GRA TERENOWA
„Powrót z przyszłości”

scenariusz

Scenariusz dotyczy gry terenowej o charakterze edukacyjnym.
Gra jest ogólnodostępna i bezpłatna dla uczestników.

TEMAT GRY – Historia

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!

INFORMACJE OGÓLNE

1. Autorem Gry „POWRÓT Z PRZYSZŁOŚCI” jest Fundacja Ekotrend z siedzibą w Warszawie, nr KRS 00000619171.
2. Pobranie Gry ze strony internetowej Autora oznacza stosowanie się do zasad zawartych w niniejszej liście.
3. Organizatorem Gry może być każda jednostka, która pobierze Grę ze strony internetowej Autora **www.ekotrend.pl**.
4. W celu przeprowadzenia Gry Organizator powinien wykonać następujące czynności:
   a. wydrukować materiały do Gry (1 plansza „Start Gry” i 8 plansz edukacyjnych, karta zadań dla każdego uczestnika);
   b. samodzielnie opracować plan sytuacyjny z naniesioną lokalizacją punktów 1-8 lub sporządzić zwięzły opis trasy;
   c. sformułować informację dla uczestników, tj. ustalić czas trwania, lokalizację, zasady poruszania;
   d. rozmieścić plansze w terenie po uzyskaniu stosownych zgód;
   e. zorganizować punkt wydawania materiałów czynny do zakończenia ustalonego czasu Gry.

5. Organizator Gry ponosi odpowiedzialność za jej przeprowadzenie na terenie, który jest jego własnością lub na którym uzyskał zgodę zarządcy, a udział w Grze reguluje odrębnym dokumentem uczestnictwa.
6. Autor Gry jest wyłączony z odpowiedzialności za przeprowadzenie Gry przez Organizatora, w szczególności za skutki Gry wynikające z jej przebiegu i doboru lokalizacji.
7. Za teren Gry uważa się wszystkie miejsca, na których rozmieszczone są materiały pobrane ze strony Autora oraz miejsca, w których Grę prowadzą osoby reprezentujące Organizatora.
8. Uczestnikiem, bez względu na wiek, płeć i poziom wiedzy, może być każda osoba, która dobrowolnie wyrazi wolę uczestnictwa w Grze, z zastrzeżeniem, że osoby w wieku poniżej 13 lat powinny brać udział w Grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej (np. rodzic, opiekun, nauczyciel).
9. Uczestnicy mogą przystąpić do Gry samodzielnie lub w zespołach (zaleca się liczebność do max. 4 osób).
10. Czas potrzebny na rozwiązanie zadań wynosi ok. 30 min., dodatkowy czas należy przewidzieć na pokonanie trasy.
11. Uczestnicy Gry powinni być w stanie zdrowia i kondycji fizycznej, umożliwiającej udział w Grze przez minimum 30 minut, bez względu na warunki atmosferyczne.

CELE GRY

- Prezentacja owadów zapylających i ich roli w przyrodzie oraz życiu człowieka.
- Omówienie znaczenia roślin dla różnorodności zapylaczy.
- Przekazanie wiedzy na temat właściwego doboru roślin przyjaznych owadom zapylającym.
- Zmotywowanie do podejmowania inicjatyw na rzecz owadów zapylających w lokalnych społecznościach.

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.

PRZYGOTOWANIE PUNKTÓW GRY

1. Wydrukować na dowolnym nośniku komplet plansz edukacyjnych dedykowanych punktom Gry od 1 do 8 oraz planszę z napisem „Start Gry".
2. Wydrukować dwustronnie komplet kart zadań, które prowadzić będą uczestników przez Grę.
3. Wykonać opis lub plan trasy dla uczestników Gry i zgodnie z tym rozmieścić i odpowiednio umocować w terenie plansze edukacyjne. Plan dołączyć do kart zadań w formie wkładki informacyjnej zawierającej również kontakt telefoniczny do Organizatora Gry.
4. Przygotować kartę kontrolną z prawidłowymi odpowiedziami – słowami z poszczególnych punktów Gry oraz uzupełnionym tekstem finałowym dla osoby nadzorującej jej przebieg.

NIW

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

NOWE FIO

Realizacja: FUNDACJA ekotrend