

Alien Accord

Ο μεθοδολογικός οδηγός

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Εισαγωγή

Ο μεθοδολογικός οδηγός “Block H8 - Peace puzzles Toolkit” παρουσιάζει μια μεθοδολογία και καινοτόμα εργαλεία για την ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση των νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας επαγγελματίες και οργανώσεις νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και μεθόδους. Επιδιώκει να προωθήσει κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών.

Παρέχοντας Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (OERs) ως ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον, επιδιώκουμε να προσφέρουμε στους επαγγελματίες πρακτική εμπειρία την οποία μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα στις πρωτοβουλίες τους που απευθύνονται σε νέους, συμβάλλοντας έτσι στην ενίσχυση της ικανότητας των οργανώσεων νεολαίας και των οργανώσεων που εργάζονται για τους νέους, μέσω ενός πρακτικού πόρου για την εργασία με τη νεολαία.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε αυτή την εργαλειοθήκη, όπως φωτογραφίες/βίντεο 360 μοιρών και Επαυξημένη Πραγματικότητα, προσφέρει μια σύγχρονη προσέγγιση στη μη τυπική εκπαίδευση. Το υλικό είναι διαθέσιμο στα Αγγλικά, Κροατικά, Σερβικά, Ισπανικά, Ελληνικά και Τουρκικά, διασφαλίζοντας ότι οι επαγγελματίες νεολαίας, οι οργανώσεις νεολαίας και οι πάροχοι κατάρτισης μπορούν να το χρησιμοποιούν με τρόπο που σέβεται διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά πλαίσια.

Όσον αφορά τους νέους, ο γενικός στόχος αυτών των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων είναι να συμβάλουν, μέσω της ενεργού συμμετοχής, στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων, της λήψης αποφάσεων, της ομαδικής εργασίας, του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, της ηγεσίας, του επαγγελματισμού και της ισχυρής ενσυναίσθησης μεταξύ των νέων, ώστε να ενισχυθούν οι ικανότητές τους στην πρόληψη και επίλυση συγκρούσεων.

Το Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Μεθοδολογικός Οδηγός είναι ένα πρακτικό εγχειρίδιο για την προετοιμασία και υλοποίηση 8 εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων escape room με επίκεντρο την οικοδόμηση της ειρήνης, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη συμπερίληψη, τη μη βίαιη επικοινωνία, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ψηφιακή ασφάλεια και την πρόληψη των διακρίσεων.

Ο οδηγός παρέχει λεπτομερείς μεθοδολογίες για κάθε δωμάτιο. Για κάθε escape room παρουσιάζει την οπτική διαμόρφωση του χώρου, τους εκπαιδευτικούς στόχους, την ομάδα-στόχο, τις επιλογές προσβασιμότητας και προσαρμογής, το σενάριο, τον σκοπό του παιχνιδιού, τη διάταξη του χώρου, τα απαιτούμενα υλικά, τη διαδικασία προετοιμασίας, τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού, τη ροή του παιχνιδιού, συμβουλές, υποδείξεις και ερωτήσεις ανασκόπησης, παρέχοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο εργαλείο για κάθε επαγγελματία τόσο σε περιβάλλοντα μη τυπικής όσο και τυπικής μάθησης.



Co-funded by the European Union

Πλαίσιο του έργου

"Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" είναι ένα έργο Erasmus+ KA2 *Συμπράξεων Συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας*, υπό τον συντονισμό του Association Studio B (Κροατία), με εταίρους από τη Σερβία (Udruženje Svetlost), την Ισπανία (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) και την Κύπρο (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Το έργο αποσκοπεί στην ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση 181 νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας 130 επαγγελματίες νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και εργαλεία. Το έργο προωθεί κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών. Μετά από συμμετοχική έρευνα δράσης και με τη χρήση μιας δημιουργικής προσέγγισης παιχνιδοποίησης, οι εταίροι συν-δημιούργησαν ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους — συμπεριλαμβανομένων διαδραστικών escape rooms εμπλουτισμένων με στοιχεία 360° και επαυξημένης πραγματικότητας — που υποστηρίζουν τους νέους στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης, επικοινωνίας και επίλυσης συγκρούσεων. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο ενισχύει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και συμβάλλει στη δημιουργία πιο συνεκτικών, δημοκρατικών και ειρηνικών κοινοτήτων σε όλη την Ευρώπη. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και να συμβάλει σε πιο συνεκτικές, δημοκρατικές και ειρηνικές κοινότητες σε όλη την Ευρώπη.

