INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Sporazum s izvanzemaljcima

Metodološki vodič

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Uvod

Metodološki vodič „Block H8 - Peace puzzles Toolkit" predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te ima za cilj unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući stručnjake i organizacije mladih novim vještinama, pristupima i metodama. Nastoji promicati zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava.

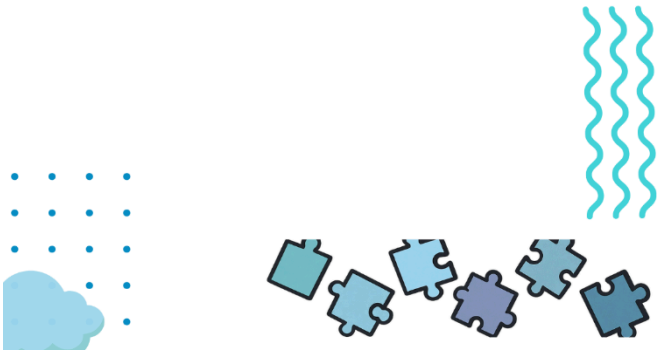
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja želimo stručnjacima ponuditi praktično iskustvo koje mogu izravno primijeniti u inicijativama usmjerenima na mlade, čime se jačaju kapaciteti organizacija mladih i organizacija koje rade za mlade kroz praktičan resurs za rad s mladima.

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, poput fotografija/videozapisa od 360 stupnjeva i proširene stvarnosti, nudi inovativan pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španjolskom, grčkom i turskom jeziku, čime se osigurava da ga stručnjaci u radu s mladima, organizacije mladih i pružatelji edukacija mogu koristiti na način koji uvažava različite jezične i kulturne kontekste.

Kada je riječ o mladima, opći je cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa kroz aktivno sudjelovanje pridonijeti jačanju kritičkog razmišljanja i rješavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i suradnje, vodstva, profesionalnosti i snažne empatije među mladima kako bi se unaprijedile njihove sposobnosti za prevenciju i rješavanje sukoba.

Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Metodološki vodič praktičan je priručnik za pripremu i provedbu 8 edukativnih aktivnosti soba za bijeg usmjerenih na izgradnju mira, ljudska prava, uključivost, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu sigurnost i prevenciju diskriminacije.

Vodič donosi detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bijeg predstavlja vizualno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu skupinu, mogućnosti pristupačnosti i prilagodbe, scenarij, cilj igre, raspored prostorije, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu Game mastera, tijek igre, savjete, tragove i pitanja za završni razgovor, čime pruža sveobuhvatan alat svakom stručnjaku i u neformalnim i u formalnim kontekstima učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inclusive pathways to peace (Inkluzivni putevi prema miru), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” Erasmus+ je KA2 projekt partnerstva za suradnju u području mladih, kojim koordinira Udruga Studio B (Hrvatska), s partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španjolske (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Cipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekt ima za cilj uključiti i osnažiti 181 mladu osobu vještinama rješavanja sukoba putem obrazovnih resursa temeljenih na igri te unaprijediti kvalitetu rada s mladima opremajući 130 stručnjaka u radu s mladima novim vještinama, pristupima i alatima. Projekt promiče zajedničke vrijednosti poput tolerancije, uključivosti i razumijevanja, doprinoseći u konačnici izgradnji povezanih i mirnih društava. Nakon participativnog akcijskog istraživanja i kreativnim pristupom gamifikaciji, partneri su zajednički izradili otvorene obrazovne resurse - uključujući interaktivne sobe za bijeg obogaćene elementima od 360° i proširene stvarnosti - koji pomažu mladima u razvoju empatije, komunikacijskih vještina i vještina rješavanja sukoba. Kombiniranjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija projekt jača kvalitetu rada s mladima i pridonosi povezanijim, demokratičnijim i mirnijim zajednicama diljem Europe.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat projekta.

Tijekom provedbe partneri su surađivali na razvoju i testiranju edukativnih soba za bijeg usmjerenih na teme povezane s izgradnjom mira, transformacijom sukoba, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i suradnjom među mladima. Kroz međunarodnu suradnju i razmjenu iskustava projekt je istraživao kako učenje temeljeno na igri i izrazito participativne edukativne aktivnosti mogu potaknuti aktivno sudjelovanje i smisleno učenje među mladima. Sobe za bijeg iz ovog vodiča razvila su četiri nacionalna tima sastavljena od 10 mladih i 2 osobe koje rade s mladima, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u ožujku 2026., a zatim dodatno unapređenje na temelju povratnih informacija sudionika te mobilnosti, kako bi se naposljetku koristile na lokalnim događanjima u Hrvatskoj, Cipru i Španjolskoj. Ovaj pristup omogućio nam je stvaranje smislenog, zabavnog i edukativnog resursa za učenje, kako za mlade tako i za stručnjake u radu s mladima, s uranjajućim iskustvom koje nadilazi tradicionalne metode učenja.

Ovaj vodič izrađen je kao praktičan pomoćni resurs za edukatore, osobe koje rade s mladima, trenere, facilitatore i organizacije zainteresirane za korištenje edukativnih soba za bijeg u svojem radu.

Nadamo se da ćete uživati koristeći ga jednako kao što smo mi uživali u procesu njegova stvaranja!

Co-funded by the European Union

Sporazum s izvanzemaljcima

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre s obrazovnim fokusom projekta smještajući sudionike u fiktivni scenarij prvog kontakta, koji zrcali stvarne sukobe ukorijenjene u nerazumijevanju, strahu i lošoj komunikaciji. Kroz interakciju s izvanzemaljskom vrstom, sudionici su stavljeni pred izazov primjene nenasilne komunikacije, empatije i kooperativnog rješavanja problema kako bi spriječili eskalaciju sukoba i postigli mirno rješenje.

B) Vizualni izgled prostorije

Soba treba nalikovati uobičajenom ljudskom radnom okruženju - poput ureda, učionice ili dvorane za sastanke - kako bi se stvorio osjećaj bliskosti i normalnosti. Na prvi pogled, prostor djeluje funkcionalno, neutralno i sigurno, čime se naglašava ideja da je riječ o kontroliranom okruženju osmišljenom za komunikaciju, a ne za sukob. Zidovi, namještaj i rasvjeta mogu ostati uglavnom nepromijenjeni i prepoznatljivo „ljudski“.

Središnja točka sobe je prijenosno računalo ili kompjuter postavljen na radni stol. Ovaj uređaj služi kao Lingvistička interakcijska jedinica, glavni alat putem kojeg se uspostavlja kontakt s izvanzemaljskom civilizacijom. Zaslon mora biti jasno vidljiv i tretiran kao važna operativna konzola.

Na jednoj strani sobe postavljen je Spremnik za kontakt - vizualno prikazan kao poštanski sandučić, spremnik ili kutija. Ovaj objekt služi kao **fizički kanal** za primanje i slanje informacija s Kyriona-9. Iako jednostavne strukture, trebao bi se blago isticati od ostatka prostorije, sugerirajući svoju važnost kao mosta između dvaju svjetova.

Na zidu su postavljena dva sata. Jedan pokazuje standardno zemaljsko vrijeme, dok drugi prikazuje vrijeme na Kyrionu-9, dizajnirano s neobičnom, nelinearnom strukturom. Kontrast između satova suptilno naglašava temu različitih perspektiva, ritmova i svjetonazora koji kompliciraju komunikaciju.

Na zidu je vidljiv i list **kalendara** koji današnji datum označava kao dan sastanka.

Zvučna kulisa treba biti minimalna, ali svrhovita. Tiho, ambijentalno brujanje - nalik elektroničkoj opremi, udaljenim signalima ili slabom šumu prijenosa - može se koristiti kako bi se sugerirala neprekidna međuzvjezdana komunikacija. Povremeni tihi tonovi obavijesti ili kratki prekidi statičkog šuma mogu pojačati dojam da je kontakt krhak i ovisan o pažljivoj interakciji.

Sveukupno, okruženje treba odražavati normalnost pod napetošću. Ništa ne smije djelovati opasno ili neprijateljski, no suptilni elementi stalno podsjećaju sudionike da se kreću kroz nepoznat kulturološki i komunikacijski krajolik. Ova ravnoteža podupire obrazovni cilj vježbanja nenasilne komunikacije, empatije i smirenog rješavanja problema u situacijama u kojima bi nerazumijevanje lako moglo prerasti u sukob.

C) Obrazovni ciljevi

- Razvijati vještine mirnog rješavanja sukoba i deeskalacije, zahtijevajući od sudionika da na napetost, nerazumijevanje i pritisak odgovore dijalogom, a ne silom ili dominacijom.

Co-funded by the European Union

- Ojačati razumijevanje načela nenasilne komunikacije, koristeći fiktivni scenarij „prvog kontakta“ za istraživanje potreba, emocija i namjera koje stoje iza sukobljenih stajališta.
- Poticati empatiju i sagledavanje tuđe perspektive, potičući sudionike da prilikom interakcije s izvanzemaljskom civilizacijom uzmu u obzir radikalno drugačije svjetonazore, komunikacijske stilove i kulturološke logike.
- Unaprijediti timski rad i kooperativno donošenje odluka, uz naglasak na aktivno slušanje, podijeljenu odgovornost i postizanje konsenzusa pod vremenskim pritiskom.

D) Profil ciljane skupine i broj sudionika

Dob: 14-30 godina

Preporučena veličina skupine: 4-7 sudionika

Profil skupine: Aktivnost je namijenjena mladima koji su otvoreni za dijalog, refleksiju i aktivno sudjelovanje te su spremni uvažiti različite perspektive i komunikacijske stilove. Od sudionika se očekuje bliska suradnja, prakticiranje aktivnog slušanja te rješavanje izazova kroz raspravu i međusobno razumijevanje, umjesto kroz natjecanje. Soba je posebno pogodna za mlade zainteresirane za izgradnju mira, komunikacijske vještine, ljudska prava ili neformalno obrazovanje, kao i za one koji su voljni istraživati teme sukoba, nerazumijevanja i suradnje kroz metode iskustvenog učenja i učenja kroz igru.

Težina sobe: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bijeg osmišljena je vodeći računa o pristupačnosti, osiguravajući da sudionici s različitim potrebama - osobito osobe s oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica - mogu u potpunosti sudjelovati u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i upute kreirani su tako da se mogu koristiti bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvijek su dostupne u vizualnom obliku.

Prilikom pripreme sobe, voditelji trebaju obratiti posebnu pozornost na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbjegavajući uske prolaze ili pretrpane prostore. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi trebaju biti postavljeni na lako dostupnu visinu (ne previsoko ni prenisko) te ne smiju zahtijevati pretjeranu silu ili složene fizičke radnje.

Potiče se fleksibilnost. Voditelji mogu prilagoditi elemente sobe ovisno o specifičnim potrebama skupine. Cilj nije samo puki pristup, već smisleno sudjelovanje, čime se osigurava da svi igrači mogu podjednako pridonositi, istraživati i uživati u iskustvu.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenarij

Signal je primljen.

Negdje izvan ljudskog poimanja vremena i logike, jedna nas izvanzemaljska civilizacija promatra. Već su viđali ovakve trenutke: rastuću napetost, neriješene sukobe i komunikaciju koja se brzo pretvara u štetu. U njihovom svijetu, takvi su obrasci doveli do kraja svega. Opstanak je uslijedio tek kada su napustili nasilje, a dijalog proglasili najvišim oblikom inteligencije.

Co-funded by the European Union

Sada Zemlja stoji na istom pragu. Vi niste vojnici, znanstvenici ni vođe. Vi ste posrednici - sa zadatkom da dokažete kako je razumijevanje još uvijek moguće. Svaka poruka koju pošaljete, svaki izbor koji napravite, tumači se kao dokaz onoga što mi kao vrsta jesmo. Vrijeme je ograničeno, pritisak je stvaran, a nerazumijevanje nosi posljedice.

Ovo nije test brzine ili oštroumlja. Ovo je test slušanja.

Da biste uspjeli, morate usporiti eskalaciju, prepoznati neizgovorene potrebe i navigirati kroz različitost bez dominacije. Ovdje nema neprijatelja - postoje samo perspektive koje se ne prevode lako. Pitanje nije li čovječanstvo dovoljno moćno da preživi. Pitanje je može li naučiti komunicirati prije nego što postane prekasno.

2.2 Cilj igre

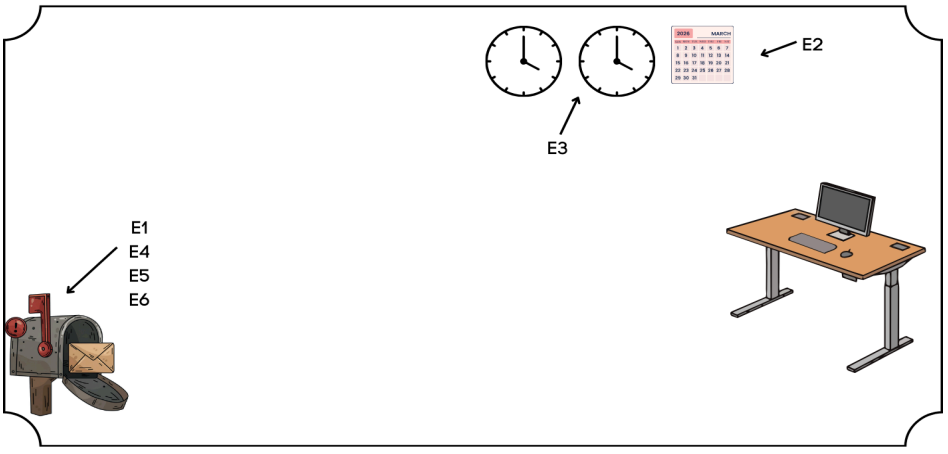
Cilj igre je da sudionici zajedničkim snagama spriječe aktivaciju planetarnog zaštitnog mehanizma (fail-safe) uspostavljanjem i održavanjem mirne komunikacije s nepoznatom civilizacijom. Napredak se ostvaruje tumačenjem poruka, promišljenim odgovaranjem i snalaženjem u trenucima napetosti, u kojima bi nerazumijevanje moglo dovesti do nepovratnih posljedica.

Igra je strukturirana tako da su informacije nepotpune, značenja dvoznačna, a vremenski pritisak neprestan. Nijedan sudionik nema potpuni uvid u situaciju niti potpunu kontrolu nad ishodom. Uspjeh ovisi o sposobnosti skupine da pažljivo sluša, dijeli vlastita tumačenja, pojašnjava namjere te zajednički dogovara odgovore putem Lingvističke interakcijske jedinice i Spremnika za kontakt.

Umjesto nagrađivanja dominacije, brzine ili isključivo tehničkog rješavanja problema, igra naglašava donošenje odluka utemeljeno na međuljudskim odnosima. Sudionici moraju prepoznati emocije, dubinske potrebe i različite perspektive - kako unutar same skupine, tako i u komunikaciji s izvanzemaljskim promatračima. Skupina pobjeđuje samo ako odabere dijalog umjesto eskalacije, suradnju umjesto kontrole i kolektivnu odgovornost umjesto individualne uvjerenosti.

2.3 Raspored prostorije

Ovisno o obliku i veličini prostorije koju ćete koristiti, raspored elemenata u sobi za bijeg će varirati. Najvažnije je zadržati logičan slijed kretanja kroz prostor; primjerice, početni koraci trebaju biti smješteni bliže ulazu, dok se završni koraci trebaju nalaziti u stražnjem dijelu sobe. Predlažemo sljedeći nacrt kao ideju koju možete prilagoditi prostoru kojim raspolažete:



Co-funded by the European Union

2.4 Materijali

- M1. Prijenosno računalo ili kompjuter
- M2. Poštanski sandučić (ili kutija oslikana kao sandučić)
- M3. Radni stol

Dodatne napomene:

Sudionici trebaju imati barem jedan mobilni telefon s ispravnom kamerom i internetskom vezom.

Voditelj igre (Game Master) može nositi kostim izvanzemaljca, ukoliko ga ima, radi boljeg uživljavanja u priču.

Mjerač vremena može biti vidljivo istaknut u prostoriji ili ga game master može pratiti na svom telefonu, uz obvezu redovitog obavještavanja igrača o preostalom vremenu. Predviđeno trajanje igre je 45 minuta.

U ovoj sobi za bijeg koristi se mehanika oduzimanja i dodavanja vremena. Ovisno o izborima igrača, na zaslonu će se pojaviti obavijest o promjeni vremena - budite spremni korigirati mjerač vremena svaki put kada se to dogodi.

2.5 Upute za postavljanje prostorije

Sljedeće korake potrebno je provesti prije nego što svaka nova skupina sudionika započne svoju avanturu u sobi za bijeg.

Prvo provjerite jeste li postavili sve materijale koji čine prostoriju (M1–M2) u skladu sa zahtjevima rasporeda prostorije.

Slijedite iduće korake kako biste postavili sobu s elementima igre iz priručnika *Peace Puzzles Toolkita* ili modula *Unlock Peace* za samostalnu izradu (DIY):

1. Priprema prijenosnog računala/računala: (M1) Izradite dodatni profil na računalu i postavite lozinku 0515. Na radnoj površini izradite mapu, a unutar nje 10 praznih podmapa numeriranih od 1 do 10. Kopirajte tu mapu s 10 podmapa onoliko puta koliko je potrebno kako bi cijela radna površina bila ispunjena numeriranim mapama. Otvorite mapu broj 15, a unutar nje podmapu 5. U njoj izradite Notepad datoteku s poveznicom navedenom u DIY materijalu.

SCAN

1. Postavite računalo na vidljivo mjesto u sobi.
2. Postavite poštanski sandučić (M2) na suprotnu stranu prostorije.
3. Pripremite pismo E1 koje ćete predati sudionicima odmah pri ulasku.
4. Zalijepite element E2 na zid.
5. Zalijepite element E3 odmah pokraj njega.
6. Game master treba imati kod sebe spremne elemente E4, E5 i E6 kako bi ih u odgovarajućem trenutku ubacio u poštanski sandučić.

8. Pripremite poveznicu na web-aplikaciju AR skenera kako biste je poslali na telefon igrača pri ulasku u prostoriju, https://alienaccordserbia.netlify.app/ ili je pripremite kao QR kod koji možete ispisati iz DIY modula.

SCAN

Co-funded by the European Union

9. Pokrenite štopericu na 45 minuta. Budite spremni oduzeti ili dodati vrijeme kada to bude zatraženo unutar prezentacije.

Koraci od 1 do 7 ponavljaju se prije ulaska svake nove skupine sudionika u sobu; ovo su vaši koraci za pripremu i ponovno postavljanje (reset) kojih se trebate pridržavati.

*SAVJETI:

- Prilikom postavljanja zone za igru: zapamtite točnu lokaciju svakog traga! To će vam omogućiti da lakše pratite napredak sudionika tijekom igre i date im pravovremene smjernice.
- Preporučuje se prebrojati sav materijal na kraju svake sesije. Moguće je da su igrači po nečemu pisali ili slučajno zadržali dio materijala u džepovima.

3 Provedba korak po korak

3.1 Game master (voditelj igre)

Opće zadaće game mastera (voditelja igre) su:

- Pripremiti sve za igru, postaviti sobu te je nakon završetka vratiti u prvobitno stanje;
- Dočekati igrače i prije početka ih uvesti u atmosferu njihove misije;
- Pratiti tijek igre kako bi im pružio pomoć, tragove ili savjete;
- Provesti razgovor (debriefing) s igračima nakon završetka misije, osvrćući se na ključne trenutke njihova iskustva.

Savjetujemo da u samom prostoru za igru voditelj (game master) ostane po strani kako bi igračima ostavio dovoljno prostora za samostalno djelovanje. Time se smanjuje vjerojatnost da će igrači neprestano tražiti tragove ili se oslanjati na reakcije voditelja.

Specifičnosti uloge Game mastera (GM) u ovoj sobi za bijeg:

U ovoj sobi za bijeg Game master (voditelj) preuzima ulogu pripadnika izvanzemaljske civilizacije s planeta Kyrion-9, po imenu Vaelis. Voditelj se može prigodno kostimirati, a ako to ne učini, može pojasniti kako je izvanzemaljac poprimio obličje koje je ugodno ljudima s planeta Zemlje. Zadaća voditelja je stavljati elemente u „Spremnik za kontakt“ (poštanski sandučić – M2) kada to nalažu zadaci na zaslonu. Prateći tijek izazova na zaslonu, voditelj je također zadužen za oduzimanje ili dodavanje vremena na štoperici. Tijekom igre, voditelj bi trebao pripaziti na eventualne pogrešne klikove igrača na zaslonu koji bi ih mogli odvesti na krivu stranicu prezentacije. Završni zadatak sudionika je osmisliti ideju i predstaviti je Vaelisu. Game master (voditelj) ima diskrecijsko pravo procijeniti je li ideja zadovoljavajuća te, ako jest, dati zeleno svjetlo ostalim izvanzemaljcima da zaustave uređaj koji prijeti Zemlji.

3.2 Uvod i upute

Prije početka igre, zadatak je game mastera predstaviti se i objasniti svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da sudionici zatrebaju pomoć ili se osjećaju izgubljeno u igri. Ako sudionici imaju dodatnih pitanja, pojasnite im scenarij i objasnite kako funkcionira mjerač vremena.

Upitajte sudionike jesu li već igrali sobu za bijeg (escape room). Ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme takvih igara.

Co-funded by the European Union

Obavijestite sudionike da imaju 45 minuta za rješavanje zadataka u sobi.

Dajte sudionicima sljedeće upute:

- Poštujte rekvizite i dekoraciju: Pažljivo se odnosite prema svim predmetima i dekoru u sobi.
- Ne koristite fizičku silu, već samo um: Nijedan trag nije osmišljen tako da se do njega dođe razbijanjem elemenata sobe.
- Komunicirajte učinkovito: Jasna komunikacija ključ je uspjeha. Svakako naglas izgovorite svoje misli, opažanja i ideje ostalim članovima tima.
- Slušajte jedni druge: Uvažavanje tuđih perspektiva presudno je za učinkovito rješavanje zagonetki.
- Mudro koristite resurse: Iskoristite sve što vam je na raspolaganju, uključujući tragove, alate te vještine i znanja vaših suigrača.
- Razmišljajte kreativno: Pokušajte razmišljati „izvan okvira“ kako biste pronašli rješenja za izazove.
- Ostanite usredotočeni. Fokusirajte se na zadatak i izbjegavajte stvari koje vam odvlače pažnju.
- Koncentrirajte se na rješavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste ostvarili konačni cilj.
- Upravljajte vremenom. Organizacija vremena je ključna. Rasporedite snage tijekom igre kako biste bili sigurni da imate dovoljno vremena za rješavanje svih zagonetki i završetak misije prije isteka vremena.
- Budite pozitivni i poticajni. Zadržite pozitivan stav i hrabrite svoje suigrače. Budite si podrška u izazovima i zajednički proslavite svaki uspjeh.
- Potražite pomoć ako je potrebna. Ako zapnete na određenoj zagonetki ili tragu, ne ustručavajte se zatražiti savjet ili pomoć od game mastera. On je tu da vas usmjeri i osigura vam ugodno iskustvo igranja.
- Pridržavajte se sigurnosnih pravila. Vodite računa o svim sigurnosnim uputama koje vam je dao game master. Izbjegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo dovesti do ozljeda. Nijedan trag nije sakriven tako da zahtijeva penjanje po namještaju ili pomicanje teških predmeta.
- Iznad svega – uživajte! Prepustite se avanturi, uživite se u priču i zabavite se radeći zajedno sa svojim timom kako biste svladali izazove i uspješno završili igru.

*SAVJET - Upute je najbolje dati izvan samog prostora za igru, po mogućnosti u tišem okruženju gdje se igrači mogu lakše usredotočiti na ono što im game master govori.

3.3 Smjernice i savjeti

Tijekom igre game master bi trebao promatrati sudionike i povremeno im ponuditi smjernice ili savjete. Pripremili smo nekoliko prijedloga za tragove u određenim trenucima igre, no ovisno o situaciji, voditelj može dati i dodatne naputke. Ipak, svakako ostavite

Co-funded by the European Union

igračima dovoljno vremena da sami istraže i pokušaju doći do rješenja; tragove dajte samo ako vas zatraže ili u slučaju da su potpuno zapeli.

3.4 Tijek igre

1. Sudionici dobivaju obavijest da su primili poruku od izvanzemaljaca te im se uručuje pismo (E1) i poveznica za web-aplikaciju sa skenerom za njihove telefone.
2. Skeniranjem glifova (simbola) na početnom pismu, igrači će dobiti šifru za pristup računalu (M1).
3. Nakon uspješnog unosa šifre (0515), igrači će ugledati mnoštvo identičnih mapa. Otvaranje svake mape pojedinačno oduzelo bi previše vremena, stoga moraju pretražiti ostatak sobe.
4. Na zidu se nalazi kalendar s označenim datumom 15. svibnja, kao i dva sata koji pokazuju vrijeme na Zemlji (5:15) te vrijeme na planetu Kyrion-9 (ljudskom oku nečitljivo).
5. Ovi brojevi koji se ponavljaju trebali bi ih usmjeriti da otvore mapu broj 15, a unutar nje podmapu broj 5, gdje će pronaći poveznicu za prezentaciju, odnosno Jedinicu za lingvističko sučelje (Linguistic Interface Unit).
6. Od tog trenutka sudionici putem sučelja komuniciraju s izvanzemaljcima i rješavaju sljedeće zadatke:
7. Sigurnosne mjere - Pronalaženje točnog odgovora (boje) pregledom papira koji stiže u spremnik za kontakt (M2).
8. Detektiran kvar sustava - Igrači nude pomoć u dešifriranju koda za izvanzemaljski sustav u kvaru. Potrebno je dekodirati binarni kod s papira koji je stigao u spremnik za kontakt i odabrati ispravan redoslijed žica.
9. Pohrana podataka - Pregledavanje novinskog članka koji stiže u spremnik za kontakt i odabir točnog odgovora na zaslonu.
10. Izravna komunikacija - Prije same izravne komunikacije, igračima se otvara prikaz od 360 stupnjeva koji ih šalje izravno pred izvanzemaljce. Njihov je zadatak pozorno slušati izvanzemaljca i zapamtiti njegovu poruku.
11. Nakon "povratka na Zemlju" igrači imaju 15 minuta da osmisle način na koji bi svoje sugrađane na Zemlji podučili nenasilnoj komunikaciji i mirnom rješavanju sukoba, te tu ideju prezentiraju Vaelisu.
12. Prezentacija ideje: Vaelis donosi odluku o tome hoće li uređaj koji prijeti Zemlji biti zaustavljen na temelju kvalitete iznesene ideje.

3.5 Faza evaluacije

Game master čestita igračima na uspješnom završetku sobe za bijeg.

Osnovna pitanja za razgovor:

Kako se osjećate?

Jeste li uživali u igri?

Jeste li osjećali pritisak zbog vremena?

Rasprava:

Nakon igre slijedi rasprava koju vodi Game master na temelju obrazovne teme. Zajedno sa sudionicima, GM treba ponoviti sve bitne lekcije naučene kroz iskustvo ove edukativne sobe za bijeg.

Ovdje treba dodati pitanja specifična za obrazovnu temu.

Co-funded by the European Union

- Koji su trenuci u igri pokazali kako nesporazumi ili pretpostavke mogu pojačati sukob i što je pomoglo u njihovom smirivanju?
- Kako se vaša skupina nosila s razlikama u mišljenjima pod vremenskim pritiskom i koje su komunikacijske strategije bile najučinkovitije?
- Koji su vam se elementi komunikacije s izvanzemaljcima činili nepoznatima ili teškima i kako se to može povezati sa stvarnim interkulturalnim ili međuljudskim sukobima?

Grupna fotografija: Game master pomaže igračima da se zajednički fotografiraju kako bi proslavili završetak misije.

Povratne informacije sudionika: GM poziva igrače da podijele svoje dojmove ili dodatne povratne informacije o samom iskustvu.

Co-funded by the European Union

Impresum

Ovaj DIY vodič izrađen je uokviru Erasmus+ projekta
“Inclusive Pathways to Peace”, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.
Financira Europska unija. Iznijeta stajališta i mišljenja isključivo su stajališta i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stajališta Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

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

Glavni urednik
Kemal Ashik, YEU Cyprus

Dizajn
Vojislav Radosavljević

Suradnici
Saša Despotović, Gordana MandićRadosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Srpanj 2026.

Co-funded by the European Union