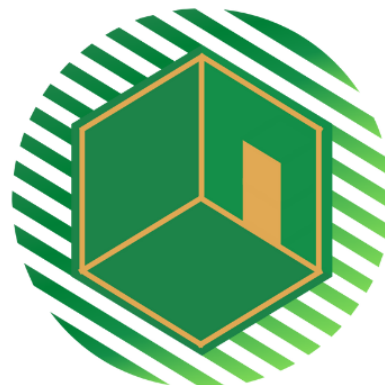


**ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 2**

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:**  
**ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟΥ**  
**ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ 2:**  
**Η ΠΕΡΙΕΡΓΗ ΥΠΟΘΕΣΗ**  
**ΤΗΣ ΚΟΙΛΑΔΑΣ**

Αριθμός έργου : 2020-2-CY02-KA205-001870

**AGRO**



**EDUGAMES**

## ΕΤΑΙΡΟΙ

**O Citizens In Power (CIP)** είναι ένας ανεξάρτητος μη κερδοσκοπικός, μη κυβερνητικός οργανισμός. Ο CIP στοχεύει στην ανάπτυξη διαφόρων κλάδων της επιχειρηματικότητας, της εκπαίδευσης και του δημοκρατικού διαλόγου στην Κύπρο και στο εξωτερικό. Για την επίτευξη αυτών των στόχων, ο CIP έχει δημιουργήσει μια συνεχή συνεργασία με την πλειοψηφία των κυπριακών κορυφαίων πανεπιστημίων, ΜΚΟ και ερευνητικών οργανισμών στην Κύπρο, ειδικά για την ανάπτυξη καινοτόμων έργων και διεθνών εκπαιδευτικών εργαστηρίων ή σεμιναρίων καθώς και για την ανάπτυξη παιδαγωγικού εκπαιδευτικού υλικού, χρησιμοποιώντας κυρίως διαδικτυακές πλατφόρμες και άλλες τεχνολογικές καινοτομίες.

**Ιστότοπος:** <https://www.citizensinpower.org/>

Η εταιρία **Challedu πρωτοπορεί** σε νέα μοντέλα μάθησης, ένταξης και συμμετοχής. Η ομάδα της αποτελείται από εκπαιδευτικούς, δασκάλους, εμπειρογνώμονες, σχεδιαστές παιχνιδιών και σχεδιάζει παιγνιώδεις εμπειρίες και παιχνίδια με σκοπό να μετατρέψει κάθε δραστηριότητα σε μια ακαταμάχητη εμπειρία. Ο σκοπός είναι να ξεκλειδώσει τη μετασχηματιστική δύναμη των ανθρώπων κάνοντάς τους να αναζητούν και να επιλύουν περίπλοκα προβλήματα, να είναι τολμηροί, εφευρετικοί και οραματιστές. Η δουλειά μας ενισχύει επίσης τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, τη συμπερίληψη και την ενσυναίσθηση.

**Ιστότοπος:** <http://challedu.com/>

Η **Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o.** είναι μια ιδιωτική μη κερδοσκοπική εταιρεία (που βρίσκεται στη διαδικασία να γίνει ΜΚΟ) η οποία ειδικεύεται στην παροχή συμβουλευτικών γεωργικών υπηρεσιών, ενισχύοντας το επιχειρηματικό πνεύμα στις αγροτικές περιοχές και προωθώντας τη γενικότερη αγροτική ανάπτυξη. Ο κύριος στόχος της εταιρείας είναι να βελτιώσει τα προς το ζην των κατοίκων των αγροτικών περιοχών, προσφέροντάς τους τις καλύτερες και πιο επαγγελματικές και εξατομικευμένες συμβουλές στον τομέα της γεωργίας, καθώς και μια ποικιλία προγραμμάτων κατάρτισης και υλικού σχετικών με τους αγροτικούς φορείς σε θέματα προστασίας του περιβάλλοντος, βιωσιμότητας, ασφάλειας των τροφίμων, πράσινης ανάπτυξης, περμακουλτούρας, κοινωνικής καλλιέργειας, κλπ.

**Ιστότοπος:** <https://farm-advisory.eu/en/>

Ο **DRAMBLYS** είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που βρίσκεται στην Ισπανία και ασχολείται με την προώθηση της κοινωνικής καινοτομίας. Στον DRAMBLYS συνδυάζουμε την κοινωνιολογική φαντασία και την έρευνα με την κοινωνική δημιουργικότητα και τον σχεδιασμό με σκοπό να προσεγγίσουμε, να εξερευνήσουμε και να καινοτομήσουμε λύσεις που συμβάλλουν στην αειφόρο ανάπτυξη. Τα κύρια προγράμματα και οι τομείς ειδίκευσής μας περιλαμβάνουν τα εξής: σχεδιασμός και αξιολόγηση προγραμμάτων, οπτικοποίηση δεδομένων και σχεδιασμός, ανάπτυξη και διαχείριση κοινωνικής καινοτομίας. Στον DRAMBLYS ο στόχος είναι να διευκολυνθούν οι δημιουργικοί διάλογοι και να συνδημιουργηθούν βιώσιμες εναλλακτικές λύσεις έτσι ώστε να δώσουν έμπνευση στους νέους κοινωνικούς επιχειρηματίες και ηγέτες κοινοτήτων καθώς και να προωθήσουν βιώσιμους τρόπους ζωής.

**Ιστότοπος:** <https://dramblys.org/>

**ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΕΠΙΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΟΝ ΙΣΤΟΤΟΠΟ** <http://agroedugames.com/>



**CITIZENS  
IN POWER**

**challedu**  
inclusion | games | education



**EDUGAMES**



# Σενάριο Δωματίου Απόδρασης 2:

"Η περιεργή υπόθεση της κοιλάδας"

## Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή:	2
Πλαίσιο:	2
Στόχος του Δωματίου Απόδρασης	2
Στοχευμένο Κοινό:	2
ΒΗΜΑ 1: Η ιδέα του Δωματίου Απόδρασης	3
Σενάριο:	3
Παιχνίδι:	4
Βήμα 2: Προετοιμασία του υλικού	4
Διάταξη Δωματίου	4
Εγκατάσταση σκηνικού:	4
Προετοιμασία και επαναφορά δωματίου:	5
Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης:	6
1ος γρίφος:	6
2ος γρίφος:	8
3ος γρίφος:	8
4ος γρίφος:	9
ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:	10
Απαραίτητο υλικό:	10
Υλικό προς εκτύπωση:	10
Υλικό που προστίθεται:	10
Λίστα επανεκκίνησης:	11
ΒΗΜΑ 3: ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:	12
Εισαγωγή στο παιχνίδι:	12
Υποδείξεις:	13
Έναρξη του παιχνιδιού	13
Η πορεία του παιχνιδιού	13
Ερωτήσεις απολογισμού:	14
Η γνώμη των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών;	14



## Εισαγωγή:

### Πλαίσιο:

Το έργο "Agro\_EduGames" παρέχει στις οργανώσεις νεολαίας και στους εργαζόμενους/εκπαιδευτές σε θέματα νεολαίας κατάλληλα και σύγχρονα εκπαιδευτικά εργαλεία για την αγροτική επιχειρηματικότητα, τα οποία παράλληλα θα λαμβάνουν υπόψη όλες τις σύγχρονες ψηφιακές δυνατότητες και τις καινοτόμες εκπαιδευτικές διαδικασίες που είναι σε θέση να ενισχύσουν την απορρόφηση των σχετικών γνώσεων, λειτουργώντας ως εκ τούτου ως ο κύριος καταλύτης για την έμπνευση, τη "δέσμευση, τη σύνδεση και την ενδυνάμωση των νέων" για την εφαρμογή της αγροτικής επιχειρηματικότητας.

### Στόχος του Δωματίου Απόδρασης

Στόχος αυτού του Δωματίου Απόδρασης είναι η προώθηση της αγροτικής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων, η παροχή πληροφοριών σχετικά με τις δυνατότητες αυτοαπασχόλησης μέσω της αγροτικής επιχειρηματικότητας, η παρουσίαση χρήσιμων εργαλείων για τη λειτουργία μιας αγροτικής επιχείρησης κ.λπ. Οι συμμετέχοντες σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης θα αποκτήσουν επίσης συγκεκριμένες γνώσεις και δεξιότητες χρήσιμες για τα γεωργικά τους εγχειρήματα. Αυτό θα γίνει μέσω του περιεχομένου του Δωματίου σε στοιχεία, κλειδαριές και γρίφους.

Αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης έχει ως στόχο να δείξει στους συμμετέχοντες τα βασικά για τη γεωργική επιχειρηματικότητα και τη συγκομιδή σιτηρών, τη διαδικασία, δηλαδή, συλλογής μιας ώριμης σοδειάς από τα χωράφια.

Μπορεί να συνδυαστεί με τις πρακτικές και τις μεθόδους που ακολουθούν οι αγρότες για να θερίσουν και να συλλέξουν τα σιτηρά. Επίσης, το θέμα μπορεί να αναδείξει τα διάφορα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης φυτοφαρμάκων, μυκητοκτόνων και λιπασμάτων. Επιπλέον, οι μαθητές/μαθήτριες θα κατανοήσουν την έννοια της συγκομιδής των σιτηρών ως μια από τις σημαντικότερες γεωργικές διαδικασίες.



Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι στόχοι ενός Δωματίου Απόδρασης είναι πάνω απ' όλα η διασκέδαση. Ωστόσο, τα Δωμάτια Απόδρασης μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδευτικό επίπεδο. Στην περίπτωση αυτή, οι εργασίες και οι γρίφοι κατά τη διάρκεια ενός Δωματίου Απόδρασης μπορούν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να αυξήσουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον τους γύρω από ένα θέμα, όπως η γεωργική επιχειρηματικότητα. Ως εκ τούτου, ο χρόνος απολογισμού με τους συμμετέχοντες είναι απαραίτητος για τη συζήτηση του περιεχομένου και της παιδαγωγικής του παιχνιδιού.

### Στοχευμένο Κοινό:

**ΗΛΙΚΙΑ:** 18-35 χρονών

**Μέγεθος ομάδας:** 2-5 άτομα

**Επάγγελμα ή τρέχον επίπεδο απασχόλησης:** Αγρότες και νέοι/νέες επιχειρηματίες στον αγροτικό τομέα.





## ΒΗΜΑ 1: Η ιδέα του Δωματίου Απόδρασης

### Σενάριο:

Είναι Οκτώβριος του 2025, στην κοιλάδα του Έζουσα της Πάφου στην Κύπρο. Οι αγρότες ξεκινούν να εργάζονται νωρίς το πρωί, κατευθύνονται προς τις καλλιεργήσιμες εκτάσεις. Ο ιδιοκτήτης της γεωργικής γης - για τον οποίο εργάζονται οι αγρότες - κατέχει μια έκταση 43814 τ. μ. στα περίχωρα του δάσους της Πάφου. Αυτή η τεράστια γη άνηκε στον πατέρα του, ο οποίος τη κληρονόμησε επίσης από τον πατέρα του. Το 1920 η περιοχή στην οποία βρίσκεται αυτή η έκταση καλυπτόταν κυρίως από πεύκα και περίπου το 25% της συνολικής έκτασης είχε κοπέι για γεωργικούς σκοπούς.

