

Kaçış Oyunları 8

Selda Bakır¹

Ekrem Dağ²

Özet

Eğitsel oyunlar; öğrencilerin derse etkin katılım göstermelerini sağlaması, derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkıda bulunması, motivasyonu artırması, öğrenme eksiklerini fark etmelerine olanak tanınması, akranlarından öğrenmelerini desteklemesi, rekabet duygusunu ortaya çıkarması, sosyalleşmeyi teşvik etmesi, hata yapmaya izin vermesi, anında geri bildirim sunması ve yaratıcılığı geliştirmesi gibi özellikleri sayesinde öğrenme sürecini daha etkili hâle getirmektedir. Oyun türlerinden biri olan kaçış oyunları ya da kaçış odası oyunları, katılımcıların “kaçış odası” olarak adlandırılan kilitli bir ortamdan, ipuçlarını takip ederek, bulmacaları çözerek ve verilen görevleri tamamlayarak çıkmaya çalıştıkları canlı ve aksiyon temelli bir oyun deneyimi sunmaktadır. Kaçış odaları; takım çalışmasını, yaratıcı problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini desteklemektedir. Temalarının neredeyse her konu alanına uyarlanabilmesi, bu oyunların sınıf ortamında da kullanılabilmesine olanak tanımaktadır. Bu yöntem, ilkokuldan lisansüstü düzeye kadar farklı eğitim kademelerinde eğitimciler tarafından etkili bir biçimde uygulanabilmektedir. Eğitsel kaçış odaları, aktif öğrenme yaklaşımlarının dikkat çeken örnekleri arasında yer almakta ve her türlü eğitim içeriğini ilgi çekici bir öğrenme ortamına dönüştürebilmektedir. Oyun tabanlı öğrenme ilkeleri üzerine kurulu olan eğitsel kaçış oyunları, anlamlı ve işbirlikli deneyimler yoluyla özgün öğrenme ortamları sunmaktadır. Bu oyunlar, öğrencilerin bilgi yapılandırma sürecine takım temelli ve etkileşimli etkinliklerle katıldıkları sosyal yapılandırmacı yaklaşımı temel almaktadır. Kaçış odalarında yer alan tüm etkinlikler bulmaca olarak adlandırılmakta ve basit bir oyun döngüsü içinde oyuncular; bir meydan okumayla karşılaşmakta, çözüm üretmekte ve bir kilidin kodu ya da sonraki bulmacaya geçişi sağlayan

- 1 Prof.Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi, sbakir@mehmetakif.edu.tr, 0000-0002-2169-2910
- 2 Yüksek Lisans Öğrencisi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ekrem.dag2023@gmail.com , 0009-0008-7820-3373

bilgi gibi ödülleri elde etmektedir. Alanyazında, eğitsel amaçlı kullanılan kaçış oyunlarının yalnızca akademik başarı, yaratıcı ve eleştirel düşünme, karar verme, problem çözme, fikirlerini ifade etme ve savunma gibi bilişsel kazanımlara değil; aynı zamanda motivasyon gibi duyuşsal kazanımlara da olumlu katkılar sağladığını ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır.

1.1. Oyun ve Eğitsel Oyun

Günümüzde Z Kuşağına mensup bireylerin, “eş zamanlı olarak birden fazla işe odaklanabilme” becerilerine sahip olmaları (Erden, 2017), bu kuşağın geleneksel öğretim yaklaşımlarından farklı, yenilikçi ve çağdaş öğretim yöntemleriyle öğrenmelerini gerekli kılmaktadır (Erden, 2017; Culha, 2019). Eğitimciler tarafından kullanımı giderek zorunlu hâle gelen aktif öğrenme yaklaşımlarından biri de **oyunlaştırma**dır (Sarker vd., 2021; Figueroa, 2016; Karahan ve Tatal, 2025; Borrego vd., 2017). Oyunlaştırma, oyunlara özgü bileşenlerin ve oyun tasarım unsurlarının oyun dışı ortamlara entegre edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Sarker vd., 2021; Roche vd., 2018). Oyunlaştırmanın temel hedefi; ödül, puan tablosu ve benzeri oyun öğelerini bir etkinliğe dâhil ederek bireyin katılım düzeyini artırmak ve motivasyonunu güçlendirmektir (Sarker vd., 2021).

