

# NAČRTOVANJE SOBE POBEGA

Tjaša Jug

  
**FF**  
UNIVERZA  
V LJUBLJANI | Filozofska  
fakulteta



Posvetovanje sekcij ZBDS, 17. 9. 2025





# SOBE POBEGA

**Igre, v katerih igralci iščejo namige, rešujejo uganke in premagujejo izzive za doseganje zastavljenega cilja.**

# VRSTE SOB POBEGA

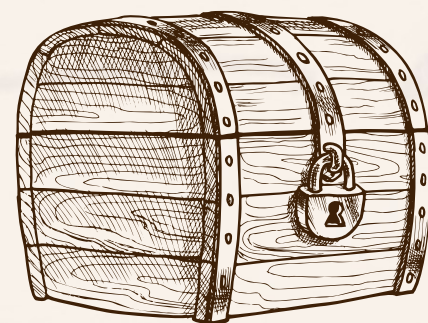
**FIZIČNE**

**V sobi**  
**V stavbi**  
**Zunaj**



**PRENOSNE**

**Kompleti**  
**Pop-up**  
**Namizne igre**



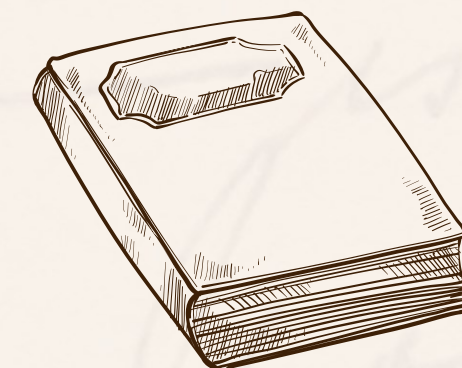
**DIGITALNE**

**Video igre**  
**Samostojne**  
**Hibridne**



**V KNJIGI**

**Tiskane**  
**Digitalne**  
**Hibridne**



# ELEMENTI V SOBAH POBEGA

**FIZIČNA**

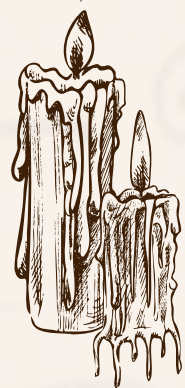
**PRENOSNA**

**DIGITALNA**

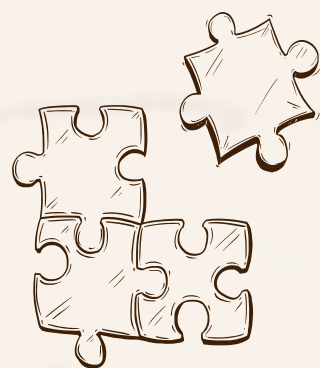
**V KNJIGI**

SODELOVANJE, MERJENJE ČASA, NADZOR, CENA ...

**PREDMETI**



**UGANKE**



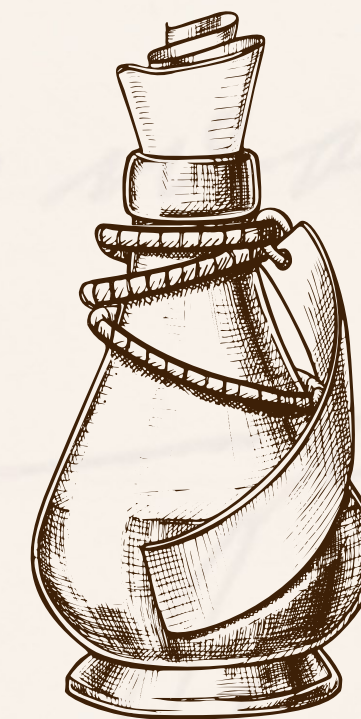
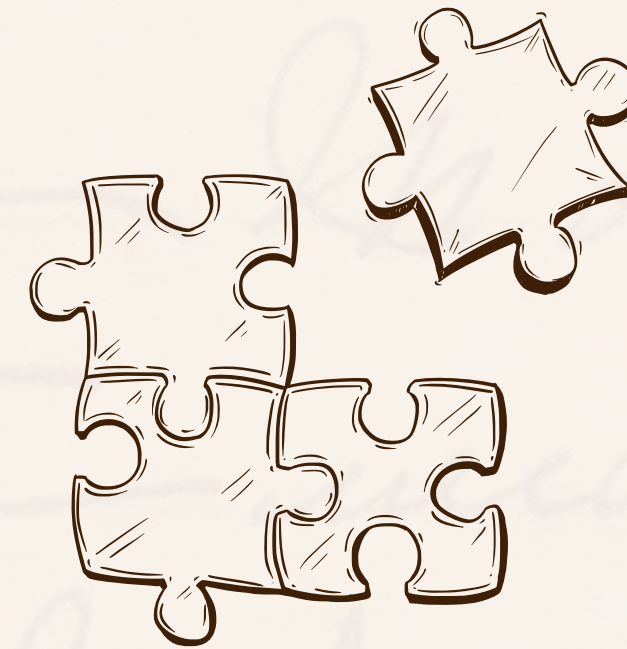
**AVDIO-VIDEO**



**ZGODBA**

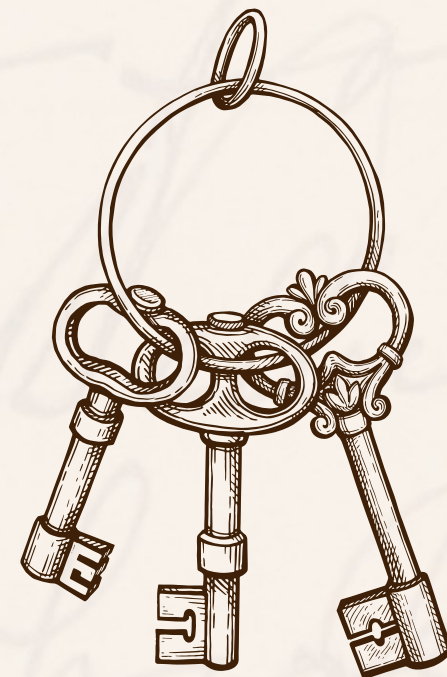


# IZZIV

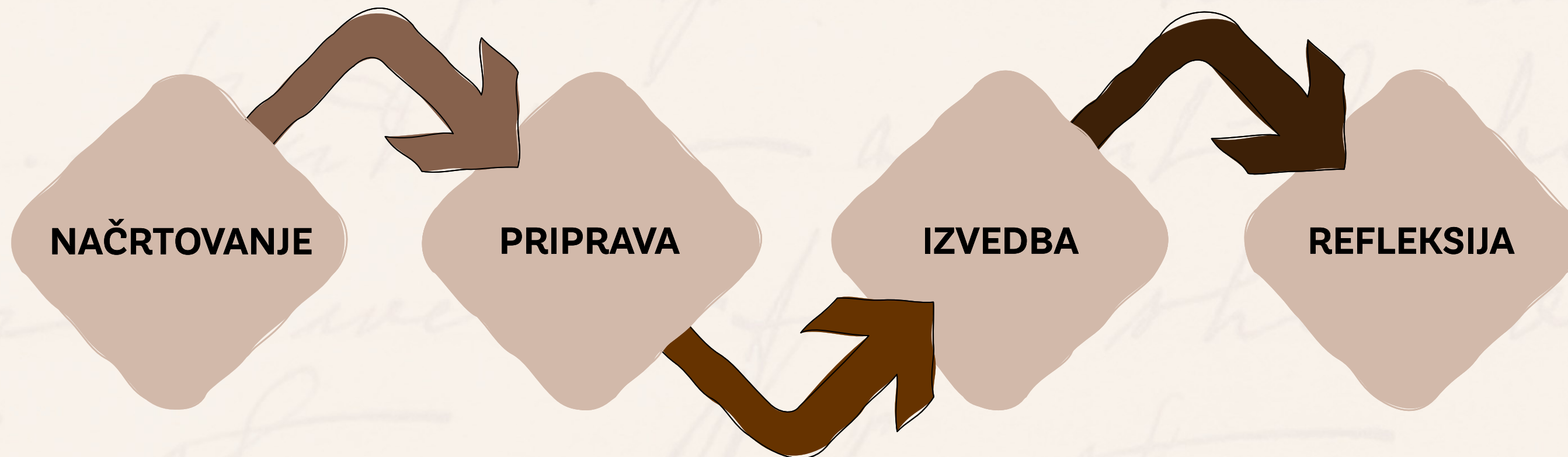


# AKTIVNOST

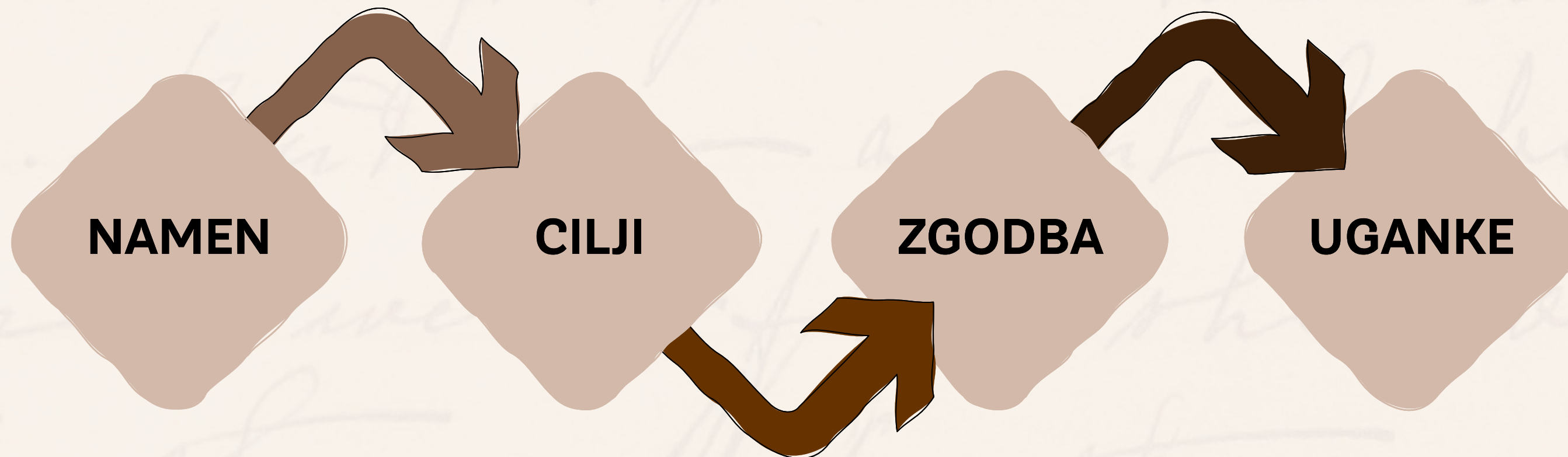
**Razdelite se v skupine. Vsaka skupina bo pripravila kratek osnutek za sobo pobega. Na kratko se predstavite in določite, za kakšno vrsto knjižnice bi želeli pripraviti sobo pobega.**



