INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Uzaylı Anlaşması

Yöntemsel kılavuz

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Giriş

“Block H8 - Peace puzzles Toolkit” yöntemsel kılavuzu, gençleri oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla çatışma çözme becerileriyle buluşturmak ve güçlendirmek için bir metodoloji ve yenilikçi araçlar sunar; gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını yeni beceriler, yaklaşımlar ve yöntemlerle donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlar. Hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunmayı hedefler.

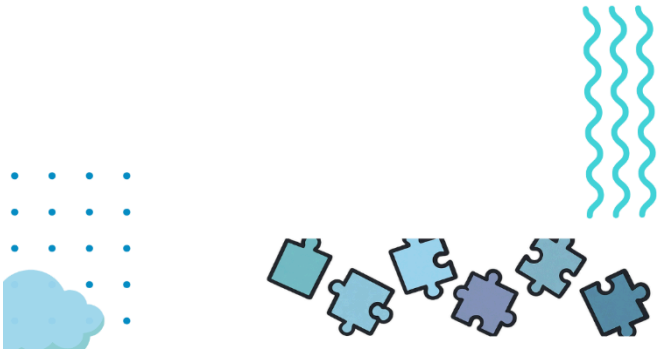
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan kuruluşların kapasitesinin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlıyoruz.

Bu araç setine 360 derece fotoğraf/video ve Artırılmış Gerçeklik gibi dijital unsurların dahil edilmesi, yaygın eğitime yenilikçi bir yaklaşım sunar. İçeriğin İngilizce, Hırvatça, Sırpça, İspanyolca, Yunanca ve Türkçe olarak erişilebilir olması; gençlik çalışanlarının, gençlik kuruluşlarının ve eğitim sağlayıcılarının aracı farklı dilsel ve kültürel bağlamlara saygı gösteren bir biçimde kullanabilmesini sağlar.

Gençler açısından bu Açık Eğitim Kaynaklarının genel amacı; aktif katılım yoluyla gençlerde eleştirel düşünme ve problem çözme, karar verme, takım çalışması, medya okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, liderlik, profesyonellik ve güçlü empati becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve böylece gençlerin çatışmaları önleme ve çözme kapasitelerini güçlendirmektir.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Yöntemsel Kılavuz; barış inşası, insan hakları, kapsayıcılık, şiddetsiz iletişim, duygusal zeka, dijital güvenlik ve ayrımcılığın önlenmesine odaklanan 8 eğitsel kaçış odası etkinliğinin hazırlanması ve uygulanması için pratik bir el kitabıdır.

Kılavuz her oda için ayrıntılı metodolojiler sunar. Her kaçış odası için mekanın görsel düzenini, eğitim hedeflerini, hedef grubu, erişilebilirlik ve uyarlama seçeneklerini, senaryoyu, oyunun amacını, oda düzenini, gerekli materyalleri, hazırlık sürecini, Oyun Yöneticisinin rolünü, oyunun akışını, önerileri, ipuçlarını ve değerlendirme sorularını açıklar; böylece hem yaygın hem de örgün öğrenme ortamlarında çalışan her uygulayıcı için kapsamlı bir araç sağlar.



Co-funded by the European Union

Proje bağlamı

"Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" gençlik alanında bir Erasmus+ KA2 İş Birliği Ortaklıkları projesidir. Proje, Studio B Derneği (Hırvatistan) koordinasyonunda; Sırbistan'dan Udruženje Svetlost, İspanya'dan ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU ve Kıbrıs'tan Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding ortaklığıyla yürütülmektedir. Proje, oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla 181 genci çatışma çözme becerileriyle buluşturmayı ve güçlendirmeyi; 130 gençlik çalışanını yeni beceriler, yaklaşımlar ve araçlarla donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Proje; hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunur. Katılımcı eylem araştırmasının ve yaratıcı oyunlaştırma yaklaşımının ardından ortaklar; gençlerin empati, iletişim ve çatışma çözme becerilerini geliştirmelerini destekleyen, 360° ve artırılmış gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli kaçış odaları dahil olmak üzere Açık Eğitim Kaynaklarını birlikte oluşturmuştur. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmekte ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl toplulukların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmeyi ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl topluluklara katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

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

Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

Uygulama sürecinde ortaklar; barış inşası, çatışma dönüşümü, empati, insan hakları, iletişim ve gençler arasında iş birliğiyle bağlantılı konulara odaklanan eğitsel kaçış odalarının oluşturulması ve test edilmesi üzerinde birlikte çalışmıştır. Uluslararası iş birliği ve deneyim paylaşımı aracılığıyla proje, oyun temelli öğrenmenin ve yüksek katılımlı eğitim etkinliklerinin gençler arasında aktif katılımı ve anlamlı öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini araştırmıştır. Bu kılavuzdaki kaçış odaları, her biri 10 genç ve 2 gençlik çalışanından oluşan dört ulusal ekip tarafından geliştirilmiş; Mart 2026'da Sırbistan'ın Šabac kentinde uluslararası bir ortamda test edilmiş; bu hareketliliğe katılanların geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve son olarak Hırvatistan, Kıbrıs ve İspanya'daki yerel etkinliklerde kullanılacak hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, hem gençler hem de gençlik çalışanları için eğlenceli ve eğitici olan, geleneksel öğrenme yöntemlerinden çok daha derin bir sürükleyici deneyim sunan anlamlı bir öğrenme kaynağı oluşturmamızı sağlamıştır.

Bu kılavuz; eğitsel kaçış odalarını çalışmalarında kullanmak isteyen eğitimciler, gençlik çalışanları, eğitmenler, kolaylaştırıcılar ve kuruluşlar için pratik bir destek kaynağı olarak hazırlanmıştır.

Kılavuzu kullanmaktan, onu hazırlama sürecinde bizim aldığımız kadar keyif almanızı umuyoruz!

Uzaylı Anlaşması

1 Giriş

A) Bağlam

Bu oda, yanlış anlaşılma, korku ve iletişimsizlikten kaynaklanan gerçek çatışmaları yansıtan bir ilk-temas senaryosu oluşturarak, oyunun hikayesi ile projenin eğitsel odağı arasında bağlantı oluşturur. Katılımcılardan, uzaylı türüyle etkileşim yoluyla, gerilimin tırmanmasını önlemek ve barışçıl bir çözüme ulaşmak için şiddetsiz iletişim, empati ve iş birliğine dayalı problem çözme becerilerini uygulamaları istenir.

B) Odanın görsel sunumu

Bu odanın görünümü, ofis, sınıf veya toplantı odası gibi sıradan bir insan ortamını andırmalı, tanıdıklık ve normallik hissi uyandırmalıdır. İlk bakışta mekan işlevsel, nötr ve güvenli görünür; bu da buranın bir çatışmadan ziyade iletişim için tasarlanmış kontrollü bir ortam olduğu fikrini pekiştirir. Duvarlar, mobilyalar ve aydınlatma büyük ölçüde değiştirilmeden bırakılabilir ve "insana ait" olarak tanınabilir şekilde kalır.

Odanın merkezinde, bir masa ya da sehpa üzerine yerleştirilmiş bir bilgisayar bulunur. Bu cihaz, Linguistic Interface Unit (Dilsel Arayüz Birimi) olarak işlev görür ve uzaylılarla temasın kurulduğu temel araçtır. Ekran açıkça görülebilir olmalı ve önemli bir operasyon konsolu gibi ele alınmalıdır.

Odanın bir tarafında bir Contact Vault (İletişim Kasası) kurulur—görsel olarak bir posta kutusu, kap ya da güvenli bir kutu şeklindedir. Bu nesne, Kyrion-9'dan bilgi alıp göndermek için **fiziksel bir kanal** görevi görür. Yapısı basit olsa da, iki dünya arasındaki köprü olduğundan odanın geri kalanından hafifçe ayrışmalıdır.

Duvara iki saat monte edilmiştir. Bunlardan biri standart Dünya saatini gösterirken, diğeri alışılmadık, doğrusal olmayan bir yapıya sahip Kyrion-9 zamanını gösterir. Bu iki saat arasındaki kontrast, iletişimi zorlaştıran farklı bakış açıları, ritimler ve dünya görüşleri temasını incelikli bir şekilde vurgular.

Duvarda ayrıca tek bir takvim sayfası **görünür** ve bugün toplantı günü olarak işaretlenmiştir.

Ses tasarımı minimal ancak bilinçli olmalıdır. Elektronik ekipmanlara, uzak sinyallere veya zayıf iletim gürültüsüne benzer düşük bir ortam uğultusu, devam eden yıldızlararası iletişimi ima etmek için kullanılabilir. Ara sıra duyulan yumuşak bildirim sesleri veya statik parazit patlamaları, temasın kırılgan olduğunu ve dikkatli etkileşime bağlı olduğunu pekiştirebilir.

Genel olarak ortam, gerilim altındaki bir normallik hissi vermelidir. Hiçbir şey tehlikeli veya düşmanca görünmez; ancak ince unsurlar, katılımcılara sürekli olarak yabancı bir kültürel ve iletişimsel ortamda hareket ettiklerini hatırlatır. Bu denge, yanlış anlamaların kolayca çatışmaya dönüşebileceği durumlarda şiddetsiz iletişim, empati ve sakin problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim amacını destekler.

C) Eğitim hedefleri

→ Katılımcıların, gerilim, anlaşılmama ve aciliyet durumlarına güç veya baskı yerine diyalog yoluyla yanıt vermelerini gerektirerek barışçıl çatışma çözümü ve gerilimi düşürme becerilerini geliştirmek.

Co-funded by the European Union

- → Şiddetsiz iletişim ilkelerine ilişkin anlayışı güçlendirmek; kurgusal bir ilk temas senaryosu aracılığıyla çatışan pozisyonların arkasındaki ihtiyaçları, duyguları ve niyetleri keşfetmek.
- → Empatiyi ve perspektif alma becerisini artırmak; katılımcıları uzaylılarla etkileşimde radikal derecede farklı dünya görüşlerini, iletişim tarzlarını ve kültürel mantıkları dikkate almaya teşvik etmek.
- → Takım çalışmasını ve iş birliğine dayalı karar verme süreçlerini geliştirmek; zaman baskısı altında aktif dinleme, ortak sorumluluk ve uzlaşı inşasını vurgulamak.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 14-30

Önerilen kişi sayısı: 4-7 katılımcı

Grup profili: Etkinlik, diyaloğa, düşünmeye ve aktif katılıma açık olan; farklı bakış açıları ve iletişim tarzlarıyla etkileşime girmeye istekli gençleri hedefler. Katılımcıların yakın iş birliği içinde çalışması, aktif dinleme pratiği yapması ve zorluklara rekabet yerine tartışma ve karşılıklı anlayış yoluyla yaklaşması beklenir. Oda, özellikle barış inşası, iletişim becerileri, insan hakları veya yaygın eğitim alanlarına ilgi duyan gençler için uygundur. Ayrıca çatışma, anlaşabilme ve iş birliği konularını deneyimsel ve oyun temelli öğrenme yöntemleriyle keşfetmeye açık olanlar için de uygundur.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar sese bağlı kalınmadan kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe özellikle dikkat etmelidir. Tekerlekli sandalyelerin hareket edebilmesi için yeterli alan olduğundan emin olun, dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçının. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilecek bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

Bir sinyal alındı.

*İnsanın zaman algısı ve mantığı dışında bir yerden uzaylılar izliyor. Bu ana daha önce de tanık oldular: Yükselen gerilim, çözülmeyen çatışma ve hızla zarara dönüşen **iletişim**. Bunlar, onların dünyasında her şeyi bitirdi. Hayatta kalmak yalnızca şiddeti bırakınca mümkün oldu ve diyalog, zekanın en yüksek seviyesi haline geldi.*

Şimdi Dünya da aynı eşikte!

Co-funded by the European Union

Asker, bilim insanı ya da lider değilsiniz. Siz, anlaşmanın hala mümkün olduğunu kanıtlamakla görevlendirilen aracılarsınız. Gönderdiğiniz her mesaj, her seçiminiz, bizim bir tür olarak ne olduğumuzun adeta kanıtı olarak yorumlanacak. Zaman kısıtlı, baskı gerçek, yanlış anlaşılma ise sonuçlarını taşımakta.

Bu bir hız veya zeka testi değil. Bu bir dinleme testi.

Başarılı olmak için gerilimi düşürmeli, dile getirilmeyen ihtiyaçları tanımalı ve güç olmadan farklılıkları anlayabilmeniz gerekiyor. Burada düşman yok – burada, yalnızca kolayca anlaşılmayan bakış açıları var. Soru, insanlığın hayatta kalacak kadar güçlü olup olmadığı değil.
Soru, çok geç olmadan iletişimi öğrenip öğrenemediğidir.

2.2 Oyunun amacı

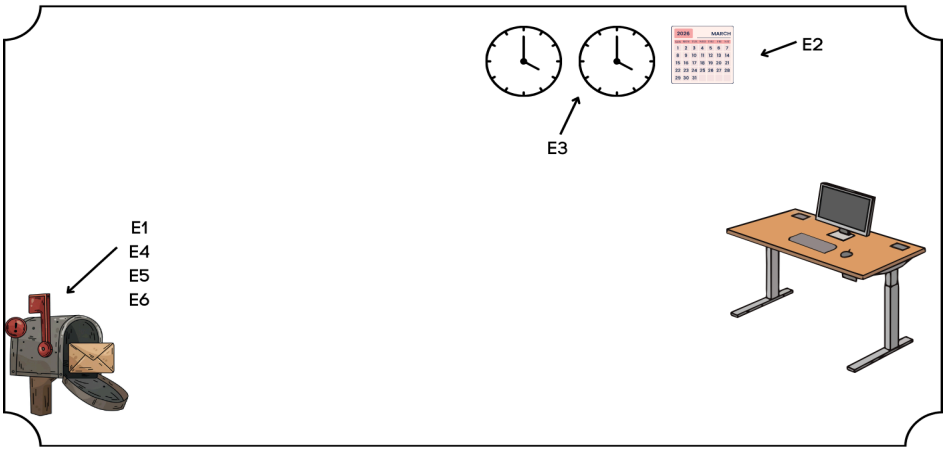
Oyunun amacı, katılımcıların bilinmeyen bir uygarlıkla barışçıl iletişim kurarak gezegensel bir güvenlik mekanizmasının devreye girmesini kolektif olarak engellemeleridir. İlerleme; mesajları yorumlayarak, yanıtları düşünüp vererek ve yanlış anlaşılmaların geri dönüşü olmayan sonuçlara yol açabileceği gerilim anlarını yöneterek sağlanır.

Oyun, bilginin **eksik**, anlamların **belirsiz** ve zaman baskısının **sürekli** olduğu bir yapıda kurgulanmıştır. Hiçbir katılımcı sürecin tamamına dair tam bilgiye ya da kontrol gücüne sahip değildir. Başarı, grubun dikkatli dinleme, yorumları paylaşma, niyetleri netleştirme ve **Linguistic Interface Unit (Dilsel Arayüz Birimi) ile Contact Vault (İletişim Kasası)** aracılığıyla birlikte yanıt üretme becerisine bağlıdır.

Baskınlık ve hızın ya da teknik problem çözmenin tek başına ödüllendirilmesi yerine, oyun ilişkisel karar vermeyi vurgular. Katılımcılar duyguları, altta yatan ihtiyaçları ve farklı bakış açılarını hem grup içinde hem de uzaylı gözlemcilerle iletişimlerinde fark etmelidir. Grup yalnızca diyaloğu gerilime tercih ederse, iş birliğini kontrole tercih ederse ve kolektif sorumluluğu bireysel kesinliğe tercih ederse başarılı olur.

2.3 Oda düzeni

Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:



Co-funded by the European Union

2.4 Materyaller

→ M1. Bilgisayar

→ M2. Posta kutusu (ya da anımsatacak şekilde boyanmış kutu)

→ M3. Masa

Ek olarak:

Katılımcılarda, kamerası ve internet bağlantısı olan en az bir telefon olmalıdır.

Oyun yöneticisi, daha iyi bir deneyim için uzaylı kostümü (varsa) giyebilir.

Zamanlayıcı odada görünür biçimde bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

Bu odada, katılımcıların seçimlerine bağlı olarak bir zaman eksiltme/azaltma mekanizması var. Ekranda zaman artırma/azaltma mesajı gördüğünüzde, zamanlayıcıyı değiştirmek için hazır olun.

2.5 Odanın kurulumu

Her katılımcı grubu kaçış odası macerasına başlamadan önce aşağıdaki adımları uygulamanız gerekir.

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M2) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - *DIY üretim modülleriyle* oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki *adımları izleyin:*

Dizüstü bilgisayarın/bilgisayarın hazırlanması: (M1) Dizüstü bilgisayarda ek bir profil oluşturun ve şifreyi 0515 olarak ayarlayın. Masaüstünde bir klasör oluşturun; bunun içinde 1–10 arasında numaralandırılmış 10 boş alt klasör bulunmalıdır. Bu 10 alt klasöre sahip klasörü mümkün olduğunca çok kopyalayarak masaüstünün tamamını klasörlerle doldurun ve klasörleri 1'den başlayıp son numaraya (ör. 99) kadar numaralandırın. 15 numaralı klasörü açın ve bunun içindeki 5 numaralı alt klasöre girin. Bunun içinde bir not defteri dosyası oluşturun ve içine şu bağlantıyı ekleyin: 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. Dizüstü bilgisayarı odada görünür bir noktaya yerleştirin.
2. Posta kutusunu (M2) odanın karşı tarafına yerleştirin.
3. E1 mektubunu, katılımcılar giriş yaptığında vermeye hazır bulundurun.
4. E2'yi duvara bantlayın.
5. E3'ü de duvarda yanına bantlayın.
6. E4, E5 ve E6'yı oyun yöneticisinde hazır bulundurun ve uygun zamanda posta kutusunun içine yerleştirin.

Co-funded by the European Union

Oyuncular içeri girdiğinde göndermek üzere AR tarayıcı web uygulamasının bağlantısını hazır bulundurun: https://alienaccordserbia.netlify.app/ veya DIY modülünden yazdırabileceğiniz bir QR kodu şeklinde hazır edin.



SCAN

9. 45 dakikalık zamanlayıcıyı başlatın ve sunuma bağlı olarak süreyi gerektiğinde artırmaya veya azaltmaya hazır olun.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 9'a kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

- → Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.
- → Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3 Adım adım uygulama

3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

- → Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;
- → Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;
- → Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;
- → Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

Oyun alanında, oyuncuların kendi başlarına gelişebilmeleri ve ipucu isteme ya da oyun yöneticisinin tepkilerini yorumlama eğiliminden uzak durabilmeleri için, oyun yöneticisinin gruptan biraz uzakta kalmasını öneririz.

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun yöneticisi, Kyrion-9 gezegeninden Vaelis adlı uzaylılardan birinin rolünü üstlenir. Buna uygun şekilde kostüm giyebilir ya da giymeyip uzaylının, Dünya'dan insanlara hoş görünecek bir forma büründüğünü söyleyebilir. görevi, ekranda görünen görevler doğrultusunda "contact vault"a (iletişim kasası – M2) öğeler yerleştirmektir. Oyunun ekran akışını takip ederek, gerektiğinde zamanlayıcıdan süre azaltması veya eklemesi de sorumlulukları arasındadır. Oyun sırasında, oyuncuların ekranda yanlış tıklama yaparak sunumun hatalı bir sayfasına gitme ihtimaline karşı dikkatli olmalıdır. Katılımcıların son görevi bir fikir geliştirmek ve bunu Vaelis'e sunmaktır. Bu noktada, fikrin iyi olup olmadığına karar verme ve Dünya'yı tehdit eden cihazın durdurulması için diğer uzaylılara "yeşil ışık" verme yetkisi oyun yöneticisinindir.

Co-funded by the European Union

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtması ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa senaryoyu açıklayın ve süre hakkında bilgi verin.

Katılımcılara daha önce kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun; oynamamışlarsa, kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini onlara açıklayın.

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- → Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin, özen ve dikkatle davranın.
- → Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- → Etkili İletişim Kurun. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- → Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını **dinlemek** çok önemlidir.
- → Kaynaklarınızı akıllıca kullanın. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- → Zorluklara çözüm bulmak için yaratıcı düşünün ve kalıpların dışında düşünün.
- → Odaklanın. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- → Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- → Zamanınızı iyi yönetin. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- → Olumlu ve cesaret verici olun. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- → Gerekirse yardım isteyin. Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- → Güvenlik kurallarına uyun. Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- → Her şeyden önce, bu deneyimin tadını çıkarmayı unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

Co-funded by the European Union

*İPUCU- Talimatları oyun alanının dışında, tercihen oyuncuların oyun yöneticisinin söylediklerine odaklanabilecekleri daha sessiz bir alanda vermek daha iyidir.

3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları gözlemlemeli ve onlara bazı ipuçları veya püf noktaları vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda, duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılara uzaylılardan bir mesajı aldıkları bildirilir ve E1 mektubu ile birlikte telefonları için tarayıcı web uygulamasının bağlantısı verilir.
2. Başlangıç mektubundaki sembolleri taradıklarında bilgisayarın (M1) kodunu elde ederler.
3. Bilgisayarın kodunu (0515) başarıyla girdiklerinde, ekranda çok sayıda tıpatıp aynı klasör görürler. Bunları tek tek açmak uzun süreceği için odada ipuçları ararlar.
4. Duvarda, 15 Mayıs tarihi daire içine alınmış bir takvim ve iki saat görürler; biri Dünya zamanını (5:15), diğeri ise Kyrion-9 zamanını (insan gözüyle okunamayan) gösterir.
5. Bu tekrar eden sayılar onları 15 numaralı klasörü ve içindeki 5 numaralı alt klasörü açmaya yönlendirir; burada sunuma ya da daha doğrusu Linguistic Interface Unit'e (Dilsel Arayüz Birimi) giden bağlantı ortaya çıkar.
6. Bu noktadan itibaren uzaylılarla bu sistem üzerinden iletişim kurarlar ve aşağıdaki görevleri çözerler:
7. Güvenlik önlemleri: Contact Vault'a (İletişim Kasası) (M2) gelen kâğıda bakarak doğru renk cevabını bulmak.
8. Sistem arızası tespit edildi: Contact Vault'a (İletişim Kasası) gelen kâğıttaki ikili (binary) kodu çözerek ve doğru kablo sırasını seçerek uzaylıların bozulan sistemini çözmelerine yardımcı olmak.
9. Veri depolama: Contact Vault'a (İletişim Kasası) gelen gazete makalesini inceleyip ekrandaki doğru cevabı seçmek.
10. Doğrudan iletişim: Doğrudan iletişim aşamasından önce oyuncular 360 derecelik bir görünüme geçerek kendilerini uzaylıların bulunduğu ortama aktarırlar; görevleri uzaylının mesajını dikkatle dinleyip hatırlamaktır.
11. "Dünya'ya dönüş"ten sonra, 15 dakika içinde Dünya'daki insanlara şiddetsiz iletişim ve barışçıl çatışma çözümünü öğretmeye yönelik bir fikir geliştirmeleri ve bunu Vaelis'e sunmaları gerekir.
12. Fikir sunulduktan sonra Vaelis, Dünya'yı tehdit eden cihazın durdurulup durdurulmayacağına karar verir.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Co-funded by the European Union

Tartışma:

Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

Eğitim konusuna özgü sorular buraya eklenmelidir.

- → Oyundaki hangi anlar yanlış anlaşılmaların ve varsayımların gerginliği arttırdığını göstermiştir? Gerilimi azaltmak için ne yapabiliriz?
- → Zaman baskısı altında grubunuz farklılıklarla nasıl çalışmıştır? Hangi iletişim stratejileri daha etkili olmuştur?
- → Uzaylı iletişiminin hangi elementleri daha zorlayıcı ya da yabancı gelmiştir? Bu gerçek hayattaki kültürler arası ya da kişiler arası çatışmalarla nasıl ilişkilidir?

Grup fotoğrafı çekin: Tamamlamalarını kutlamak için oyun yöneticisi katılımcıların fotoğrafını çeker.

Katılımcıların geri bildirimi: Oyun yöneticisi, katılımcıları geri bildirim vermeye davet eder.

Co-funded by the European Union

Künye

Bu Yöntemsel Kılavuz, Erasmus+ projesi “Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” kapsamında hazırlanmıştır.

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

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

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

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

Temmuz 2026.