Αυτός ο οδηγός αναπτύχθηκε ως πνευματικό παραδοτέο στο πλαίσιο του έργου.

Κατά την υλοποίησή του, οι εταίροι συνεργάστηκαν στη δημιουργία και δοκιμή εκπαιδευτικών escape rooms που επικεντρώνονται σε θέματα σχετικά με την οικοδόμηση της ειρήνης, τον μετασχηματισμό συγκρούσεων, την ενσυναίσθηση, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των νέων. Μέσω διεθνούς συνεργασίας και ανταλλαγής εμπειριών, το έργο διερεύνησε πώς η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και οι ιδιαίτερα συμμετοχικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορούν να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και την ουσιαστική μάθηση των νέων. Τα escape rooms αυτού του οδηγού αναπτύχθηκαν από τέσσερις εθνικές ομάδες, καθεμία αποτελούμενη από 10 νέους και 2 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, δοκιμάστηκαν σε διεθνές περιβάλλον στο Šabac της Σερβίας τον Μάρτιο του 2026, βελτιώθηκαν περαιτέρω με βάση τα σχόλια των συμμετεχόντων σε εκείνη την κινητικότητα και, τέλος, προσαρμόστηκαν για χρήση σε τοπικές εκδηλώσεις στην Κροατία, την Κύπρο και την Ισπανία. Αυτή η προσέγγιση μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε έναν ουσιαστικό μαθησιακό πόρο, διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τόσο για τους νέους όσο και για τους επαγγελματίες νεολαίας, με μια καθηλωτική εμπειρία που προχωρά πολύ βαθύτερα από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης.

Ο οδηγός αυτός δημιουργήθηκε ως πρακτικός υποστηρικτικός πόρος για εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτές, συντονιστές και οργανώσεις που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικά escape rooms στο έργο τους.

Ελπίζουμε να απολαύσετε τη χρήση του όσο απολαύσαμε κι εμείς τη διαδικασία δημιουργίας του!

Alien Accord

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Αυτό το escape room συνδέει την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού με τον εκπαιδευτικό στόχο του έργου, τοποθετώντας τους συμμετέχοντες σε ένα φανταστικό σενάριο πρώτης επαφής που αντικατοπτρίζει πραγματικές συγκρούσεις που έχουν τις ρίζες τους στην παρεξήγηση, τον φόβο και την **έλλειψη επικοινωνίας**. Μέσα από την αλληλεπίδραση με το εξωγήινο είδος, οι συμμετέχοντες καλούνται να εξασκήσουν μη βίαιη επικοινωνία, ενσυναίσθηση και συνεργατική επίλυση προβλημάτων, ώστε να αποτρέψουν την κλιμάκωση και να καταλήξουν σε μια ειρηνική λύση.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο θα πρέπει να θυμίζει έναν συνηθισμένο ανθρώπινο χώρο εργασίας — **όπως** γραφείο, αίθουσα διδασκαλίας ή αίθουσα συσκέψεων — ώστε να δημιουργείται μια αίσθηση οικειότητας και κανονικότητας. Με την πρώτη ματιά, ο χώρος **πρέπει να φαίνεται λειτουργικός, ουδέτερος και ασφαλής**, ενισχύοντας την ιδέα ότι πρόκειται για ένα ελεγχόμενο περιβάλλον σχεδιασμένο για επικοινωνία και όχι για σύγκρουση. Οι τοίχοι, τα έπιπλα και ο φωτισμός μπορούν να παραμείνουν σε μεγάλο βαθμό αμετάβλητα και αναγνωρίσιμα ως “ανθρώπινα”.

Το κεντρικό σημείο εστίασης του δωματίου είναι ένα laptop ή υπολογιστής τοποθετημένος πάνω σε γραφείο ή τραπέζι. Η συσκευή αυτή λειτουργεί ως Μονάδα Γλωσσικής Διεπαφής και αποτελεί το βασικό εργαλείο μέσω του οποίου πραγματοποιείται η επαφή με τον εξωγήινο πολιτισμό. Η οθόνη πρέπει να είναι καθαρά ορατή και να αντιμετωπίζεται ως σημαντική επιχειρησιακή κονσόλα.

