

Sporazum sa vanzemaljcima

Metodološki vodič

Sufinansira Evropska unija

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansirano od strane Evropske unije. Izneti stavovi i mišljenja su isključivo stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti smatrani odgovornim za njih.

Uvod

Metodološki vodič **„Block H8 - Peace puzzles Toolkit“** predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih **veštinama rešavanja konflikata** kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i ima za cilj povećanje kvaliteta omladinskog rada opremanjem omladinskih radnika i organizacija novim veštinama, pristupima i metodama. Teži promovisanju zajedničkih vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava.

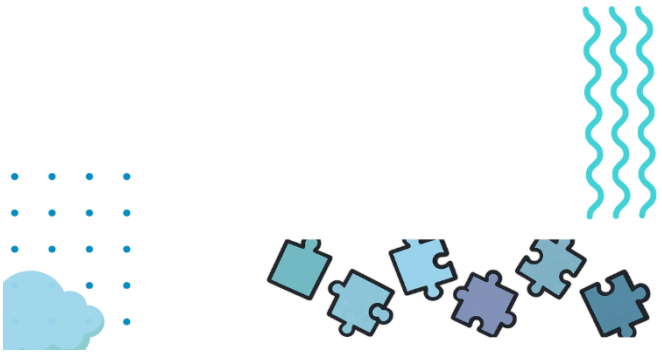
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i organizacija za mlade nudeći praktičan resurs za omladinski rad.

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, kao što su fotografije/video-zapisi od 360 stepeni i proširena stvarnost, pruža savremen pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španskom, grčkom i turskom jeziku, osiguravajući da omladinski radnici, omladinske organizacije i pružaoci obuka mogu da ga koriste na način koji uvažava različite jezičke i kulturne kontekste.

Kada je reč o mladima, opšti cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa jeste da doprinesu unapređenju kritičkog mišljenja i rešavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i saradnje, liderstva, profesionalizma i snažne empatije među mladima, kroz aktivno učešće, kako bi se unapredile sposobnosti mladih za prevenciju i rešavanje konflikata.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Metodološki vodič je praktičan priručnik za pripremu i realizaciju 8 obrazovnih aktivnosti u formi soba za bekstvo, usmerenih na izgradnju mira, ljudska prava, inkluziju, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu bezbednost i prevenciju diskriminacije.

Vodič pruža detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bekstvo predstavlja vizuelno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu grupu, mogućnosti pristupačnosti i prilagođavanja, scenario, cilj igre, raspored sobe, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu game mastera, tok igre, savete, nagoveštaje i pitanja za debrifing, čime pruža sveobuhvatan alat svakom praktičaru u okruženjima neformalnog i formalnog učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inkluzivni putevi ka miru (Inclusive pathways to peace), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458“ je Erasmus+ KA2 projekat *partnerstva za saradnju u oblasti mladih,* kojim koordinira Udruženje Studio B (Hrvatska), sa partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španije (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Kipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekat ima za cilj da uključi i osnaži 181 mladu osobu veštinama rešavanja konflikata kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i da poveća kvalitet omladinskog rada opremanjem 130 omladinskih radnika novim veštinama, pristupima i alatima. Projekat promoviše zajedničke vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava. Nakon participativnog akcionog istraživanja i korišćenja kreativnog pristupa gamifikaciji, partneri su zajednički kreirali otvorene obrazovne resurse — uključujući interaktivne sobe za bekstvo unapređene elementima 360° i proširene stvarnosti — koji podržavaju mlade u razvijanju empatije, komunikacije i veština rešavanja konflikata. Kombinovanjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija, projekat jača kvalitet omladinskog rada i doprinosi kohezivnijim, demokratskijim i mirnijim zajednicama širom Evrope.

Co-funded by the European Union · Udruga Studio B · AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES · Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat u okviru projekta.

