

ESCAPE ROOM

Τα 12 Κλειδιά



ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΗΜΕΙΩΜΑ



Το παιχνίδι «**12 Κλειδιά**» σχεδιάστηκε ώστε οι Μεγάλοι Οδηγοί/Ναυτοδηγοί να έχουν την ευκαιρία να συνεργαστούν, να προβληματιστούν και να προσεγγίσουν πιο ουσιαστικά τι σημαίνει συμπερίληψη στην καθημερινότητα.

Μέσα από σύντομες βιωματικές δοκιμασίες, οι συμμετέχοντες θα έρθουν σε επαφή με διαφορετικές καταστάσεις, ανατροπές και προκλήσεις.

Οι δραστηριότητες επιδιώκουν να ανοίξουν χώρο για συζήτηση γύρω από τα εμπόδια που μπορεί να δημιουργεί το περιβάλλον, τη σημασία της συνεργασίας και τον τρόπο με τον οποίο η στάση μας επηρεάζει τους ανθρώπους γύρω μας.

Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται είναι ενδεικτικές και μπορούν να προσαρμοστούν ελεύθερα από κάθε επιτροπή, ανάλογα με την ομάδα, τον χώρο και τον χρόνο που υπάρχει διαθέσιμος. Μπορούν να γίνουν αλλαγές στους σταθμούς, να προστεθούν νέες ιδέες, να διαφοροποιηθεί η διάρκεια ή ο τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού και γενικά να διαμορφωθεί η εμπειρία έτσι ώστε να ταιριάζει καλύτερα στη δυναμική και τις ανάγκες της κάθε Ομάδας. Αν υπάρχει η δυνατότητα, μπορεί επίσης να υπάρξει συνεργασία με ειδικούς ή φορείς που δραστηριοποιούνται στον χώρο της αναπηρίας και της συμπερίληψης.

Προτείνεται κάθε σταθμός να έχει σύντομη διάρκεια και γρήγορο ρυθμό, ώστε να διατηρείται ζωντανή η συμμετοχή και η ενέργεια της ομάδας. Εξίσου σημαντικός με τη δραστηριότητα είναι και ο σύντομος αναστοχασμός που ακολουθεί, καθώς δίνει χώρο στους νέους να εκφράσουν σκέψεις, συναισθήματα και προβληματισμούς.

Υπόθεση

Στην αποθήκη του ΣΕΟ βρέθηκε ένα παλιό, κλειδωμένο σεντούκι.

Το λουκέτο του ανοίγει μόνο με έναν συγκεκριμένο συνδυασμό.

Ο αριθμός αυτός δεν είναι τυχαίος, αφού συμβολίζει τα 75 χρόνια των Ειδικών Ομάδων.

Μέσα στο σεντούκι υπάρχουν ήδη τα 7 Κλειδιά του Παρελθόντος — οι 7 Αρετές που κρατούν ζωντανές αξίες, εμπειρίες και όλα όσα ενώνουν τις γενιές μεταξύ τους. Παρ' όλα αυτά, το σεντούκι παραμένει κλειστό.

Για να ανοίξει, χρειάζονται ακόμη 5 Κλειδιά του Μέλλοντος, τα οποία οι ομάδες θα συλλέξουν μέσα από τις δοκιμασίες των σταθμών.

Όταν και τα 12 κλειδιά βρεθούν μπροστά στο σεντούκι και δοθεί ο σωστός συνδυασμός, το λουκέτο απελευθερώνεται.

Τότε το σεντούκι ανοίγει και αποκαλύπτει το τελικό μήνυμα της αποστολής.

ΣΤΑΘΜΟΣ 1

Πέρα από την Εικόνα...

ΣΤΟΧΟΣ

Να καταλάβουν οι ΜΟ/ΝΟ ότι κάποιои από τους ανθρώπους που γνωρίζουμε και θαυμάζουμε ζουν με δυσκολίες, αναπηρίες ή διαφορετικές εμπειρίες ζωής.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ενώστε τα κομμάτια των παζλ για να αποκαλύψετε τα πρόσωπα, αναγνωρίστε ποιος είναι ο κάθε άνθρωπος και αντιστοιχίστε τη σωστή κάρτα με στοιχεία από τη ζωή, τις εμπειρίες και τη διαδρομή του. Γιατί πίσω από κάθε πρόσωπο υπάρχει μια ιστορία που δεν φαίνεται πάντα με την πρώτη ματιά.