Oyun, dünya genelinde tüm kültürlerde farklı biçimlerde görülebilen evrensel bir olgudur. İnsanlar ve hatta hayvanlar, yaşamlarının erken dönemlerinden itibaren oyun yoluyla kendilerini ve çevrelerini tanımaya başlarlar (Roberts, 1959; akt. Lathwesen ve Belova, 2021). Oyun; çocuğun isteyerek katıldığı, keyif aldığı ve tüm gelişim alanlarını destekleyen doğal bir öğrenme yoludur (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007; Oblinger, 2004). Psikolojik, sosyal, dilsel, fiziksel, beceri ve kişilik gelişimi üzerinde etkili olan oyunlar, çocuk yaşamında önemli bir yere sahiptir (Erekmekçi ve Fidan, 2012). Çocukların büyüyebilmek için beslenmeye, sevgiye ve bakıma ihtiyaç duydukları gibi oyuna da gereksinimleri vardır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi’ne göre oyun, her çocuğun temel hakkıdır (OHCHR, 1989). Montessori ve Piaget gibi öncü eğitimciler de uzun yıllardır oyunun çocuk gelişimindeki önemini vurgulamaktadır (Murrey, 2018). Eğlenceli, ilgi çekici ve çocuğun gönüllü olarak katıldığı doğal bir öğrenme aracı olan oyunun eğitim amaçlı kullanılması bu bağlamda şaşırtıcı değildir (Erekmekçi ve Fidan, 2012; Koçyiğit vd., 2007; Oblinger, 2004; Monnot vd., 2020).

Eğitsel oyunlar; öğrencilerin derse etkin katılım göstermelerini sağlaması, derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sunması, motivasyonu artırması, eksiklerini fark etmelerine olanak tanınması, akran öğrenmesini desteklemesi, rekabet duygusunu geliştirmesi, sosyalleşmeyi teşvik etmesi,

hata yapmaya izin vermesi, anında geri bildirim sağlaması ve yaratıcılığı desteklemesi gibi özellikleriyle öğrenme sürecini daha etkili hâle getirmektedir (Karakuş vd., 2008; Engin, Seven ve Turhan, 2013; Petitte ve Farris, 2020; Cadavid ve Corcho, 2018; Erkoç ve Şendur, 2025). Alanyazında, eğitsel oyunların akademik başarı, tutum, motivasyon, sorumluluk, özgüven ile sosyal ve akademik beceriler üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koyan çok sayıda araştırma bulunmaktadır (Kaya ve Elgün, 2015; Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016; Gündüz vd., 2017; Yıldız vd., 2020; Virvou, Katsionis ve Manos, 2005; Karamustafaoğlu ve Kılıç, 2020; Berns vd., 2013).

1.2. Kaçış Oyunları (Kaçış Odası Oyunları)

Oyun türleri arasında yer alan kaçış oyunları ya da kaçış odası oyunları, günümüzde çocuklar, gençler ve yetişkinler tarafından ilgi gören, küresel ölçekte yaygın ve popüler bir eğlence türü olarak kabul edilmektedir (Taraldsen vd., 2022). Bu oyunlar problem temellidir, belirli bir süreyle sınırlıdır ve katılımcıların aktif ve işbirlikçi olmalarını gerektirir (Manojlovic, 2022).

Kaçış oyunu; oyuncuların kilitli bir odadan ipuçlarını keşfederek, bulmacaları çözerek ve görevleri tamamlayarak çıkmaya çalıştıkları, canlı ve aksiyon temelli bir oyun deneyimidir (Nicholson, 2015; Zhang vd., 2018; Stojanovska, Milanović ve Trivić, 2020). Clare (2015), kaçış oyunlarını, oyuncuların heyecan verici bir meydan okumayı aşmak için grup hâlinde çalışabilecekleri, sürükleyici ve eğlenceli bir ortam sunan yenilikçi bir yol olarak tanımlamaktadır. Her ne kadar adında “kaçış” ifadesi yer alsa da, bu oyunlar her zaman fiziksel bir mekândan çıkışı ifade etmez; verilen süre içerisinde tüm görevlerin tamamlanması da bir kaçış olarak kabul edilir. Kaçış oyunları; kaçış odası, çıkış oyunu, bulmaca odası, macera odası ve bilmece odası gibi farklı isimlerle de anılmaktadır.

