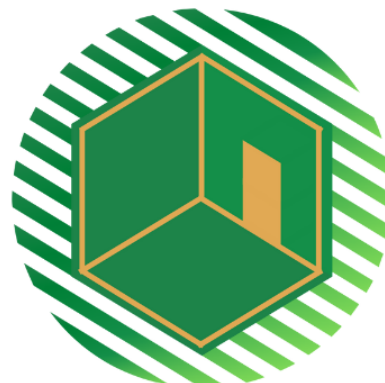


ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 2

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:
ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟΥ
ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ 4:
ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ
ΣΤΟΝ ΚΗΠΟ
ΠΕΡΜΑΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ

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





ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ

4

Καλώς ήρθατε στο κήπο περμακουλτούρας

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
Στόχοι του Δωματίου Απόδρασης	2
Ομάδα στόχος	2
Βήμα 1: Ιδέα του Δωματίου Απόδρασης	3
Σενάριο	3
Παιχνίδι	3
ΒΗΜΑ 2: Προετοιμασία υλικού	4
Διάταξη δωματίου	4
Εγκατάσταση και επανεκκίνηση δωματίου	5
Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης	5
1ος Γρίφος	5
2ος Γρίφος	6
3ος Γρίφος	7
4ος Γρίφος	8
5ος Γρίφος	9
Τέλος του παιχνιδιού	10
Υλικό προς εκτύπωση:	10
Υλικό που πρέπει να προστεθεί:	11
Λίστα επανεκκίνησης:	11
ΒΗΜΑ 3: Παίζοντας στο Δωμάτιο Απόδρασης	11
Ο ρόλος του/της Συντονιστή/Συντονίστριας Παιχνιδιού	11
Εισαγωγή στο παιχνίδι:	12
Οι πιο σημαντικές πληροφορίες που πρέπει να μεταφέρει ο/η Συντονιστής Παιχνιδιού:	12
Υποδείξεις:	12
Έναρξη παιχνιδιού	12
Πορεία παιχνιδιού	13
Ερωτήσεις Ανάλυσης	13
Ερωτήσεις αξιολόγησης:	13





Εισαγωγή

Το έργο Agro_EduGames έχει ως στόχο τη δημιουργία καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων στον τομέα της αγρο επιχειρηματικότητας χρησιμοποιώντας μια ποικιλία μεθοδολογιών βασισμένων στο παιχνίδι (GBL) όπως τα δωμάτια απόδρασης (Δωμάτιο Απόδρασης) και τα επιτραπέζια παιχνίδια απόδρασης (escape board games).

Σύμφωνα με ειδικούς, η μεθοδολογία των Δωματίων Απόδρασης ως εκπαιδευτικό εργαλείο, ταιριάζει απόλυτα σε θέματα αγρο επιχειρηματικότητας καθώς η επιτυχής και έγκαιρη ολοκλήρωση ενός παιχνιδιού διαφυγής και η ικανότητα κριτικής σκέψης, διαχείρισης χρόνου, η επικοινωνία και η συνεργασία μεταξύ μελών μιας ομάδας και η δημιουργικότητα είναι στοιχεία χρήσιμα για ένα επιτυχές ταξίδι και στην (αγρο)επιχειρηματικότητα.



Εικόνα 1: Από free access

Στόχοι του Δωματίου Απόδρασης

Ο σκοπός αυτού του σεναρίου Δωματίου Απόδρασης είναι να προωθήσει τη βιολογική γεωργία και να παρουσιάσει την περμακουλτούρα ως εναλλακτική έναντι της παραδοσιακής καλλιέργειας, να διαδώσει την αγροτική επιχειρηματικότητα σε νεαρά άτομα, να παράσχει πληροφορίες για ευκαιρίες αυτοαπασχόλησης μέσω της αγροτικής επιχειρηματικότητας και να παρουσιάσει χρήσιμα εργαλεία για τη λειτουργία ενός αγροκτήματος/κήπου περμακουλτούρας, κ.λπ. Οι συμμετέχοντες/ουσες σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης θα αποκτήσουν επίσης συγκεκριμένες γνώσεις και δεξιότητες χρήσιμες σε αγροτικές επιχειρήσεις τέτοιου τύπου μέσα από το περιεχόμενο των στοιχείων και των γρίφων. Τέλος, το συγκεκριμένο Δωμάτιο Απόδρασης προσβλέπει στο να εξοικειώσει το κοινό στόχο με το θέμα της περμακουλτούρας και τη δυνατότητα ανάπτυξης καλλιεργειών που χρησιμοποιούν τη συγκεκριμένη μέθοδο.

Αυτό μπορεί να συνδεθεί με τις πρακτικές και τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται για τη μεγιστοποίηση της απόδοσης. Στο Δωμάτιο Απόδρασης παρουσιάζονται επίσης τα διάφορα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης φυτοφαρμάκων, μυκητοκτόνων και λιπασμάτων. Επιπλέον οι παίκτ(ρι)ες θα κατανοήσουν το νόημα και το υπόβαθρο της περμακουλτούρας.

Ομάδα στόχος

- **Ηλικία:** 18-35 έτη
- **Μέγεθος Ομάδας:** 2-5 άτομα
- **Επάγγελμα ή Τρέχον επίπεδο απασχόλησης:** Αγρότες και νέοι/νέες επιχειρηματίες στην πρωτογενή παραγωγή





Βήμα 1: Ιδέα του Δωματίου Απόδρασης

Σενάριο

Βρισκόμαστε στο έτος 2025 και πιο συγκεκριμένα σήμερα είναι 15 Μαΐου. Αυτή είναι η καλύτερη περίοδος στην Πολωνία για τις αγροτικές εργασίες καθώς οι ευνοϊκές θερμοκρασίες και οι αρκετά συχνές βροχοπτώσεις παρέχουν τις βέλτιστες συνθήκες ανθοφορίας. Τον Μάιο, επίσης οι αγρότες ασχολούνται έντονα με την περιποίηση των οπωροφόρων δέντρων.

Μια ομάδα φοιτητών από το Πανεπιστήμιο Βιοεπιστημών Βαρσοβίας κάνουν την πρακτική τους άσκηση σε μια φάρμα περμακουλτούρας. Οι μόνες πληροφορίες που διαθέτουν είναι:

- ✓ Η φάρμα διευθύνεται από τη Μάρτα και τον Μπαρτέκ.
- ✓ Βρίσκεται εντός του πάρκου Ναντβισλάνσκι στο βόρειο τμήμα της Πολωνίας, περίπου 100 χλμ. από τη Βαλτική Θάλασσα (σε ευθεία γραμμή).
- ✓ Δημιουργήθηκε τον Μάρτιο του 2019.
- ✓ Ο οπωρώνας και ο λαχανόκηπος βρίσκονται σε οικόπεδο κατηγορίας VI (6).

Για να φτάσουν στη φάρμα, οι φοιτητ(ρι)ες έχουν να κάνουν διαδρομή μιας ώρας με το λεωφορείο. Για να βρουν σε ποιο λεωφορείο πρέπει να ανέβουν, πρέπει να βρουν πληροφορίες σχετικά με το όνομα του ιδιοκτήτη και την ακριβή διεύθυνση του αγροκτήματος. Είναι 7:30 π.μ. και τα τελευταία λεωφορεία αναχωρούν στις 8:30 π.μ., οπότε απομένει λίγος χρόνος. Ευτυχώς, το γραφείο του συντονιστή των πρακτικών απέχει μόλις 1 λεπτό από το σταθμό των λεωφορείων, οπότε πρέπει να βρουν τα στοιχεία μέσα σε 59 λεπτά.

Σε αυτό το παιχνίδι, λοιπόν, οι συμμετέχοντες(ουσες) αποτελούν μια ομάδα φοιτητ(ρι)ων που συναντήθηκαν στο γραφείο του συντονιστή των πρακτικών ασκήσεων. Πρέπει να βρουν το όνομα και τη διεύθυνση του αγροκτήματος όπου θα κάνουν την πρακτική τους. Εάν δεν βρεθούν τα απαραίτητα στοιχεία, η πρακτική τους άσκηση δεν θα ξεκινήσει - και άρα δεν θα μπορέσει να εγκριθεί (με κίνδυνο επανάληψης του έτους).