Tokom njegove realizacije, partneri su sarađivali na kreiranju i testiranju obrazovnih soba za bekstvo usmerenih na teme povezane sa izgradnjom mira, transformacijom konflikata, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i saradnjom među mladima. Kroz međunarodnu saradnju i razmenu iskustava, projekat je istraživao kako učenje zasnovano na igri i visoko participativne obrazovne aktivnosti mogu da podstaknu aktivno učešće i smisleno učenje među mladima. Sobe za bekstvo u ovom vodiču razvila su četiri nacionalna tima od po 10 mladih i 2 omladinska radnika, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u martu 2026. godine, zatim dodatno unapređene na osnovu povratnih informacija učesnika te mobilnosti, da bi se konačno koristile na lokalnim događajima u Hrvatskoj, Kipru i Španiji. Ovaj pristup omogućio nam je da kreiramo smislen resurs za učenje koji je istovremeno zabavan i edukativan za mlade i omladinske radnike, uz imerzivno iskustvo koje ide znatno dublje od tradicionalnih metoda učenja.

Ovaj vodič je kreiran kao praktičan resurs podrške za edukatore, omladinske radnike, trenere, facilitatore i organizacije zainteresovane za korišćenje obrazovnih soba za bekstvo u svom radu.

Nadamo se da ćete uživati u njegovom korišćenju koliko smo mi uživali u procesu njegovog stvaranja!

Sporazum sa vanzemaljcima

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba povezuje narativ igre sa obrazovnim fokusom projekta postavljajući učesnike u fiktivni scenario prvog kontakta koji odražava sukobe iz stvarnog života zasnovane na nerazumevanju, strahu i pogrešnoj komunikaciji. Kroz interakciju sa vanzemaljskom vrstom, učesnici su izazvani da praktikuju nenasilnu komunikaciju, empatiju i kooperativno rešavanje problema kako bi sprečili eskalaciju i postigli mirno rešenje.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba treba da nalikuje na uobičajeno radno okruženje — poput kancelarije, učionice ili sale za sastanke — kako bi se stvorio osećaj poznatosti i normalnosti. Na prvi pogled, prostor deluje funkcionalno, neutralno i bezbedno, pojačavajući ideju da se radi o kontrolisanom okruženju namenjenom komunikaciji, a ne sukobu. Zidovi, nameštaj i osvetljenje mogu ostati uglavnom nepromenjeni i prepoznatljivo „ljudski“.

Centralna tačka sobe je laptop ili računar postavljen na sto. Ovaj uređaj funkcioniše kao Lingvistička interfejs jedinica — primarni alat putem kojeg se uspostavlja kontakt sa vanzemaljskom civilizacijom. Ekran treba da bude jasno vidljiv i tretiran kao važna operativna konzola.

Na jednoj strani sobe nalazi se Kontakt trezor — vizuelno predstavljen kao poštansko sanduče, kontejner ili sigurnosna kutija. Ovaj predmet služi kao **fizički kanal** za primanje i slanje informacija sa Kyrion-9. Iako jednostavan po strukturi, treba da se blago ističe u odnosu na ostatak sobe, nagovešavajući svoju važnost kao most između dva sveta.

Na zidu su postavljena dva sata. Jedan prikazuje standardno zemaljsko vreme, dok drugi prikazuje vreme na Kyrion-9, dizajnirano sa nepoznatom, nelinearnom strukturom. Kontrast između satova suptilno naglašava temu različitih perspektiva, ritmova i pogleda na svet koji otežavaju komunikaciju.

Na zidu je takođe **vidljiva** i jedna stranica kalendara, koja označava današnji dan kao dan sastanka.

Zvučni dizajn treba da ostane minimalan, ali promišljen. Tiho, ambijentalno zujanje — slično zvuku elektronske opreme, udaljenih signala ili slabog prenosnog šuma — može se pustiti kako bi se sugerisala stalna međuzvezdana komunikacija. Povremeni tihi tonovi obaveštenja ili kratki šumovi mogu pojačati ideju da je kontakt krhak i zavisi od pažljive interakcije.