Σε μία πλευρά του δωματίου εγκαθίσταται ένα **Θησαυροφυλάκιο** Επαφής — οπτικά αποδοσμένο ως γραμματοκιβώτιο, δοχείο ή ασφαλές κουτί. Το αντικείμενο αυτό λειτουργεί ως το φυσικό κανάλι λήψης και αποστολής πληροφοριών από τον Kyrion-9. Αν και απλό στη μορφή του, θα πρέπει να ξεχωρίζει ελαφρώς από τον υπόλοιπο χώρο, υποδηλώνοντας τη σημασία του ως γέφυρα μεταξύ δύο κόσμων.

Στον τοίχο τοποθετούνται **δύο ρολόγια**. Το ένα δείχνει την κανονική ώρα της Γης, ενώ το άλλο παρουσιάζει τον χρόνο του Kyrion-9, σχεδιασμένο με μια **μη γραμμική, ανοίκεια δομή**. Η αντίθεση αυτή ενισχύει διακριτικά το θέμα των διαφορετικών οπτικών, ρυθμών και κοσμοαντιλήψεων που δυσκολεύουν την επικοινωνία.

Επίσης, υπάρχει αναρτημένη μία σελίδα ημερολογίου που σηματοδοτεί τη σημερινή ημέρα ως ημέρα συνάντησης.

Ο ηχητικός σχεδιασμός πρέπει να παραμένει διακριτικός αλλά **στοχευμένος**. Ένα χαμηλό, ατμοσφαιρικό βουητό — παρόμοιο με ηλεκτρονικό εξοπλισμό, μακρινά σήματα ή αχνές μεταδόσεις — μπορεί να υποδηλώνει συνεχιζόμενη διαστρική επικοινωνία. Περιστασιακές **απαλές ειδοποιήσεις ή στιγμιαίος στατικός θόρυβος** μπορούν να ενισχύουν την αίσθηση ότι η επαφή είναι εύθραυστη και εξαρτάται από προσεκτική αλληλεπίδραση.

Συνολικά, το περιβάλλον πρέπει να **εκπέμπει κανονικότητα υπό ένταση**. Τίποτα δεν φαίνεται **επικίνδυνο ή εχθρικό**, όμως τα διακριτικά στοιχεία υπενθυμίζουν συνεχώς ότι οι συμμετέχοντες κινούνται σε ένα **άγνωστο πολιτισμικό και επικοινωνιακό τοπίο**. Αυτή η ισορροπία υποστηρίζει τον εκπαιδευτικό στόχο της εξάσκησης της μη βίαιης επικοινωνίας, της ενσυναίσθησης και της

Co-funded by the European Union

ψύχραιμης επίλυσης προβλημάτων σε καταστάσεις όπου η παρεξήγηση θα μπορούσε εύκολα να οδηγήσει σε σύγκρουση.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να αναπτυχθούν **δεξιότητες ειρηνικής επίλυσης συγκρούσεων** και **αποκλιμάκωσης έντασης**, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να ανταποκρίνονται σε καταστάσεις έντασης, παρεξήγησης και επείγοντος μέσω διαλόγου και όχι μέσω βίας ή επιβολής.
- Να ενισχυθεί η κατανόηση των αρχών της μη βίαιης επικοινωνίας, αξιοποιώντας ένα φανταστικό σενάριο πρώτης επαφής για την εξερεύνηση αναγκών, συναισθημάτων, και προθέσεων που βρίσκονται πίσω από αντικρουόμενες θέσεις.
- Να καλλιεργηθεί η **ενσυναίσθηση** και η ικανότητα υιοθέτησης **διαφορετικών οπτικών**, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να λαμβάνουν υπόψη ριζικά διαφορετικές κοσμοθεωρίες, τρόπους **επικοινωνίας** και **πολιτισμικές λογικές** κατά την αλληλεπίδρασή τους με τον εξωγήινο πολιτισμό.
- Να βελτιωθεί η **ομαδική συνεργασία** και η **συλλογική λήψη αποφάσεων**, με έμφαση στην ενεργητική ακρόαση, την κοινή ευθύνη και τη διαμόρφωση συναίνεσης υπό χρονική πίεση.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 14-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-7 άτομα

Προφίλ ομάδας: Η δραστηριότητα απευθύνεται σε νέους ανθρώπους που είναι ανοιχτοί στον διάλογο, τον προβληματισμό και την ενεργή συμμετοχή, και που είναι πρόθυμοι να εμπλακούν με διαφορετικές οπτικές και τρόπους επικοινωνίας. Οι συμμετέχοντες αναμένεται να συνεργάζονται στενά, να εξασκούν την ενεργητική ακρόαση και να προσεγγίζουν τις προκλήσεις μέσω συζήτησης και αμοιβαίας κατανόησης, αντί για ανταγωνισμό. Το δωμάτιο είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για νέους που ενδιαφέρονται για την οικοδόμηση ειρήνης, τις δεξιότητες επικοινωνίας, τα ανθρώπινα δικαιώματα ή τη μη τυπική εκπαίδευση, καθώς και για όσους είναι ανοιχτοί στην εξερεύνηση της σύγκρουσης, της παρεξήγησης και της συνεργασίας μέσα από βιωματικές και παιχνιδοκεντρικές μεθόδους μάθησης.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα **τα βασικά στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες** έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

Κατά τη διαμόρφωση του δωματίου, οι διοργανωτές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη φυσική προσβασιμότητα. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων, αποφεύγοντας στενά μονοπάτια ή ακατάστατες διατάξεις. Τα βασικά αντικείμενα, τα στοιχεία και τα διαδραστικά στοιχεία πρέπει να τοποθετούνται σε άνετη απόσταση (ούτε πολύ ψηλά, ούτε πολύ χαμηλά) και δεν πρέπει να απαιτούν υπερβολική δύναμη ή πολύπλοκες σωματικές κινήσεις.

Co-funded by the European Union

Ενθαρρύνεται η ευελιξία. Οι διοργανωτές μπορούν να προσαρμόσουν τα στοιχεία του δωματίου ανάλογα με τις συγκεκριμένες ανάγκες της ομάδας. Ο στόχος δεν είναι απλώς η πρόσβαση, αλλά η ουσιαστική συμμετοχή, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι παίκτες μπορούν να συνεισφέρουν, να εξερευνήσουν και να απολαύσουν την εμπειρία εξίσου.

2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

2.1 Σενάριο

Ένα σήμα έχει ληφθεί. Κάπου
πέρα από τον ανθρώπινο χρόνο και τη λογική, ένας εξωγήινος πολιτισμός παρακολουθεί. Έχει δει αυτή τη στιγμή ξανά: αυξανόμενη ένταση, ανεπίλυτη σύγκρουση και επικοινωνία που γρήγορα μετατρέπεται σε βία. Στον δικό τους κόσμο, αυτά τα μοτίβα οδήγησαν στο τέλος των πάντων. Η επιβίωση ήρθε μόνο όταν η βία εγκαταλείφθηκε και ο διάλογος έγινε η υψηλότερη μορφή νοημοσύνης.

Τώρα η Γη βρίσκεται στο ίδιο κατώφλι.

Δεν είστε στρατιώτες, επιστήμονες ή ηγέτες. Είστε διαμεσολαβητές — επιφορτισμένοι να αποδείξετε ότι η κατανόηση είναι ακόμη δυνατή. Κάθε μήνυμα που στέλνετε, κάθε επιλογή που κάνετε, ερμηνεύεται ως απόδειξη του ποιοι είμαστε ως είδος. Ο χρόνος είναι περιορισμένος, η πίεση πραγματική και η παρεξήγηση έχει συνέπειες.

Αυτό δεν είναι τεστ ταχύτητας ή εξυπνάδας. Είναι ένα τεστ ακρόασης.

Για να επιτύχετε, πρέπει να επιβραδύνετε την κλιμάκωση, να αναγνωρίσετε μη εκφρασμένες ανάγκες και να κινηθείτε μέσα στη διαφορετικότητα χωρίς επιβολή. Δεν υπάρχουν εχθροί εδώ — μόνο οπτικές που δεν μεταφράζονται εύκολα. Το ερώτημα δεν είναι αν η ανθρωπότητα είναι αρκετά ισχυρή για να επιβιώσει. Είναι αν μπορεί να μάθει να επικοινωνεί πριν να είναι πολύ αργά.

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες να αποτρέψουν συλλογικά την ενεργοποίηση ενός πλανητικού μηχανισμού αυτοκαταστροφής, μέσω της εγκαθίδρυσης και διατήρησης ειρηνικής επικοινωνίας με έναν άγνωστο πολιτισμό. Η πρόοδος επιτυγχάνεται με την ερμηνεία **μηνυμάτων**, την προσεκτική ανταπόκριση και τη διαχείριση στιγμών έντασης όπου η παρεξήγηση θα μπορούσε να οδηγήσει σε μη αναστρέψιμες συνέπειες.

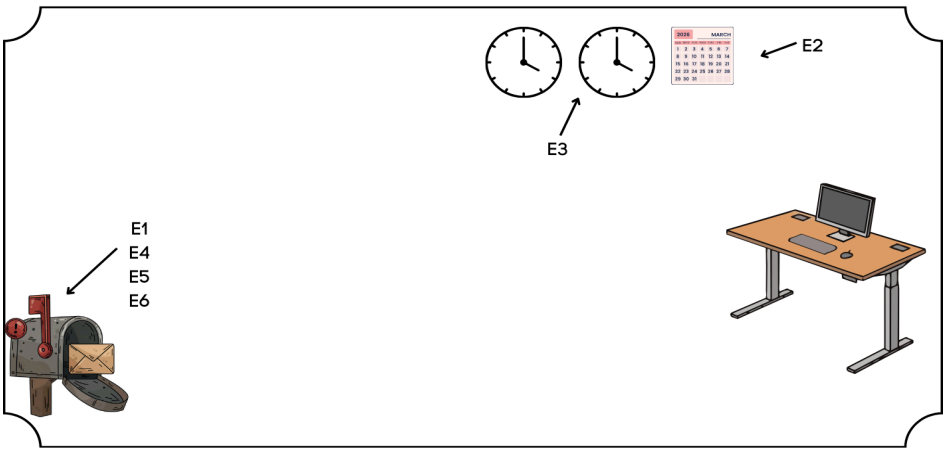
Το παιχνίδι είναι δομημένο έτσι ώστε οι πληροφορίες να είναι ελλιπείς, τα νοήματα ασαφής και η χρονική πίεση διαρκής. **Κανένας** συμμετέχοντας δεν έχει πλήρη πρόσβαση στην κατανόηση ή στον έλεγχο του αποτελέσματος. Η επιτυχία εξαρτάται από την ικανότητα της **ομάδας** να ακούει προσεκτικά, να μοιράζεται ερμηνείες, να διευκρινίζει προθέσεις και να διαμορφώνει συλλογικά απαντήσεις μέσω της Μονάδας Γλωσσικής Διεπαφής και του Θαλάμου Επαφής.

Αντί να επιβραβεύει την επιβολή, την ταχύτητα ή την αμιγώς τεχνική επίλυση **προβλημάτων**, το παιχνίδι δίνει έμφαση στη σχεσιακή λήψη αποφάσεων. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναγνωρίζουν συναισθήματα, υποκείμενες ανάγκες και διαφορετικές οπτικές — τόσο μέσα στην ομάδα όσο και στην επικοινωνία με τους εξωγήινους παρατηρητές. Η ομάδα επιτυγχάνει μόνο αν επιλέξει τον διάλογο αντί της **κλιμάκωσης**, τη συνεργασία αντί **του ελέγχου** και τη **συλλογική ευθύνη** αντί της ατομικής βεβαιότητας.

Co-funded by the European Union

2.3 Διάταξη του Χώρου

Η διάταξη του χώρου θα διαφέρει ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου που θα χρησιμοποιήσετε ως χώρο του escape room. Το πιο σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ροή του χώρου σχετικά σταθερή, π.χ. να τοποθετηθούν τα πρώτα στάδια του escape room προς την είσοδο και τα τελευταία προς το βάθος του δωματίου. Προτείνουμε την ακόλουθη διάταξη ως ιδέα, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο:



2.4 Τα Υλικά

- M1. Laptop ή υπολογιστής
- M2. Γραμματοκιβώτιο (ή κουτί βαμμένο ώστε να μοιάζει με γραμματοκιβώτιο)
- M3. Γραφείο

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν τουλάχιστον ένα **κινητό τηλέφωνο** με λειτουργική κάμερα και σύνδεση στο διαδίκτυο.

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να φορέσει στολή εξωγήινου, εάν υπάρχει διαθέσιμη, για μεγαλύτερη εμβύθιση στην εμπειρία.

Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ενημερώνει τους παίκτες καθώς περνά ο χρόνος. Ο χρόνος για αυτό το δωμάτιο ορίζεται στα 45 λεπτά.

Σε αυτό το escape room υπάρχει μηχανισμός αφαίρεσης/προσθήκης χρόνου, όπου με βάση τις επιλογές των παικτών θα εμφανίζεται στην οθόνη αφαίρεση ή προσθήκη χρόνου· να είστε έτοιμοι να αλλάζετε τον χρόνο στο χρονόμετρό σας κάθε φορά που συμβαίνει.

2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M2) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Co-funded by the European Union

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το *Peace puzzles Toolkit* ή το *Unlock Peace - modules for DIY production* ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Προετοιμασία του laptop/υπολογιστή: (M1) Δημιουργήστε ένα επιπλέον προφίλ χρήστη στο laptop και ορίστε ως κωδικό πρόσβασης το 0515. Στην επιφάνεια εργασίας δημιουργήστε έναν φάκελο και μέσα σε αυτόν τοποθετήστε 10 κενούς υποφακέλους, αριθμημένους από το 1 έως το 10. Αντιγράψτε αυτόν τον φάκελο με τους 10 υποφακέλους όσες περισσότερες φορές γίνεται ώστε να γεμίσει ολόκληρη η επιφάνεια εργασίας με φακέλους, αριθμώντας τους διαδοχικά από το 1 έως τον τελικό αριθμό (π.χ. 99). Ανοίξτε τον φάκελο με τον αριθμό 15 και μέσα σε αυτόν ανοίξτε τον υποφάκελο 5. Μέσα του δημιουργήστε ένα αρχείο σημειωματάριου (notepad) με τον παρακάτω σύνδεσμο: https://www.canva.com/design/DAG8-GajU_I/WP2xri922oa-RbPzrJOzMw/view?utm_content=DAG8-GajU_I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h60eab570f2

SCAN

1. Τοποθετήστε το laptop σε εμφανές σημείο μέσα στο δωμάτιο.
2. Τοποθετήστε το γραμματοκιβώτιο (M2) στην απέναντι πλευρά του δωματίου.
3. Έχετε την επιστολή E1 έτοιμη ώστε να τη δώσετε στους συμμετέχοντες κατά την είσοδό τους.
4. Κολλήστε το E2 στον τοίχο.
5. Κολλήστε το E3 στον τοίχο δίπλα του.
6. Έχετε τα E4, E5 και E6 έτοιμα μαζί με τον Συντονιστή του Παιχνιδιού ώστε να τα τοποθετήσει μέσα στο γραμματοκιβώτιο την κατάλληλη στιγμή.

Έχετε έτοιμο τον σύνδεσμο για την εφαρμογή σάρωσης AR ώστε να τον στείλετε στο κινητό των παικτών κατά την είσοδό τους στο δωμάτιο: https://alienaccordserbia.netlify.app/ ή να τον έχετε διαθέσιμο σε μορφή QR code, το οποίο μπορείτε να εκτυπώσετε από το DIY module.

SCAN

9. Ξεκινήστε το χρονόμετρο για 45 λεπτά, έχοντας τη δυνατότητα να αφαιρείτε ή να προσθέτετε χρόνο όταν αυτό απαιτείται από την παρουσίαση.

Τα βήματα 1 έως 7 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

- Όταν προετοιμάζετε το δωμάτιο: φροντίστε να θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τα σωστά στοιχεία.
- Συνιστάται να μετρήσετε ξανά το υλικό στο τέλος της συνεδρίας. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει σε κάποια από αυτά ή να έχουν κρατήσει κατά λάθος κάποια από τα υλικά στις τσέπες τους.

Co-funded by the European Union

3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

- Να προετοιμάσει όλα τα υλικά του παιχνιδιού, να διαμορφώσει τον χώρο και στη συνέχεια να τον επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση.
- Να καλωσορίσει τους παίκτες και να τους βυθίσει στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- Να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού προκειμένου να τους βοηθήσει, να τους δώσει στοιχεία ή συμβουλές.
- Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού είναι εκεί για να κάνει ανασκόπηση με τους παίκτες, ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

Λεπτομέρειες του ρόλου του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το Escape Room:

Σε αυτό το Escape Room, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού υποδύεται **έναν από τους εξωγήινους** του πλανήτη Kyrion-9, ονόματι Vaelis. **Μπορεί να ντυθεί ανάλογα** ή, εναλλακτικά, να εξηγήσει ότι ο εξωγήινος έχει πάρει μια μορφή που θα ήταν ευχάριστη και οικεία στους ανθρώπους του πλανήτη Γη. Ο ρόλος του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι να τοποθετεί στοιχεία μέσα στο **«Θησαυροφυλάκιο Επαφής»** (το γραμματοκιβώτιο – M2) όταν αυτό απαιτείται από τις αποστολές που εμφανίζονται στην οθόνη. Ακολουθώντας τη ροή των προκλήσεων που παρουσιάζονται στην οθόνη, ο Συντονιστής θα πρέπει επίσης να αφαιρεί ή να προσθέτει χρόνο στο χρονόμετρο όταν χρειάζεται. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει **να παρακολουθεί** πιθανά λανθασμένα κλικ των παικτών στην οθόνη, τα οποία μπορεί να τους οδηγήσουν σε λάθος σελίδα της παρουσίασης. Η τελική αποστολή των συμμετεχόντων είναι να σκεφτούν μια ιδέα και να την παρουσιάσουν στον Vaelis. Εναπόκειται στη διακριτική ευχέρεια του Συντονιστή του Παιχνιδιού να αποφασίσει αν η ιδέα είναι ικανοποιητική και να δώσει το «πράσινο φως» στους υπόλοιπους εξωγήινους ώστε να σταματήσουν **τη συσκευή** που απειλεί τη Γη.

3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να συστηθεί και να εξηγήσει τον ρόλο του. Ο Συντονιστής βρίσκεται εκεί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστούν βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το σενάριο αν έχουν ακόμα απορίες και δώστε πληροφορίες σχετικά με το χρονόμετρο.

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν έχουν **ξαναπαίξει** escape room και, αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των escape rooms.

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες ότι έχουν 45 λεπτά για να ολοκληρώσουν το escape room.

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

Co-funded by the European Union

- Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση: Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική. Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.
- Επικοινωνήστε αποτελεσματικά. Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση. Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- Σκεφτείτε δημιουργικά και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- Μείνετε συγκεντρωμένοι. Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.
- Επικεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- Διαχειριστείτε τον χρόνο **σας**. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί. Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- Ζητήστε βοήθεια αν **χρειαστεί**. Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας. Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να απολαύσετε την εμπειρία! Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ - Είναι προτιμότερο να δίνονται οδηγίες έξω από τον χώρο του παιχνιδιού, κατά προτίμηση σε ένα πιο ήσυχο μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να επικεντρωθούν σε ό,τι λέει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού.

Co-funded by the European Union

3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει **κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές**. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού **μπορεί να δώσει επιπλέον** υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες ενημερώνονται ότι έχουν λάβει ένα μήνυμα επικοινωνίας από εξωγήινους και λαμβάνουν την επιστολή (E1), καθώς και τον σύνδεσμο για την εφαρμογή σάρωσης στο κινητό τους τηλέφωνο.
2. Σαρώνοντας τα γλυφικά της αρχικής επιστολής, θα αποκτήσουν τον κωδικό για το laptop (M1).
3. Αφού εισαγάγουν επιτυχώς τον κωδικό του laptop (0515), οι παίκτες βλέπουν έναν μεγάλο αριθμό από πανομοιότυπους φακέλους. Αν αρχίσουν να τους ανοίγουν έναν-έναν, θα χρειαστεί πολύς χρόνος, οπότε στρέφονται στην αναζήτηση στοιχείων μέσα στο δωμάτιο.
4. Στον τοίχο βλέπουν ένα ημερολόγιο με κυκλωμένη την ημερομηνία 15 Μαΐου, καθώς και δύο ρολόγια: το ένα δείχνει την ώρα στη Γη (5:15) και το άλλο την ώρα στον Kyrion-9 (μη αναγνώσιμη για το ανθρώπινο μάτι).
5. Αυτοί οι επαναλαμβανόμενοι αριθμοί θα πρέπει να τους οδηγήσουν να ανοίξουν τον φάκελο με τον αριθμό 15 και μέσα σε αυτόν τον υποφάκελο 5, αποκαλύπτοντας τον σύνδεσμο για την παρουσίαση ή, καλύτερα, για τη Μονάδα Γλωσσικής Διεπαφής
6. Από αυτό το σημείο και έπειτα, επικοινωνούν με τους εξωγήινους μέσω της μονάδας, επιλύοντας αποστολές ως εξής:
7. Μέτρα ασφαλείας — εύρεση της σωστής χρωματικής απάντησης παρατηρώντας το χαρτί που φτάνει στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής (M2).
8. Εντοπίστηκε βλάβη συστήματος — προσφορά βοήθειας για την αποκωδικοποίηση του προβληματικού συστήματος των εξωγήινων, αποκωδικοποιώντας τον δυαδικό κώδικα στο χαρτί που έφτασε στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής και επιλέγοντας τη σωστή σειρά καλωδίων.
9. Αποθήκευση **δεδομένων** — εξέταση του άρθρου εφημερίδας που φτάνει στο Θησαυροφυλάκιο Επαφής και επιλογή της σωστής απάντησης στην οθόνη.
10. Άμεση επικοινωνία — προχωρώντας στην άμεση επικοινωνία, οι παίκτες θα ανοίξουν μια προβολή 360 μοιρών που θα τους μεταφέρει απευθείας στους εξωγήινους. Η αποστολή τους είναι να ακούσουν προσεκτικά τον εξωγήινο και να θυμηθούν το μήνυμά του.
11. Με την «επιστροφή στη Γη», θα έχουν 15 λεπτά για να δημιουργήσουν έναν τρόπο διδασκαλίας της μη βίαιης επικοινωνίας και της ειρηνικής επίλυσης συγκρούσεων στους ανθρώπους της Γης και να τον παρουσιάσουν στον Vaelis.
12. Μετά την παρουσίαση της ιδέας, ο Vaelis αποφασίζει αν η συσκευή που απειλεί τη Γη θα σταματήσει ή όχι.

3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο Συντονιστής του παιχνιδιού συγχαίρει τους παίκτες για την ολοκλήρωση του escape room.

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Co-funded by the European Union

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

Εδώ θα πρέπει να προστεθούν ερωτήσεις ειδικά προσαρμοσμένες στο εκπαιδευτικό θέμα.

- Ποιες στιγμές στο παιχνίδι έδειξαν πώς οι παρεξηγήσεις ή οι υποθέσεις μπορούν να οδηγήσουν σε κλιμάκωση μιας σύγκρουσης, και τι βοήθησε στην αποκλιμάκωσή της;
- Πώς διαχειρίστηκε η ομάδα σας τις διαφορετικές απόψεις υπό χρονική πίεση, και ποιες στρατηγικές επικοινωνίας αποδείχθηκαν πιο αποτελεσματικές;
- Ποια στοιχεία της επικοινωνίας με τους εξωγήινους φάνηκαν ανοίκεια ή δύσκολα, και πώς αυτό σχετίζεται με πραγματικές διαπολιτισμικές ή διαπροσωπικές συγκρούσεις;

Λήψη ομαδικής φωτογραφίας: Ο συντονιστής βοηθά τους παίκτες να τραβήξουν μια ομαδική φωτογραφία για να γιορτάσουν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Σχόλια των συμμετεχόντων: Ο συντονιστής καλεί τους παίκτες να μοιραστούν τυχόν επιπλέον σχόλια που έχουν σχετικά με την εμπειρία.

Co-funded by the European Union

Στοιχεία Έκδοσης

Αυτός ο Μεθοδολογικός Οδηγός δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ “Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458”.

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Εκδότης

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Αρχισυντάκτρια

Marija Ristić, Association Light

Σχεδιασμός

Vojislav Radosavljević

Συντελεστές

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Ιούλιος 2026.