Παιχνίδι

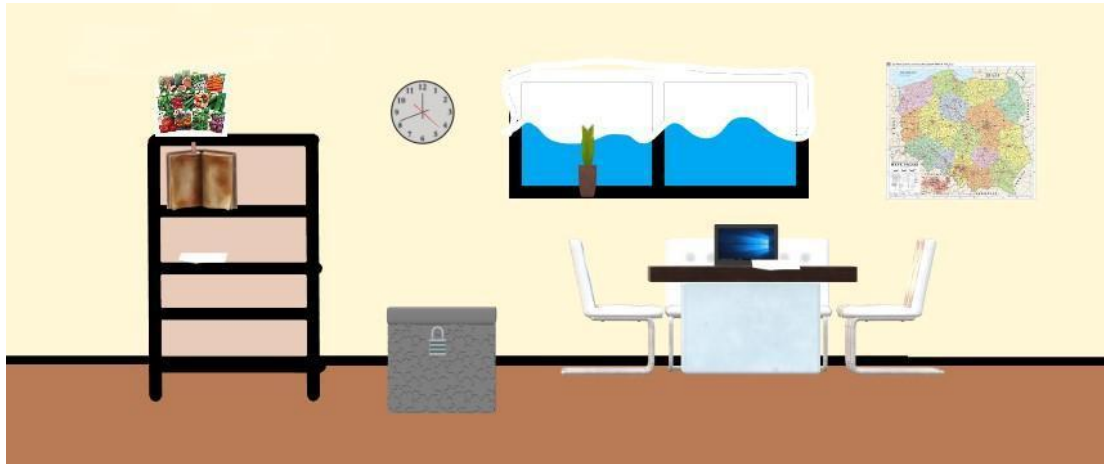
Τα Δωμάτια Απόδρασης αποτελούν παιχνίδια μυστηρίου στα οποία οι παίκτ(ρι)ες πρέπει να εργαστούν από κοινού για να βρουν τη λύση **εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου**. Οι παίκτ(ρι)ες με αφοσίωση, αποφασιστικότητα, ομαδική δουλειά, λογική και γρήγορα αντανakλαστικά ολοκληρώνουν την αποστολή τους.





ΒΗΜΑ 2: Προετοιμασία υλικού

Διάταξη δωματίου



Η όλη δράση λαμβάνει χώρα στις 15 Μαΐου 2025.

Το δωμάτιο πρέπει να περιλαμβάνει

- ✓ έναν υπολογιστή (password: permaculture) – τοποθετημένος σε τραπέζι/γραφείο
- ✓ σταυρόλεξο και στυλό – τοποθετημένα στο τραπέζι
- ✓ ένα κουτί που κλειδώνει με κλειδαριά (κωδικός: 216) - τοποθετημένο στο πάτωμα
- ✓ πληροφορίες για τα φυτά-φιλαράκια - τοποθετημένο στο ράφι
- ✓ σπόρους λαχανικών – τοποθετημένους στο ράφι
- ✓ ένα χάρτη - τοποθετημένο στο ράφι
- ✓ χάρτη σπείρας βοτάνων (Herbal Spiral)– τοποθετημένο σε τραπέζι/γραφείο
- ✓ αλφάβητο με ιερογλυφικά – τοποθετημένο στην καρέκλα
- ✓ Χάρτη περμακουλτούρας στην Πολωνία - κρεμασμένο στον τοίχο
- ✓ μέντα και βασιλικό σε ξεχωριστές γλάστρες- τοποθετημένες στο περβάζι παραθύρου

Η κεντρική ιδέα είναι πως οι παίκτ(ρι)ες εισέρχονται σε ένα γραφείο όπου υπάλληλοι του υπουργείου έχουν αφήσει στοιχεία για το τι μπορεί να έχει καταστρέψει τις καλλιέργειες. Το παιχνίδι ξεκινάει από τη στιγμή που θα μπει στο γραφείο ο/η συντονιστής/συντονίστρια των πρακτικών ασκήσεων. Εκεί οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες βρίσκονται σε έναν χώρο διαμορφωμένο σαν ένα τυπικό γραφείο (θα είναι πολύ καλό να προσθέσετε βασικά αντικείμενα όπως στυλό, μολύβια, φακέλους). Θα υπάρχουν επίσης διάφορα αντικείμενα/πληροφορίες που σχετίζονται με την περμακουλτούρα, όπως ένας τυπωμένος χάρτης με τις τοποθεσίες τέτοιων καλλιεργειών, ένας χάρτης σπείρας βοτάνων, και άλλες πληροφορίες. Απαραίτητα, πρέπει να υπάρχει υπολογιστής/laptop στο γραφείο, ο οποίος θα κλειδώνεται με κωδικό πρόσβασης.



Εγκατάσταση και επανεκκίνηση δωματίου

Ο χρόνος προετοιμασίας του Δωματίου Απόδρασης πριν από το παιχνίδι είναι περίπου 30 λεπτά. Ένα λεπτομερές σχέδιο του δωματίου θα βοηθήσει τον/την συντονιστή/συντονίστρια του παιχνιδιού να δημιουργήσει τις απαραίτητες ενδείξεις και να εκτελέσει το παιχνίδι.¹

Πώς να στήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης

1^{ος} Γρίφος

Οι παίκτ(ρι)ες λύνουν ένα σταυρόλεξο (εγρ. 1.1) σχετικά με την καλλιέργεια φυτών, την οικολογία και την περμακουλτούρα γενικά, με τη λέξη ΣΠΟΡΟΙ (λύση γρίφου)



Εικόνα 3: doc 1.1

Παράδειγμα επιτυχώς ολοκληρωμένης διαδικασίας (ελληνική ορολογία):

1. Ευρωπαϊκή ... : Το κύριο αναπτυξιακό σχέδιο της ΕΕ για τη μετάβαση της οικονομίας σε ένα βιωσιμότερο οικονομικό μοντέλο.
2. Βιολογικό λίπασμα που παράγεται από φυτικά και ζωικά απορρίμματα μετά από μερική αποσύνθεσή τους από μικροοργανισμούς μέσω της διαδικασίας της κομποστοποίησης.
3. Ο σχεδιασμός και η διαχείριση παραγωγής προϊόντων ώστε να μειωθεί ο όγκος, η τοξικότητα, το κάψιμο και το θάψιμο υπολειμμάτων, και να διατηρούνται και να ανακτούνται όλοι οι πόροι. – Μηδενικά ...
4. Βιολογικές Μεθόδους ...
5. Σχεδιαστικό σύστημα που στοχεύει στη δημιουργία βιώσιμων ανθρώπινων οικισμών συμβατών με τα οικοσυστήματα της φύσης.
6. Μέρος του σχεδίου στον αριθμό (1), με στόχο να γίνουν τα συστήματα τροφίμων πιο δίκαια, υγιεινά και φιλικά προς το περιβάλλον. – ... «Από το αγρόκτημα στο πιάτο»

¹ Προσοχή! Είναι σημαντικό ο/η συντονιστής παιχνιδιού να ελέγχει τον αριθμό των αντικειμένων στο τέλος του παιχνιδιού, ώστε μια επόμενη ομάδα να μπορεί να παίξει. Εάν είναι απαραίτητο, τα σπασμένα/κατεστραμμένα/αντικείμενα/στοιχεία που λείπουν αντικαθίστανται



Π	Ρ	Α	Σ	Ι	Ν	Η	Σ	Υ	Μ	Φ	Ω	Ν	Ι	Α		
							Κ	Ο	Π	Ρ	Ο	Χ	Ω	Μ	Α	
							Α	Π	Ο	Ρ	Ρ	Ι	Μ	Α	Τ	Α
		Κ	Α	Λ	Λ	Ι	Ε	Ρ	Γ	Ε	Ι	Α	Σ			
		Π	Ε	Ρ	Μ	Α	Κ	Ο	Υ	Λ	Τ	Ο	Υ	Ρ	Α	
Σ	Τ	Ρ	Α	Τ	Η	Γ	Ι	Κ	Η							

2^{ος} Γρίφος

Οι παίκτ(ρι)ες καλούνται να συσχετίσουν το σταυρόλεξο (λέξη seed) με την ανάγκη να ψάξουν προς τα πακέτα σπόρων που βρίσκονται στο δωμάτιο. Αυτά τα πακέτα θα έχουν διάφορους αριθμούς και λέξεις κολλημένες στο πίσω μέρος (δείγμα 2.1) .

Με βάση πληροφορίες που θα βρουν στο έντυπο του «ΤΑ ΦΙΛΑΡΑΚΙΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΝ ΦΥΤΩΝ (ΓΙΑ ΜΟΝΙΜΕΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΕΣ)» (εγρ. 1.2), οι παίκτ(ρι)ες καλούνται να επιλέξουν εκείνα τα φυτά που έχουν μόνο ένα «τέλειο ταίριασμα». Τα αντίστοιχα πακέτα σπόρων θα σχηματίζουν ένα μήνυμα: «Άνοιξε το βιβλίο» στο κάτω μέρος της συσκευασίας και οι αριθμοί που βρίσκονται στο πάνω μέρος της συσκευασίας, θα αναφέρονται στον αριθμό της σελίδας στην οποία πρέπει να ανοίξει το βιβλίο. Οι πληροφορίες αυτές θα χρησιμοποιηθούν για την επίλυση του επόμενου γρίφου.

Όνομα	Παντζάρι	Κρεμμύδι	Κολοκυθάκι	Λαχανό	Καρότο	Αγγούρι	Πάπρικα	Φασόλι
Όνομα								
Παντζάρι		x		x		x		
Κρεμμύδι	x	x		x	x	x		
Κολοκυθάκι								
Λαχανό	x	x			x			
Καρότο		x		x		x		
Αγγούρι	x	x		x	x		x	
Πάπρικα						x		x
Φασόλι						x		

ΤΑ ΦΙΛΑΡΑΚΙΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΝ ΦΥΤΩΝ (ΓΙΑ ΜΟΝΙΜΕΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΕΣ)

(Ποια φυτά μπορούν να μεγαλώσουν μαζί;)

Εικόνα 4: εγγ1.2

Τα φασόλια και η πάπρικα είναι τα μόνα (από όλα τα δείγματα που θα χρησιμοποιηθούν) που είναι φιλαράκια. Ο αριθμός 1 και 5 στον συνδυασμό υποδεικνύουν τη σελίδα 15 του βιβλίου.

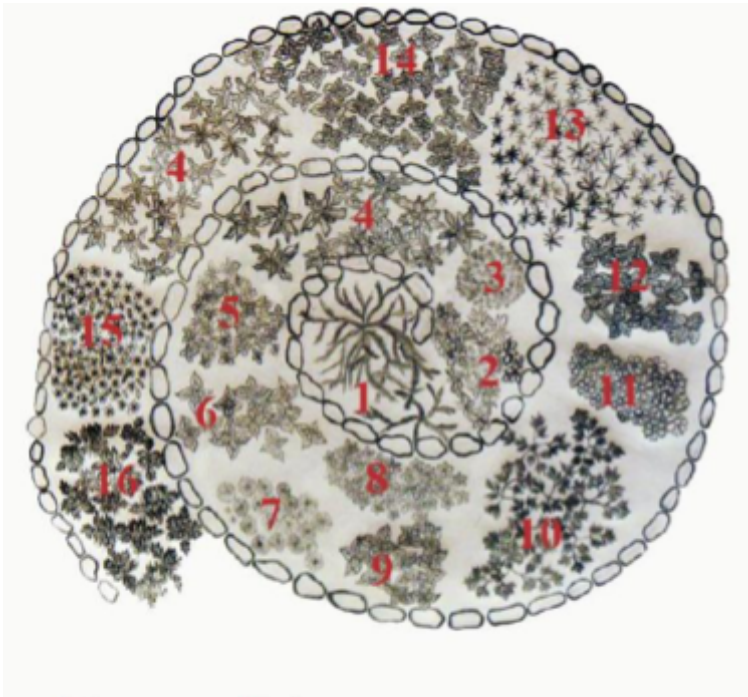
3^{ος} Γρίφος

Στο επόμενο βήμα, οι παίκτ(ρι)ες θα πρέπει να ανοίξουν το μοναδικό βιβλίο που βρίσκεται στη βιβλιοθήκη στη σελίδα 15 (η λύση του προηγούμενου γρίφου). Σε αυτή τη σελίδα οι παίκτες θα βρουν ένα γράμμα (έγγρ. 1.3) το οποίο θα απευθύνεται στους φοιτητές με το



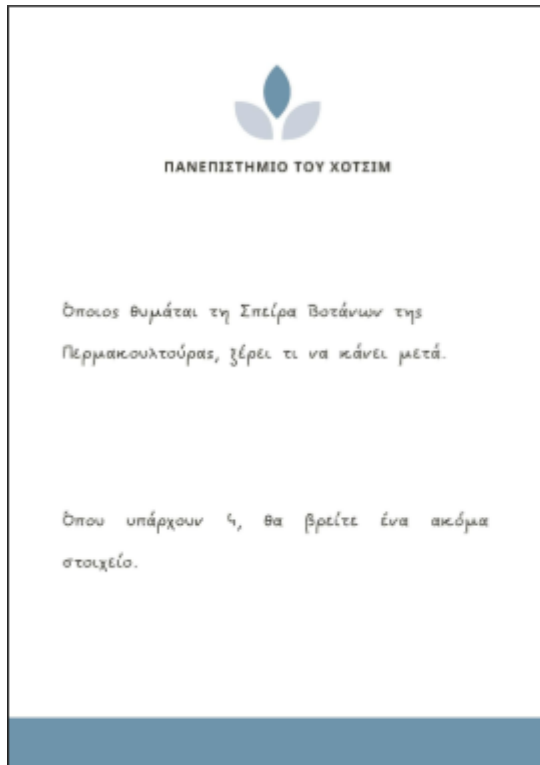
κείμενο: «Όποιος θυμάται τη Σπείρα Βοτάνων της Περμακουλτούρας, ξέρει τι να κάνει μετά.»

Αυτό το γράμμα αναφέρεται στον χάρτη σπείρας βοτάνων (έγγρ. 1.4) που χρησιμοποιείται στις καλλιέργειες περμακουλτούρας και τοποθετήθηκε πάνω στο γραφείο/τραπέζι. Αυτός ο χάρτης εισάγει τους παίκτ(ρι)ες στην ιεραρχία των βοτάνων σε μια παραδοσιακή σπείρα περμακουλτούρας. Αυτός ο χάρτης θα συσχετιστεί με 4 φυτά που στέκονται στο περβάζι (Παράδειγμα 2.2). Μόνο στη γλάστρα εκείνου του φυτού του οποίου το όνομα αναφέρεται στον χάρτη (μέντα) θα βρίσκεται ένα κλειδί (στοιχείο 2.3) για το κουτί που βρίσκεται στο πάτωμα.



Εικόνα 5 Herbal Spiral (έγγρ 1.4)

1. δενδρολίβανο	9. βασιλικός
2. φασκόμηλο	10. μαϊντανός
3. θυμάρι	11. χαμομήλι
4. οξαλίδα - ξυνίθρα	12. βάλσαμο
5. μαντζουράνα	13. βολβοί
6. ρίγανη	14. μέντα
7. κατιφές	15. μποράγιο
8. υπερικό	16. λοβάζ



Εικόνα 6 εγγ. 1.3



Εικόνα 7 παράδειγμα δείγματος 2.2



Εικόνα 8 Παράδειγμα του δείγματος 2.3.

4ος Γρίφος

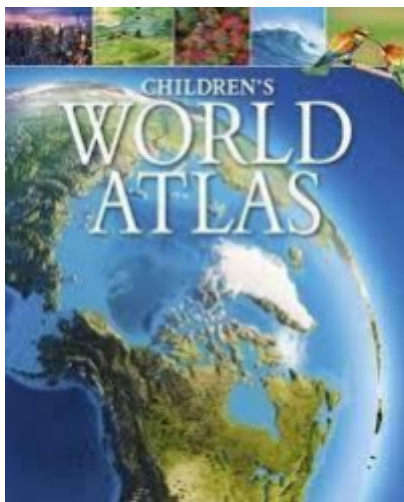
Με το κλειδί που βρήκαν στην γλάστρα, οι παίκτες ανοίγουν το κουτί. Στο εσωτερικό τους βρίσκεται μια κάρτα με Αιγυπτιακά ιερογλυφικά και μια εικόνα σφίγγας. (εγγρ 1.5). Οι παίκτ(ρι)ες πρέπει να βρουν το αλφαβητο των ιερογλυφικών που βρίσκεται κρυμμένο σε έναν γεωγραφικό άτλαντα σε μια σελίδα αφιερωμένη στην Αφρική). Στη συνέχεια θα πρέπει να αποκρυπτογραφήσουν το κείμενο. Η λέξη που θα βρουν (permaculture) είναι ο κωδικός του υπολογιστή που βρίσκεται στο γραφείο/τραπέζι.



A	B	C	D	E	F	G	H	I
Ϛ	ϙ	ϛ	Ϝ	ϝ	Ϟ	ϟ	Ϡ	ϡ
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
ϣ	Ϥ	ϥ	Ϧ	ϧ	Ϩ	ϩ	Ϫ	ϫ
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
Ϭ	ϭ	Ϯ	ϯ	ϰ	ϱ	ϲ	ϳ	

Εικόνα 9 εγγ 1.6

Ϛ ϙ ϛ Ϝ ϝ Ϟ ϟ Ϡ ϡ



Εικόνα 11 δείγμα 2.4

Εικόνα 10 εγγ 1.5

5^{ος} Γρίφος

Αφού ανοίξουν τον υπολογιστή, οι παικτ(ρι)ες θα βρουν τις συντεταγμένες ενός σημείου στον χάρτη με φάρμες περμακουλτούρας της Πολωνίας (έγγρ. 1.7). Έτσι, θα βρουν το όνομα της πόλης όπου υποτίθεται ότι κάνουν την πρακτική τους άσκηση. Δίπλα στο όνομα της πόλης στο χάρτη θα υπάρχει το σύμβολο μιας καρέκλας (υπαινιγμός ότι πρέπει να κοιτάξουν κάτω από τις καρέκλες που υπάρχουν στο δωμάτιο).



Figure 122 doc 1.7

Τέλος του παιχνιδιού

Αφύ λύσουν όλους τους γρίφους, οι παικτ(ρι)ες θα βρουν ένα φάκελο με ένα σημείωμα (εγγρ 1.8) όπου θα υπάρχει η διεύθυνση της φάρμας της Μάρτα και του Μπαρτέκ.

Τοποθεσία της Φοιτητικής Πρακτικής Άσκησης:

Μάρτα Κούλτσινσκα και Μπαρτλόμιε Λίντνερ

Ο Βιότοπος Περμακουλτούρας Ζντρόγιεβου

**Ζντρόγιεβο 49
86-170 Νόβε**

Εικόνα 11 εγγ 1.8

Υλικό προς εκτύπωση:

Όλο το υλικό προς εκτύπωση είναι διαθέσιμο στον [ιστότοπο του έργου](#).

- έγγραφα 1.1α και 1.1β
- εγγ 1.2
- εγγ 1.3
- εγγ 1.4
- εγγ 1.5
- εγγ 1.6
- εγγ 1.7
- εγγ 1.8



Υλικό που πρέπει να προστεθεί:

- δείγμα 2.1
- δείγμα 2.2
- δείγμα 2.3
- υπολογιστής
- στυλό
- μέντα και βασιλικός στη γλάστρα
- κουτί κλειδωμένο με το κλειδί²

Λίστα επανεκκίνησης:

- ένας υπολογιστής (κωδικός: permaculture) – τοποθετείται στο τραπέζι/γραφείο
- σταυρόλεξο και στυλό – τοποθετούνται στο τραπέζι/γραφείο
- κουτί με κλειδαριά που κλειδώνει με συνδυασμό (pin 216) -τοποθετείται στο πάτωμα
- πληροφορίες για best buddies – τοποθετείται στο ράφι
- σπόροι λαχανικών – τοποθετούνται στο ράφι
- γεωγραφικός άτλαντας– τοποθετείται στο ράφι
- χάρτης με σπέρα βοτάνων –τοποθετείται στο τραπέζι/γραφείο
- αλφάβητο ιερογλυφικών – τοποθετείται μέσα στον άτλαντα
- Χάρτης με φάρμες περμακουλτούρας στην Πολωνία – κρεμάται στον τοίχο
- βασιλικός και μέντα σε ξεχωριστες γλάστρες – τοποθετούνται σε περβάζια παραθύρων
- φάκελος με σημείωμα όπου αναγράφεται το όνομα και η διεύθυνση της φάρμας – τοποθετείται με κόλλα κάτω από μια καρτέλα

ΒΗΜΑ 3: Παίζοντας στο Δωμάτιο Απόδρασης

Ο ρόλος του/της Συντονιστή/Συντονίστριας Παιχνιδιού

Ο Συντονιστής/Συντονίστρια Παιχνιδιού είναι υπεύθυνος για τη σωστή υλοποίηση των Δωματίων Απόδρασης. Πιο συγκεκριμένα, είναι υπεύθυνος/η να προετοιμάσει/επανεκκινήσει σωστά το Δωμάτιο Απόδρασης ώστε οι παίκτ(ρι)ες να μπορούν να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Καλωσορίζει τους παίκτ(ρι)ες κατά την είσοδο και τους/τις εισάγει στον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Ο/η Συντονιστής/Συντονίστρια Παιχνιδιού πρέπει να παρακολουθεί τους/τις παίκτ(ρι)ες σε όλο το παιχνίδι, να τους

² Προσοχή!

- Συνιστούμε να υπάρχουν δύο αντίτυπα όλων των στοιχείων προς εκτύπωση του παιχνιδιού.
- Χρησιμοποιείτε εξοπλισμό που διαθέτετε ήδη. Δεν χρειάζεται να αγοράσετε καινούργια πράγματα μόνο για το παιχνίδι.
- Όλα τα στοιχεία έχουν σχεδιαστεί για έγχρωμη εκτύπωση εκτός αν είναι ασπρόμαυρα.
- Με το να απομνημονεύσετε τις λύσεις των γρίφων, μπορείτε να παρακινήσετε τους παίκτ(ρι)ες και να συμβάλετε στην εξέλιξη του παιχνιδιού απρόσκοπτα
- Μπορείτε να τοποθετήσετε κάποια επιπλέον αντικείμενα για να αποπροσανατολίσουν τους παίκτ(ρι)ες
- Οι παίκτ(ρι)ες δεν πρέπει να μετακινούν βαριά αντικείμενα





βοηθά, να τους παρέχει υποδείξεις και συμβουλές σε σημεία που χρειάζεται. Όταν τελειώσει η αντίστροφη μέτρηση, ο/η Συντονιστής/Συντονίστρια του παιχνιδιού είναι υπεύθυνος/η να συζητήσει με τους παίκτ(ρι)ες για τη συνολική εμπειρία τους καθώς και για τους μαθησιακούς στόχους της αποστολής τους.³

Εισαγωγή στο παιχνίδι:

Πριν μπει στο Δωμάτιο Απόδρασης, ο/η Συντονιστής Παιχνιδιού συστήνεται και εξηγεί τον ρόλο του/της στο παιχνίδι. Παρέχει, επίσης, πληροφορίες σχετικά με το σενάριο του παιχνιδιού, απαντά σε τυχόν σχετικές ερωτήσεις (χωρίς να παρέχει ενδείξεις για την επίλυση των γρίφων) και παραμένει σε εγρήγορση σε περίπτωση που χρειαστεί βοήθεια.

Οι πιο σημαντικές πληροφορίες που πρέπει να μεταφέρει ο/η Συντονιστής Παιχνιδιού:

- παραμένει στο Δωμάτιο Απόδρασης μέχρι η ομάδα να καταφέρει να το λύσει ή να αποφασίσει να τα παρατήσει
- κανένας γρίφος δεν είναι τόσο δύσκολο να επιλυθεί
- όλα τα στοιχεία βρίσκονται σε σημεία ορατά και εύκολα να τα προσεγγίσουν
- συνεργαστείτε, γίνετε μέλος της ομάδας
- οτιδήποτε σκεφτείτε, μοιραστείτε το με την ομάδα
- διασκεδάστε και σκεφτείτε δημιουργικά

Υποδείξεις:

1. Η λύση στο σταυρόλεξο σχετίζεται με τον επόμενο γρίφο
2. Ελέγχοντας τις πληροφορίες για τα φυτά-φιλαράκια, μπορείτε να βρείτε τη λύση εκεί.
3. Υπάρχουν φυτά που βρίσκονται στη σπείρα βοτάνων μέσα στο δωμάτιο στο δωμάτιο.
4. Από ποια χώρα προέρχονται τα ιερογλυφικά;
5. Κοιτάξτε τον χάρτη.

Ο Συντονιστής/Συντονίστρια του Παιχνιδιού πρέπει να επιβεβαιώσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν κατανοήσει το πλαίσιο του, τους κανόνες και τη διάρκεια του παιχνιδιού. Και μετά.... Ξεκινάει η διασκέδαση

Έναρξη παιχνιδιού

Ο/η συντονιστής παιχνιδιού πρέπει να επιβεβαιώσει ότι όλοι οι κανόνες του Δωματίου Απόδρασης είναι κατανοητοί. Στη συνέχεια, μπαίνουν στο δωμάτιο και ο χρόνος ξεκινά (διάρκεια παιχνιδιού 45 λεπτά).



▶ 45 min

³ Προσοχή!

Είναι σημαντικό ο/η συντονιστής παιχνιδιού να μην ενοχλεί τους/τις παίκτ(ρι)ες



Πορεία παιχνιδιού



Συγχαρητήρια!

Συγχαρητήρια, δείξατε ομαδικό πνεύμα! Μαζεύοντας όλα τα στοιχεία καταφέρατε να βρείτε τη διεύθυνση του Κήπου Περμακουλτούρας και έτσι οι φοιτητές βρίσκονται ήδη στο λεοφωρίο που θα τους μεταφέρει εκεί. Η Μάρτα και ο Μπαρτέκ θα τους περιμένουν στο σταθμό λεοφωρείων του Ζντρόγιεβο.



Δυστυχώς δεν καταφέρατε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας και δεν βρήκατε την διεύθυνση του Κήπου Περμακουλτούρας έγκαιρα. Το λεοφωρείο έχει αποχωρήσει όμως μην ανησυχείτε! Έχετε τη δυνατότητα να ξαναπροσπαθήσετε.

Σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού, εάν οι παίκτ(ρι)ες το επιθυμούν, ο/η Συντονιστής/Συντονίστρια παιχνιδιού μπορεί να ανατρέξει στους γρίφους που οι συμμετέχοντες απέτυχαν να λύσουν και να τους εξηγήσει τη διαδικασία που έπρεπε να ακολουθηθεί.

Ερωτήσεις Ανάλυσης

1. Γνωρίζατε τους όρους best buddies, σπείρα φυτών?
2. Είχατε δει ποτέ χάρτη περμακουλτούρας?
3. Ξέρετε τι χρειάζεται για να οργανωθεί και να λειτουργήσει μια φάρμα περμακουλτούρας?
4. Θεωρείτε πως τέτοιο τύποι καλλιέργειας είναι σημαντικοί?

Ερωτήσεις αξιολόγησης:

1. Διασκεδάσατε το παιχνίδι;
2. Ποιοι ήταν το αγαπημένο σας σημείο;
3. Νιώθατε αυτοπεποίθηση ή άγχος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
4. Υπήρξε κάποια στιγμή που ήσασταν περήφανος/η για εσάς η και για την ομάδα σας ομάδα σου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Γιατί;
5. Υπήρξε κάποια στιγμή που αισθανθήκατε ιδιαίτερα πιεσμένος/ή; Ποια ήταν η αιτία αυτού του άγχους;
6. Πώς συνεισφέρατε προσωπικά στο παιχνίδι; Τι ρόλο πιστεύετε ότι έπαιξαν όλοι;