Sveukupno, okruženje treba da komunicira normalnost pod tenzijom. Ništa ne deluje opasno ili neprijateljski, ali suptilni elementi stalno podsećaju učesnike da se kreću kroz nepoznat kulturni i komunikativni pejzaž. Ova ravnoteža podržava obrazovni cilj vežbanja nenasilne komunikacije, empatije i smirenog rešavanja problema u situacijama gde bi nesporazum lako mogao da eskalira u sukob.

Co-funded by the European Union

C) Obrazovni ciljevi

- Razvijanje veština mirnog rešavanja konflikata i deeskalacije, zahtevanjem od učesnika da na tenziju, nesporazum i hitnost odgovore kroz dijalog, a ne silom ili dominacijom.
- Jačanje razumevanja principa nenasilne komunikacije, korišćenjem fiktivnog scenarija prvog kontakta kako bi se istražile potrebe, emocije i namere iza suprotstavljenih stavova.
- Unapređivanje empatije i sagledavanja tuđe perspektive, podsticanjem učesnika da razmotre radikalno različite poglede na svet, stilove komunikacije i kulturne logike u interakciji sa vanzemaljskom civilizacijom.
- Poboljšanje timskog rada i kooperativnog donošenja odluka, uz naglasak na aktivnom slušanju, zajedničkoj odgovornosti i izgradnji konsenzusa pod vremenskim pritiskom.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 14-30

Preporučeni broj učesnika: 4-7

Profil grupe: Aktivnost je namenjena mladima koji su otvoreni za dijalog, refleksiju i aktivno učešće, i koji su spremni da se angažuju sa različitim perspektivama i stilovima komunikacije. Od učesnika se očekuje da blisko sarađuju, praktikuju aktivno slušanje i pristupaju izazovima kroz diskusiju i međusobno razumevanje, a ne takmičenje. Soba je posebno pogodna za mlade zainteresovane za izgradnju mira, komunikacijske veštine, ljudska prava ili neformalno obrazovanje, kao i za one koji su otvoreni za istraživanje konflikta, nesporazuma i saradnje kroz iskustvene metode učenja zasnovane na igri.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Ova soba za bekstvo osmišljena je sa fokusom na pristupačnost, osiguravajući da učesnici sa različitim potrebama — posebno osobe sa oštećenjem sluha i korisnici invalidskih kolica — mogu u potpunosti da učestvuju u iskustvu. Svi ključni elementi, zagonetke i uputstva kreirana su tako da mogu da se koriste bez oslanjanja na zvuk, a važne informacije uvek su dostupne u vizuelnom formatu.

Prilikom postavljanja sobe, facilitatori treba da obrate posebnu pažnju na fizičku pristupačnost. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za kretanje invalidskim kolicima, izbegavajući uske prolaze ili pretrpane rasporede. Ključni predmeti, tragovi i interaktivni elementi treba da budu postavljeni na visinu koja je komforna za dosezanje (ni previsoko ni prenisko) i ne smeju zahtevati preterano fizičko naprezanje ili složene fizičke radnje.

Fleksibilnost se podstiče. Facilitatori mogu da prilagođavaju elemente sobe u zavisnosti od specifičnih potreba grupe. Cilj nije samo pristup, već smisleno učešće — osiguravajući da svi igrači mogu podjednako da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu.

Co-funded by the European Union

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenario

Signal je primljen.
Negde izvan ljudskog vremena i logike, vanzemaljska civilizacija posmatra. Oni su već viđali ovaj trenutak: rastuću tenziju, nerešene konflikte i **komunikaciju koja** *se brzo pretvara u štetu. U njihovom svetu, ovi obrasci su uništili sve. Opstanak je došao tek kada je nasilje napušteno i kada je dijalog postao najviši oblik inteligencije.*

Sada Zemlja stoji na istom pragu.

Vi niste vojnici, naučnici ni lideri. ***Vi ste posrednici — zaduženi da dokažete da je razumevanje još uvek moguće.*** *Svaka poruka koju pošaljete, svaki izbor koji napravite, tumači se kao dokaz o tome ko smo kao vrsta. Vreme je ograničeno, pritisak je realan, a nesporazum nosi posledice.*

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

Da biste uspeli, morate usporiti eskalaciju, prepoznati neizrečene potrebe i snalaziti se u različitostima bez dominacije. Ovde nema neprijatelja — postoje samo perspektive koje se ne prevode lako. Pitanje nije da li je čovečanstvo dovoljno moćno da preživi. Pitanje je da li može da nauči da komunicira pre nego što bude prekasno.

2.2 Cilj igre

Cilj igre je da učesnici zajednički spreče aktivaciju planetarnog sistema zaštitnog mehanizma uspostavljanjem i održavanjem mirne komunikacije sa nepoznatom civilizacijom. Napredak se postiže tumačenjem poruka, promišljenim odgovaranjem i snalaženjem u trenucima tenzije gde bi nesporazum mogao da eskalira u nepovratne posledice.

Igra je strukturirana tako da informacije **nisu potpune**, značenja su **dvosmislena**, a vremenski pritisak je **stalan**. Nijedan učesnik nema potpun pristup razumevanju niti kontrolu nad ishodom. Uspeh zavisi od sposobnosti grupe da pažljivo sluša, deli tumačenja, razjašnjava namere i zajednički pregovara o odgovorima putem **Lingvističke interfejs jedinice** i **Kontakt trezora.**

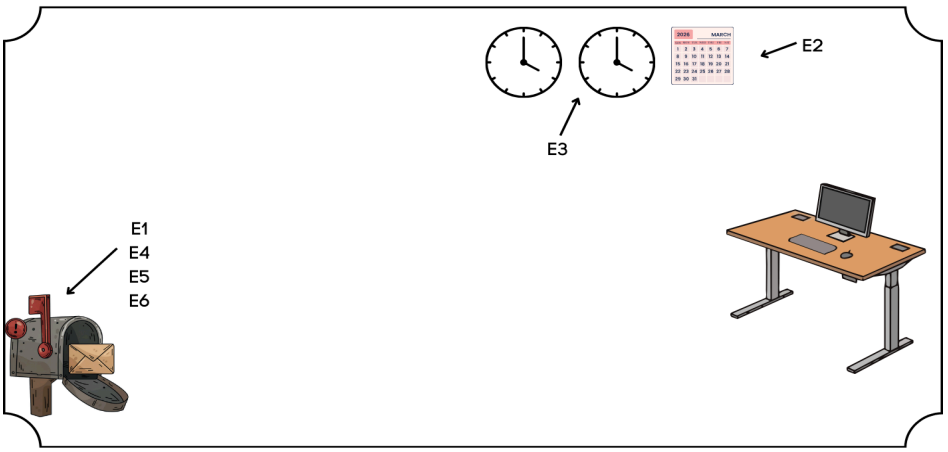
Umesto da nagrađuje dominaciju, brzinu ili samo tehničko rešavanje problema, igra stavlja naglasak na relaciono donošenje odluka. Učesnici moraju da prepoznaju emocije, suštinske potrebe i različite perspektive — kako unutar grupe, tako i u **komunikaciji sa** vanzemaljskim posmatračima. Grupa uspeva jedino ako odabere dijalog umesto eskalacije, saradnju umesto kontrole i kolektivnu odgovornost umesto individualne sigurnosti.

2.3 Raspored sobe

U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni

Co-funded by the European Union

koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:



2.4 Materijali

- M1. Laptop ili kompjuter
- M2. Poštansko sanduče (ili kutija koja će da služi kao poštansko sanduče)
- M3. Sto

Dodatno:

Učesnici treba da imaju najmanje jedan telefon sa funkcionišućom kamerom i pristupom internetu.

Game master može da nosi vanzemaljski kostim ako je dostupan, radi bolje imerzije.

Tajmer. Tajmer može biti vidljivo prikazan u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

U ovoj sobi za bekstvo postoji mehanika oduzimanja/dodavanja vremena — na osnovu izbora igrača, na ekranu će se prikazati oduzimanje ili dodavanje vremena, pa budite spremni da svaki put promenite vreme na tajmeru kada se to dogodi.

2.5 Kako postaviti sobu

Sledeće korake potrebno je izvršiti pre nego što svaka grupa učesnika započne svoje putovanje kroz sobu za bekstvo.

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M2) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz *Peace Puzzles Toolkita* ili *Unlock Peace — modula za samostalnu izradu elemenata, tako da* bude spremna za igranje:

Co-funded by the European Union

1. Priprema laptopa/računara: (M1) Kreirajte dodatni profil na laptopu i postavite lozinku kao 0515. Na desktopu kreirajte fasciklu, unutar koje treba da se nalazi 10 praznih podfascikli, numerisanih 1–10. Ovu fasciklu sa 10 podfascikli treba kopirati što je više puta moguće kako bi se ceo desktop ispunio fasciklama, numerišući ih počev od 1 do poslednjeg broja (npr. 99). Otvorite fasciklu numerisanu brojem 15 i unutar nje otvorite podfasciklu 5. Unutar nje kreirajte notepad fajl sa sledećim linkom: 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. Postavite laptop na vidljivo mesto u sobi.
2. Postavite poštansko sanduče (M2) na suprotnu stranu sobe.
3. Pripremite pismo E1 za predaju učesnicima po ulasku.
4. Zalepite E2 na zid.
5. Zalepite E3 na zid pored njega.
6. Pripremite E4, E5 i E6 kod game mastera za postavljanje u poštansko sanduče u odgovarajućem trenutku.

8. Pripremite link do AR skenirne veb aplikacije za prosleđivanje na telefon igrača po ulasku u sobu. https://alienaccordserbia.netlify.app/ ili ga pripremite u obliku QR koda koji možete odštampati iz DIY modula.

SCAN

9. Pokrenite tajmer na 45 minuta, budući da ste spremni da oduzimate ili dodajete vreme kada to prezentacija zahteva.

Koraci 1 do 7 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

➔ Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i da im date prave nagoveštaje.

➔ Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

3 Implementacija korak po korak

3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;

Co-funded by the European Union

- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debrifuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

U prostoru igre, savetujemo da game master ostane malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno razvijaju, i kako bi bili manje u iskušenju da traže nagoveštaje ili da procenjuju reakcije game mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

U ovoj sobi za bekstvo, game master igra ulogu jednog od vanzemaljaca sa planete Kyrion-9, po imenu Vaelis. Može da se obuče u skladu sa tim ili ne, uz objašnjenje da je vanzemaljac poprimio oblik koji bi bio prijatan ljudima sa planete Zemlje. Uloga GM-a je da postavlja elemente u „kontakt trezor“ (poštansko sanduče — M2) kada to zahtevaju zadaci koji se pojavljuju na ekranu. Prateći tok izazova na ekranu, GM takođe treba da oduzima ili dodaje vreme na tajmeru. Tokom igre, GM treba da pazi na eventualne pogrešne klikove igrača na ekranu, koji bi ih odveli na pogrešnu stranicu prezentacije. Završni zadatak učesnika je da osmisle ideju i predstave je Vaelisu, pri čemu je na GM-u da proceni da li je ideja zadovoljavajuća i da da zeleno svetlo ostalim vanzemaljcima da zaustave uređaj koji preti Zemlji.

3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite scenario ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već igrali sobu za bekstvo, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- Poštujte rekvizite i dekor: Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti. Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- Komunicirajte efikasno. Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.

Co-funded by the European Union

- Mudro koristite resurse. Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- Ostanite fokusirani. Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- Koncentrišite se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- Upravljajte vremenom. Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.
- Ostanite pozitivni i ohrabrujući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- Potražite pomoć ako je potrebno. Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- Poštujte bezbednosne smernice. Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da uživate u iskustvu! Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master treba da posmatra i daje određene nagoveštaje ili savete igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

3.4 Tok igre

1. Učesnici su obavešteni da su primili komunikacijsku poruku od vanzemaljaca i dobijaju pismo (E1), kao i link do veb aplikacije za skeniranje za svoj telefon.

Co-funded by the European Union

2. Skeniranjem glifova početnog pisma dobijaju šifru za laptop (M1).
3. Nakon uspešnog unošenja šifre laptopa (0515), igrači vide veliki broj identičnih fascikli. Ako bi ih otvarali jednu po jednu, to bi oduzelo previše vremena, pa pretražuju sobu.
4. Na zidu vide kalendar sa zaokruženim datumom — 15. maj, kao i dva sata koji prikazuju vreme na Zemlji (5:15) i na Kyrion-9 (nečitljivo ljudskom oku).
5. Ovi ponavljajući brojevi treba da ih usmere da otvore fasciklu broj 15 i podfasciklu broj 5 unutar nje, otkrivajući link do prezentacije — ili preciznije, do Lingvističke interfejs jedinice.
6. Od ovog trenutka komunikuju sa vanzemaljcima putem nje, rešavajući zadatke na sledeći način:
7. Bezbednosne mere — pronalaženje tačnog odgovora u boji gledanjem u papir koji stiže u kontakt trezor (M2).
8. Otkrivena greška sistema — ponuda pomoći u dešifrovanju koda za sistem vanzemaljaca koji otkazuje, dekodiranjem binarnog koda na papiru koji je stigao u kontakt trezor i odabirom tačnog redosleda žica.
9. Skladištenje podataka — pregledanje novinskog članka koji stiže u kontakt trezor i odabir tačnog odgovora na ekranu.
10. Direktna komunikacija — pre prelaska na direktnu komunikaciju, igrači će otvoriti 360° prikaz koji ih direktno šalje vanzemaljcima; njihov zadatak je da aktivno slušaju vanzemaljca pamteći njegovu poruku.
11. Po „povratku na Zemlju“ imaće 15 minuta da osmisle način kako da svoje ljude na Zemlji nauče nenasilnoj komunikaciji i mirnom rešavanju konflikata, i da to predstave Vaelisu.
12. Nakon predstavljanja ideje, Vaelis odlučuje da li će uređaj koji preti Zemlji biti zaustavljen.

3.5 Faza debrifinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

Ovde treba dodati pitanja specifična za obrazovnu temu.

- Koji trenutci u igri su pokazali kako nesporazumi ili pretpostavke mogu da eskaliraju konflikt, i šta je pomoglo u njihovoj deeskalaciji?
- Kako je vaša grupa rešavala razlike u mišljenjima pod vremenskim pritiskom, i koje komunikacijske strategije su bile najefikasnije?

Co-funded by the European Union

- Koji elementi vanzemaljske komunikacije su vam delovali nepoznato ili teško, i kako se to odnosi na sukobe u stvarnom životu između različitih kultura ili među ljudima?

Grupna fotografija: Game master pomaže igračima da se fotografišu kao proslava završetka igre.

Povratne informacije učesnika: Game master poziva igrače da podele eventualne dodatne povratne informacije o iskustvu.

Co-funded by
the European Union

Impresum

Ovaj metodološki vodič kreiran je u okviru Erasmus+ projekta „Inkluzivni putevi ka miru (*Inclusive pathways to peace*)“, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.

Ovaj projekat je sufinansirala Evropska unija.

Izdavač

UDRUŽENJE SVETLOST
ŠIME KATIĆA 1
15000 ŠABAC – SRBIJA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni i odgovorni urednik

Marija Ristić, Udruženje Svetlost

Dizajn

Vojislav Radosavljević

Saradnici

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

Jul 2026.