# NAČRTOVANJE SOBE POBEGA



# NAČRTOVANJE SOBE POBEGA

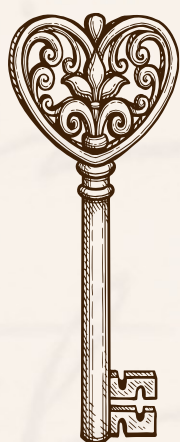




# NAMEN

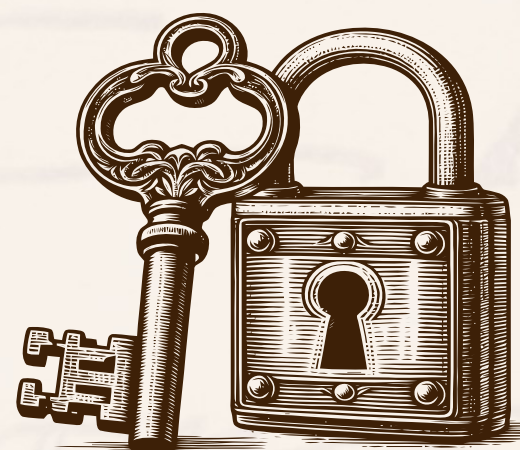
**ZABAVA**

**Dogodki**  
**Prazniki**  
**Literatura**



**SPOZNAVANJE**

**Prostor**  
**Zbirke**  
**Storitve**



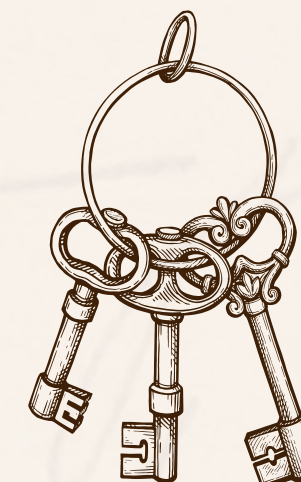
**UČENJE**

**Uporaba orodij**  
**Pismenost**  
**Povezovanje**



**UPRAVLJANJE**

**Predstavitev**  
**Usposabljanje**  
**Povezovanje**



# POUČNE SOBE POBEGA

**Komunikacija**

**Sodelovanje**

**Razvijanje spretnosti**

**Nadgrajevanje znanja**

**Reševanje problemov**

**Spomin**

**Upravljanje s časom**

**Preverjanje znanja**

**Spoznavanje tematike**

**Logično razmišljanje**

**Koncentracija**

**Socializacija**

**Spodbujanje kreativnosti**

**Zavedanje problematike**

# **NALOGA 1 – NAMEN**

**Vsaka skupina ima dodeljen namen sobe pobega. Glede na vrsto knjižnice natančneje določite, kateri ciljni skupini bo namenjena.**

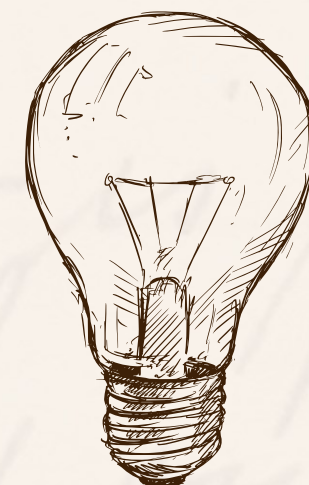
**SKUPINA 1 – Seznanjanje s praznikom, dogodkom ali znano osebo**

**SKUPINA 2 – Spoznavanje prostorov knjižnice**

**SKUPINA 3 – Spoznavanje posebne zbirke ali storitve v knjižnici**

**SKUPINA 4 – Opismenjevanje uporabnikov**

**SKUPINA 5 – Usposabljanje sodelavcev**



# CILJI

- ❖ **Velikonočna soba pobega**
  - ❖ Pomembni dnevi, izračun datuma, hrana ...
- ❖ **Soba pobega spoznavanja knjižnice**
  - ❖ Pravila izposoje, vrste gradiva, postavitve gradiva ...
- ❖ **Medpredmetno povezovanje in pobeg v knjigo**
  - ❖ Zgradba knjige, materiali, postopek izdelave ...
- ❖ **Soba pobega za sodelavce**
  - ❖ Aktivnosti, pretekli projekti, pedagoško gradivo ...



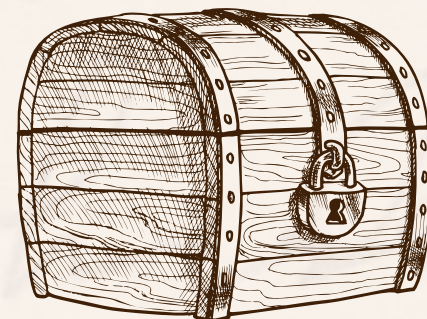
# NALOGA 2 – CILJI

Določite natančnejše cilje, ki bi jih želeli doseči s svojo sobo pobega. Pri tem pazite, da bodo ustrezali vaši ciljni skupini. Na podlagi tega se odločite tudi za vrsto sobe pobega.

**FIZIČNA**



**PRENOSNA**



**DIGITALNA**



# ZGODBA

- ❖ **POBEGNITI** iz knjižnice, kataloga ...
- ❖ **SE VRNITI** iz preteklosti, pravljичnega sveta ...
- ❖ **RAZISKATI** zgodovino knjižnice, izginotje knjižničarke ...
- ❖ **NAJTI** izgubljeno knjigo, knjižnega škrata ...
- ❖ **USTVARITI** bralni seznam, napoj vsevednosti ...
- ❖ **UNIČITI** virus v knjižničnem katalogu, lažne novice ...
- ❖ **IZVESTI** vračilo knjige, popravilo knjigomata ...
- ❖ **PREŽIVETI** napad zombijev, ekološko krizo ...



# NALOGA 3 – ZGODBA

**Zamislite si zanimivo idejo zgodbe, ki bo spremljala vašo igro. Vprašajte se, zakaj bi igralci želeli doseči zastavljen cilj. Če bo vaša soba pobega imela časovno omejitev, si zamislite tudi razlog za hiter „pobeg“.**



# VRSTE UGANK

## LOGIKA IN SKLEPANJE

Uganke po vzoru sudokuja, zaporedja, prepoznavanje vzorca ...

## ŠIFRE IN KODE

Morsejeva abeceda, binarne kode, dešifriranje ...

## BESEDE IN JEZIK

Uganke, anagrami, rime, igre besed ...

## MATEMATIKA IN ŠTEVILKE

Seštevanje, deljenje, množenje ...

## ŠKRITI PREDMETI

Predmeti, skriti v prostoru, besedilu, slikah, nevidno črnilo ...

## KLJUČAVNICE

Ključavnice s številkami, črkami, slikami ...

## SESTAVLJANJE

Prepogibanje, rezanje, prekrivanje, sestavljanke ...

## AVDIO-VIDEO

Zvočne in slikovne uganke, prepoznavanje razlik, QR uganke ...

## ČAS IN ZAPOREDJE

Opravljanje nalog v specifičnem zaporedju s časovno omejitvijo ...



# PRIPOMOČKI



# DIGITALNE SOBE POBEGA



**Google Form Sample**  
Here are all of the question types

**This is a text question**  
Limited space for typed response. Great space for name of respondee or short answer

Your answer \_\_\_\_\_

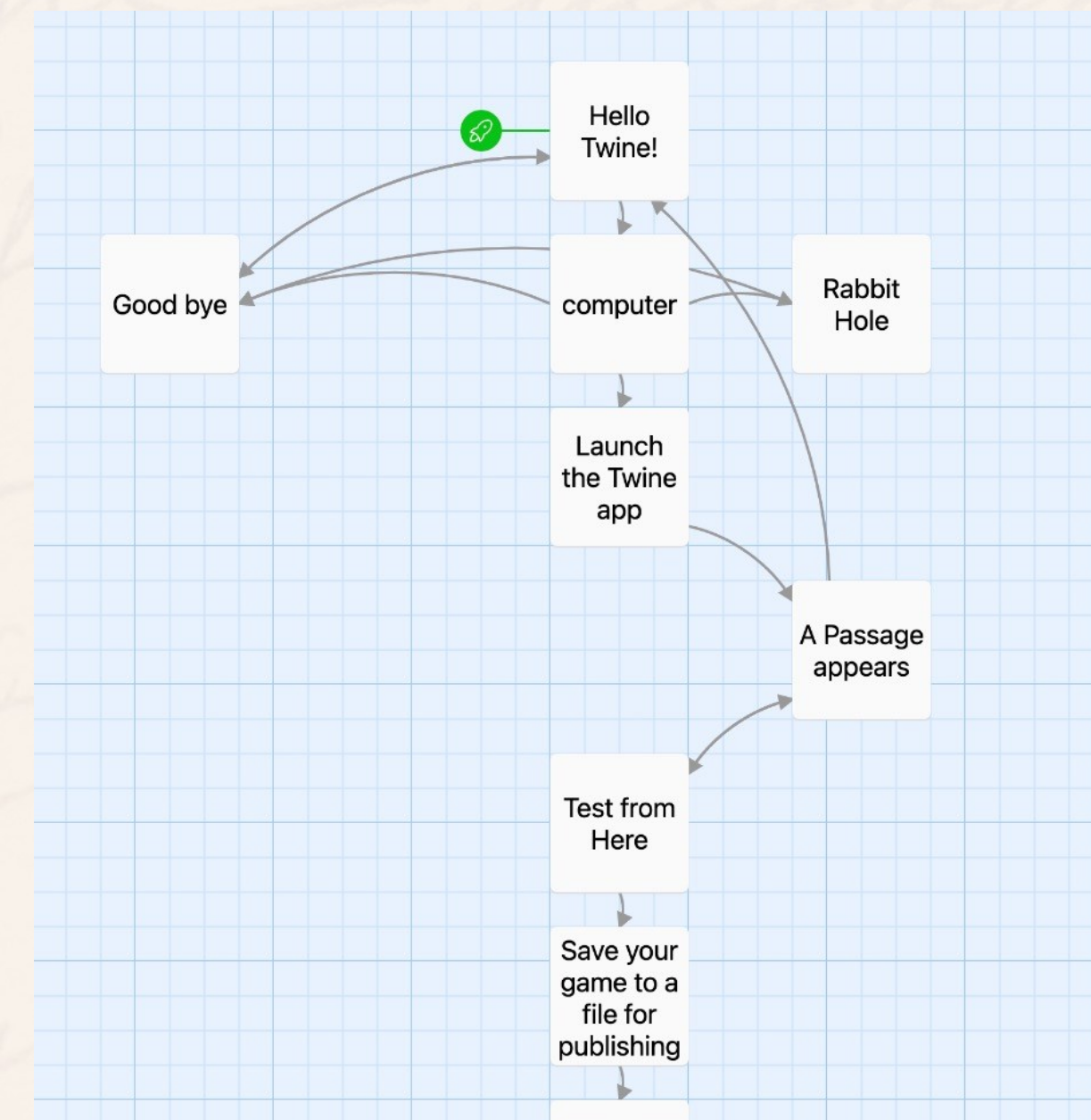
**This is a paragraph question**  
Extended space for longer answer

