VIBE

Истории



Съфинансирано от
Европейския съюз

VIBE ИСТОРИИ

РЪКОВОДСТВО ЗА БОРДОВА ИГРА

ОКТОМВРИ 2026

Продуцирано от: ФПКО, VisMed, YIC, MilleniuM

Съфинансирано от Европейския съюз



YOUNG VOICES INSPIRING ACTIVE CITIZENSHIP

ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

VIBE ИСТОРИИ

ИНСТРУКЦИИ И ПРАВИЛА

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

СЪДЪРЖАНИЕ

КРАТКО ОПИСАНИЕ....3

КАКВО ТРЯБВА ДА ЗНАЕМ, ПРЕДИ ДА ЗАПОЧНЕМ ДА ИГРАЕМ „VIBE ИСТОРИИ“? 4

1. КАК СЕ СЪЗДАВАТ ИСТОРИИ? 4

2. КАКВО СЪДЪРЖА ИГРАТА? 7

3. ЛОГИКА НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ 11

4. ПРАВИЛА И ФОРМАТИ НА ВОДЕНЕ НА ИГРАТА 13

5. ПРАВИЛА ЗА НАПРЕДНАЛИ 15

6. СТЪПКИ В ИГРАТА 17

7. ПРИМЕР 21

ПЕДАГОГИЧЕСКА ЛОГИКА И ЦЕННОСТИ 25

ОСНОВНА КОНЦЕПЦИЯ НА ИГРАТА 26

РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО И ОБРАЗОВАТЕЛНО ВЪЗДЕЙСТВИЕ 28

ЕТИЧНИ АСПЕКТИ И БЕЗОПАСНОСТ НА УЧАСТНИЦИТЕ 29

МЕТОДИЧЕСКИ УКАЗАНИЯ ЗА ОБУЧИТЕЛИ 30

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 32

КРАТКО ОПИСАНИЕ

Настолната игра „**VIBE ИСТОРИИ**“ е интерактивен образователен инструмент, създаден да превърне младежите от пасивни консуматори на медийно съдържание в активни, критично мислещи създатели на истории.

Играта стъпва на разбирането, че най-добрият начин да се привлече вниманието към даден социален проблем – например Европейските младежки цели – е той да бъде разказан като увлекателна и емоционално въздействаща история.

Тази игра изгражда мост между теорията на сторителинга, използването на аудио-визуалния език и критичното мислене. Тя учи как да анализираме източниците на информация, как да разпознаваме дезинформацията и как да изграждаме структуриран разказ, готов за заснемане на видео, създаване на подкаст или писане на текст за блог или собствен информационен сайт.

Самата игра работи чрез пренасянето на възможен сценарий от живота в достъпна игра с карти. Играчите избират Герой и Антагонист, всеки от които притежава реални характеристики, поставени върху лесна за разбиране числова скала, за да се определи колко силно проявени са тези черти. По време на играта влизат в сила модификатори чрез използването на други карти (вижте последващите инструкции), като ефектът, който те оказват върху играта, зависи изцяло от силните и слабите страни на избрания Герой и Антагонист. Играта преминава през 8 етапа, всеки от които може да преобърне целия разказ във всеки един момент – от играчите зависи как ще интерпретират тези промени въз основа на картите и техните пиктограми, като в крайна сметка историята зависи изцяло от тях!

Ако някой от играчите изпита затруднения или притеснения, той винаги може да се обърне към модератора. *„VIBE ИСТОРИИ“* се фокусира върху възможни сценарии от живота, което

означава, че винаги има шанс те да окажат въздействие върху играчите – идеята е да се покаже на младото поколение, че промяната е възможна и че това, което имат да кажат, е от значение. Модераторът е там, за да гарантира безопасността преди всичко – ако *някой* играч бъде засегнат негативно, той е насреща, за да го подкрепи. Тази игра позволява на младото поколение да прави грешки и да се учи в безопасна среда, преди да излезе в реалния свят и да се изправи пред ситуации като тези, използвани в играта. **Безопасността е на първо място!**

КАКВО ТРЯБВА ДА ЗНАЕМ, ПРЕДИ ДА ЗАПОЧНЕМ ДА ИГРАЕМ „VIBE ИСТОРИИ“?

1. КАК СЕ СЪЗДАВАТ ИСТОРИИ?

Преди да започнете играта, е необходимо да разберете основните движещи сили на всяка добра история. Тази част обяснява защо разказваме истории и как си взаимодействат техните основни елементи.

Всяка история се крепи на три стълба. Това са: **Персонажи, Цели и Конфликт**.

Сблъсъкът между целта на протагониста и препятствието, пред което е изправен, поражда конфликта. Именно конфликтът движи историята напред. Без конфликт няма действие, а без действие няма история.

Какво представлява конфликтът и как движи той историята?

Конфликтът в контекста на играта не е просто физическо противопоставяне. Конфликтът възниква тогава, когато има сблъсък на ценности или интереси.

За да има конфликт, са необходими поне два персонажа: **Героят (Протагонистът)** и неговият опонент – **Антагонистът**. Как да ги разграничим?

Героят се стреми към промяна, справедливост и постигане на определена цел.

Антагонистът представлява статуквото, институционалния застой или частния интерес, който се противопоставя на тази промяна.

Историята се разгръща тогава, когато балансът на силите се промени – Героят прави ход, Антагонистът отговаря, а Общността реагира. Ролята на конфликта е да постави под въпрос ценностите на героите и да ги принуди да се развиват.

Характеристики на героите в историята

В класическата драматургия героите рядко са плоски – ще откриете, че те притежават множество качества, вместо да се определят само от една-единствена характеристика. Още по-малко вероятно е да са перфектни – никой никога не е изцяло добър, както и никой не е напълно лош. Една добра история изисква разбирането, че всеки герой има своите силни и слаби страни и че точно както хората, героите в историята винаги имат своите положителни и отрицателни черти, всяка от които се проявява в различна степен.

Тази идея е приложена и в играта, макар и чрез езика на математиката. Не се притеснявайте – звучи сложно, но е лесно за разбиране. Всеки герой има пет характеристики (черти на неговия характер, умения, ценности), които имат стойности от 0 до 12:

- **Влияние:** В историята това е социалният капитал на героя – има ли връзки, власт, медиен достъп или институционална подкрепа? В играта високата стойност дава възможност на персонажа бързо да налага своето мнение над останалите, докато ниската означава, че той започва от нулата като глас, който никой не чува.

- **Защита:** В историята това е психологическата устойчивост, юридическата недосегаемост или икономическата сигурност на персонажа. Персонаж с ниска защита е уязвим за черния ПР, заплахи или уволнения, което увеличава драматизма в историята ни.

- **Етика:** Това е моралният компас. В една добра история моралните дилеми са най-интересни. Героите с максимална стойност за етика действат почтено, но понякога наивно. Персонажи с ниска стойност за етика са готови на всичко, за да постигнат целите си – манипулация, лъжи и саботаж, наред с други действия.

- **Скорост:** Времето за реакция в дигиталния свят. Колко бързо персонажът може да публикува видео, да организира протест, да реагира на криза или да разпространи новина? Високата скорост означава бързи реакции, а ниската – бавни и тромави ходове.

- **Компетентност:** Това е интелектуалният и практическият ресурс, с който разполага героят. Знае ли персонажът как да открива и да работи с документи, как да монтира видео, как да разследва факти? Компетентният помощник може да реши сложен юридически казус, докато некомпетентният антагонист може да направи фатална грешка поради глупост или липса на знания и умения.

Различните профили в играта смесват тези пет показателя така, че да създадат автентични образи: например **Герой** с високи морални стандарти (**Етика: 12**), но напълно беззащитен (**Защита: 1**), срещу **Антагонист** – бюрократ с максимална защита (**Защита: 12**), но много нисък морал (**Етика: 2**).

2. КАКВО СЪДЪРЖА ИГРАТА?

Тук са описани всички елементи на играта, съдържащи се в кутията:

1 игрално поле (табло): Размери 85.5x37.5 см. Полето съдържа линейна времева линия, разделена на 6 основни сектора (съответстващи на структурата в три акта) с обособени зони за поставяне на картите в игра.



120 карти за игра: Разпределени в 12 тематични тестета с цветен гръб за лесно разпознаване:

- **Карти „Персонажи: Герои“ (5 бр.)**
- **Карти „Персонажи: Антагонисти“ (5 бр.)**



- **Карти „Персонажи: Помощници“ (по 5 броя за всяка страна)**
- **Карти „Наблюдатели / Общност“ (5 бр.)** – дефиниращи целевата аудитория.



- **Карти „Завръзка“ (11 бр.)** – съдържат казуси, разработени въз основа на Европейските младежки цели.
- **Карти „Проучване“ (24 бр.)** – с четири ключови характеристики и техните стойности, определящи вида и въздействието на получената информация.





- **Карти „Действие“ (12 бр.)**
- **Карти „Обрат / Повторен обрат“ (21 бр.)** - въвеждащи кризисни събития.





- **Карти „Кулминация“ (8 бр.)**
- **Карти „Развръзка“ (18 бр.)** – детайли за това как завършва историята.





- **Карта „СТОП“**





2 зарчета със 6 страни: Едно бяло (за положителни модификатори) и едно черно (за отрицателни модификатори).

60 картонени оценъчни жетона: Разпределени в три цвята – 20 зелени, 20 жълти и 20 червени, използвани във фазата на журиране / оценяване.

Работен дневник: Лист с формат А4 за индивидуалния или отборния сторителинг.

3. ЛОГИКА НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ

Игралното поле на **„VIBE ИСТОРИИ“** е проектирано като линейна времева линия, която следва класическата структура в три акта - Начало, Среда и Край, адаптирана за създаването на аудио-визуални истории:

АКТ	ЕТАП В ИГРАТА	ДРАМАТУРГИЧНА И МЕТОДИЧЕСКА ФУНКЦИЯ
АКТ I: НАЧАЛОТО *(Въведение)*	**1. Завръзка**	Установява се статуквото. Тук се дефинира проблемът (в случая използваме една от младежките цели; в нивото за напреднали играчите могат сами да определят различни цели) и се представят Персонажите с техните силни и слаби страни. Историята започва с първоначалното събитие, което нарушава спокойствието.
	2. Проучване	Разследваща и изследователска фаза. Героят събира доказателства. Тук се учим на медийна грамотност - как да отсеем фактите от фалшивите новини въз основа на стойностите на картите.
АКТ II: СРЕДАТА *(Конфронтация)*	**3. Действие**	Първият активен опит на Героя да реши проблема на база на събраната информация. Провокира се чрез пиктограми и асоциации за активни кампании.
	4. Обрат	Критична точка. Планът на Героя се сблъсква с неочаквано препятствие или противодействие от Антагониста. Напрежението се покачва рязко.
	5. Кулминация	Върховият сблъсък. Моментът на най-високо напрежение, в който Героят и Антагонистът се изправят директно един срещу друг в открит дебат, медийна битка

		или протест. Решава се съдбата на каузата.
	6. Повторен обрат	Този етап въвежда реализъм в играта. В реалния живот социалните битки не приключват с един сблъсък. Дори след кулминацията, системата отвръща на удара или се появява нов, непредвиден ефект от победата или загубата, което поставя на изпитание устойчивостта на героите.
АКТ III: КРАЯТ *(Развръзка)*	**7. Развръзка**	Конфликтът се разрешава. Картите определят математическото съотношение на успех, загуба и компромис. Разказва се за дългосрочния резултат за героите и проблема.
	8. Разпространение	Играчите решават какъв да бъде формата на техния разказ. Те избират как да изглежда техният медиен продукт (видео/влог, блог или подкат) и какъв ефект искат да предизвикат върху Наблюдатели/ Общността. Това им помага да „облекат“ историята във форма, която могат да използват, за да покажат собствената си позиция по въпроси и теми, които са важни за тях и искат да споделят с останалите.

4. ПРАВИЛА И ФОРМАТИ НА ВОДЕНЕ НА ИГРАТА

Играта може да се играе в три формата, които позволяват използването ѝ както за индивидуално или групово самообучение и забавление, така и за включването ѝ в обучителни дейности.

Формат 1: Индивидуален играч

- **Предназначение:** За самостоятелно изграждане на сценарии и истории.
- **Процес:** Играчът сяда пред игралното поле, избира си Конфликт, изтегля карти за Герой, Антагонист и Зрител. Той се движи линейно стъпка по стъпка по полетата. На всеки етап тегли карта и записва съответната сцена от историята в работен дневник (сценарна рамка).
- **Оценка:** Накрая играчът сам оценява своя разказ в секция Оценки, проверявайки дали е успял да вплете всички елементи на играта логично.

Формат 2: Отбор от няколко играчи

- **Предназначение:** За развиване на уменията за работа в екип и насърчаване на съвместното творчество.
- **Процес:** Група от 3-5 играчи споделят едно поле. Всеки участник изтегля карта с роля и изгражда характера на своя персонаж. Разказването става дискусионно: когато полето изисква ход, играчите дебатират помежду си. Например, играчът с роля Антагонист умишлено вкарва аргументи против каузата, съобразени с неговата карта, а Помощникът търси изход на база своята компетентност. Заедно те сглобяват една обща история.

Формат 3: Няколко отбора (с модератор)

- **Предназначение:** За симулиране на реална конкурентна среда.
- **Процес:** Участниците се разделят на отбори. При първо изиграване модераторът, с помощта на представители от всеки отбор, изтегля картите подред, напредвайки последователно по полето. След като всички карти бъдат изтеглени, отборите започват самостоятелно да създават своите истории спрямо изтеглените карти, техните стойности и хвърлянията на зара. Всички отбори разполагат с определено време, за да разработят историите си.
- **Оценяване и класиране:** След приключване на времето за игра се организира презентационен панел (сесия). Всеки отбор разказва своята история пред останалите. Отборите-слушатели влизат в ролята на критична публика и жури. Те оценяват чуждата история в петте полета на секция Оценки, като поставят жетони:
  - **Зелен жетон** = 3 точки (Отлично представена и добре аргументирана презентация)
  - **Жълт жетон** = 2 точки (Добре представена, но донякъде неубедителна презентация)
  - **Червен жетон** = 0 точки (Критерият не е изпълнен/слаб разказ)

Точките от всички журиращи отбори се сумират в таблица. Отборът, събрал най-висок брой точки, печели голямата награда за най-ангажираща и убедителна история.

5. ПРАВИЛА ЗА НАПРЕДНАЛИ

Тази фаза на играта се въвежда, когато играчите вече са усвоили базовия линеен модел и драматургичната структура и са готови за симулация на непредсказуема медийна ситуация или криза.

Използване на двете зарчета (бяло и черно)

В реалния свят, колкото и добре да е проучен един документ или планирано едно действие, винаги има външни фактори - случайност, късмет или внезапен саботаж.

При преминаване през полетата **Проучване, Обрат и Развръзка**, след като отборът изтегли съответната карта, той задължително хвърля едновременно едно бяло и едно черно зарче.

Стойностите от тези две зарчета се прилагат върху всички характеристики на текущата изтеглена карта, модифицирайки базовия ѝ профил по следния начин:

Нови стойности на характеристиките = Посочената стойност на картата + Стойността на бялото зарче - Стойността на черното зарче

Пример: Ако стойността на изтеглената карта *Забравен архив* за характеристиката въздействие е 3 и хвърлите 5 с бялото и 2 с черното зарче, новата стойност на въздействието става 6 (3 + 5 - 2). Това означава, че въздействието на информацията, която сте открили в архива ще постигне много по-силно въздействие, отколкото базовата карта предвижда. А това, от своя страна, ще ви позволи да придадете по-голяма тежест на намерената информация, което може да преобърне цялата история.

- **Правило за тавана:** Новата стойност на характеристиката не може да надвишава 11.

- **Правило за отрицателна стойност:** Ако след изваждането на черното зарче стойността падне под 0, тя придобива обратен ефект. Играчите са длъжни да включат това внезапно усложнение в логиката на своя разказ.

Как да интерпретираме обратния ефект (< 0)

Когато даден показател стане отрицателно число, той променя природата си. Ето как играчите трябва да го обяснят в историята:

1. **Въздействие по-малко от нула: Ефектът на бумеранга**

Пример: Действието или информацията, които Героят е използвал, се обръщат срещу самия него. Вместо да спечели подкрепа, отборът става обект на публичен присмех, критика или черен ПР. Разкажете как добрите намерения са довели до обратен или вреден резултат.

2. **Важност по-малко от нула: Информационен шум**

Пример: Събитие, следа или документ, които са изглеждали много важни, се оказват загуба на време. Играчите трябва да опишат как отборът е изхабил ресурсите и енергията си в преследване на фалшива следа, докато Антагонистът необезпокоявано е прокарвал своите цели през това време.

3. **Разпространение по-малко от нула: Информационно затъмнение / Цензура**

Пример: Наложена е пълна цензура. Алгоритмите блокират профилите на активистите в социалните медии, линковете с разследването им биват активно изтривани, или Антагонистът използва връзките си, за да наложи пълно медийно мълчание. Никой извън стаята на отбора не научава за истината.

4. **Релевантност по-малко от нула: Дезинформация/ Капан**

Пример: Изтеглената карта се оказва провокация. Информацията или събитието са били умишлено изфабрикувани и подхвърлени от Антагониста, за да вкарат Героя в капан. Всеки открит факт е лъжа, целящ да накара активистите да се позоват на нея публично и така лесно да бъдат опровергани и да понесат правни последствия.

6. СТЪПКИ В ИГРАТА

Играта се развива в последователност от 12 прости стъпки:

1. **Избор на персонажи:** Първоначално изтеглете по една карта за персонаж от полетата Герой и Антагонист, без да ги гледате.

2. **Завръзка:** Изтеглете една карта от полето Завръзка и я поставете на игралното поле. Въз основа на картата разкажете за конфликта и неговия контекст. След това обърнете картите на Героя и Антагониста. Въз основа на стойностите на характеристиките им ги опишете и разкажете каква е тяхната роля в конфликта.

3. **Проучване:** От полето Проучване изтеглете две карти. Това е информацията, която Героят ще използва в борбата си с Антагониста. Разкажете какво е научил и до какъв ефект води това, като използвате стойностите на четирите характеристики на всяка от картите.

4. **Целева аудитория:** Докато сте на поле Проучване, изтеглете карта от полето Наблюдатели/Общност. Въз основа на стойностите на петте характеристики опишете засегнатата страна в конфликта.

5. **Действие:** От полето Действие изтеглете една карта за Героя и една за Антагониста. Като използвате

асоциациите си с изображенията на картите, разкажете какво действие ще предприемат Героят и Антагонистът, като се опитате да ги противопоставите един на друг.

6. **Помощници:** Докато сте на полето Действие, изтеглете по една карта от полетата Помощник на Героя и Помощник на Антагониста. В зависимост от стойностите на характеристиките опишете техния профил и мястото и ролята им в историята.

7. **Обрат:** Изтеглете карта от полето Обрат и я поставете върху линията на историята. В зависимост от нейния вид и стойностите на четирите характеристики разкажете какво се променя в историята.

8. **Опция за напреднали/Повторно изиграване (Хвърляне на зарчета):** Докато сте на полето Обрат хвърлете едновременно черното и бялото зарче. Тук имате четири варианта:

   Ако сборът на двете зарчета е по-голям от 6:

   - *Бялото зарче > Черното зарче:* Изтеглете още една карта Герой.
   - *Черното зарче > Бялото зарче:* Изтеглете още една карта Помощник на героя.

   Ако сборът на двете зарчета е по-малък/равен на 6:

   - *Бялото зарче > Черното зарче:* Изтеглете още една карта Антагонист.
   - *Черното зарче > Бялото зарче:* Изтеглете още една карта Помощник на антагониста.

Въз основа на характеристиките на новата карта, въведете нов персонаж в историята и разкажете каква е неговата роля.

9. **Кулминация:** Изтеглете карта от полето Кулминация и я поставете върху линията на историята. В зависимост от

асоциацията си с изображението на картата, разкажете каква е случката, в която напрежението между Героя и Антагониста, техните помощници и аудиторията достига най-високата си точка (кризата).

10. **Повторен обрат:** От второто поле Обрат изтеглете карта и я поставете върху линията на историята. В зависимост от нейния вид и стойностите, разкажете какво се променя неочаквано в историята.

11. **Опция за напреднали/Повторно изиграване (Второ хвърляне на зарчета):** Хвърлете отново двете зарчета. В зависимост от сбора и съотношението на черното и бялото, въведете нов персонаж, като следвате правилото, описано в стъпка 8. Разкажете каква е неговата роля, като изтеглите нова карта от полето Проучване - това е информацията, която новият персонаж осигурява в историята.

12. **Развръзка:** От полето Развръзка изтеглете карта и я поставете върху игралното поле. В зависимост от описаната ситуация и стойностите ѝ, разкажете как свършва вашата история.

В края на играта трябва да решите как искате да разкажете тази история – като видео (влог), блог публикация или подкаст. Разкажете тази история. Ако я играете сами или в отбор, с помощта на жетоните, оценете историята си. Ако играете паралелно с други отбори, оценете историите на другите отбори.

ВАЖНО: Независимо от формата на играта, трябва да записвате картите, техните стойности, хвърлянията на зарчето и вашите асоциации още от самото начало. Това ще ви позволи да попълните **работния си дневник**, който структурира вашата история.



ЦЕЛ

История

Персонаж | Бележки | Влияние | Защита | Етика | Скорост | Компетентност

Герой

Антагонист

Помощник на героя

Помощник на антагониста

Наблюдатели / Общност

ПРОУЧВАНЕ

ДЕЙСТВИЕ

ОБРАТ

КУЛМИНАЦИЯ

ОБРАТ

РАЗВРЪЗКА

РАЗПРОСТРАНЕНИЕ

Въздействие | Степен на Разпространение | Важност | Релевантност

7. ПРИМЕР

За модераторите на играта: Този раздел описва цялостно изиграване и може да се използва, за да покаже на играчите как играта се развива, променя и надгражда на базата на изтеглените карти в последващите фази.

Начални параметри:

- **Карта за конфликт:** 9 Пространство и участие за всички. Избрана ключова фраза от отбора: *„Идея за Казино вместо младежки център“*.
- **Герой => Идеалистът:** Влияние: 3, Защита: 4, Етика: 12, Скорост: 6, Компетентност: 5.
- **Антагонист => Бюрократът:** Влияние: 10, Защита: 12, Етика: 2, Скорост: 3, Компетентност: 9.
- **Наблюдатели/Общност => Засегнатите:** Влияние: 4, Защита: 2, Етика: 10, Скорост: 5, Компетентност: 5.

Развитие на историята стъпка по стъпка:

- **Поле 1: Завръзка**

История на отбора: В нашия град има стара, изоставена сграда. Група будни младежи (Засегнатите) искат да я превърнат в Младежки арт център. Нашият герой е Алекс – млад идеалист с чисти намерения (Етика: 12), но без никакви връзки в общината (Влияние: 3). Конфликтът избухва, когато корумпираният главен архитект на града (Антагонистът – Бюрократ) обявява търг за отдаване на сградата под наем на частна фирма за денонощно казино. Архитектът има юридически имунитет (Защита: 12) и контролира всички свързани общински въпроси (Компетентност: 9).

- **Поле 2: Проучване**

Достоверна информация => Очевидец (Въздействие: 4, Важност: 6, Степен на разпространение: 1, Релевантност: 6).

История на отбора: Алекс започва да разследва. Тъй като Степента на разпространение е едва 1, темата все още не е в медиите. Алекс обаче намира смел информатор – бивш общински служител, който му дава необходимите данни (Релевантност: 6, Важност: 6). Документите доказват, че договорът за казиното е незаконно променен. Сега Идеалистът държи истината в ръцете си, но никой в града все още не знае за това.

- **Поле 3: Действие**

Изтеглена карта за Действие => Смартфон с икона „На живо“ (Стрийминг).

История на отбора: Алекс решава да действа според изображението на картата. Защото знае, че няма как да пробие в купените местни вестници, той отива пред изоставената сграда, включва смартфона си и стартира излъчване на живо в социалните медии. Той показва доказателствата пред камерата и призовава гражданите на протест.

- **Поле 4: Обрат (В опцията за напреднали с хвърляне на зарчета)**

Медиен скандал => Изтичане на информация (Въздействие: 5, Важност: 5, Степен на разпространение: 5, Релевантност: 6).

- *Хвърляне на зарчета:* Бяло зарче: 1, Черно зарче: 6.
- *Пресмятане на новата Степен на разпространение:* 5 (базовото) + 1 (бялото зарче) - 6 (черното зарче) = 0.
- *Пресмятане на новата Релевантност:* 6 + 1 - 6 = 1.
- *Пресмятане на новото Въздействие:* 5 + 1 - 6 = 0.

- *Пресмятане на новата Важност:* 5 + 1 - 6 = 0.

История на отбора (Интерпретиране): Видеото на Алекс започва да набира сила, но Антагонистът реагира с дигитална атака. Той нарежда на ИТ фирмата на казиното да докладва масово профила на Алекс. Резултатът е пълно информационно затъмнение (Степента на разпространението пада до 0) – стриймът е прекъснат, видеото е изтрито, а алгоритъмът блокира страницата на младежите. Незабавното въздействие върху града спада до нула.

- **Поле 5: Кулминация**

Изтеглена карта за Кулминация => Две стрели, удрящи се челно върхове във върхове.

История на отбора: Настъпва денят на гласуването в Общинския съвет. Тъй като дигиталните канали са блокирани, Алекс и Засегнатите решават да преминат към директен, физически сблъсък. Те блокират входа на общината с жива верига. Архитектът излиза с полиция и охрана. Кулминацията е яростен дебат лице в лице пред сградата между Алекс, който крещи фактите по мегафона, и Архитекта, който го заплашва със съд.

- **Поле 6: Повторен обрат**

Изтеглена карта => Промяна в поведението => Неочакван съюзник (Въздействие: 5, Важност: 5, Степен на разпространение: 3, Релевантност: 6).

История на отбора: Точно когато полицията се подготвя да разпръсне младежите, се случва вторият Обрат. Един от общинските съветници, който досега е бил неутрален, е развълнуван от смелостта на Алекс. Той неочаквано застава на негова страна, обединявайки около себе си недоволните от управлението. Неговият ход има силно значение (Важност: 5) и

той внася официално искане за спиране на договора, блокирайки Архитекта отвътре.

- **Поле 7: Развръзка**

Изтеглена карта => Компромис => Официален пакт (Въздействие: 6, Важност: 6, Степен на разпространение: 6, Релевантност: 5).

История на отбора: Денят завършва с преговори в залата на съвета. Подкрепени от новия съюзник, младежите притискат Антагониста. Постига се компромис: договорът за казиното е отменен. Сградата няма да стане игрална зала, но общината все още не я дава на младежите. Тя остава запечатана за преразглеждане до следващата година. Битката е спечелена, но войната за пространството продължава.

- **Поле 8: Разпространение**

История на отбора: Историята завършва с това, че Алекс прави кратък документален влог, озаглавен „Денят, в който спряхме казиното“, използвайки кадрите от сблъсъка пред общината и изявленията на съветника. Това видео се разпространява като вдъхновяващ пример за това как силната етична позиция и физическата солидарност могат да победят дигиталната цензура.

ПЕДАГОГИЧЕСКА ЛОГИКА И ЦЕННОСТИ

Теоретична рамка на ученето чрез преживяване

Педагогическият дизайн на **„VIBE ИСТОРИИ“** се базира на цикъла на Колб за учене чрез преживяване. Вместо медийната грамотност и гражданският активизъм да се представят теоретично, процесът започва директно с конкретен опит - симулацията на социален конфликт. Участниците сами управляват ресурсите и комуникацията.

Играта превежда младежите през четирите фази на цикъла:

1. **Конкретен опит:** Влизане в роля и сблъсък с параметрите на опонента.
2. **Рефлексивно наблюдение:** Анализиране на картите за Проучване и оценка на тяхната надеждност.
3. **Абстрактна концептуализация:** Свързване на числовите модификации от зарчетата с реални явления като цензура, натиск от алгоритмите или дезинформация.
4. **Активно експериментиране:** Превръщане на работния дневник в завършен медиен продукт (видео, текст, подкаст).

Математическо отражение на системните неравенства

Основен педагогически стълб е отказът от идеализиране на социалните процеси. Използването на числови стойности (от 0 до 12) за характеристиките на персонажите визуализира структурните неравенства в публичното пространство. Когато младежите видят, че техният „Герой-Идеалист“ има Влияние: 3, докато „Антагонистът-Бюрократ“ има Влияние: 10, те осъзнават, че достъпът до медии и институции често не е равен и никога не е гарантиран.

Играчите разбират, че високият морал (**Етика: 12**) оставя персонажа уязвим, ако не е подкрепен от практически умения (**Компетентност**) или правна защита (**Защита**). Системата ги учи да търсят стратегически партньорства (**Помощници**) и да анализират своята публика (**Наблюдатели**), вместо да разчитат на клиширани сценарии от типа „доброто винаги побеждава“.

Формиране на ценности чрез геймификация

Макар че играта симулира кризи, нейната основна цел е да насърчава демократичните ценности и да развива умения и да ги изразяват пред публика. Системата за точки (цветните жетони) поставя акцент върху етичната страна на историята. Истории, разчитащи на манипулация, реч на омразата или непроверени факти, се санкционират от останалите участници по време на представянето. По този начин самата група изгражда стандарти за качество, основани на **прозрачност** (използване на проверени източници), **приобщаване** (отчитане на нуждите на общността) и **отговорност** (разбиране на последиците от разпространението на даден медиен наратив).

ОСНОВНА КОНЦЕПЦИЯ НА ИГРАТА

Динамичен механизъм за изграждане на наратива

„VIBE ИСТОРИИ“ функционира като структуриран модел за изграждане на сценарии. Играта гарантира, че историите отчитат външните фактори и различните интереси. В основата на механиката на наратива е взаимодействието между числовите параметри, случайните модификатори (зарчетата) и асоциативните стимули (изображенията и картите).

Линейната времева линия на игралното поле отразява класическата триактова структура, адаптирана за съвременните медии:

АКТ I: ВЪВЕДЕНИЕ	АКТ II: КОНФРОНТАЦИЯ	АКТ III: РАЗВРЪЗКА
Завръзка > Проучване	Действие > Обрат > Кулминация	Повторен обрат > Развръзка > Разпространение

Всеки сектор изисква специфичен начин на мислене – от анализиране на документи в Акт I, през тактическо справяне с кризи в Акт II, и накрая творческо оформяне в Акт III.

Ролята на случайността и управлението на риска

Въвеждането на зарчета в опциите за напреднали симулира непредвидимостта на реалния свят. Журналистическите разследвания могат да бъдат заглушени от внезапни политически скандали или промени в алгоритмите.

Когато дадена стойност падне под нулата, играчите трябва да приложат драматургична трансформация. Те трябва да включат това затруднение в своя сценарий. Например, ако Степента на разпространение стане отрицателна, отборът трябва да опише как е бил цензуриран или блокиран, показвайки, че кризата е най-силният тласък за израстването на персонажите.

Връзката между числата и метафорите

Основното предизвикателство пред играчите е превръщането на числата и изображенията в емоционален сторителинг. Картите за Действие съдържат единствено изображения (например смартфон с икона за излъчване на живо). Участниците трябва да обвържат тази метафора с числовите стойности на своя персонаж. Ако техният герой има ниска Скорост, излъчването може да претърпи технически неуспех; ако има висока Компетентност, то се превръща в професионална презентация с неоспорими доказателства. Този баланс

поддържа играта стратегическа, вместо да я превръща в хаотично упражнение по свободни съчинения.

РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО И ОБРАЗОВАТЕЛНО ВЪЗДЕЙСТВИЕ

Развиване на ключови компетентности в рамките на Youthpass

Образователното въздействие на **„VIBE ИСТОРИИ“** съответства на официалните индикатори за учене в младежката работа и обучителния процес:

Компетентност в Youthpass	**Практическо проявление във „VIBE ИСТОРИИ“**
Многоезикова компетентност / Комуникация	Написване на кратък сценарий, водене на дебати и представяне на кауза.
Дигитална компетентност и медийна грамотност	Анализ на източници, управление на дигитални кризи и адаптиране на съдържание за социални платформи.
Лична, социална и гражданска компетентност	Екипна работа в условия на ограничено време и изграждане на емпатия към различни социални групи.
Културна осведоменост и изразяване	Използване на аудио-визуален език (планиране на B-roll кадри, звуков дизайн, кадриране) за изразяване на позиции.

Резултати от обучението

В сторителинга и медийното производство: Участниците придобиват умението да структурират информация по модела от триактовата структура, избягвайки разпокъсания наратив. Те се научават да адаптират една и съща история за три

различни канала -визуален (влог), писмен (блог) и звуков (подкаст), съобразявайки се с ограниченията на съответния формат. Концепцията *„Показвай, а не разказвай“* се усвоява чрез планиране на B-roll кадри и звукови ефекти (SFX) за подсилване на емоционалното въздействие.

В критичното мислене и информационната хигиена: Играчите развиват рефлекс за проверка на фактите, анализирайки релевантността и важността на източниците. Те се научават да разпознават информационния шум и капаните на дезинформацията, представени чрез отрицателните стойности на картите, изграждайки разбиране за икономиката на вниманието, без да правят компромис с етиката.

ЕТИЧНИ АСПЕКТИ И БЕЗОПАСНОСТ НА УЧАСТНИЦИТЕ

Специфика на ролевите игри и симулациите на конфликти

Тъй като **„VIBE ИСТОРИИ“** засяга теми като корупция, дискриминация и нарушения на правата, симулацията може да създаде психологическо напрежение. Симулацията на конфликти може да отключи лични травми или да предизвика реално напрежение между членовете на отбора. Поради това методологията поставя като приоритет безопасността на младежите, осигурявайки инструменти за себерегулиране.

Практически инструменти за емоционална безопасност

Механизмът на „Карта СТОП“: Тестето с карти има карта с надпис „СТОП“. Всеки участник може да докосне или вземе тази карта по всяко време, без да дава обяснения. Това е сигнал за модератора, че е премината лична граница. Играта в съответния отбор спира незабавно, активната карта конфликт се заменя с неутрална, а модераторът се уверява индивидуално как се чувства участникът.

Отделяне на играча от ролята: За да се предотврати отъждествяването на личните качества с негативните действия на даден персонаж, ролите са ясно дефинирани чрез числови профили. Модераторите напомнят на играчите, че управляват математически модел, а не играят себе си. Изрази като *„Ти си корумпиран“* се заменят с *„Персонажът ти има Етика: 2 и прави този ход“*. Тази езикова граница поддържа професионална дистанция.

Автономия и свобода на модератора

Инструкциите зачитат професионалната автономия на обучителя/модератора. Той не е строг съдия, а водещ, който насочва играта. При работа с по-млади или по-малко опитни отбори той може да премахне тестетата с „Помощници“ или елемента със зарчетата, за да намали когнитивното натоварване. За напреднали отбори могат да се въведат стриктни времеви ограничения (спринтове) за повишаване на темпото.

МЕТОДИЧЕСКИ УКАЗАНИЯ ЗА ОБУЧИТЕЛИ

Примерно разпределение на времето за 120-минутна игра

Обучителите могат да адаптират времетраенето спрямо целите на обучението, но стандартната препоръчителна структура е следната:

Инструктаж и подготовка (20 мин.) – Изиграване (60 мин.) – Представяне и оценяване (25 мин.) – Анализ и равносметка (15 мин.)

- **Инструктаж и подготовка:** Обясняване на правилата, подреждане на игралното поле и изтегляне на първоначалните профили на персонажите.

- **Изиграване (12-те стъпки):** Преминаване през времевата линия и попълване на сценарната рамка в работния дневник.
- **Представяне и оценяване:** Отборите представят своите истории (до 3 минути за всеки отбор), последвано от оценяване с помощта на жетоните.
- **Анализ и равносметка:** Извеждане на образователни и практически изводи.

Рефлексия и обобщение

Обобщаващият анализ и равносметката са моментът, в който игровото преживяване се превръща в трайни знания. Обучителят трябва да задава структурирани въпроси, които насочват разговора:

Етап „Емоции“: *„Кой момент от развитието на вашата история беше най-удовлетворяващ? Как се почувствахте, когато зарчетата промениха плановете ви?“*

Етап „Анализ“: *„Какви стратегии използвахте, за да компенсирате ниската Защита или Влияние на вашия персонаж? Как пиктограмите ви помогнаха да визуализирате конкретните сцени?“*

Етап „Приложение“: *„Кои ситуации от играта (например информационно затъмнение, цензура) разпознавате в реалните медии, които следите? Как триактовата структура може да ви помогне в следващия ви видео или писмен проект?“*

Преодоляване на обичайни предизвикателства по време на играта

Ако даден отбор блокира поради отрицателна стойност на показател: Модераторът може да попита: *„Ако важността на този документ е паднала под нулата, как Антагонистът е*

отклонил вниманието на обществеността? Какъв слух е пуснал?“

Ако един играч пише сценария самостоятелно: Модераторът може да напомни на отбора за разпределението на ролите: *„Само играчът, у когото е картата „Помощник“, може да реши как неговият персонаж ще използва своята Компетентност, за да разреши тази сцена.“*

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основната стойност на **„VIBE ИСТОРИИ“** се крие в нейната способност да превръща сложни и абстрактни концепции от света на медиите и гражданската активност в достъпни, конкретни и управляеми процеси. Чрез комбинирането на числови профили с класическата триактова структура, играта създава безопасна симулация за учене в „реални“ условия. В тази среда младите хора имат правото да грешат, да се сблъскват с неуспехи в кампаниите си и да усещат ефектите от дезинформацията и цензурата, без да понасят реални социални или професионални последици.

Инструментът има за цел да подпомага успешно обучителите в неформалното образование, предоставяйки гъвкава рамка, съвместима с европейските стандарти за работа с младежи. **„VIBE ИСТОРИИ“** постига крайната си цел не когато даден отбор събере максималния брой зелени жетони, а когато участниците завършат изиграването с по-развито критично мислене, по-голяма творческа увереност и ясно разбиране за това как да структурират собствения си глас, за да подтикнат към позитивна промяна в своите общности.

Легенда за иконите на картите

Карти на герои	Карти с действие
Влияние 	Въздействие 
Защита 	Важност 
Етика 	Степен на разпространение 
Скорост 	
Компетентност 	Релевантност 

Всички материали в това ръководство са защитени с авторско право на ФПКО, 2026 г.


VIBE