Kaçış oyunlarının ilk örneği, Japonya’da SCRAP şirketinde çalışan senaryo yazarı ve yönetmen Takao Kato tarafından 2007 yılında Kyoto’da hayata geçirilmiştir (Nicholson, 2015). Zamanla SCRAP tarafından düzenlenen kaçış odaları yaygınlaşmış, 2012–2013 yıllarında Asya’dan başlayarak Avrupa, Avustralya, Kanada ve ABD’ye kadar hızla yayılmıştır. İlk dönem kaçış odaları ağırlıklı olarak zor mantık bulmacalarına odaklanırken, günümüzde bu oyunlar yüksek kaliteli dekorlar, aksesuarlar ve etkilerle donatılmış tamamen sürükleyici deneyimlere dönüşmüştür (Wiemker vd., 2015). Kaçış odaları, geleneksel oyunlardan farklı bir deneyim arayan bireylere hitap etmektedir. Farklı bilgi ve becerilerin kullanılmasını gerektirmeleri nedeniyle ekip çalışmasını geliştirmeye yönelik kurumsal etkinliklerde de

tercih edilmektedir. Bu özellikleri sayesinde son yıllarda eğitim kurumlarının da dikkatini çekmeye başlamışlardır (Wiemker vd., 2015; Veldkamp vd., 2020b; Elford vd., 2022).

Kaçış odaları; takım çalışması, yaratıcı problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Konu temalarının hemen her alana uyarlanabilmesi, bu oyunların sınıf ortamında da kullanılmasına olanak tanımaktadır. Eğitimciler, ilkokuldan lisansüstü düzeye kadar farklı kademelerde bu yöntemi etkili biçimde uygulayabilmektedirler (Wiemker vd., 2015). Eğitsel kaçış odaları, aktif öğrenme yaklaşımlarının önemli örnekleri arasında yer almakta ve her türlü eğitim içeriğini ilgi çekici bir öğrenme ortamına dönüştürebilmektedir (Neuman, 2020).

Eğlence amaçlı kaçış odalarından farklı olarak, eğitsel kaçış odalarında oyuncuların önceden belirlenmiş öğrenme hedeflerine ulaşmaları beklenmektedir. Ancak her iki türde de sınırlı süre içerisinde ekip çalışmasıyla görevlerin tamamlanması temel unsurdur. Oyun tabanlı öğrenme ilkelerine dayanan eğitsel kaçış oyunları, işbirlikli ve anlamlı deneyimler sunarak özgün öğrenme ortamları oluşturmaktadır (Elford vd., 2022; Borrego vd., 2017). Veldkamp vd. (2020a), bu oyunların sosyal yapılandırmacı yaklaşımı temel aldığı ve öğrencilerin bilgiyi takım temelli etkileşimlerle yapılandırdıklarını belirtmektedir.

Kaçış odalarında yer alan tüm etkinlikler bulmaca olarak adlandırılmakta ve basit bir oyun döngüsü içinde meydan okuma, çözüm üretme ve ödül elde etme süreçleri bulunmaktadır (Veldkamp vd., 2020b). Ancak eğitim amaçlı bulmaca tasarlamak zorlu bir süreçtir; çünkü çok kolay bulmacalar sıkıcılığa, aşırı zor olanlar ise hayal kırıklığına ve oyunu terk etmeye yol açabilmektedir (Borrego vd., 2017).

Wiemker vd.'e (2015) göre, kaçış odaları yalnızca kilit ve bulmacalardan ibaret değildir; oyunculara sürükleyici bir deneyim sunulması gerekmektedir. Bu sürükleyicilik, oyuncunun zaman algısını ve dış dünyaya dair kaygılarını unutarak oyuna tamamen odaklanmasını sağlar. Bu noktada “akış (flow)” kavramı büyük önem taşır. Akış, bireyin yaptığı etkinliğe tamamen odaklandığı ideal zihinsel durumu ifade eder. Oyunun zorluk düzeyi çok yüksek olduğunda hayal kırıklığı, çok düşük olduğunda ise sıkılma ortaya çıkar. İyi tasarlanmış bir oyun, bu iki uç arasında denge kurarak oyuncuların akış durumuna girmesini sağlar.

Alanyazında, eğitsel amaçlı kullanılan kaçış oyunlarının yalnızca akademik başarı ve bilişsel beceriler üzerinde değil, aynı zamanda motivasyon gibi duyuşsal alanlarda da olumlu etkiler yarattığını gösteren çalışmalar

bulunmaktadır (Abdul Rahim, 2022; Elford vd., 2020; Estudante ve Dietrich, 2020; Mystakidis ve Christopoulos, 2022; Cai, 2022). Örneğin Cai (2022), dijital kaçış odasıyla gerçekleştirilen öğretimin, yanlış anlamaları gidermede geleneksel çevrimiçi dersler kadar etkili olduğunu ve bunun yanı sıra sosyal beceriler, takım çalışması, iletişim, zaman yönetimi ve motivasyon üzerinde ek faydalar sağladığını ortaya koymuştur. Bu nedenle araştırmacı, dijital kaçış odalarının geleneksel dersleri destekleyici bir yöntem olarak kullanılmasını önermektedir.

Kesler'e (2024) göre kaçış oyunlarında kullanılabilecek bazı şifreleme türleri aşağıda sıralanmaktadır:

- Morse Kodu

Kesler (2024), bulmaca tasarımında en bilinen ve yaygın kodlama sistemlerinden biri olan Morse kodunun kullanılmasını önermektedir. Bu sistemde her harf, nokta (•) ve çizgi (–) kombinasyonlarıyla ifade edilir (Şekil 1). Kaçış odalarında Morse kodu; ışık sinyalleri, sesler ya da yazılı metinler aracılığıyla gizlenebilir. Kodun çözülmesiyle birlikte oyuncular bir parola ya da sayısal dizine ulaşırlar.

A •••	Q •••••	1 ••••••••
B •••••	R ••••	2 ••••••••
C •••••••	S ••••	3 ••••••••
D •••••	T ••••	4 ••••••••
E ••••	U •••••	5 ••••••••
F •••••••	V ••••••	6 ••••••••
G ••••••	W ••••••	7 ••••••••
H •••••••	X •••••••	8 ••••••••
I ••••	Y ••••••••	9 •••••••••
J ••••••••	Z ••••••••	0 •••••••••
K ••••••	.	? •••••••••
L •••••••	, ••••••••••	/ •••••••••
M ••••••	! ••••••••••	= •••••••••
N •••••		
O •••••••		
P ••••••••		
	SOS ••••••••••••	

Şekil 1 Mors Alfabesi (URLI)

- Pigpen (Çoban Kalem) Şifresi

Pigpen şifresi, harflerin belirli sembollerle temsil edildiği görsel temelli bir şifreleme yöntemidir. Semboller çoğunlukla kareli ya da çapraz ızgara düzenleri içinde gruplandırılır. Görsel algıya dayalı olması nedeniyle bu tür

şifreler, kaçış odaları için oldukça uygundur ve estetik açıdan da ilgi çekici bir yapı sunar.

- Gizli Metinler / Harf Eksiltmeli Mesajlar

Kesler (2024), bir metinde bilinçli olarak çıkarılmış harflerin tamamlanması yoluyla gizli bir şifre elde edilmesini önermektedir. Özellikle hikâye ya da senaryo temelli kaçış odalarında bu yaklaşım, oyuncuların dikkat ve çıkarım becerilerini kullanmalarını destekleyen etkili bir yöntemdir.

- Görsel Tabanlı Kodlar

Kesler'in (2024) önerileri arasında, görsellerin içerisine gizlenmiş mesajların bulmacaya dönüştürülmesi de yer almaktadır. Bir yapboz tamamlandığında ortaya çıkan anahtar kelime ya da görselde saklı renkler, şekiller ya da desenler aracılığıyla oluşturulan kodlar bu tür şifreleme yöntemlerine örnek olarak verilebilir.

- Yansıma / Ters Okuma Kodları

Bu şifreleme türü, metnin ayna yardımıyla ya da ters çevrilerek okunmasına dayanır. Oyuncuların aynayı ya da yansıtıcı yüzeyi doğru konumlandırarak gerçek mesajı ortaya çıkarmaları gerekmektedir. Bu yöntem, dikkat ve mekânsal algı becerilerini ön plana çıkarır.

- Rebus ve Kelime Oyunu Kodları

Rebus türü bulmacalar, kelimeler yerine resim ve semboller kullanılarak oluşturulan gizli mesajlardan oluşur. Oyuncular, bu sembolleri doğru biçimde birleştirerek ipuçlarına ya da parolalara ulaşırlar.

- Mantık ve Sayısal Kodlar

Bu tür kodlar; kartlar, tablolar, eşleştirme etkinlikleri ya da matematiksel işlemler aracılığıyla bir sonuca ulaşılmasını gerektirir. Örneğin doğru eşleştirmeler sonucunda ortaya çıkan bir sayı dizisi,

1.1.1. Kaçış Oyunu Nasıl Hazırlanır?

Lyman'a (2021, s. 51) göre çocuklara yönelik kaçış odaları tasarlamak oldukça karmaşık ve dikkat gerektiren bir süreçtir. Çocukların yaş gruplarına uygun biçimde planlanan kaçış odaları, daha anlamlı ve nitelikli öğrenme deneyimleri sunmaktadır.

Lyman (2021), çocuklar için hazırlanacak kaçış odalarının etkili olabilmesi adına aşağıdaki önerilerde bulunmaktadır:

- **Çeşitli eğitim materyalleri kullanılmalıdır.** Şifrelerin yanı sıra oyun hamuru, sulu boya gibi farklı öğretim araçlarının bir arada kullanılması, çocuklara uygulamalı ve zengin bir öğrenme deneyimi sunar. Farklı türde bulmacaların bir araya getirilmesi, çocuklar arasında etkileşimi ve dayanışmayı artırmaktadır.
- **Zorluk düzeyi yaş grubuna uygun olmalıdır.** Kaçış oyunu tasarlanırken çocukların yaş aralıkları dikkate alınmalıdır. Farklı yaş gruplarının birlikte oynayacağı durumlarda, her yaş grubuna hitap eden çeşitli bulmacalara oyunda yer verilmelidir.
- **Grup büyüklüğü sınırlı tutulmalıdır.** Kalabalık gruplarla oynanan kaçış oyunları, büyük yaş gruplarında dahi verimliliği düşürebilirken, küçük yaştaki çocuklar için daha fazla sorun yaratabilmektedir. Çok sayıda kişinin aynı anda oyuna dâhil olması; gürültü, dikkat dağınıklığı ve karmaşaya neden olabilmektedir. Daha küçük gruplar, çocukların işbirliği ve takım çalışması becerilerini daha etkili şekilde geliştirmelerine olanak tanır (Lyman, 2021). Genel olarak ideal grup büyüklüğü en az 3, en fazla 7 kişidir (Nicholson, 2015).
- **İpucu sınırı esnek olmalıdır.** Yetişkinler için sınırlı ipuçları eğlenceli olabilirken, çocuklarda bu durum motivasyon kaybına yol açabilmektedir. Çocuklara ihtiyaç duydukları anda ek ipuçları sunmak, hayal kırıklığını önlemek açısından önemlidir. Wiemker'e (2015) göre ipuçları sözlü olarak verilebileceği gibi yazılı biçimde de sunulabilir.
- **Uzun metinlerden ve büyük sayılardan kaçınılmalıdır.** Çocuklara yönelik kaçış oyunlarında kullanılan şifreli metinlerin kısa ve anlaşılır olması gerekmektedir. Uzun metinler çocuklarda dikkat kaybına ve olumsuz duygulara neden olabilir. Benzer şekilde, çok büyük sayılar yerine daha küçük ve sade sayılar tercih edilmelidir.
- **Hayal kırıklığı ve sıkılma belirtileri izlenmelidir.** Kaçış oyunları her ne kadar işbirliğini destekleyen etkinlikler olsa da, temelde eğlenceli bir oyun olma özelliğini korumalıdır. Çocukların ilgisinin azaldığı fark edildiğinde, uygun ipuçlarıyla oyuna yeniden dâhil olmaları sağlanmalıdır.
- **Eğlence unsuru ön planda tutulmalıdır.** Kurallar ve sınırlar belirlenirken, çocukları oyuna bağlayacak bir hikâye, dikkat çekici dekorlar, uygulamalı bulmacalar, küçük ödüller ve ikramlar planlanmalıdır. Böylece çocuklar, eğlenerek problem çözmeye odaklanabilecekleri bir kaçış oyunu deneyimi yaşarlar.

ÖRNEK ETKİNLİK

Bu etkinlik 5.sınıf öğrencileri için hazırlanmıştır. Kaçış odasından çıkmak için bir saatiniz var. 1.nolu zarfı açınız.



Aşağıdaki tabloyu doldurunuz. Hiçbir özelliğe karşılık gelmeyen madde, senin şifren.

MADDE ÖZELLİK	SU	SÜT	HAVA	TAHTA	BUHAR	KOLONYA
1.Belirli hacmi yoktur						
2.Tanecikleri öteleme hareketi yapar						
3.Tanecikler arası boşluğun en fazla olduğu madde halindedir						
4.Tanecikleri dönme hareketi yapar						
5.Belirli şekli yoktur						
6. Akışkan özelliğe sahiptir						
7.Tanecikleri arasında boşluk vardır						

Bu tabloda hiçbir özelliğe karşılık gelmeyen maddenin “TAHTA” olduğunu bulduktan sonra 2. zarfı bulmak için oda içerisinde arama yaparlar. Masanın üzerindeki tahtanın altında 2. zarf durmaktadır.



Aşağıdaki tabloyu çözüp, şifreyi bulunuz.

No	MADDENİN HALİ ÖZELLİK	Katı	Sıvı	Gaz
1	Tanecikler birbirine çok yakındır	I	H	F
2	Tanecikler sadece titreşim hareketi yapar	S	Ç	Ğ
3	Tanecikler arası boşluk en fazladır.	O	Y	V
4	Maddenin en düzenli halidir	E	Ö	P
5	Belirli hacmi ve şekli vardır.	C	İ	J
6	Belirli hacmi vardır, belirli şekli yoktur.	U	A	Ü
7	Sıkıştırılmaz	K	D	B
8	Akışkan değildir	L	G	M

ŞİFRE:

— — — — —
1 2 1 3 4 2 1 5 6 7 8 1 7

Bulunan şifreye uygun nesnenin arkasına bakın. 3. zarf sizi bekliyor (Şifre, ısı ve sıcaklıktır. Güneş resminin arkasına 3.zarf gizlenir).



	ISI	SICAKLIK
Kalorimetre kabı ile hesaplanır		
Birimi derece Celsius'tur.		
Bir enerji çeşididir.		
Birimi joule veya kalordir.		
Termometre ile ölçülür.		
Bir enerji çeşidi değildir.		



O Ğ Y Ş A U M

M O D N M

R M İ E E

H R U B Ş A L M A A

M K Y A N A A

I R Ğ A L K Ş A A I M

Ü L Ş E S B İ M L E M

1

1

2 7 8 2

7 3 1 4 1

1 1 1

5 7 1 8 5 3 1 4 1

6 3 3 2 4 2

ŞİFRE:

5 6 5

1 3 5 4

V

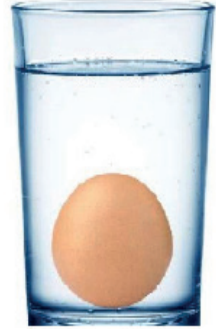
2 7 8 4 8

Bulduğunuz şifrenin günlük yaşamda karşınıza çıkabilecek örneklerinden birisi bu odada. Ve onun arkasında da son zarfı bulabilirsiniz (Şifre, 1s1 alışverişidir. Asılmış çamaşırların olduğu bir resim ve arkasında da son zarf bulunmaktadır).



Annesinin kahvaltı için pişirdiği yumurtaya dokunan Yaren'in eli yanmıştı. Okula yetişmek için de bir an önce kahvaltısını yapması gerekiyordu. Bir an önce yumurtanın kabuklarını soymalıydı. Ama yumurta çok sıcaktı. Ne yapmalıyım diye düşündü. Aklına fen bilimleri dersinde öğretmenin yaptığı bir deney geldi. Önce çukurca bir kabın içerisine soğuk suyu koydu. Sonra yumurtayı bu kabın içine dikkatlice yerleştirdi ve bir süre bekledi. Elini yakmayacak kadar sıcaklığa gelince yumurtasını suyun içinden çıkardı ve kabuklarını soyup yedi. Bu arada düşünmeye başladı. Ne yumurta eskisi gibi elini yakacak kadar sıcaktı, ne su ilk andaki gibi soğuktu. Acaba yumurtayı biraz daha bekletseydi ne olacaktı?

Buna göre aşağıdaki soruyu cevaplayarak Yaren'e yardımcı olabilirsiniz.



Yumurtanın ilk sıcaklığı 70°C , kaptaki suyun ilk sıcaklığı ise 12°C dir. Bu suyun içine yumurta atıldıktan sonra yumurtanın ve suyun sıcaklığının herhangi bir zaman diliminde olamayacağı sıcaklıklar hangi şıkta doğru verilmiştir?

	Yumurta	Su
a)	65	15
b)	50	25
c)	71	10
d)	45	35
e)	25	25

Doğru cevaptaki sayıları sırasıyla yanyana getirdiğinizde, kapının kilidi için gerekli şifreyi bulmuş oluyorsunuz (Şifre, 7110'dur).

TEBRİKLER..... ODADAN ÇIKMAK
İÇİN GEREKLİ OLAN ŞİFREYİ
ÇÖZDÜNÜZ.



Kaynaklar

- Abdul Rahim, A. S. (2022). Mirror mirror on the wall: Escape a remote virtual stereochemistry lab together. *Journal of Chemical Education*, 99(6), 2160–2167. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00050>
- Berns, A., Gonzalez-Pardo, A., & Camacho, D. (2013). Gamelike language learning in 3-D virtual environments. *Computers & Education*, 60(1), 210-220.
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. & Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *JOTSE*, 7, 162–171.
- Cai, S. (2022). Harry Potter themed digital escape room for addressing misconceptions in stoichiometry. *Journal of Chemical Education*, 99(8), 2747–2753. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00178>
- Cadavid, J.M. & Corcho, A.F.P. (2018). Competitive programming and gamification as strategy to engage students in computer science courses. *ESPACIOS*, 39(35), 11.
- Clare, A. (2015). *Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms*. 1st ed. Toronto: Wero Creative Press, eBook.
- Culha I. (2019). Active learning methods used in nursing education. *JPR*, 3(2), 74-86.
- Elford, D., Lancaster, S.J. & Jones, G.A. (2022). Fostering Motivation toward Chemistry through Augmented Reality Educational Escape Activities. A Self-Determination Theory Approach. *Journal of Chemical Education*, 99 (10), 3406-3417. DOI: 10.1021/acs.jchemed.2c00428
- Engin, A. O., Seven, M. A., ve Turhan, V. N. (2010). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 109-120.
- Erden, NS. (2017). Yeni nesillere yeni öğretim yöntemleri: Z kuşağının öğrenme stilleri ve yükseköğrenim için öneriler. *Int JAVStudies*, 3(12), 249-257.
- Erkoç, E.N., ve Şendur, G. (2025). Eğitsel kaçış odası uygulamalarının 10. sınıf öğrencilerinin kimya akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE)*, 14(4), 92-107.
- Erekmeççi, M., ve Fidan, Ş. (2012). Oyunun tasarım platformları: oyunun eğitim ve kültüre etkisi. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 851-861.
- Figueroa, J.F. (2016). Gamification and game-based learning: two strategies for the 21st century learner. *WJER*, 3(2), 507-519.

- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoglu, H., ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Karahan, O. ve Tural, Ö. (October, 19-21 2025). Öğretmen adaylarının dijital eğitsel oyunlara yönelik tutumları ve bu tutumları etkileyen faktörler. 7. International Harran Congress on Scientific Research. Şanlıurfa, Türkiye.
- Karakuş, T., İnal, Y., & Çağıltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520-2529.
- Karamustafaoğlu, O., ve Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (40), 1-25.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kesler, J. (2024). *Escape room puzzle ideas for the science classroom*. Kesler Science. <https://keslerscience.com/escape-room-puzzle-ideas-for-the-science-classroom>
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Lathwesen, C., & Belova, N.(2021). Escape Rooms in STEM Teaching and Learning—Prospective Field or Declining Trend? A Literature Review. *Educ. Sci.*, 11, 308. <https://doi.org/10.3390/educsci11060308>
- Lyman, P.E. (2021). *The Do-It-Yourself Escape Room Book: A Practical Guide to Writing Your Own Clues, Designing Puzzles, and Creating Your Own Challenges*; Skyhorse Publishing: New York, NY, USA. <https://books.google.com.tr/books?id=F4IqEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>
- Stojanovska, M., Milanović, V., & Trivić, D. (2020). Escape room - Teachers approved! *Chemistry in Action*, 116(Autumn), 34-39.
- Manojlovic, H. (2022). Escape room as a teaching method. *Opus et Education*, 9(2), 178-184.
- Murray, J. (2018) The play's the thing, *International Journal of Early Years Education*, 26(4), 335-339. DOI: 10.1080/09669760.2018.1527278
- Mystakidis, S., & Christopoulos, A. (2022). Teacher perceptions on virtual reality escape rooms for STEM education. *Information*, 13(136), 1-13. <https://doi.org/10.3390/info13030136>

- Neumann, K.L., Alvarado-Albertorio, F. & Ramírez-Salgado, A. (2020). On-line approaches for implementing a digital escape room with preservice teachers. *JTATE*, 28(2), 415- 424.
- Nicholson, S. (2015). "Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities." White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Oblinger, D.G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(1), 1-10.
- OHCHR (Office of the High Commissioner on Human Rights). (1989). *The United Nations Convention on the Rights of the Child*. Geneva: United Nations. <https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc.pdf>
- Önen, F., Demir, S., ve Şahin, F. (2012). Fen Öğretmen Adaylarının Oyunlara İlişkin Görüşleri ve Hazırladıkları Oyunların Değerlendirilmesi. *Abi Evran Üniversitesi Kurşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 299-318.
- Petitte, M.D. & Farris, C. (2020). Using gaming as an active teaching strategy in nursing education. *Teach Learn Nurs.*, 15(1), 61-65.
- Roche, C.C., Wingo, N.P., Westfall, A.O., Azuero, A., Dempsey, D.M., & Willig, J.H. (2018). Educational analytics: a new frontier for gamification? *CIN.*, 36(9), 458-465.
- Sarker, U., Kanuka, H., Norris, C., Raymond, C., Yonge, O., & Davidson, S. (2021). Gamification in nursing literature: an integrative review. *Int J Nurs Educ.*, 18(1), 1-13.
- Taraldsen, L. H., Haara, F. O., Lysne, M. S., Jensen, P. R., & Jenssen, E. S. (2022). A review on use of escape rooms in education—touching the void. *Education Inquiry*, 13(2), 169- 184.
- URL1: <https://kulturveyasam.com/iletisimin-gizli-dili-mors-alfabesi/>
- Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M.P.J., & Van Joolingen, W.R. (2020a). Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *Br. J. Educ. Technol.*, 51, 1220–1239.
- Veldkamp, A., Grint, L.V., Knippels, M.C.P.J., & Joolingen, W.R. (2020b). Escape education: a systematic review on escape rooms in education. *Educ Res Rev.*, 31, 1-18.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Journal of Educational Technology & Society*, 8(2), 54-65.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape room games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?" *Game based learning*, 55, 55-75.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., ve Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğit- sel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen

öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.

Yıldız, E., Ağgül, Ö., Çalık, Ş., ve Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel oyun ve işbirlikli öğrenmenin 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına, sosyal becerilerine ve öğrenme motivasyonlarına etkisi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(6), 1703-1716.

Zhang, X.C., Lee, H., Rodriguez, C., Rudner, J., Chan, T.M., & Papanagnou, D. (2018). Trapped as a group, escape as a team: applying gamification to incorporate team-building skills through an 'escape room' experience. *Cureus*, 10(3), 1-6. e2256. DOI 10.7759/cureus.2256