Δίνονται ενδεικτικά τα παρακάτω παραδείγματα:

Billie Eilish - Βραβευμένη τραγουδίστρια που έχει μιλήσει ανοιχτά για τη ζωή με σύνδρομο Tourette.

Greta Thunberg - Νεαρή ακτιβίστρια για το κλίμα που περιγράφει τον αυτισμό ως μέρος του τρόπου που βλέπει τον κόσμο.

Tom Holland - Ηθοποιός γνωστός για τον Spider-Man, που έχει αναφέρει ότι δυσκολευόταν με την ανάγνωση λόγω δυσλεξίας.

Selena Gomez - Τραγουδίστρια και ηθοποιός που μίλησε δημόσια για τον λύκο και τη σημασία της φροντίδας της ψυχικής υγείας.

Marlee Matlin - Βραβευμένη ηθοποιός και ακτιβίστρια, που είναι κωφή από μικρή ηλικία.

Nick Vujicic - Ομιλητής και συγγραφέας που γεννήθηκε χωρίς άκρα και μιλά σε νέους σε όλο τον κόσμο για αυτοπεποίθηση και ζωή χωρίς αποκλεισμούς.

Lionel Messi - Παγκόσμιος πρωταθλητής ποδοσφαίρου που ως παιδί ακολούθησε θεραπεία για έλλειψη αυξητικής ορμόνης.

Helen Keller - Συγγραφέας και δασκάλα που, παρά την τύφλωση και την κώφωση, έγινε σύμβολο εκπαίδευσης και δικαιωμάτων.

Stephen Hawking - Διάσημος φυσικός που συνέχισε την επιστημονική του έρευνα ενώ ζούσε με ALS.

Frida Kahlo - Ζωγράφος που μετέτρεψε τις εμπειρίες της από χρόνιο πόνο και κινητικές δυσκολίες σε τέχνη.

Κλειδί σταθμού: «αποδοχή»

Τι παίρνουν: ένα κομμάτι puzzle

Ερώτηση αναστοχασμού: τι αλλάζει όταν γνωρίζουμε καλύτερα κάποιον;

Σταθμός 2

ΌΣΑ ΔΕΝ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ

Στόχος: Να βιώσουν οι ΜΟ/ΝΟ ότι δεν ξεκινούν όλοι από τις ίδιες συνθήκες και πως η πραγματική συνεργασία χρειάζεται προσαρμογή, κατανόηση και ισότιμη συμμετοχή.

Αποστολή: Κάθε ομάδα πρέπει να κατασκευάσει έναν όσο το δυνατόν πιο ψηλό και σταθερό πύργο χρησιμοποιώντας ποτήρια, κύβους ή τουβλάκια.

Ρόλοι Ομάδας:

Οδηγός - Βλέπει τον στόχο και δίνει οδηγίες.

Κτίστης - Κατασκευάζει τον πύργο.

Βοηθός - Υποστηρίζει την ομάδα όπου επιτρέπεται.

(Αν υπάρχουν περισσότερα άτομα, μπορούν να υπάρχουν 2 βοηθοί ή 2 κτίστες.)

Κλειδί σταθμού: «συνεργασία»

Τι παίρνουν: Ένα τουβλάκι LEGO με τη λέξη: «ΜΑΖΙ»



Πιθανές διαφοροποιήσεις ρόλων. 1 περιορισμός ανά ρόλο και 1 “αόρατη” διαφοροποίηση ανά ομάδα.

ΟΔΗΓΟΣ

- Δεν μπορεί να δείχνει με τα χέρια.
- Πρέπει να μιλά πολύ σιγά.
- Μπορεί να δίνει οδηγία μόνο κάθε 10 δευτερόλεπτα.
- Επιτρέπονται μόνο ερωτήσεις “ναι/όχι”.
- Έχει “απαγορευμένες λέξεις” (π.χ. δεξιά, πάνω, βάλε).
- Μπορεί να μιλήσει μόνο όταν τον ακουμπήσει ο βοηθός.

ΚΤΙΣΤΗΣ

- Έχει κλειστά μάτια.
- Μπορεί να χρησιμοποιεί μόνο το ένα χέρι.
- Πρέπει να κινείται πολύ αργά.
- Μπορεί να ακουμπήσει μόνο ένα αντικείμενο τη φορά.
- Δεν επιτρέπεται να διορθώσει κάτι που έπεσε.

ΒΟΗΘΟΣ

- Μπορεί να μεταφέρει μόνο ένα αντικείμενο κάθε φορά.
- Δεν μπορεί να μιλήσει.
- Έχει πρόσβαση μόνο στα μισά αντικείμενα.
- Μπορεί να επικοινωνεί μόνο με χειρονομίες.

Διαφοροποιήσεις ανά ομάδα

Χρησιμοποιούνται μόνο αν υπάρχουν 2+ ομάδες



Για να αναδειχθεί η ιδέα ότι δεν ξεκινούν όλοι από τις ίδιες συνθήκες, κάθε ομάδα μπορεί να έχει μία μικρή “αόρατη” διαφοροποίηση.

Παραδείγματα

- Μία ομάδα έχει λιγότερα υλικά.
- Μία ομάδα έχει πιο ασταθή ποτήρια.
- Μία ομάδα βλέπει για 5'' το τελικό σχέδιο.
- Μία ομάδα δέχεται συνεχείς διακοπές από το στέλεχος.
- Μία ομάδα έχει περισσότερο χρόνο.
- Μία ομάδα δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει όλα τα αντικείμενα.
- Μία ομάδα αλλάζει ρόλους στη μέση του παιχνιδιού.

Οι ομάδες δεν γνωρίζουν ότι οι υπόλοιπες έχουν διαφορετικούς κανόνες.

Στο τέλος, πριν τον αναστοχασμό, κάνεις μια πολύ μικρή αποκάλυψη:
"Δεν είχατε όλοι τους ίδιους κανόνες..."

Αναστοχασμός: Ήταν όλοι πραγματικά ίσοι μέσα στη δραστηριότητα;

Μετά το τέλος της δραστηριότητας γίνεται σύντομη συζήτηση:

- Τι σας δυσκόλεψε περισσότερο;
- Ένιωσαν όλοι ότι συμμετείχαν το ίδιο;
- Ποια δυσκολία δεν φαινόταν στους άλλους;
- Τι βοήθησε πραγματικά την ομάδα;
- Ήταν όλοι ίσοι ή απλώς είχαν την ίδια αποστολή;
- Τι θα έκανε τη δραστηριότητα πιο δίκαιη για όλους;



ΣΤΑΘΜΟΣ 3

Η Δοκιμασία των Ανατροπών

Στόχος: Να βιώσουν οι ΜΟ πώς το περιβάλλον, οι ξαφνικές αλλαγές και η πίεση επηρεάζουν τη συγκέντρωση, τη συνεργασία και τη λειτουργία της ομάδας.

Αποστολή: Η ομάδα πρέπει να ολοκληρώσει 3 μικρές δοκιμασίες/γρίφους για να ανακαλύψει μία κρυφή λέξη.

Όμως κατά τη διάρκεια της αποστολής:

- υπάρχουν περισπασμοί
- αλλάζουν κάποιοι κανόνες
- το περιβάλλον δεν παραμένει σταθερό

Στόχος της αποστολής δεν είναι να “κερδίσουν γρήγορα”, αλλά να συνεχίσουν να συνεργάζονται παρά τις αλλαγές.

Κλειδί Σταθμού: Προσαρμοστικότητα

Τι παίρνουν: Μία κάρτα τραπουλας Ασος Κούπα



Δοκιμασία 1 - Το Κρυφό Μήνυμα

Η ομάδα λαμβάνει έναν κωδικοποιημένο γρίφο.

A=1, B=2, Γ=3.

Κρυφό μήνυμα:

18 - 20 - 13 - 15 - 22 - 7

Απάντηση: ΣΥΝΟΧΗ

Δοκιμασία 2 - Η Σκέψη υπό Πίεση

Η ομάδα πρέπει να περάσει δύο μικρές προκλήσεις μνήμης και συνεργασίας.

Μέρος Α - Μνήμη

Θα ακούσετε ή θα δείτε μια ακολουθία 7 στοιχείων.

Πρέπει να τα θυμηθείτε και να τα επαναλάβετε με τη σωστή σειρά:

- γέλιο
- κουδουνάκι
- χειροκρότημα
- “μπράβο”
- πόρτα που κλείνει
- ήχος βημάτων
- κινητό που δονείται



Όμως κατά τη διάρκεια της δοκιμασίας υπάρχουν ήπιοι περισπασμοί (ήχος/φωνές) και μικρές διακοπές από τον συντονιστή.

Μέρος Β - Ανατροπή

Ξαφνικά αλλάζει ο κανόνας:

- 30'' σιωπή (κανείς δεν μιλά)
- αλλαγή θέσεων
- ένας παίκτης “παγώνει” για 15''
- μείωση χρόνου



Η ομάδα πρέπει να συνεχίσει χωρίς να χάσει τη σειρά και τη λογική της.

Οι αλλαγές γίνονται ξαφνικά, αλλά χωρίς να διαλύουν τη ροή του παιχνιδιού.



Αναστοχασμός:

- Τι σας μπέρδεψε περισσότερο;
- Πώς συνεχίσατε όταν άλλαξαν οι κανόνες;
- Ποιος βοήθησε την ομάδα να μείνει ενωμένη;
- Τι σημαίνει “προσαρμόζομαι” στην πράξη;



ΣΤΑΘΜΟΣ 4

Ο Χαμένος Κώδικας

Στόχος

Να βιώσουν οι ΜΟ/ΝΟ ότι οι άνθρωποι δεν λαμβάνουν όλοι την πληροφορία με τον ίδιο τρόπο και ότι η συνεργασία χρειάζεται διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας, υπομονή και προσαρμογή.

Αποστολή

Η ομάδα πρέπει να βρει έναν μυστικό τριψήφιο κωδικό που ανοίγει ένα λουκέτο ή ένα κουτί. Ο κωδικός είναι χωρισμένος σε διαφορετικές μορφές πληροφορίας. Κανένα άτομο δεν έχει ολόκληρη την απάντηση.

Η ομάδα παίρνει 3 βασικές καρτέλες και πρέπει:

- να συνδυάσει τα στοιχεία,
- να εξηγήσει τι βλέπει,
- και να συνεργαστεί για να ανακαλύψει τον σωστό κωδικό.

Κάθε παίκτης βλέπει μόνο τη δική του καρτέλα.



Κλειδί Σταθμού: «Κατανόηση»

Τι παίρνουν: ζάρι

Καρτέλα 1 - σύμβολα

πχ: Ο παίκτης βλέπει:

★ ▲ ★

Και σε μικρή γωνία:

★ = 5

Άρα καταλαβαίνουν:

ο 1ος και ο 3ος αριθμός είναι 5.

Στην αρχή:

- δεν ανταλλάσσουν καρτέλες,
- μόνο περιγράφουν ή εξηγούν τι βλέπουν.

Καρτέλα 2

με μικρά γράμματα η κάρτα γράφει:

Ενδεικτικό κείμενο:

Από το 1950 μέχρι σήμερα, οι Ειδικές Ομάδες αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι της ιστορίας του ΣΕΟ, μέσα από δράσεις, αποστολές και εμπειρίες που πέρασαν από γενιά σε γενιά.

Στα 75 χρόνια παρουσίας τους, έχουν πραγματοποιηθεί δεκάδες διοργανώσεις, εκπαιδεύσεις και κοινές δράσεις, αφήνοντας πίσω μικρές ιστορίες και συμβολισμούς που διατηρούνται μέχρι σήμερα.

Σε αρκετά από τα παλιά αρχεία εμφανίζονται αριθμοί, σημειώσεις και μικρές φράσεις που χρησιμοποιούνταν σε παιχνίδια και αποστολές παρατηρητικότητας. Ανάμεσα σε χρονολογίες, ονόματα ομάδων και καταγραφές δράσεων, υπάρχει και μια αναφορά που επαναλαμβάνεται σε διαφορετικά σημεία: ο μεσαίος αριθμός είναι 7, χωρίς όμως να εξηγείται κάπου τι ακριβώς σήμαινε.

Πολλοί θεωρούν πως επρόκειτο για μέρος κάποιου παλιού κώδικα δραστηριότητας, ενώ άλλοι πιστεύουν ότι ήταν απλώς ένα στοιχείο που έπρεπε να προσέξει κανείς μέσα στις πληροφορίες. Όπως και να έχει, τέτοιες μικρές λεπτομέρειες συνεχίζουν να συνδέουν το παρελθόν με το σήμερα, κρατώντας ζωντανές τις ιστορίες των Ειδικών Ομάδων.

Το κείμενο είναι “κρυμμένο” μέσα σε άλλες λέξεις.
«Ο μεσαίος αριθμός είναι 7.»

Η ομάδα πρέπει:

- να παρατηρήσει
- να το εντοπίσει

Καρτέλα 3 ανάποδη γραφή

γραμμένο : α ο ε

Πρέπει να βρούν τρόπο για να το διαβάσουν σωστά (πχ. να το γυρίσουν ανάποδα, να χρησιμοποιήσουν καθρέπτη κτλ)

Η κάρτα επιβεβαιώνει:

«Ο αριθμός στη μέση είναι διαφορετικός από τους άλλους δύο.»



Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας μπορεί να συμβούν 2-3 ανατροπές συνολικά:

- 30'' σιωπή (κανείς δεν μιλά)
- αλλαγή καρτελών μεταξύ παικτών
- μόνο ένα άτομο αγγίζει τις καρτέλες
- αντίστροφη μέτρηση 30''

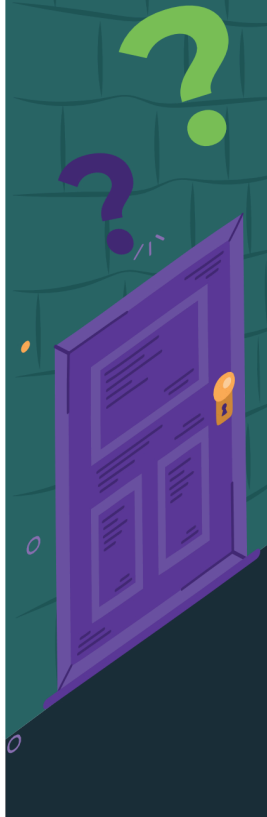
Αναστοχασμός

- Πότε νιώσατε ότι δεν είχατε αρκετή πληροφορία;
- Τι σας βοήθησε να “δέσετε” τα κομμάτια;
- Πόσο σημαντικό ήταν να εξηγείτε αντί να υποθέτετε;
- Ένωσε κάποιος ότι είχε “περισσότερη δύναμη πληροφορίας”;

Τελικό μήνυμα

“Δεν βλέπουμε όλοι το ίδιο πράγμα με τον ίδιο τρόπο”.

Η κατανόηση ξεκινά όταν προσπαθούμε να δούμε μέσα από τα μάτια του άλλου.»



ΣΤΑΘΜΟΣ 5

Οι Αναμνήσεις που Μένουν

Στόχος

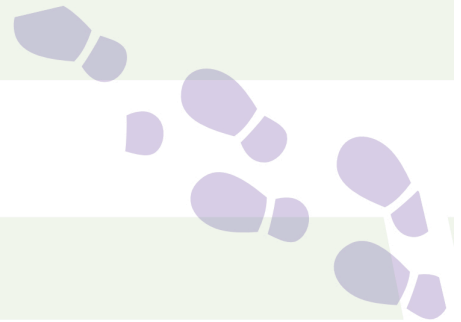
Να ανακαλύψουν οι ΜΟ/ΝΟ πως, παρόλο που οι εποχές, οι στολές και οι δράσεις αλλάζουν, κάποιες αξίες και στοιχεία των Ειδικών Ομάδων παραμένουν ίδια μέσα στον χρόνο.

Η ομάδα λαμβάνει φωτογραφίες από διαφορετικές χρονικές στιγμές των Ειδικών Ομάδων:

- παλιές κατασκηνώσεις
- δράσεις
- εκδρομές
- στολές
- τελετές
- σύγχρονες στιγμές



Οι φωτογραφίες είναι ανακατεμένες. Στο πίσω μέρος κάθε φωτογραφίας υπάρχει: ένα γράμμα και στην τελευταία, την λέξη : μαζί. Όταν οι φωτογραφίες μπουν στη σωστή σειρά, αποκαλύπτεται: μία φράση: προχωράμε μαζί





Η ομάδα πρέπει:

1. να τις βάλει σε σωστή χρονολογική σειρά,
2. να ανακαλύψει:
 - τι άλλαξε μέσα στα χρόνια,
 - αλλά και τι έμεινε ίδιο.



Στο τέλος υπάρχει μία τελευταία άδεια κάρτα που γράφει:

«2045 -Αυτή είναι η επόμενη σελίδα της ιστορίας μας»

σε αυτή την κάρτα θα πρέπει να γράψουν κάτι , όπως:

«Πώς θέλουμε να είναι οι Ειδικές Ομάδες σε 20 χρόνια;»

μία λέξη,

μία αξία,

ή μία μικρή φράση.

Για να κρατήσεις το ενδιαφέρον, μπορείς να προσθέσεις ένα από τα εξής:

1-2 “παγίδες” (πχ. δύο παρόμοιες φωτογραφίες από διαφορετικές εποχές ή κάποια φωτογραφία που δεν έχει σχέση με τις Ειδικές Ομάδες).

Αναστοχασμός

- Τι πιστεύετε ότι άλλαξε περισσότερο μέσα στα χρόνια;
- Τι έμεινε ίδιο;
- Ποιες αξίες φαίνονται να συνεχίζονται;
- Πώς φαντάζεστε τις Ειδικές Ομάδες στο μέλλον;
- «Αν έπρεπε να κρατήσετε μόνο ΜΙΑ αξία από όλες τις φωτογραφίες, ποια θα ήταν;»

Δίνεται στους συμμετέχοντες ένα **άδειο πλαίσιο φωτογραφίας**, μέσα στο οποίο γράφουν μία λέξη ή μια μικρή φράση εμπνευσμένη από τον αναστοχασμό του σταθμού.

Στη συνέχεια, το τοποθετούν σε ένα ταμπλό, δημιουργώντας (μαζί με τις υπόλοιπες ομάδες-αν παίζουν περισσότερες από 1) έναν «τοίχο σκέψεων».

Στο τέλος, μπορούν να φωτογραφίσουν το αποτέλεσμα και να το μοιραστούν στα social media των Ειδικών Ομάδων.



ESCAPE ROOM

Το Σεντούκι των 75 χρόνων

(κοινός σταθμός - αν παίζουν περισσότερες ομάδες)

Ο τελευταίος σταθμός δεν είναι γρίφος.

Είναι σταθμός ολοκλήρωσης και αποκάλυψης.

Οι παίκτες φτάνουν εδώ έχοντας ήδη τα 5 κλειδιά από τις δοκιμασίες.

1. ΑΝΟΙΓΜΑ ΣΕΝΤΟΥΚΙΟΥ (ΑΠΛΟΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ)

Το σεντούκι ανοίγει με ένα λουκέτο με 3ψήφιο συνδυασμό (075)

2. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΣΕΝΤΟΥΚΙΟΥ

καθρεφτάκι στην εσωτερική πλευρά του καπακιού που ανοίγει, όπου με το άνοιγμα του σεντουκιού, οι παίκτες σκύβουν να δουν μέσα → βλέπουν κυριολεκτικά τους εαυτούς τους

Μέσα υπάρχουν 2 βασικά στοιχεία:

A. Τα 7 «Κρυμμένα Κλειδιά» (Αξίες)

Είναι ήδη έτοιμα μέσα στο σεντούκι. Μπορούν να είναι 7 κλειδιά που φέρουν πάνω τους γραμμένη τη λέξη της κάθε αρετής

B. Ηχογραφημένο Μήνυμα

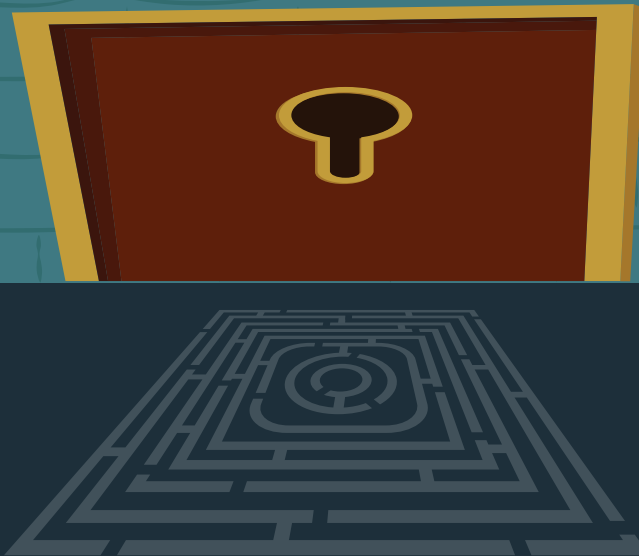
Ένα audio recorder / QR / hidden speaker που ενεργοποιείται όταν ανοίξει το σεντούκι.



3. ΤΕΛΙΚΟ ΝΟΗΜΑ

Στο τέλος, ο συντονιστής απλώς εξηγεί:

- Τα 5 κλειδιά = οι εμπειρίες/δοκιμασίες
- Τα 7 κλειδιά = οι αξίες που “συμπληρώνουν” τη διαδρομή
- Μαζί = το πλήρες σύνολο των 12 στοιχείων της αποστολής



Ηχογραφημένο μήνυμα

Σήμερα ταξιδέψατε μέσα από σταθμούς, γρίφους, προκλήσεις και συμβολισμούς.

Συλλέξατε 5 κλειδιά μέσα από πράξεις, συνεργασία και προσπάθεια.

Μα για να ανοίξει πραγματικά το Σεντούκι, χρειαζόταν κάτι ακόμη.

Οι αξίες που δεν βρίσκονται μόνο γύρω μας, αλλά και μέσα μας.

Οι επτά αρετές που κάνουν τη διαφορά: υπομονή, θάρρος, πίστη, αλληλεγγύη, χαρά, αυτονομία και συμπερίληψη.

Αυτές είναι το 75ο κλειδί.

Οι αξίες που μας ενώνουν και μας θυμίζουν τι σημαίνει να είμαστε Οδηγοί.

Και τώρα. κοιτάξτε μέσα στο Σεντούκι.

Δεν βλέπετε μόνο τα σύμβολα. Βλέπετε και κάτι ακόμη.

Εσάς.

Τον καθρέφτη που βρίσκεται στο πάνω μέρος του σεντουκιού και αντανakλά τη δική σας εικόνα, θυμίζοντάς σας πως δεν ήσασταν ποτέ μόνοι σε αυτή τη διαδρομή.

Όλοι μαζί, σε κάθε σταθμό, σε κάθε δοκιμασία, σε κάθε στιγμή.

Το Σεντούκι των 75 Χρόνων άνοιξε.

Και μέσα του δεν βρίσκετε μόνο αντικείμενα.

Βρίσκετε εσάς.

Τις στιγμές σας, τις επιλογές σας

και τη δύναμη του «μαζί».



Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του παιχνιδιού
πραγματοποιήθηκαν
από την Επιτροπή Ειδικών Ομάδων ΑμεΑ:
Άντζυ Τερζάκη, Νάσο Τσιάμη, Αλέξανδρο Κόρδα
και Γιάννη Παντελή, με στόχο τη δημιουργία εμπειριών
που ενώνουν διαφορετικές
οπτικές και βιώματα, ενθαρρύνουν και αναδεικνύουν
τη σημασία της κατανόησης,
της συμμετοχής, του σεβασμού και της συνύπαρξης.

Απευθύνεται στον Κλάδο Μεγάλων Οδηγών και εντάσσεται
στο πλαίσιο δράσεων του 2026, με αφορμή τη συμπλήρωση
των 75 χρόνων των Ειδικών Ομάδων ΑμεΑ.