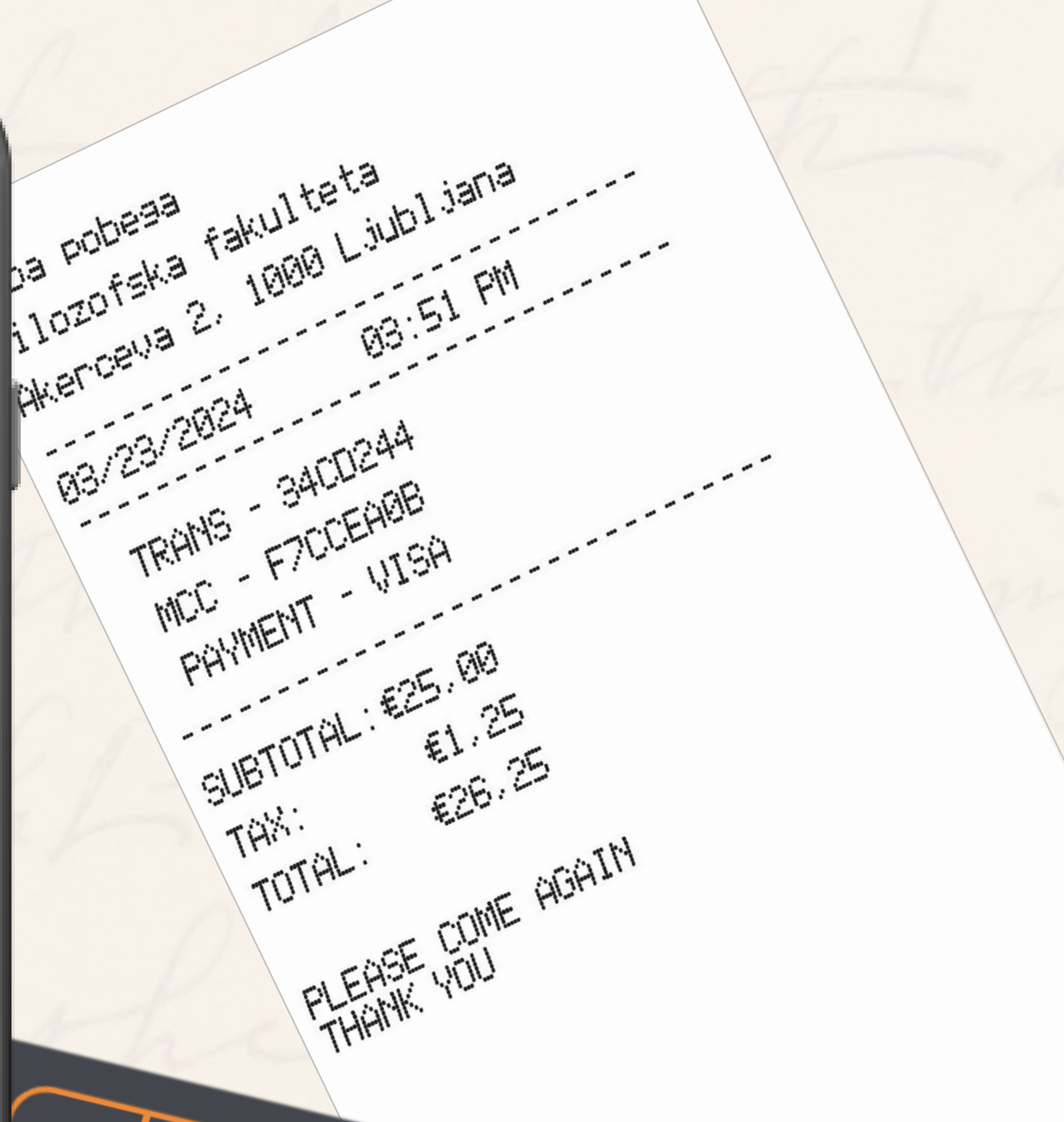
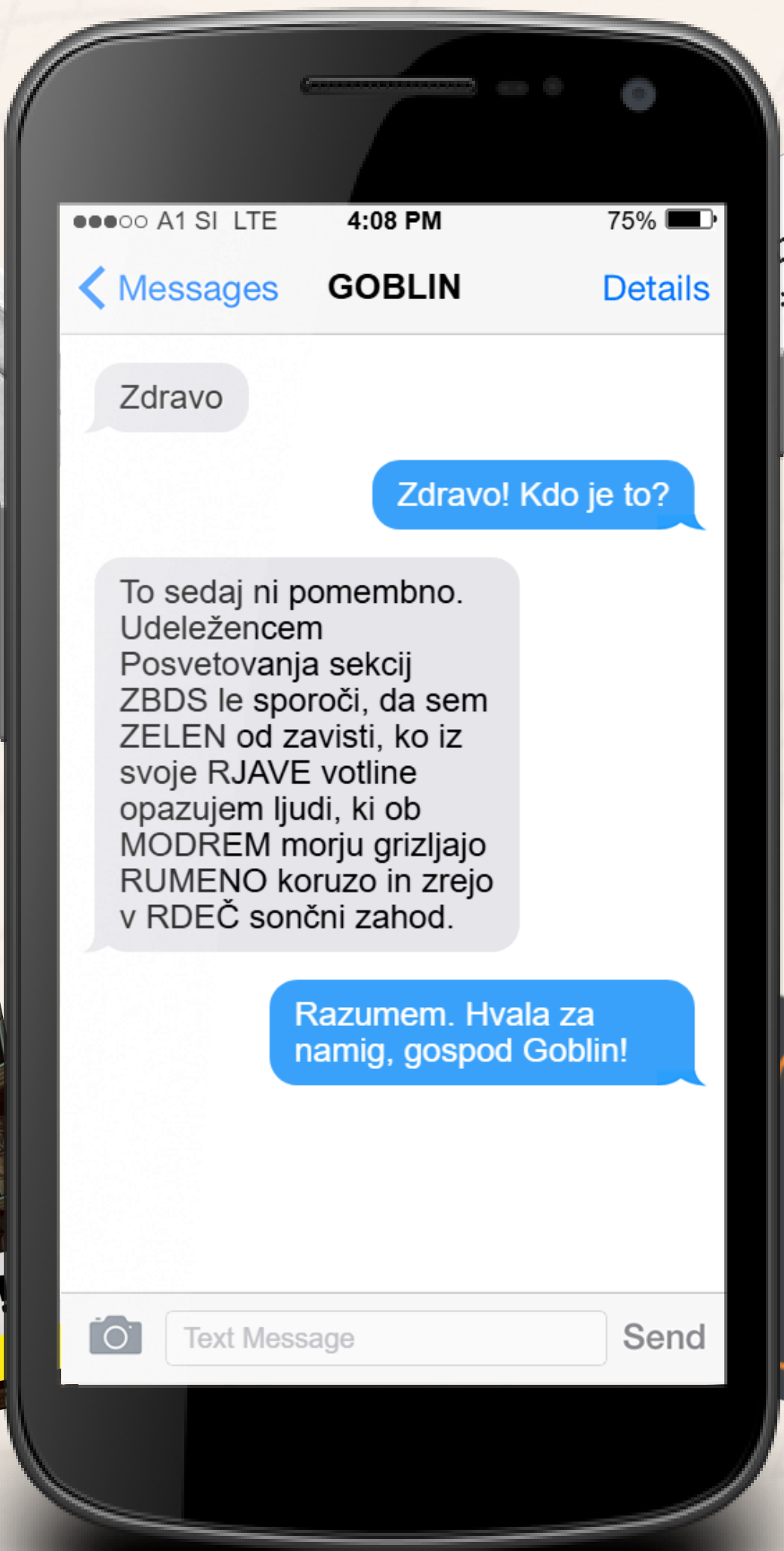
Your answer \_\_\_\_\_

**This is a multiple choice question**  
May click one of the choices or respond to "other"

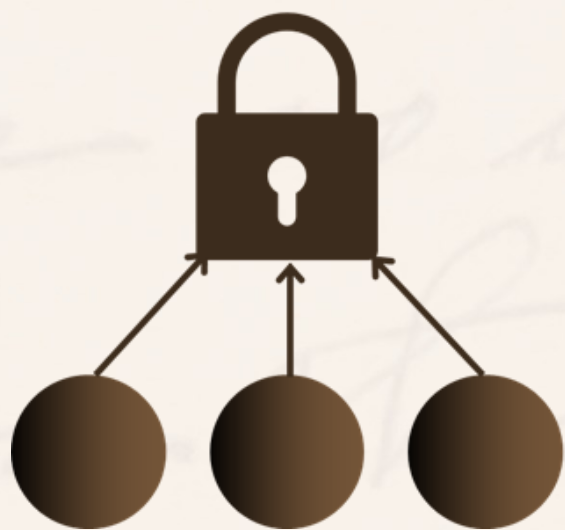
- Choice 1
- Choice 2
- Other: \_\_\_\_\_

The screenshot shows the Genially workspace for a project titled 'GENIAL ESCAPE ROOM'. The interface includes a top navigation bar with 'Draft' and 'UPGRADE YOUR PLAN' options. A left sidebar contains various tool icons: Text, Image, Resources, Interactive elements, Interactive questions, Smartblocks, Insert, Background, and Pages. The main canvas displays a preview of the escape room with a 'START' button. A bottom toolbar shows 'Add page', a trash icon, a search icon, '100%' zoom, and navigation arrows.

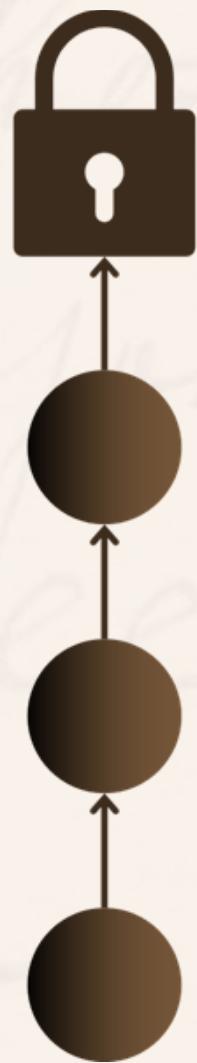




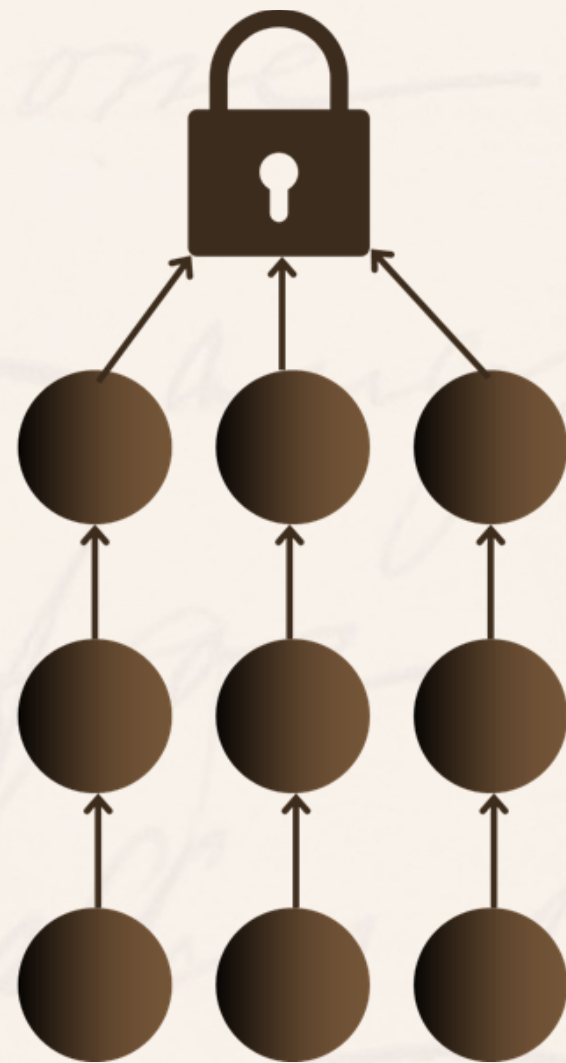
# ORGANIZACIJA UGANK



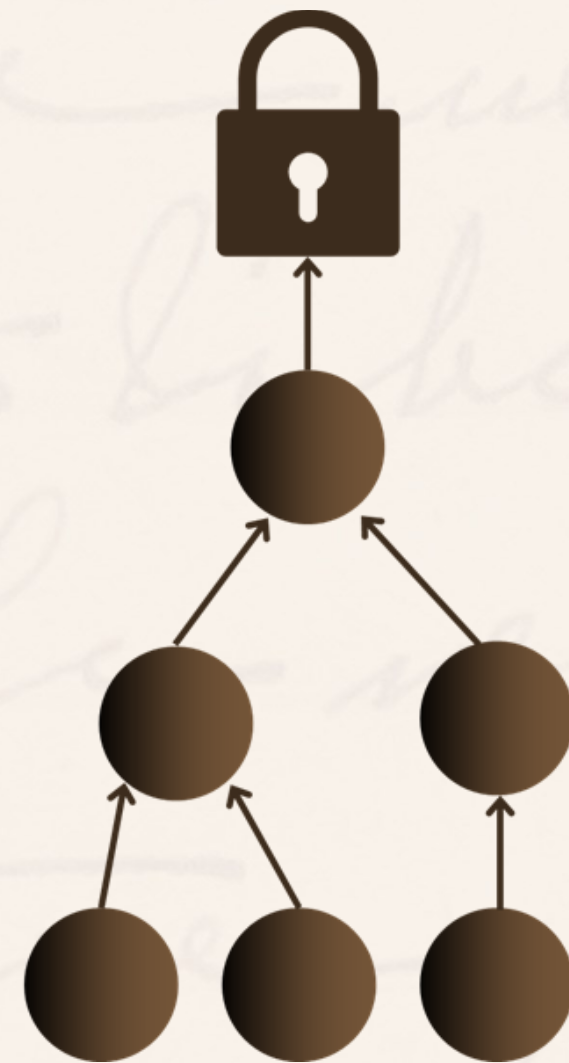
**Odperta**



**Zaporedna**



**Vzporedna**



**Kombinirana**

# ORGANIZACIJA UGANK

## Skrivnostno izginotje na Oddelku BINK

Ni v skupni rabi

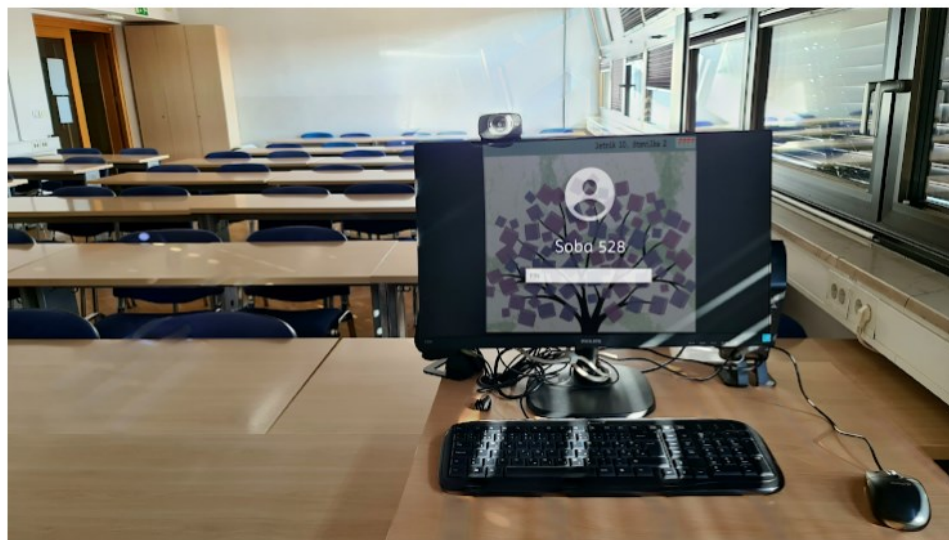
\* Nakazuje obvezno vprašanje

### Učilnica 528

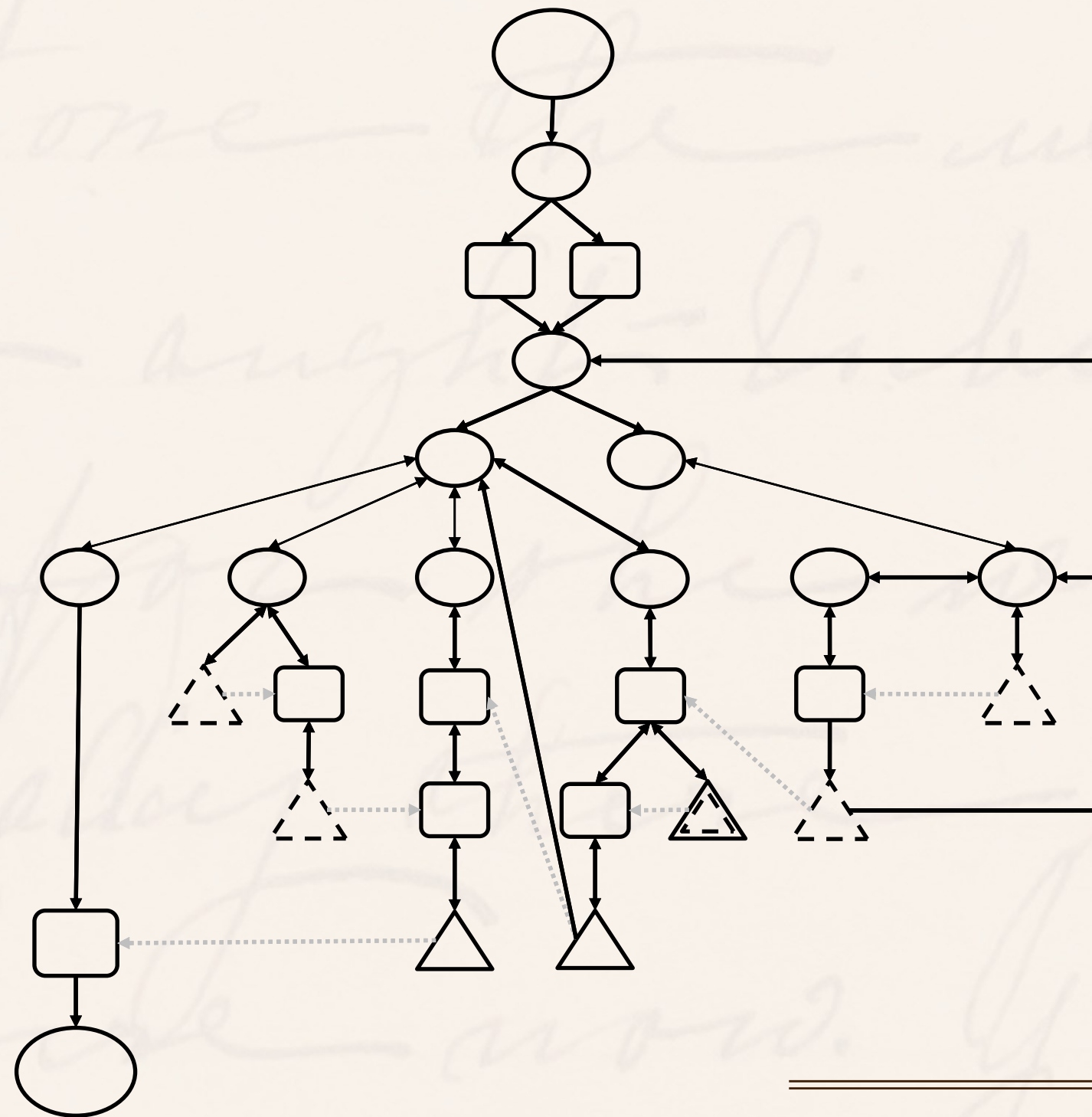
Učilnica 528 je prazna, zato stopiš do katedra.

Edina zanimiva stvar, ki jo opaziš, je prižgan računalnik z barvitim ohranjevalnikom zaslona.

Bi poskusila(a) odkleniti računalnik ali bi raje pred tem še malo raziskal(a)? \*

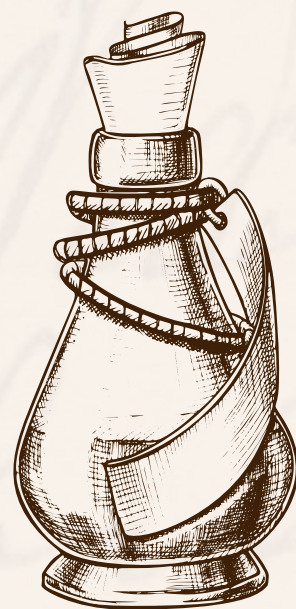


Poskusiš odkleniti računalnik



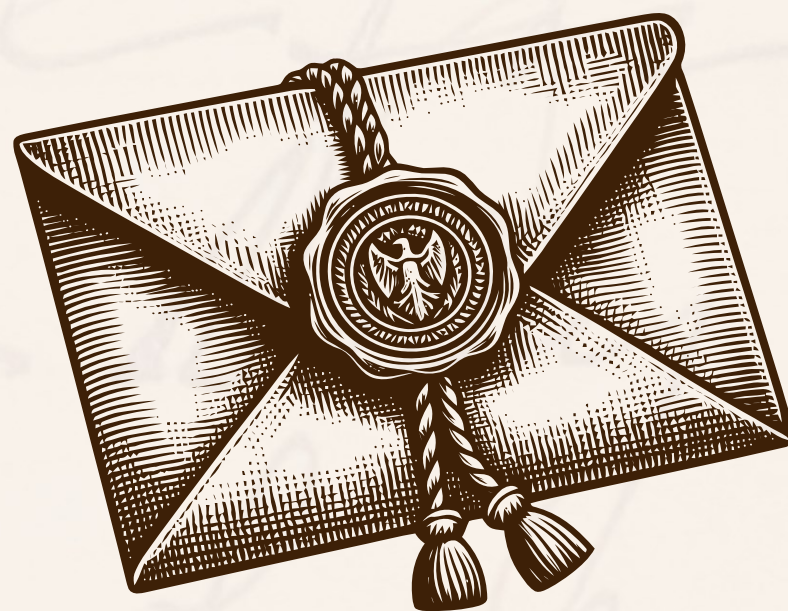
# NALOGA 4 – UGANKE

**Zamislite si nekaj primerov, ki bi jih lahko uporabili za tematske uganke oziroma namige. To so lahko predmeti, kraji, spletne povezave ... Pazite, da bodo uganke oziroma uporabljeni materiali sovpadali z vašo zgodbo.**



# NALOGA 5 – PREDSTAVITEV

**Svoje ideje na kratko predstavite ostalim skupinam.**



# NEKAJ NASVETOV



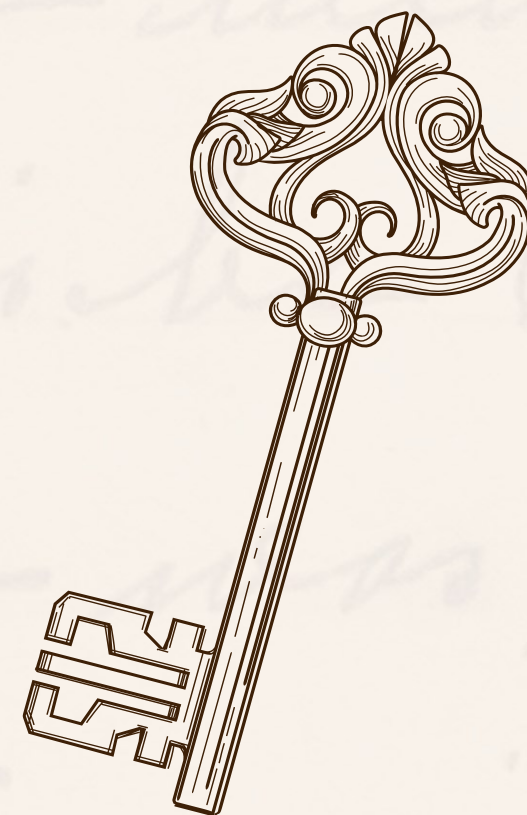
UDELEŽITE SE SOB POBEGA

IŠČITE IDEJE NA SPLETU

PRI NAČRTOVANJU SODELUJTE

SVOJO IGRO PROMOVIRAJTE

ZABAVAJTE SE

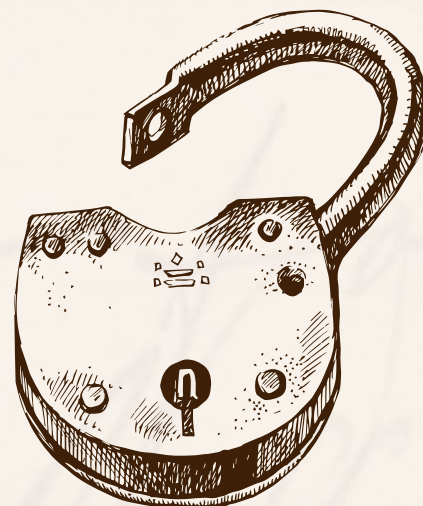




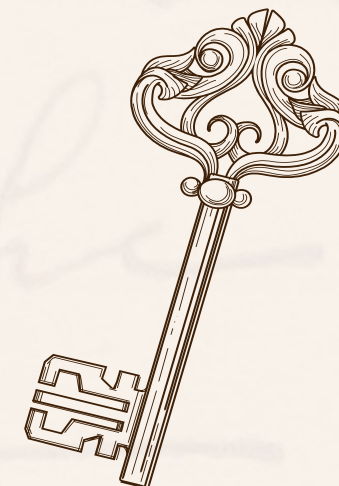
# ČESTITAM!

## USPEŠNO STE POBEGNILI IZ DELAVNICE!

MISELNE IGRE =



UDK =



[Tjasa.Jug@ff.uni-lj.si](mailto:Tjasa.Jug@ff.uni-lj.si)