GRA TERENOWA
„Powrót z przyszłości”

KARTA GRY

Sfinansowano przez Narodowy Instytut Wolności
– Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego
ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich
na lata 2014–2020

Realizacja:

ZASADY GRY

1. Trasa Gry rozpoczyna się w punkcie z napisem „Start Gry” i przechodzi przez 8 ponumerowanych kolejno punktów na podstawie dołączonego opisu lub planu sytuacyjnego.
2. Na karcie umieszczonych jest 8 zadań, które należy wykonać na każdym z punktów na podstawie informacji zamieszczonej na planszy o tym samym numerze.
3. Zadaniem uczestników jest przejście wszystkich punktów Gry, rozwiązanie wszystkich zadań oraz uzupełnienie tekstu zamieszczonego na końcu karty zadań.
4. W każdym punkcie, po prawidłowym wykonaniu zadania, uczestnicy odgadują szyfr, pod którym ukryte są litery potrzebne do odczytania ośmiu słów w celu uzupełnienia nimi tekstu finałowego.
5. Wszystkie litery zaszyfrowane są na klawiaturze telefonu. Pierwsza cyfra w kolorze czerwonym wskazuje, który klawisz telefonu należy wybrać z klawiatury, a druga z cyfr, w kolorze niebieskim, ile razy taki przycisk należy przycisnąć, aby otrzymać właściwą literę. Cyfry rozdzielone są ukośnikiem. Na przykład, otrzymując dane szyfrowe 3/2 należy wybrać na klawiaturze przycisk o numerze 3 i na nim odczytać 2. literę (w tym przypadku jest to litera „E”). Dla ułatwienia pracy na ostatniej stronie karty zadań zamieszczona jest wzorcowa klawiatura telefonu.
6. Czas Gry jest nieograniczony.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, wobec czego uczestnicy mają obowiązek stosować się do przepisów ruchu drogowego i zachowywać szczególną ostrożność przy przekraczaniu ciągów komunikacyjnych.
8. Podczas całego czasu trwania Gry uczestnicy stosują się do poleceń Organizatora.
9. Prawo do ostatecznej interpretacji zasad Gry należy wyłącznie do Organizatora.

Historia pewnej pszczoły

Jest rok 2040. Maszyny przejęły pracę większości ludzi. Przemysł i rolnictwo w pełni zautomatyzowano. Do zapylania roślin uprawianych w foliowych tunelach wykorzystywane są miniaturowe drony podobne do dawnych trzmieli. Mimo zaawansowanej technologii, drony nie są w stanie skutecznie zapylić tylu roślin, co kiedyś te piękne, puchate owady. Na stołach rzadko goszczą truskawki, maliny czy pomidory. Ludzie sięgają po sztuczne produkty, które zastępują im witaminy i składniki pokarmowe, otrzymywane kiedyś w prezencie od przyrody. Ostatnie dzikie pszczoły głodują, bo na łąkach brakuje roślin z pożywnym nektarem i pyłkiem, a piękny i barwny niegdyś krajobraz zmienił się w skalisty i trudno dostępny teren.

Jeden z ostatnich trzmieli, który był prototypem dla nowoczesnych robolotów postanawia cofnąć się w czasie o kilkanaście lat i pokazać ludziom, jak piękny świat tworzą efekty pracy pszczół oraz przestrzec ich przed tym, co może nastąpić, gdy one wyginą. Jeśli uda mu się zachwycić ludzi życiem pełnym bzyczących przyjaciół, to może zmienić losy świata. Misja trudna, ale przy odrobinie ludzkiej uwagi realna!

Strudzony Trzmiel właśnie wylądował w Twojej okolicy i przysiadł na Twoim ramieniu. Posłuchaj jego historii, odpowiadaj na zadawane pytania, a poznasz świat, którego na co dzień nie zauważasz. Po drodze szukaj słów, które posłużą Ci do uzupełnienia treści ważnego komunikatu. Może razem uda Wam się zapobiec smutnej przyszłości bez pszczół?

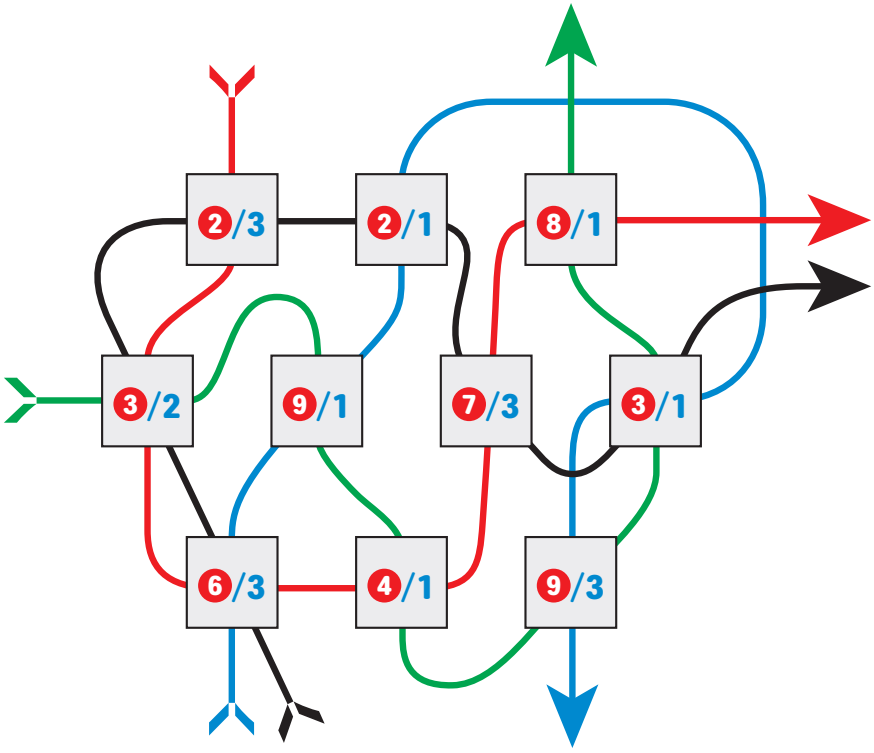
Wszystko w Twoich rękach! Powodzenia!

NIW
NOWE FIO
FUNDACJA ekotrend

PUNKT nr 1

Witaj w Grze! Przed Tobą osiem interesujących zadań ze świata owadów zapylających. Bohater Gry pokaże Ci wiele wyjątkowych i pożytecznych owadów, o których może jeszcze nigdy nie słyszałeś. Na planszy znajdziesz ich wizerunki, a wśród nich Trzmiela z przyszłości. Poznajesz go? Przez przypadek znalazły się tu też dwie muchówki, jakiś trzmielec i pewien motyl.

Przyjrzyj się planszy i zapamiętaj kody przypisane wyłącznie trzmielom. Twoim zadaniem jest wybrać na poniższym rysunku tę spośród kolorowych dróg, na której spotkasz wyłącznie trzmiele. Ich kody przepisz kolejno do poniższej tabeli, a w ten sposób zdobędziesz pierwszy szyfr do odkrycia słowa potrzebnego do uzupełnienia tekstu na ostatniej stronie karty zadań. Aby się nie pomylić, uważnie przyglądaj się planszy! Powodzenia!



Odpowiedź wpisz do tabelki:

KODY LITER:					
SŁOWO:					

NIW NOWE FIO FUNDACJA ekotrend

PUNKT nr 2

Jesteś w punkcie 2. Bohater Gry pokazał Ci, jak wygląda życie rodzinne trzmieli. Obudzona po zimie królowa, po posileniu się pokarmem z pierwszych wczesnowiosennych kwiatów, wyrusza na poszukiwanie miejsca dla przyszłej rodziny. Tam podejmuje szereg prac, które wkrótce pozwolą jej cieszyć się rodzicielstwem. Wiesz jakie?

Połącz kolejno obrazki z pasującymi do nich opisami, a skompletujesz kody, pod którymi ukrywają się litery drugiego słowa do tekstu finałowego. Uwaga, zacznij od zimy, a skończ na jesieni – tak jak wskazuje strzałka na planszy. Odpowiedź wpisz do tabelki:

KODY LITER:						
SŁOWO:						

PUNKT nr 3

Zobacz, jak wiele pszczół żyje obok nas, a jak niewiele o nich wiemy. Tymczasem często same nazwy gatunków dużo mówią o ich sposobie życia lub wyglądzie.

Dopasuj kolejno do nazw pszczół opisy podane u dołu planszy, a w ten sposób skompletujesz kody potrzebne do odkrycia liter trzeciego słowa do tekstu finałowego. Odpowiedź wpisz do tabelki:

KODY LITER:								
SŁOWO:								

PUNKT nr 4

Zapoznaj się z informacjami na planszy, a one posłużą Ci do rozwiązania tego zadania.

Ustaw zapylacze w kolejności od najszybszego do najwolniejszego na poniższej liście miejsc i skompletuj w ten sposób kody potrzebne do znalezienia kolejnego słowa rozwiązania.

	zapylacz	**kod**		**zapylacz**	**kod**
miejsce I	_____	.../**2**	miejsce V	_____	.../**2**
miejsce II	_____	.../**3**	miejsce VI	_____	.../**4**
miejsce III	_____	.../**3**	miejsce VII	_____	.../**3**
miejsce IV	_____	.../**2**			

A teraz spisz kolejno skompletowne kody do tabelki i odczytaj rozwiązanie:

KODY LITER:							
SŁOWO:							

NIW
NOWE FIO
FUNDACJA ekotrend

PUNKT nr 5

Połowę słów już odgadłeś! A przed Tobą nowe wyzwanie. Zobacz, jak wiele przyroda zawdzięcza zapylaczom.

Znajdź na planszy zależności opisane w poniższych punktach, a potem odczytaj kody, zgodnie z kierunkiem strzałki. Tak odkryjesz piąte słowo rozwiązania.

1. Nasiona słonecznika ➜ pokarm jesienny dla dzięcioła
2. Kwiaty wierzby ➜ puch do wyściełania gniazda remiza
3. Krzew agrestu ➜ miejsce na gniazdo dla piegży
4. Owoc jarzębiny ➜ pokarm zimowy dla kwiczoła
5. Kwiat krwawnika ➜ dekoracja przywołująca samicę do gniazda szpaka
6. Lawenda ➜ ochrona gniazda sikory modrej przed pasożytami

KODY LITER:						
SŁOWO:						

PUNKT nr 6

Czy już wiesz, co wpływa na spadek populacji zapylaczy? Teraz zastanów się, co można zrobić, by uchronić te niezwykle cenne owady przed utratą siedlisk, baz pokarmowych i innymi niebezpieczeństwami.

Dopasuj zielone puzzle w odpowiednie miejsca, a dowiesz się, jak poprawić sytuację owadów zapylających. Odczytaj kody rzędami, a znajdziesz szóste słowo do uzupełnienia tekstu z ostatniej strony karty.

KODY LITER:					
SŁOWO:					

NIW
NOWE FIO
FUNDACJA ekotrend

PUNKT nr 7

Twoim zadaniem jest rozlokować gości w pokojach hotelowych mając na uwadze ich preferencje. Następnie odczytaj kody z obrazków od nożycówki do motyla, a znajdziesz kolejne słowo do tekstu finałowego. Po wykonaniu zadania będziesz gotowy, by w swoim ogrodzie samodzielnie zbudować owadzi hotel. W wolnej chwili sprawdź, czy zatrzymały się w nim trzmiele.

WYMAGANIA GOŚCI

„W pustych łodygach bambusa urządzi się nożycówka, a w cegle dziurawce zamieszka murarka. W doniczce, wśród źdźbeł trawy skryje się skorek, a tuż obok porobnica zajmie pokoik z gliny. Podziurawiony kawał drewna to miejsce dla zadrzechni, obok której między liśćmi umości się biedronka. Złotolitkę interesuje największy apartament na 4 piętrze, pełen gałęzi z dziurkami, zaś rusałka pawik wynajmie pokój na poddaszu z pionowymi wąskimi oknami."

Czy przydzieliłeś już pokój każdemu owadowi z planszy? Numer klucza dopasuj do zamka, a uzyskane w ten sposób pary cyfr wpisz do tabelki zgodnie z kolejnością numerów pokoi.

Tak odkryjesz przedostatnie słowo do uzupełnienia tekstu finałowego.

KODY LITER:								
SŁOWO:								

Po uzupełnieniu tabelki udaj się do ostatniego już punktu Gry. Do dzieła!

PUNKT nr 8

Przed Tobą ostatnie już zadanie w Grze. Czy wiesz, że nie wszystkie kwiaty wczesnowiosenne są w stanie w pełni zaspokoić potrzeby trzmieli? Spośród roślin z planszy wybierz tylko te, które są najbogatsze i w pyłek, i w nektar – a dowiesz się, o których marzy bohater Gry tuż po zimowym przebudzeniu. Odczytaj, kolejno od góry, kody z wybranych kwiatów, a posłużą Ci one do odkrycia liter ostatniego słowa w Grze. Powodzenia!

KODY LITER:				
SŁOWO:				

NIW
NOWE FIO
FUNDACJA ekotrend

Dziękujemy, że dotrwałeś do końca Gry i podjąłeś wszystkie trzmiele wyzwania. Wiesz już, jak cenne są owady zapylające i co można zrobić, by pomóc im przetrwać w trudnych, zmieniających się warunkach siedliskowych i klimatycznych.

Przeczytaj poniższy tekst, uzupełniając go brakującymi słowami, które odkryłeś podczas Gry, a utrwalisz wiedzę o trzmielach i innych zapylaczach roślin. Podziel się nią z innymi.

TEKST DO UZUPEŁNIENIA

Najnowsze badania pokazują, że od 1974 roku populacja trzmieli znacząco spadła. Główną przyczyną są zmiany klimatyczne i działalność człowieka. (1) _____ te znikają głównie tam, gdzie rosną temperatury.

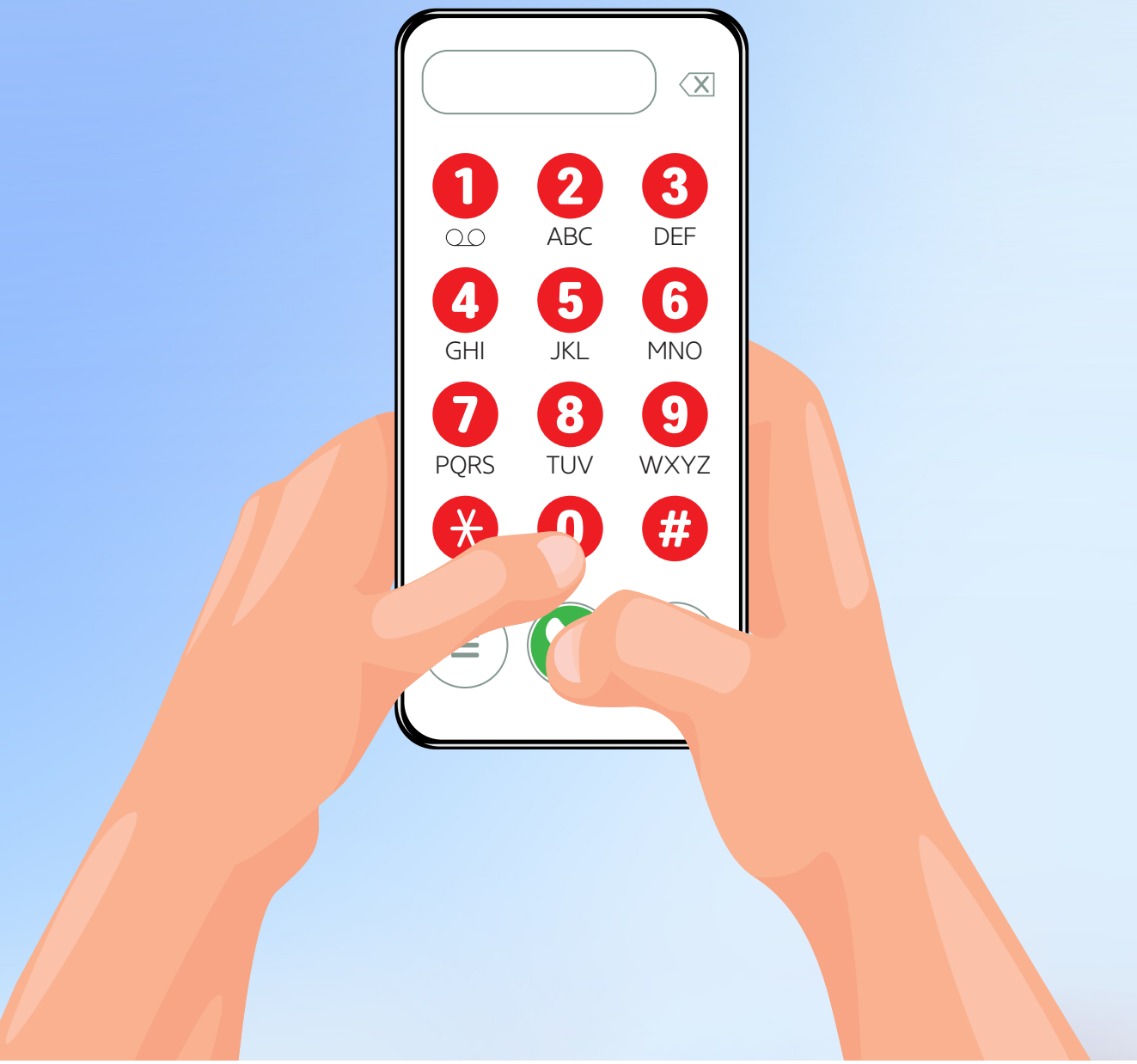
Ich puchate ciała i zdolność do wytwarzania ciepła podczas lotu sprawiają, że są one jednymi z pierwszych pszczołowatych, które pojawiają się, gdy przychodzi (2) _____ . Znając życie tych owadów już wiesz, dlaczego tak ważna jest dostępność pokarmu. (3) _____ są w stanie podjąć pracę w gorszych warunkach pogodowych i wyruszają na poszukiwanie kwiatów, zanim obudzą się inne owady zapylające. Warto zatem sadzić (4) _____ i inne rośliny wczesnowiosenne, stanowiące pełnowartościowy pokarm dla zmęczonych zimą samic trzmieli. Pamiętaj, że o bazę pokarmową trzeba dbać przez cały czas aktywności trzmielej rodziny, od wczesnej wiosny aż po jesień.

Nie tylko trzmiele i inne pszczoły, ale również (5) _____ , mrówki, chrząszcze, muchy, kolibry, nietoperze, a nawet lemury, przenoszą pyłek z kwiatka na kwiatek, stając się ważnym ogniwem w procesie rozmnażania roślin. Te drobne kolorowe ziarenka są źródłem białka, zaś nektar – energii, które są niezbędne do życia zapylaczy. Pokarm ten różni się składem u różnych gatunków roślin, pozwalając na urozmaicenie owadziej diety. Dlatego pamiętaj, że równo przystrzyżona (6) _____ w Twoim ogródku to dla owadów pokarmowa pustynia, a przy braku dostępu do odpowiednich roślin zapylacze głodują. Aby temu zapobiec rozważnie dobieraj rośliny, mając na uwadze nie tylko ich wygląd, ale i przydatność dla owadów. Nie koś zbyt często trawy, pozostaw w otoczeniu próchniejące drzewa i suche konary, które (7) _____ będzie mógł wykorzystać do gniazdowania, a jeśli masz zmysł konstruktorski zbuduj owadzi hotel, zgodnie z wiedzą, jaką zdobyłeś w Grze. Za to wszystko owady podziękują zapylając rośliny, które wkrótce wydadzą soczyste owoce, dorodne warzywa i smaczne nasiona, wzbogacając Twoje codzienne (8) _____ .

My też dziękujemy
zespół Fundacji Ekotrend

NIW
NOWE FIO
FUNDACJA ekotrend

Wzorcowa klawiatura



Sfinansowano przez Narodowy Instytut Wolności
– Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego
ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich
na lata 2014–2020

Realizacja: