣ /ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΣΦΡΑΓΙΣΜΑ** – Όλες οι πόρτες του ψυγείου έχουν ένα σφράγισμα - ένα λάστιχο που μοιάζει με φλάντζα και είναι προσαρτημένο στην πόρτα.
 - Κλειδώνουν πάντα αυτόματα μόλις κλείσουν οι πόρτες.
 - Για να ξεκλειδώσετε την πόρτα, χρησιμοποιήστε το **σετ κλειδιών** που συνοδεύει το ψυγείο ή πληκτρολογήστε τον κωδικό **PIN** που σας παρέχει ο κατασκευαστής.



Πίσω από το στοιχείο 2.2, το στοιχείο 2.3, το στοιχείο 2.4 και το στοιχείο 2.5, το άτομο που θα στήσει το δωμάτιο απόδρασης πρέπει να σχεδιάσει/κολλήσει 4 σύμβολα, καθώς κάθε πινακίδα αντιπροσωπεύει 1 από τις τέσσερις λειτουργίες του ψυγείου. Τα τέσσερα σύμβολα και η σωστή τους απεικονίζονται παρακάτω, δίπλα σε κάθε εικόνα.

Παράδειγμα: Το στοιχείο 2.2 πρέπει να έχει στο πίσω μέρος το σύμβολο χιονονιφάδας που αντιπροσωπεύει την αυτόματη λειτουργία απόψυξης. Και ούτω καθεξής.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει τις εικόνες στον τοίχο με τυχαία σειρά και όχι με την προκαθορισμένη σειρά.

Στοιχείο 2.2↓



Στοιχείο 2.3↓





Στοιχείο 2.4↓



Στοιχείο 2.5↓



Μόλις οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες συνειδητοποιήσουν ότι πρέπει να αλλάξουν τη σειρά των εικόνων, θα συνειδητοποιήσουν επίσης τη σημασία των κουκκίδων που προβάλλονται σε κάθε εικόνα. Το στοιχείο 2.2 έχει μία (**1**) κουκκίδα, το στοιχείο 2.3 έχει τρεις (**3**) κουκκίδες, το στοιχείο 2.4 έχει πέντε (**5**) κουκκίδες και το στοιχείο 2.5 δεν έχει καμία (**0**) κουκκίδα. Αυτοί οι τέσσερις αριθμοί μοιάζουν με το υψόμετρο που αναπτύσσονται οι αμπελώνες στην περιοχή του Φαρμακά. Αυτός ο αριθμός (**1350**) είναι ένας κωδικός PIN που ξεκλειδώνει το κλειδωμένο κουτί που βρίσκεται κάτω από τα σταφύλια στα τέσσερα μεγάλα κουτιά ακριβώς κάτω από τις εικόνες (στοιχείο 2.2, στοιχείο 2.3, στοιχείο 2.4, στοιχείο 2.5)

3^{ος} γρίφος

Όταν ανοίξει το κουτί, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα βρουν την 3η αποστολή τους. Το κουτί περιέχει ένα χαρτί (στοιχείο 3.1) με ένα κείμενο σχετικά με τους πέντε παράγοντες που επηρεάζουν την ποιότητα του κρασιού. Από το κείμενο λείπουν 6 λέξεις.



Στοιχείο 3.1↓

Πέντε παράγοντες που επηρεάζουν την ποιότητα του κρασιού

Η γνώση είναι δύναμη σε όλες τις πτυχές της ζωής, και αυτό περιλαμβάνει και την οινοποίηση. Πριν ξεκινήσετε να φτιάχνετε οποιοδήποτε είδος κρασιού, θα πρέπει να κατανοήσετε τους παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα των προσπαθειών σας. Όταν αφιερώνετε χρόνο για να μάθετε τουλάχιστον μερικούς από τους παράγοντες που τους επηρεάζουν, αυξάνετε τις πιθανότητες επιτυχίας όσον αφορά το, τη διαύγεια και τη συνολική ποιότητα της παρτίδας κρασιού σας. Για να ξεκινήσετε την εκπαίδευσή σας σε αυτό το θέμα, σας προσφέρουμε πέντε παράγοντες που επηρεάζουν την ποιότητα του κρασιού στις ακόλουθες λεπτομέρειες.

1. Επίπεδο ωρίμανσης των σταφυλιών

Το πόσο ώριμα είναι τα σταφύλια θα επηρεάσει το και το επίπεδο οξύτητάς τους. Όσο πιο προχωρημένη είναι η διαδικασία καλλιέργειας των σταφυλιών, τόσο πιο γλυκό είναι το κρασί, αλλά τόσο χαμηλότερο είναι το επίπεδο οξύτητας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, όταν χρησιμοποιείτε αυτά τα σταφύλια, θα πρέπει να οξύνετε τεχνητά το κρασί σας για να εξασφαλίσετε τη σωστή γεύση.

2. Ψυχρή εμβάπτιση

Η ψυχρή εμβάπτιση επιτρέπει στους φλοιούς των σταφυλιών να παραμείνουν σε επαφή με το γλεύκος χωρίς να ενθαρρύνει τη ζύμωση και συμβαίνει πριν από την ανάπτυξη αλκοόλης στο κρασί. Επίσης, η ψυχρή εμβάπτιση ενθαρρύνει την ανάπτυξη πλούσιου χρώματος καθώς και την ιδανική για το κρασί που προορίζεται χωρίς πικρές τανίνες. Ο χρόνος εκχύλισης είναι το χρονικό διάστημα που οι φλούδες των σταφυλιών παραμένουν μαζί με το γλεύκος.

3. Θερμοκρασίες ζύμωσης

Ένα άλλο στοιχείο που επηρεάζει το χρώμα και τη γεύση του κρασιού είναι η θερμοκρασία ζύμωσης. Οι ψυχρότερες θερμοκρασίες ζύμωσης που δεν υπερβαίνουν τους 50°C είναι ιδανικές για ροζέ και λευκούς οίνους, ενώ οι θερμότερες θερμοκρασίες ζύμωσης μεταξύ 80°C και 100°C είναι κατάλληλες για τους ερυθρούς οίνους. Δεδομένου ότι κάθε τύπος κρασιού χρειάζεται

Οι λέξεις αυτές είναι γραμμένες σε μικρά κομμάτια χαρτιού και αποτελούν το στοιχείο 3.2, το οποίο πρέπει να πεταχτεί στον κάδο απορριμμάτων από τον/την συντονιστή/συντονίστρια του παιχνιδιού πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.

Αυτό το στοιχείο πρέπει να ετοιμαστεί επί τόπου από τον συντονιστή/συντονιστή παιχνιδιού (ή το άτομο που στήνει το Δωμάτιο Απόδρασης)

Στοιχείο 3.2↓

γεύση	γλυκύτητα	φρουτώδες	μαγιά	οξυγόνο	φελλός
2	4	7	1	3	0

Πίσω από κάθε κομμάτι χαρτί πρέπει να αναγράφεται ο αριθμός που αντιστοιχεί στη λέξη όπως φαίνεται παραπάνω. Αυτό σημαίνει ότι στην πίσω πλευρά του χαρτιού που γράφεται η λέξη "γεύση", πρέπει επίσης να γραφτεί ο αριθμός "2", και ούτω καθεξής.



Αυτοί οι έξι αριθμοί είναι το 6ψήφιο PIN (**247130**) που ξεκλειδώνει το smartphone δίπλα στην πόρτα (ή αλλιώς ηλεκτρονική συσκευή κλειδώματος) που τους επιτρέπει να αποδράσουν από το δωμάτιο.

Στην πραγματικότητα, ο αριθμός αυτός είναι δύο αριθμοί. Ο πρώτος αριθμός είναι 247, δηλαδή τα εκτάρια αμπελώνων που διαθέτει το "The Golden Grape Winery". Ο δεύτερος αριθμός είναι 130 και είναι η ηλικία αυτών των αμπελώνων. Και οι δύο αριθμοί πρέπει να δηλωθούν σαφώς στους συμμετέχοντες από τον συντονιστή παιχνιδιού πριν εισέλθουν στην αίθουσα, στο σενάριο.

ΤΕΛΟΣ

Αφού βρεθούν όλα τα στοιχεία και λυθούν οι γρίφοι, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα πρέπει να είναι σε θέση να εισάγουν το 6ψήφιο PIN στο smartphone που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της πόρτας. Όταν το τηλέφωνο ξεκλειδωθεί, βεβαιωθείτε ότι εμφανίζεται η παρακάτω φωτογραφία (Εικόνα. Τελική) που δείχνει ότι έχουν ξεφύγει από την αποθήκη και είναι ελεύθεροι να επιστρέψουν στους αμπελώνες!

Εικόνα.Τελική↓



Απαραίτητο υλικό

Υλικό προς εκτύπωση

Ελέγξτε τον [ιστότοπο του έργου](#) για όλα τα στοιχεία που πρέπει να εκτυπωθούν.

Θα πρέπει να βρείτε και να εκτυπώσετε τα ακόλουθα έγγραφα:

- Σημείωση1.1
- Σημείωση1.2
- Στοιχείο2.1
- Στοιχείο2.2
- Στοιχείο2.3
- Στοιχείο2.4
- Στοιχείο2.5
- Στοιχείο3.1



(Η σειρά των στοιχείων είναι η σειρά με την οποία εμφανίζονται τα αντικείμενα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού)

Υλικό που προστίθεται

- Ένα μικρό τραπέζι
- Ένα κουτί κλειδωμένο που έχει **κλειδαριά**
- 3 πρόσθετα κλειδιά για τη κλειδαριά
- Διαφανής ταινία
- Ένα smartphone (κλειδωμένο: PIN **247130**)
- 4 μεγάλα κουτιά (100cm X 50cm)
- Ψεύτικα σταφύλια για να τοποθετηθούν στα 4 μεγάλα κουτιά.
- 1 μικρότερη θυρίδα κλειδωμένη με κλειδαριά 4 ψηφίων (PIN **1350**).
- Ένας κάδος απορριμμάτων.



ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Συνιστούμε την παροχή δύο εκτυπωμένων εκδόσεων όλων των υποστηρικτικών στοιχείων του παιχνιδιού.
- Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε ένα γραφείο, ένα φορητό υπολογιστή, ένα smartphone, μια κρεμάστρα με ένα παλτό πάνω της και ένα συρτάρι που ήδη έχετε. Δεν χρειάζεται να αγοράσετε καινούργιο εξοπλισμό μόνο για το δωμάτιο.
- Όλα τα στοιχεία έχουν σχεδιαστεί για έγχρωμη εκτύπωση.
- Οι διαστάσεις των στηριγμάτων είναι επίσης σημαντικές. Πάνω απ' όλα, εκτυπώστε σε A4, επιλέγοντας την παράμετρο "Πραγματικό μέγεθος" και ΟΧΙ "Προσαρμογή". Ορισμένες ενδείξεις μπορεί να χρειαστεί να κοπούν, να διπλωθούν. . .
- Τα έγγραφα μπορούν ενδεχομένως να πλαστικοποιηθούν για να εγγραφούν τη διάρκεια ζωής τους μεταξύ των συνεδριών Δωματίου Απόδρασης. Ωστόσο, η απόδοση θα είναι λιγότερο ρεαλιστική.
- Προσοχή, όταν εγκαθιστάτε τη ζώνη του παιχνιδιού: βεβαιωθείτε ότι θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τις σωστές ενδείξεις.
- Μπορεί να είναι διασκεδαστικό για τους παίκτες να μπερδεύονται με ορισμένα αντικείμενα και να νομίζουν ότι είναι στοιχεία. Παρ' όλα αυτά, καλό είναι να αφαιρείτε τα βιβλία με σελιδοδείκτες που εξέχουν για να μην τα ενοχλούν (σημειώσεις, σελιδοδείκτες κ. λπ.). Αν αυτό είναι πολύ περιοριστικό, ο συντονιστής/συντονίστρια του παιχνιδιού μπορεί επίσης να ειδοποιήσει τους παίκτες καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται και καθώς δεν πρέπει να αγγίζουν. Λάβετε υπόψη ότι οι επαναλαμβανόμενες διακοπές μπορεί να θέσουν σε κίνδυνο την εμπύθιση των παικτών.
- Οι παίκτες δεν χρειάζεται να μετακινούν βαριά φορτία, είναι δυνατόν να χρησιμοποιούν ελαφριά έπιπλα, καρτσάκια, πουφ, μικρές καρέκλες, υφάσματα...



Λίστα επανεκκίνησης

- Τοποθετήστε το στοιχείο 2.1 πίσω στο κουτί του
- Κλειδώστε το κουτί και τοποθετήστε το κλειδί του με ταινία στη θέση του πάνω από το σύμβολο του ήλιου στην δραστηριότητα 1.
- Τοποθετήστε το στοιχείο 2.2, το στοιχείο 2.3, το στοιχείο 2.4 και το στοιχείο 2.5 πίσω στον τοίχο.
- Τοποθετήστε το στοιχείο 3.1 πίσω στη συσκευασία του και βεβαιωθείτε ότι έχετε κλειδώσει την 4ψήφια κλειδαριά και επαναφέρετε το PIN του.
- Πετάξτε το στοιχείο 3.2 πίσω στον κάδο απορριμμάτων.
- Κλειδώστε το smartphone.



ΒΗΜΑ 3: Παίζοντας στο Δωμάτιο Απόδρασης

Ο ρόλος του/της Συντονιστή/Συντονίστριας Παιχνιδιού

- Προετοιμάστε όλα τα μέσα του παιχνιδιού, φτιάξτε την αίθουσα και, στη συνέχεια, τοποθετήστε τα στη θέση τους,
- Καλωσορίστε τους παίκτες και βάλτε τους στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από το παιχνίδι,
- Ακολουθήστε το παιχνίδι για να τους βοηθήσετε, να τους δώσετε στοιχεία ή συμβουλές,
- Μόλις τελειώσει η αποστολή, ο/η συντονιστής/συντονίστρια του παιχνιδιού είναι εδώ για να ενημερώσει τους παίκτες ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Στο χώρο του παιχνιδιού, συμβουλεύουμε ο συντονιστής παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελίσσονται ανεξάρτητα και ίσως να μπαίνουν λιγότερο στον πειρασμό να ζητούν στοιχεία ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του συντονιστή παιχνιδιού.

Εισαγωγή στο παιχνίδι

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και ως συντονιστής/συντονίστρια του παιχνιδιού πρέπει να συστηθείτε και να εξηγήσετε τον ρόλο σας. Ο συντονιστής παιχνιδιού είναι εδώ σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες χρειάζονται βοήθεια ή χάνονται στο παιχνίδι.

Εξηγήστε το σενάριο αν εξακολουθούν να έχουν κάποιες ερωτήσεις και εξηγήστε σχετικά με το χρονόμετρο:

1. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αν έχουν ήδη παίξει ένα Δωμάτιο Απόδρασης και αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των Δωμάτιο Απόδρασης.
2. Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:
 - Μείνετε εντός της καθορισμένης περιοχής παιχνιδιού στο πάτωμα, εκτός εάν κάποιο από τα στοιχεία σας καλεί να φύγετε. Σε αυτή την περίπτωση, μόνο ο νεότερος παίκτης μπορεί να αποχωρήσει.
 - Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε σωματική βία, μόνο ψυχική δύναμη. Και κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο ψηλά, οπότε δεν χρειάζεται να σκαρφαλώνετε σε έπιπλα.
 - Κάθε στοιχείο χρησιμοποιείται μόνο μία φορά.
 - Θυμηθείτε να εξηγείτε στους άλλους παίκτες τι κάνετε και να ακούτε ο ένας τον άλλον.
 - Μη διστάσετε να κατανέμετε τις δραστηριότητες.
 - Και τέλος, μην ξεχνάτε να διατηρείτε την ψυχραιμία σας και να διασκεδάσετε!



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Είναι πάντα προτιμότερο να δίνετε τις οδηγίες και τις συμβουλές επιτυχίας εκτός του χώρου παιχνιδιού, ιδανικά σε μια ήσυχη γωνιά όπου οι παίκτες μπορούν να καθίσουν και να ακούσουν προσεκτικά τον/την συντονιστή/συντονίστρια παιχνιδιού.

Υποδείξεις

1. "Έχε το πρόσωπό σου στραμμένο στον **ήλιο** και δεν θα δεις ποτέ τις σκιές"
2. "Επιτρέψτε μου απλώς να αναγνωρίσω ότι η **λειτουργία** ενός ψυγείου δεν είναι μόνο να διατηρεί τα σταφύλια δροσερά"
3. "Ξέρω ότι είναι απλώς ανθρώπινη φύση να χρειάζεται χρόνος για να συνδέσει κανείς τις **τελείες**"
4. "Το καλό κρασί είναι ένας από τους πιο σημαντικούς **παράγοντες** για να ξεφύγεις από αυτό το δωμάτιο"

Έναρξη του παιχνιδιού

Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγίες είναι σαφείς για όλους τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες και όταν επιβεβαιώσουν, οδηγήστε τους στην αίθουσα και εκκινήστε το χρονόμετρο. Το παιχνίδι θα πρέπει να διαρκεί 45 λεπτά:



▶ 45 λεπτά

Η Πορεία του παιχνιδιού



Συγχαρητήρια!

Συγχαρητήρια, δείξατε καλό ομαδικό πνεύμα! Συλλέγοντας όλα τα έγγραφα και βρίσκοντας όλα τα στοιχεία, καταφέρατε να βρείτε το PIN που ξεκλειδώνει την πόρτα της αποθήκης και σας οδηγεί στην ελευθερία σας. Σας ευχαριστώ πολύ για την εξαιρετικά πολύτιμη βοήθειά σας, η αποθήκη ήταν πολύ κοντά στο να ξεκινήσει τη λειτουργία ψύξης που μειώνει τη θερμοκρασία στους 4°C. Μπορείτε να ζησετε για να δείτε μια άλλη μέρα!



Δυστυχώς, δεν καταφέρατε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας εγκαίρως. . . Η λειτουργία ψύξης του αποθηκευτικού χώρου έχει ήδη ξεκινήσει και η θερμοκρασία πλησιάζει σιγά-σιγά τους 4°C. Είναι η ιδέα μου ή έχει λίγο κρύο εδώ μέσα; Ας ελπίσουμε ότι θα μπορέσετε να βγείτε αύριο το πρωί, όταν η πρωινή βάρδια θα ανοίξει την αποθήκη. Ήσασταν πολύ κοντά στο τέλος! Το μόνο που έπρεπε να κάνετε ήταν. . .



Σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού, εάν οι παίκτ(ρι)ες το επιθυμούν, ο συντονιστής παιχνιδιού μπορεί να επιστρέψει στους γρίφους που δεν λύθηκαν και να τους εξηγήσει τη διαδικασία που έπρεπε να ακολουθηθεί.

Ερωτήσεις απολογισμού

1. Καταλαβαίνετε το νόημα πίσω από το τελικό PIN;
2. Ποιοι είναι οι πέντε παράγοντες που επηρεάζουν την ποιότητα του κρασιού;
3. Έχετε ακούσει για κάποιον άλλο παράγοντα;
4. Ποιες νέες γνώσεις αποκομίσατε από το παιχνίδι;
5. Ποια είναι η κατάσταση στη χώρα σας όσον αφορά την οινοποίηση;

Εάν χρειάζεται, μπορούν επίσης να γίνουν οι ακόλουθες ερωτήσεις

6. Πώς σας φάνηκε η συνολική εμπειρία αυτού του Δωμάτιο Απόδρασης;
7. Ποιες νέες γνώσεις αποκομίσατε κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
8. Ποιο γρίφο θεωρήσατε ως το πιο δύσκολο;
9. Η σύνδεση κάθε σχετικού στοιχείου σας έβγαζε νόημα;
10. Συνολικά, ποιο θα περιγράφατε ως το κύριο νόημα αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού;
11. Αισθάνεστε ότι μάθατε κάτι περισσότερο από αυτό, σχετικά με τη γεωργική επιχειρηματικότητα;
12. Έχετε συμμετάσχει σε παρόμοιο εκπαιδευτικό παιχνίδι, είτε πρόκειται για Δωμάτιο Απόδρασης είτε για κάτι άλλο; Τι γνώμη έχετε για αυτή τη μέθοδο εκπαίδευσης;
13. Είναι ενδιαφέρον/αποτελεσματικό; Παρακαλώ διευκρινίστε περισσότερα σχετικά με αυτό.
14. Τι θα μπορούσατε να προσθέσετε για να το κάνετε πιο ενδιαφέρον;

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες και ο/η συντονιστής/συντονίστρια του παιχνιδιού μπορούν να μελετήσουν τα έγγραφα και τα φυλλάδια για να συζητήσουν τους ορισμούς και να εμβαθύνουν στις λεπτομέρειες.

Γνώμη των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών;