

我們的作品參考了是次獎勵計劃篇章－沈志華《冷戰國際史二十四講》的相關篇章，並以 1962 年古巴導彈危機的歷史背景創作而成。參與者可代入時任美國總統甘迺迪和蘇聯最高領導人赫魯曉夫的角色，切身感受冷戰的緊張局勢，從而加深對這件重大歷史事件的認識。我組以遊戲作為媒介，讓參與者代入角色，在持續了十三天的古巴導彈危機的進程中作出不同決定，探索歷史發展的多樣性和可能性。遊戲又特設有「和平度」和「末日時鐘」，務求讓參與者在遊戲過程中以求同存異，化解危機的原則作出決定，從中體會到和平的重要性。

參與者透過桌上遊戲親身體驗兩個超級大國的抉擇對自己國家及當時的國際局勢所帶來的影響。這樣的歷史學習既有趣味，亦讓我們學會和平共處，尊重他人，珍惜前人為締造和平所付出的努力。