Ωστόσο, με τη χρήση νέων μεθόδων βιομηχανικής γεωργίας που χρησιμοποιούνται στην Κύπρο ήδη από τα τέλη του προηγούμενου αιώνα καθώς διαφόρων ειδών φυτοφαρμάκων, εντομοκτόνων και μυκητοκτόνων κατάφερε ο ιδιοκτήτης να κάνει τη γη του πιο παραγωγική και να αυξήσει την απόδοση των καλλιεργειών του. Ο ιδιοκτήτης της γης κατάφερε επίσης να επεκτείνει εντυπωσιακά τη γη που κληρονόμησε από τον πατέρα του. Η περιοχή των παλαιών σκληρόφυλλων δασών μετατράπηκε σχεδόν εξ ολοκλήρου σε γεωργικές εκτάσεις μέχρι το τέλος του προηγούμενου αιώνα, ενώ, περίπου το 20% της περιοχής εξακολουθεί να είναι δασική. Πρόκειται για ένα ημιορεινό έδαφος, που βρίσκεται σε υψόμετρο 900 μέτρων στην οροσειρά της Πάφου.

Η ώρα είναι 6 η ώρα το πρωί, και ο ήλιος έχει μόλις ανατείλει. Όταν οι αγρότες φτάνουν στα χωράφια, βλέπουν ότι όλες οι καλλιέργειες έχουν καταστραφεί και, φυσικά, η ποσότητα της αναμενόμενης σοδειάς θα μειωθεί. Ποια είναι τα πρώτα πράγματα που πρέπει να γίνουν μετά από μια τέτοια καταστροφή; Φυσικά, ο εντοπισμός της αιτίας αυτής της καταστροφής είναι ο πρωταρχικός στόχος.

Είστε μια ομάδα αγροτών που εργάζονται στην ορεινή περιοχή της Πάφου σε καλλιεργήσιμη γη. Ο καθένας από εσάς καλλιεργεί καλλιέργειες και εκτρέφει ζώα. Σήμερα το πρωί ανακαλύψτε ότι όλες οι καλλιέργειές σας έχουν αρχίσει να αποσυντίθενται καθώς υπάρχει κάποιο είδος ασθένειας που εξαπλώνεται. Το χειρότερο είναι ότι δεν υπάρχει προφανής απάντηση στο τι συμβαίνει. Πολλοί άνθρωποι αρχίζουν να υποψιάζονται ότι κάτι ύποπτο συμβαίνει. Το Υπουργείο Γεωργίας προτίθεται να βοηθήσει, αλλά η διοίκηση είναι πολύ αργή και η έρευνα δεν οδηγεί πουθενά. Δεν έχετε άλλη επιλογή από το να ενώσετε τις δυνάμεις σας για να βρείτε την πηγή του προβλήματος, τη λύση και πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης. Τώρα πρέπει να συνεργαστείτε ως ομάδα, προκειμένου να ανακαλύψετε τι συμβαίνει στις καλλιέργειες. Πρέπει να σώσετε την επιχείρηση και τις θέσεις εργασίας των εργαζομένων.

Οι κυβερνητικοί αξιωματούχοι είναι τόσο χαμένοι που αποφάσισαν να ζητήσουν από όλους εσάς να τους συναντήσετε στο κτίριο του Υπουργείου Γεωργίας για να τους βοηθήσετε. Ωστόσο, οι φήμες λένε ότι κάποιος ήταν αντίθετος με αυτή την απόφαση. Οι υπάλληλοι σας είπαν ότι έχουν κάνει πολλές έρευνες και έχουν συλλέξει πολλά στοιχεία, αλλά δεν μπορούν να βρουν την αιτία για όλα. Πιστεύουν ότι μπορεί να είστε σε θέση να συνδέσετε τα στοιχεία και να τους βοηθήσετε να εξιχνιάσουν την υπόθεση. Σας αφήνουν να μπειτε σε ένα γραφείο του Υπουργείου Γεωργίας γεμάτο με υλικά από έρευνα και σας λένε ότι πρέπει να βρείτε τη λύση στα επόμενα 45 λεπτά. Διαφορετικά, αυτή η άγνωστη ασθένεια θα εξαπλωθεί σε άλλα χωράφια και θα καταστρέψει τη γεωργία της Κύπρου.





### Παιχνίδι:

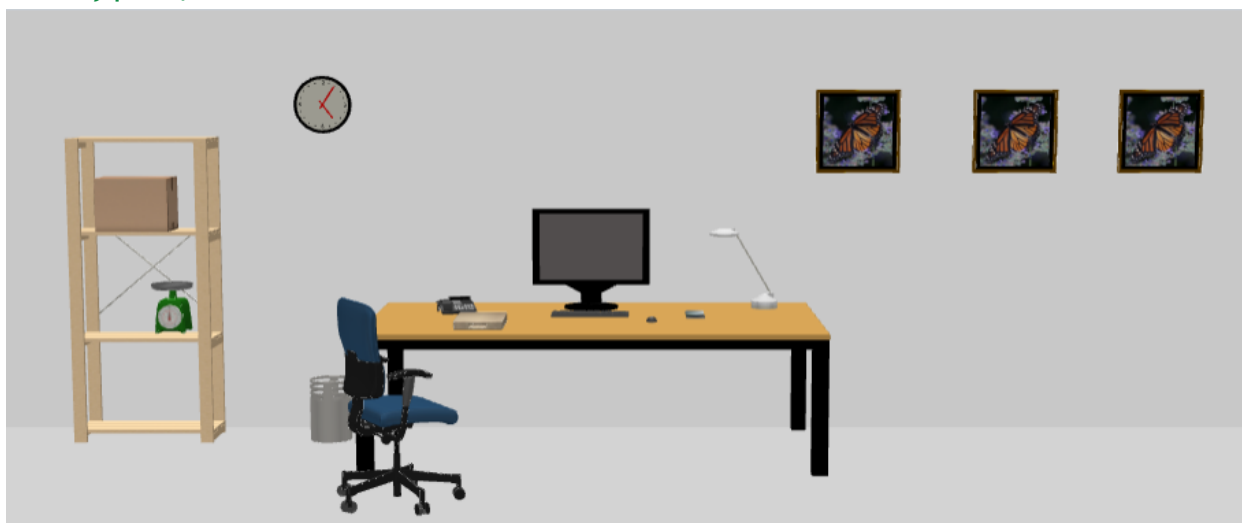
Ένα παιχνίδι απόδρασης είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι έρευνας που λαμβάνει χώρα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Βυθισμένοι στην καρδιά μιας ιστορίας, οι παίκτες πρέπει να επιδείξουν ομαδικό πνεύμα, κριτική σκέψη και αποκριτικότητα για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους και να βρουν τη λύση πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.

Σε αυτό το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες απαρτίζουν μια ομάδα αγροτών που πρέπει να βρουν τι προκάλεσε την καταστροφή στο αγρόκτημα όπου εργάζονται το προηγούμενο βράδυ. Με την εξεύρεση του υπαιτίου για την καταστροφή αυτή, η κρατική αποζημίωση θα είναι ένα είδος παρηγοριάς για αυτούς μετά την απώλεια ολόκληρης της σοδειάς τους και, έτσι, θα μπορέσουν να διατηρήσουν τις θέσεις εργασίας τους ως αγρότες. Πρέπει να δράσουν γρήγορα, ωστόσο. Έχουν μόνο 45 λεπτά.

Επιπλέον, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα μάθουν πώς εξελίσσονται οι ασθένειες στις καλλιέργειες, πώς εξαπλώνονται και τι μπορεί να γίνει για να σταματήσουν, ώστε να σωθεί η γεωργία.

## Βήμα 2: Προετοιμασία του υλικού

### Διάταξη Δωματίου



(Λάβετε υπόψη ότι η παραπάνω εικόνα αποτελεί μια πρόταση. Τα αντικείμενα που εμφανίζονται σε αυτήν εικόνα σχετίζονται με το σενάριο, γρίφους και στοιχεία του παρόντος Δωματίου Απόδρασης.)

### Εγκατάσταση σκηνικού:

Η ιστορία διαδραματίζεται τον Οκτώβριο του 2025, σε ένα γραφείο του Υπουργείου Γεωργίας. Στο Γραφείο πρέπει να υπάρχουν:

- Ένα γραφείο και μια καρέκλα. Στο γραφείο υπάρχει:
  - ο Ένας φορητός υπολογιστής με τετραψήφιο PIN (PIN: 1216).
  - ο Ένας φάκελος με 4 φωτογραφίες που τραβήχτηκαν στο χωράφι και δείχνουν τις σαπισμένες καλλιέργειες και τα λαχανικά (Εικόνα 1.1, Εικόνα 1.2, Εικόνα 1.3), ένα έγγραφο (Εγγ1.1) και ένα χειρόγραφο σημείωμα (Σημείωση 1.1).



- ο Ένα κλειδωμένο τηλέφωνο με 6ψήφιο PIN (PIN: 232425).
- ο Οποιοδήποτε αντικείμενο θεωρείτε ότι μπορεί να βρεθεί σε ένα γραφείο, (λ.χ. στυλό, φωτιστικό, σημειωματάριο κτλ). που μπορούν να βρεθούν σε ένα γραφείο.
- Μια βιβλιοθήκη με ένα κλειδωμένο κουτί με τετραψήφιο PIN (PIN: 2130). Στο εσωτερικό του κουτιού, υπάρχει:
  - ο Μια ζυγαριά κουζίνας όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να ζυγίζουν μικρές ποσότητες πραγμάτων.
  - ο Μια αριθμομηχανή
  - ο Ένα έγγραφο με έναν πίνακα προϊόντων που καλλιεργούνται και την αντιστοιχία σε θερμίδες ανά 100 γραμμάρια (Έγγραφο 3. 1)
- Στο ράφι υπάρχουν 4 διαφορετικοί δοχεία με 4 διαφορετικά είδη σπόρων (κριθάρι, βρώμη, ρύζι, σιτάρι)
- Στον τοίχο, υπάρχουν 3 εικόνες αγροτικών εκτάσεων (Φωτογραφία 4.1, Φωτογραφία 4. 2, Φωτογραφία 4. 3).
  - ο Στη φωτογραφία 4. 1, γράψτε "Πάφος".
    - Πίσω από τη φωτογραφία 4.1, κολλήστε το φυλλάδιο 4.1 με ταινία.
  - ο Στη φωτογραφία 4.2, γράψτε "Λεμεσός".
  - ο Στη φωτογραφία 4.3, γράψτε "Λάρνακα"

Η ιδέα είναι οι συμμετέχοντες εισέρχονται στο γραφείο όπου οι υπάλληλοι του υπουργείου έχουν αφήσει στοιχεία για το τι μπορεί να έχει καταστρέψει τις καλλιέργειες. Συνιστάται ο χώρος αυτός να είναι τακτοποιημένος με ωραία αξεσουάρ παντού, αλλά και γραφική ύλη, στυλό, μολύβια κ. λπ. Μπορείτε να προσθέσετε οτιδήποτε θα ταίριαζε σε ένα γραφείο σε σχέση με τη γεωργική βιομηχανία.

Στο γραφείο πρέπει να υπάρχει ένα κλειδωμένο τηλέφωνο.

Μη διστάσετε να προσθέσετε αντικείμενα στο χώρο για να εμπλουτίσετε την εμπειρία των παικτών: προσθήκη καρεκλών, κάδου απορριμμάτων, πολυθρόνες, μπογιές, δίσκοι για περιοδικά, συνδετήρες, στυλό, συρραπτικό. κτλ

### Προετοιμασία και επαναφορά δωματίου:

Απαιτείται χρόνος προετοιμασίας (περίπου 30 λεπτά) και επαναφοράς (περίπου 30 λεπτά) στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού για την εγκατάσταση και την αποθήκευση όλου του εξοπλισμού.

Η οργάνωση της αίθουσας και το σχέδιο διανομής στοιχείων μπορούν να βοηθήσουν τον συντονιστή παιχνιδιού στην εκτέλεση αυτών των βημάτων.

Ελέγξτε τη λίστα επανεκκίνησης.



Για να αποφύγετε τυχόν ανεπιθύμητα αποτελέσματα, συνιστάται να καταμετράτε πάντα τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του Δωματίου Απόδρασης στο τέλος κάθε συνεδρίας και να ελέγχετε την κατάστασή τους, αν μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν ή πρέπει να αντικατασταθούν. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει στο χρησιμοποιημένο υλικό ή να έχουν κρατήσει στοιχεία στις τσέπες τους, οπότε βεβαιωθείτε ότι όλα έχουν αποκατασταθεί και είναι χρησιμοποιήσιμα.



Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης:

1<sup>ος</sup> γρίφος:

Το πρώτο πράγμα που θα βρουν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες είναι ο φάκελος με τις 4 φωτογραφίες (Εικόνα 1.1, Εικόνα 1.2, Εικόνα 1.3), δύο έγγραφα (Έγγραφο 1.1, Έγγραφο 1.2) και ένα χειρόγραφο σημείωμα (Σημείωση 1.1). Στον φάκελο βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αυτοκόλλητο που γράφει "Για τον υπουργό".

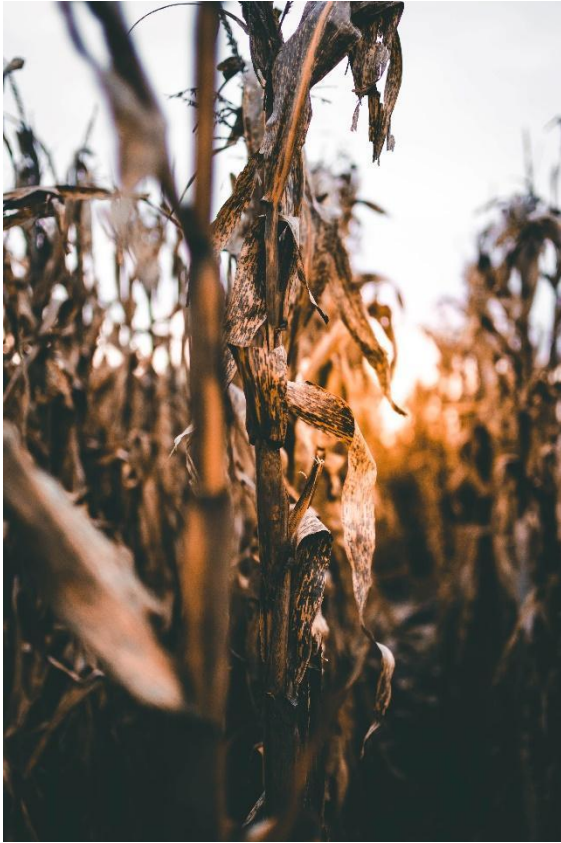


Πίσω από την Εικ. 1.1 πρέπει να αναγράφεται "Λάρνακα, Οκτώβριος 2023"



Πίσω από την Εικ. 1.2 πρέπει να αναγράφεται "Λεμεσός, Οκτώβριος 2024"





Πίσω από την Εικ. 1.3 πρέπει να αναγράφεται  
"Πάφος, Οκτώβριος 2025"

Το χειρόγραφο σημείωμα (σημείωση 1. 1) στο φάκελο αναφέρει:

Αγαπητέ Υπουργέ,  
Φαίνεται ότι τα αποτελέσματα του  
δείγματος από την Πάφο ταυτίζονται  
με τα περσινά αποτελέσματα από τη  
Λεμεσό και τα αποτελέσματα από τη  
Λάρνακα πριν από δύο χρόνια. Ό,τι κι  
αν είναι αυτό, έχει ανοσία στα ήδη  
υπάρχοντα φυτοφάρμακα.

Υ.Γ. Φαίνεται ότι έχετε ξεχάσει το  
τηλέφωνό σας στο γραφείο χθες το  
βράδυ. Σας έπαιρνα τηλέφωνο αλλά  
δεν απαντούσατε.



Αυτό πρέπει να οδηγήσει τους οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες στην ανακάλυψη του κωδικού PIN του τηλεφώνου, ο οποίος είναι ο συνδυασμός των ημερομηνιών στο πίσω μέρος των Εικ. 1. 1, Εικ. 1. 2 και Εικ. 1. 3.

$$2023 + 2024 + 2025 = 232425$$

2<sup>ος</sup> γρίφος:

Υπουργέ, αν χρειάζεστε βοήθεια με το σχέδιο στην Πάφο, καλέστε με στο 99024025, είναι ο προσωπικός μου αριθμός. Είμαι διαθέσιμος μόνο μετά τις 21.30 το βράδυ.

Αφού ξεκλειδωθεί το τηλέφωνο, το μόνο πράγμα που πρέπει να έχει το τηλέφωνο στην αρχική του οθόνη είναι η ΕΙΚ2.1. Αυτό πρέπει να οδηγήσει τους οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες στον τετραψήφιο κωδικό PIN του κλειδωμένου κουτιού, ο οποίος είναι **2130**.

3<sup>ος</sup> γρίφος:

Μόλις ανοίξει το κλειδωμένο κουτί, οι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα βρουν μέσα μια ζυγαριά κουζίνας με την οποία μπορούν να ζυγίζουν μικρές ποσότητες καρπών, μια αριθμομηχανή και το Έγγραφο 3. 1.

Στη συνέχεια, οι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες πρέπει να υπολογίσουν τις ποσότητες των κόκκων που βρήκαν στα δοχεία στα ράφια.

Οι ποσότητες δημητριακών πρέπει να είναι:

- Κριθάρι: 150 γραμμάρια (531 θερμίδες)
- Βρώμη: 250 γραμμάρια (170 θερμίδες)
- Ρύζι: 200 γραμμάρια (260 θερμίδες)
- Σιτάρι: 75 γραμμάρια (255 θερμίδες)

Το άθροισμα των θερμίδων πρέπει να είναι **1216**, επειδή αυτό είναι το PIN για το ξεκλείδωμα του φορητού υπολογιστή.





#### 4<sup>ος</sup> γρίφος:

Όταν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ανοίξουν τον φορητό υπολογιστή του υπουργού και τον ξεκλειδώσουν χρησιμοποιώντας το PIN (1216), θα βρουν το email4. 1.

From	minister@agriculture.gov
To	professional@solutions.com
Cc	
Subject	PESTOUT

Δεν μπορώ πλέον να σας καλέσω στον αριθμό τηλεφώνου σας, νομίζω ότι οι τηλεφωνικές μου κλήσεις παρακολουθούνται από την κυβέρνηση, από πέρυσι στη Λεμεσό.

Σας στέλνω αυτό το email για να σας ενημερώσω ότι το σχέδιο στην Πάφο φαίνεται ότι λειτούργησε. Ξέρω ότι τα σχέδιά μας στο παρελθόν απέτυχαν, αλλά είμαι βέβαιος ότι αυτό θα είναι επιτυχές.

Μόλις οι επιστήμονες μου πουν ότι δεν μπορούν να κάνουν τίποτε άλλο, θα δώσω αντίγραφα του φυλλαδίου σας στους αγρότες της Πάφου. Είμαι βέβαιος ότι και άλλοι θα θελήσουν να αγοράσουν τα φυτοφάρμακά σας για να σώσουν τα χωράφια τους από αυτόν τον νέο ιό που εξαπλώνεται γρήγορα στα χωράφια της **Πάφου**. Το φυλλάδιό σας είναι καλά κρυμμένο στο γραφείο μου.

Θα σας στείλω ταχυδρομικώς την υπογεγραμμένη συμφωνία μας και περιμένω την πληρωμή σας. Έχετε υποσχεθεί ότι το 40% των κερδών είναι δικό μου.

Εάν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δεν έχουν βρει ακόμη το φυλλάδιο (flyer 4.1) πίσω από τη φωτογραφία 4.1. αυτό πρέπει να τους οδηγήσει στη φωτογραφία στον τοίχο που γράφει "Πάφος".



**PROFESSIONAL & SPECIALTY SOLUTIONS**  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ & ΕΙΔΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

**ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΠΑΡΑΣΙΤΩΝ**

**Η ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΠΑΡΑΣΙΤΩΝ είναι ό,τι χρειάζεστε!**

Η Professional & Specialty Solutions Ltd προσφέρει στους Ελεγκτές Παρασίτων ένα σύνολο λύσεων για τη μεγαλύτερη δυνατή αποτελεσματικότητα στη διαχείριση των παρασίτων.

ΟΠΟΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΚΙ ΑΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΣΙΤΑ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΑΣΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ.

Επικοινωνήστε μαζί μας: [pestoutsolutions.com](http://pestoutsolutions.com)



Φυλλάδιο 4.1



### ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Με όλα τα στοιχεία που βρέθηκαν και τους γρίφους που λύθηκαν, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα πρέπει να είναι σε θέση να καταλάβουν ότι ο υπουργός εμπλέκεται σε αυτή την κατάσταση και ότι θέλει να προωθήσει το φυτοφάρμακο PEST OUT στους αγρότες της Πάφου και να πάρει το 40% του κέρδους από την The Professional & Specialty Solutions Ltd.

### Απαραίτητο υλικό:

#### Υλικό προς εκτύπωση:

Ελέγξτε τον [ιστότοπο του έργου](#) για όλα τα στοιχεία που πρέπει να εκτυπωθούν.

Θα πρέπει να βρείτε και να εκτυπώσετε τα ακόλουθα έγγραφα:

- Εγγ1.1
- Σημείωση1.1
- Εικ1.1
- Εικ1.2
- Εικ1.3
- Εγγ3.1
- Email4.1
- Φυλλάδιο4.1
- Εικονα4.1
- Εικονα4.2
- Εικονα4.3

(Η σειρά είναι η σειρά με την οποία εμφανίζονται τα αντικείμενα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού)

#### Υλικό που προστίθεται:

- Ένα γραφείο
- Μια καρέκλα
- Μια βιβλιοθήκη
- Ένας φορητός υπολογιστής (κλειδωμένο: PIN **232425**)
- Ένα smartphone (κλειδωμένο: PIN **1216**)
- Κλειδωμένο κουτί με 4ψήφια κλειδαριά (PIN **2130**)
- 4 σωλήνες δειγματοληψίας ή διαφανή πλαστικά κουτιά
- 150 γραμμάρια κριθάρι
- 250 γραμμάρια βρώμη
- 200 γραμμάρια ρύζι
- 75 γραμμάρια σιτάρι
- Ένας φάκελος
- Γραφική ύλη



### ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Συνιστούμε την παροχή δύο εκτυπωμένων εκδόσεων όλων των υποστηρικτικών στοιχείων του παιχνιδιού.
- Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε ένα γραφείο, ένα φορητό υπολογιστή, ένα smartphone, μια κρεμάστρα με ένα παλτό πάνω της και ένα συρτάρι που ήδη έχετε. Δεν χρειάζεται να αγοράσετε καινούργια μόνο για το παιχνίδι.
- Όλα τα στοιχεία έχουν σχεδιαστεί για έγχρωμη εκτύπωση.
- Οι διαστάσεις των σθηριγμάτων είναι επίσης σημαντικές. Πάνω απ' όλα, εκτυπώστε σε A4, επιλέγοντας την παράμετρο "Πραγματικό μέγεθος" και ΟΧΙ "Προσαρμογή". Ορισμένες ενδείξεις μπορεί να χρειαστεί να κοπούν, να διπλωθούν. . .
- Τα έγγραφα μπορούν ενδεχομένως να πλαστικοποιηθούν για να εγγραφούν τη διάρκεια ζωής τους μεταξύ των συνεδριών των Δωματίων απόδρασης. Ωστόσο, η απόδοση θα είναι λιγότερο ρεαλιστική.
- Προσοχή, όταν εγκαθιστάτε το παιχνίδι: βεβαιωθείτε ότι θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τα σωστά στοιχεία.
- Μπορεί να είναι διασκεδαστικό για τους παίκτες να μπερδεύονται με ορισμένα αντικείμενα και να νομίζουν ότι είναι στοιχεία. Παρ' όλα αυτά, καλό είναι να αφαιρείτε τα βιβλία με σελιδοδείκτες που εξέχουν για να μην τα ενοχλούν (σημειώσεις, σελιδοδείκτες κ. λπ. ). Αν αυτό είναι πολύ περιοριστικό, ο Συντονιστής Παιχνιδιού μπορεί επίσης να ειδοποιήσει τους παίκτες καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται και καθώς δεν πρέπει να αγγίζουν. Λάβετε υπόψη ότι οι επαναλαμβανόμενες διακοπές μπορεί να θέσουν σε κίνδυνο την εμπύθιση των παικτών.
- Οι παίκτες δεν χρειάζεται να μετακινούν βαριά φορτία, είναι δυνατόν να χρησιμοποιούν ελαφριά έπιπλα, καροτσάκια, πουφ, μικρές καρέκλες, υφάσματα.

### Λίστα επανεκκίνησης:

- Κολλήστε το Φυλλάδιο 4.1 πίσω από την Εικόνα 4.1
- Κολλήστε την Εικόνα 4.1, Εικόνα 4.2, Εικόνα 4.3 στον τοίχο.
- Κλειδώστε ξανά το φορητό υπολογιστή.
- Τοποθετήστε τη ζυγαριά κουζίνας, την αριθμομηχανή και το Εγγ3. 1 πίσω στο ξύλινο κουτί και κλειδώστε τα με την 4ψήφια κλειδαριά.
- Τοποθετήστε το ξύλινο κουτί πίσω στο ράφι.
- Τοποθετήστε το κριθάρι, τη βρώμη, το ρύζι και το σιτάρι πίσω στους σωλήνες τους
- Βάλτε τους σωλήνες πίσω στο ράφι.
- Βεβαιωθείτε ότι το IMG2. 1 εξακολουθεί να βρίσκεται στην αρχική οθόνη του smartphone
- Κλειδώστε το smartphone και βάλτε το πίσω στο γραφείο.
- Τοποθετήστε τις εικόνες 1.1, 1.2, 1.3, σημείωση 1.1 και έγγραφο 1.1 πίσω στο φάκελο
- Τοποθετήστε τον φάκελο στο γραφείο δίπλα στον φορητό υπολογιστή.





## ΒΗΜΑ 3: ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

### Ο ρόλος του Συντονιστή/Συντονίστριας Παιχνιδιού

- Προετοιμάστε όλα τα υλικά του δωματίου, τακτοποιήστε την αίθουσα και, στη συνέχεια, τοποθετήστε τα στη θέση τους,
- Καλωσορίστε τους παίκτη(ρι)ες και βάλτε τους στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από το παιχνίδι,
- Ακολουθήστε το παιχνίδι για να τους/τις βοηθήσετε, να τους/τις δώσετε στοιχεία ή συμβουλές,
- Μόλις τελειώσει η αποστολή, ο συντονιστής/συντονίστρια παιχνιδιού πρέπει να ανατρέξει στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.



#### ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Στο χώρο του παιχνιδιού, συμβουλευόμαστε ο συντονιστής/συντονίστρια παιχνιδιού να στέκεται μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελίσσονται ανεξάρτητα και ίσως να μπαίνουν λιγότερο στον πειρασμό να ζητούν στοιχεία ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του συντονιστή παιχνιδιού.

### Εισαγωγή στο παιχνίδι:

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και ως συντονιστής/συντονίστρια παιχνιδιού πρέπει να συστηθείτε και να εξηγήσετε τον ρόλο σας στους/στις συμμετέχουσες/συμμετέχοντες. Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού είναι εδώ σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειάζονται βοήθεια ή χάνονται.

Εξηγήστε το σενάριο αν εξακολουθούν να έχουν κάποιες ερωτήσεις και εξηγήστε σχετικά με το χρονόμετρο:

1. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες/συμμετέχοντες αν έχουν συμμετάσχει ξανά σε ένα δωμάτιο απόδρασης και αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των παιχνιδιών απόδρασης.
2. Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:
  - Μείνετε εντός της καθορισμένης περιοχής παιχνιδιού στο πάτωμα, εκτός εάν κάποιο από τα στοιχεία σας καλεί να φύγετε. Σε αυτή την περίπτωση, μόνο ο νεότερος παίκτης μπορεί να αποχωρήσει.
  - Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε σωματική βία, μόνο ψυχική δύναμη. Και κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο ψηλά, οπότε δεν χρειάζεται να σκαρφαλώνετε σε έπιπλα.
  - Κάθε στοιχείο χρησιμοποιείται μόνο μία φορά.
  - Θυμηθείτε να εξηγείτε στους άλλους παίκτη(ρι)ες τι κάνετε και να ακούτε ο ένας τον άλλον.
  - Μη διστάσετε να διαχωρίσετε καθήκοντα μεταξύ των παικτ(ρι)ών
  - Και τέλος, μην ξεχνάτε να διατηρείτε την ψυχραιμία σας και να διασκεδάσετε!



### ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Είναι πάντα καλύτερο να δίνετε τις οδηγίες και τις συμβουλές επιτυχίας εκτός του χώρου παιχνιδιού, ιδανικά σε μια ήσυχη γωνιά όπου οι παίκτη(ρι)ες μπορούν να καθίσουν και να ακούσουν προσεκτικά τον αρχηγό του παιχνιδιού.

### Υποδείξεις:

1. Η συγκομιδή γίνεται συνήθως το καλοκαίρι, αλλά τα δείγματα μπορούν να σας βοηθήσουν να ξεκλειδώσετε κάτι και συλλέγονται στο τέλος κάθε έτους.
2. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός για τον υπουργό μας.
3. Έχω ακούσει ότι ο υπουργός μας προσέχει τη διατροφή του και μετράει κάθε θερμίδα που προσλαμβάνει. Ειδικά τα δημητριακά που μπορεί να είναι τόσο θρεπτικά.
4. Η ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΣΙΤΩΝ φαίνεται να απευθύνεται στους αγρότες της Πάφου.

### Έναρξη του παιχνιδιού

Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγίες είναι σαφείς για όλους τους συμμετέχοντες και όταν επιβεβαιώσουν, οδηγήστε τους στην αίθουσα και θέστε το χρονόμετρο. Το παιχνίδι θα πρέπει να διαρκεί 45 λεπτά:



▶ 45 λεπτά

### Η πορεία του παιχνιδιού



#### Συγχαρητήρια!

Συγχαρητήρια, δείξατε καλό ομαδικό πνεύμα! Συλλέγοντας όλα τα έγγραφα και βρίσκοντας όλα τα στοιχεία, καταφέρατε να βρείτε το PIN του φορητού υπολογιστή του υπουργού και το φυλλάδιο PEST OUT της The Professional & Specialty Solutions Ltd. Βρήκατε αρκετά στοιχεία για να αποκαλύψετε τα σχέδια του υπουργού. Σας ευχαριστώ πολύ για την εξαιρετικά πολύτιμη βοήθειά σας. Η κυβέρνηση φαίνεται να είναι πολύ απογοητευμένη από τον υπουργό και η διαδικασία αντικατάστασής του έχει ξεκινήσει. Ας ελπίσουμε ότι ο νέος υπουργός θα σεβαστεί τις ανάγκες των αγροτών και θα τους βοηθήσει, αντί να τους πολεμά για δικό του όφελος. Τώρα, εσείς οι αγρότες μπορείτε επίσης να πάρετε από το κράτος αποζημίωση για όλη αυτή την καταστροφή.



Δυστυχώς, δεν καταφέρατε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας εγκαίρως. . . Η ασθένεια έχει αρχίσει να εξαπλώνεται επικίνδυνα και σε άλλα χωράφια της Πάφου και έχει αρχίσει να ξεφεύγει από τον έλεγχο. Άλλοι αγρότες έχουν συγκεντρωθεί έξω από το υπουργείο και διαμαρτύρονται για την αργή αντίδραση του υπουργείου στην απειλή. 'Ησασταν πολύ κοντά στο τέλος! Το μόνο που έπρεπε να κάνετε ήταν. . .

Σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού, εάν οι παίκτ(ρι)ες το επιθυμούν, ο συντονιστής παιχνιδιού μπορεί να επιστρέψει στους γρίφους που δεν λύθηκαν και να τους εξηγήσει τη διαδικασία που έπρεπε να ακολουθηθεί.

### Ερωτήσεις απολογισμού:

1. Καταλάβατε τη σημασία που κρύβεται πίσω από τους κωδικούς PIN κάθε κλειδωμένου υλικού στην αίθουσα;
2. Τι μπορούν να κάνουν οι αγρότες εάν αντιμετωπίσουν μια τέτοια απειλή ή οποιαδήποτε άλλη καταστροφή στο μέλλον;
3. Έχετε ακούσει για κάποια φυσική ή μη απειλή που αντιμετωπίζουν συνήθως οι αγρότες στη χώρα σας;
4. Ποιες είναι ορισμένες λύσεις για αυτές τις απειλές;
5. Ποιες νέες γνώσεις αποκομίσατε από το παιχνίδι;
6. Ποια είναι η κατάσταση στη χώρα σας όσον αφορά τη γεωργική πολιτική;

### Εάν χρειάζεται, μπορούν επίσης να γίνουν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

7. Πώς σας φάνηκε η συνολική εμπειρία αυτού του Δωματίου Απόδρασης ;
8. Ποιες νέες γνώσεις αποκομίσατε κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
9. Ποιο γρίφο θεωρήσατε ως το πιο δύσκολο;
10. Η σύνδεση κάθε στοιχείου έβγαζε νόημα για εσάς;
11. Συνολικά, ποιο θα περιγράφατε ως το κύριο νόημα αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού;
12. Αισθάνεστε ότι μάθατε κάτι περισσότερο σχετικά με την αγροτική επιχειρηματικότητα παίζοντας;
13. Έχετε συμμετάσχει σε παρόμοιο εκπαιδευτικό παιχνίδι, είτε πρόκειται για Δωμάτιο Απόδρασης είτε για κάτι άλλο; Τι γνώμη έχετε για αυτή τη μέθοδο εκπαίδευσης;
14. Είναι ενδιαφέρον/αποτελεσματικό; Παρακαλώ διευκρινίστε περισσότερα σχετικά με αυτό.
15. Τι θα μπορούσατε να προσθέσετε για να γίνει πιο ενδιαφέρον;

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες και ο/η συντονιστής/συντονίστρια παιχνιδιού μπορούν να μελετήσουν τα έγγραφα και τα φυλλάδια που βρέθηκαν για να συζητήσουν τους ορισμούς και να εμβαθύνουν στις λεπτομέρειες.

### Η γνώμη των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών;