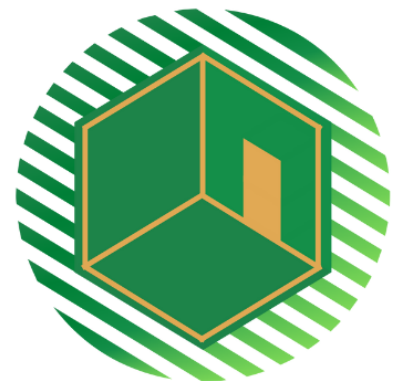


DRUGI REZULTAT
INTELEKTUALNY

MODUŁ SZKOLENIOWY:
ESCAPE ROOM
SCENARIUSZ 2:
“CIEKAWY PRZYPADK Z DOLINY”

Numer Projektu: 2020-2-CY02-KA205-001870

AGRO



EDUGAMES



PARTNERZY

Citizens In Power (CIP) jest niezależną, pozarządową organizacją. CIP ma na celu rozwój różnych aspektów przedsiębiorczości, edukacji i dialogu demokratycznego na Cyprze i za granicą. Aby osiągnąć te cele, CIP nawiązał stałą współpracę z większością wiodących cypryjskich uniwersytetów, organizacji pozarządowych i badawczych, szczególnie w zakresie opracowywania innowacyjnych projektów i międzynarodowych, szkoleń oraz seminariów, jak również wdrażania pedagogicznych materiałów edukacyjnych, przede wszystkim przy wykorzystaniu platform internetowych i innych innowacji technologicznych.

Strona internetowa: www.citizensinpower.org



**CITIZENS
IN POWER**

Challedu jest liderem nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania. Jego zespół składa się z edukatorów, nauczycieli, ekspertów oraz projektantów gier.

Tworzy ciekawe i interesujące gry, których celem jest przekształcenie każdego działania w niepowtarzalne doświadczenie. Celem jest odblokowanie potencjału twórczego ludzi jako poszukiwaczy rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko, wynalazców i wizjonerów. Nasza misja polega na tym, aby odblokować potencjał twórczy ludzi szukających i rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko jak również wynalazców i wizjonerów. Pobudza także kreatywność, fantazję, integrację i empatię.

Strona internetowa: www.challedu.com

challedu
inclusion | games | education

The Polish Farm Advisory and Training Centre NOT-FOR-PROFIT Sp. z o.o. jest prywatną spółką non-profit (w trakcie procesu przekształcania w NGO), której celem jest świadczenie usług doradztwa rolniczego, wzmacnianie ducha przedsiębiorczości na obszarach wiejskich oraz ogólne wspieranie rozwoju obszarów wiejskich.

Głównym celem spółki jest poprawa warunków życia mieszkańców obszarów wiejskich poprzez oferowanie im najlepszego i najbardziej profesjonalnego oraz zindywidualizowanego doradztwa w zakresie rolnictwa, a także różnorodnych szkoleń i materiałów istotnych dla podmiotów wiejskich w zakresie: ochrony środowiska, zrównoważonego rozwoju, bezpieczeństwa żywności, zielonego rozwoju, permakultury, rolnictwa socjalnego itp.

Strona internetowa: www.farm-advisory.eu



DRAMBLYS jest organizacją non-profit z siedzibą w Hiszpanii, która działa na rzecz promowania innowacji społecznych. W DRAMBLYS łączymy wyobraźnię i doświadczenie socjologiczne z kreatywnością społeczną i projektowaniem, aby móc badać i wprowadzać innowacyjne rozwiązania przyczyniające się do zrównoważonego rozwoju. Nasze główne programy i obszary specjalizacji obejmują: projektowanie i ocenę programów, wizualizację danych i projektowanie oraz rozwój i zarządzanie innowacjami społecznymi. W DRAMBLYS celem jest ułatwienie twórczego dialogu i współtworzenie zrównoważonych alternatyw, a tym samym inspirowanie nowych przedsiębiorców i liderów społeczności oraz promowanie zdrowego stylu życia.

Strona internetowa: www.drambllys.org



Drambllys
Social Creativity Lab

**PO WIĘCEJ INFORMACJI
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ:**

<http://agroedugames.com/>



EDUGAMES





Escape Room Scenariusz 2:

“Ciekawy przypadek z Doliny”

Spis treści

Wstęp.....	1
Kontekst	1
Cele gry Escape Room:	2
1) Koncept gry.....	2
Scenariusz:	2
Przebieg gry:	3
2) Przygotowanie materiałów	4
Plan pokoju	4
Projekt gry:	4
Przygotowanie i re-organizacja:.....	5
Jak urządzić pokój / zadania w kolejności:	5
Pierwsze zadanie	5
Drugie zadanie	8
Trzecie zadanie	9
Czwarte zadanie	9
ZAKOŃCZENIE.....	10
Materiały, które należy dodać:	11
Ponowne przygotowanie gry:	12
3) Rozgrywka:	12
Mistrz Gry	12
Wprowadzenie do gry:	13
Wskazówki.....	13
Rozpoczęcie rozgrywki.....	13
Wynik gry.....	14
Pytania podsumowujące.....	14

Wstęp:

Kontekst:

'Agro_EduGames' zapewni organizacjom młodzieżowym i osobom pracującym z młodzieżą/edukatorom odpowiednie i aktualne narzędzia edukacyjne dotyczące agro-przedsiębiorczości, które uwzględnią możliwości cyfrowe i innowacyjne procesy edukacyjne.





Dzięki temu będą w stanie wzmocnić przyswajanie wiedzy, działając tym samym jako główny katalizator w inspirowaniu, "angażowaniu, łączeniu i wzmacnianiu młodych ludzi" do stawiania na agro-przedsiębiorczość.

Cele gry Escape Room:

Celem tego scenariusza escape roomu jest promowanie agro-przedsiębiorczości wśród młodzieży, dostarczenie informacji na temat możliwości samozatrudnienia w tym sektorze, pokazanie przydatnych narzędzi do prowadzenia przedsiębiorstwa rolniczego itp. Uczestnicy tego Escape Roomu zdobędą również konkretną wiedzę i umiejętności przydatne przy prowadzeniu przedsięwzięć rolniczych. Ta część zostanie zrealizowana poprzez treści zawarte we wskazówkach i zagadkach.

Dodatkowo, Escape Room ma na celu umożliwienie uczestnikom zapoznanie się ogólne z agro-przedsiębiorczością i uprawą zbóż, jako procesu zbierania dojrzałych plonów .

Można to połączyć z praktykami i metodami, które rolnicy stosują, aby zbierać i przechowywać zboża. Temat ten może również przedstawiać różne za i przeciw stosowaniu pestycydów, fungicydów i nawozów. Ponadto, pomaga zrozumieć pojęcie zbioru ziarna jako jednego z najważniejszych procesów rolniczych.



Nie należy zapominać, że celem Escape Roomu jest przede wszystkim dobra **zabawa**. Escape Roomy mogą być jednak wykorzystywane również na płaszczyźnie edukacyjnej. W tym przypadku, zadania i zagadki, będące częścią gry, mogą pomóc uczestnikom rozbudzić ciekawość i zainteresowanie tematem, jakim jest agro-przedsiębiorczość. W związku z tym, **niezbędne** jest omówienie z uczestnikami treści i celów dydaktycznych gry.

Docelowa grupa odbiorców:

WIEK: 18-35 lat

Wielkość grupy: 2-5 uczestników

Zawód lub obecne zatrudnienie: Rolnicy i młodzi przedsiębiorcy z branży rolniczej.

1) Koncept gry

Scenariusz:

Jest październik 2025 roku, jesteś w dolinie Ezousa w Pafos na Cyprze. Rolnicy, którzy zaczęli pracę wcześniej rano, są w drodze na pola uprawne. Właściciel, dla którego pracują rolnicy, posiada ziemię o powierzchni 43814 m² na obrzeżach lasu w Pafos. Była ona własnością jego ojca, który z kolei otrzymał ją po swoim ojcu. W 1920 roku region, w którym znajduje się ta ziemia był pokryty głównie sosnami i około 25% całego sosnowego obszaru zostało wycięte dla celów rolniczych.





Nowe metody rolnictwa przemysłowego stały się trendem na Cyprze pod koniec ubiegłego wieku, a różnego rodzaju pestycydy, insektycydy i fungicydy pomogły właścicielowi ziemi uczynić ją bardziej produktywną i zwiększyć plony. Właścicielowi ziemi udało się również wejść do wielkiej gry marketingowej poprzez powiększenie ziemi, którą odziedziczył po swoim ojcu. Region starych lasów liściastych prawie w całości przekształcił się w ziemię uprawną pod koniec ubiegłego wieku, jedynie około 20% terenu jest nadal zalesione. Jest to obszar górzysty, położony na wysokości 900 metrów w paśmie górskim Pafos.

Jest godzina 6 rano, trwa wschód słońca. Po przybyciu na pole rolnicy widzą, że wszystkie uprawy są zniszczone, a zbiory znacznie ucierpią z tego powodu. Co należy zrobić w pierwszej kolejności po takiej katastrofie? Oczywiście, głównym celem jest zidentyfikowanie jej przyczyny.

Jesteście grupą rolników, którzy w górach Pafos uprawiają ziemię. Każdy z was uprawia rośliny i hoduje zwierzęta. Dziś rano odkrywacie, że wszystkie wasze uprawy zaczynają gnć i rozprzestrzenia się jakaś choroba. Co gorsza, nie ma żadnej jasnej odpowiedzi na to, co się dzieje. Wielu ludzi zaczyna podejrzewać, że dzieje się coś skorumpowanego i podejrzanego. Ministerstwo Rolnictwa stara się pomóc, ale administracja działa bardzo powoli, a śledztwo prowadzi donikąd. Nie macie innego wyjścia, jak tylko połączyć siły i znaleźć źródło problemu, aby uratować sytuację. Teraz musicie pracować razem jako zespół, aby odkryć, co dzieje się z uprawami. Musicie uratować firmę i miejsca pracy rolników.

Urzednicy państwowi są tak zagubieni, że postanowili poprosić Was wszystkich, abyście dołączyli do nich w budynku Ministerstwa Rolnictwa, by razem przedyskutować sytuację. Jednak plotka głosi, że ktoś był przeciwny tej decyzji. Urzednicy powiedzieli wam, że przeprowadzili wiele badań i zebrali wiele dowodów, ale nie mogą znaleźć przyczyny wszystkiego. Wierzą, że możecie być w stanie połączyć dowody i pomóc im rozwiązać tę sprawę. Zapraszają Was do biura pełnego materiałów z dochodzenia i mówią, że w ciągu najbliższych 45 minut musicie znaleźć rozwiązanie. W przeciwnym razie ta nieznaną chorobą rozprzestrzeni się na inne pola i zniszczy cypryjskie rolnictwo.

Przebieg gry:

Gra typu Escape Game to zespołowa gra detektywistyczna, która odbywa się w określonych ramach czasowych. Zanurzeni w fabule historii, gracze muszą wykazać się umiejętnością pracy w zespole, logiką i szybkością reakcji, aby wykonać swoją misję i znaleźć rozwiązanie zanim upłynie określony odgórnie czas.



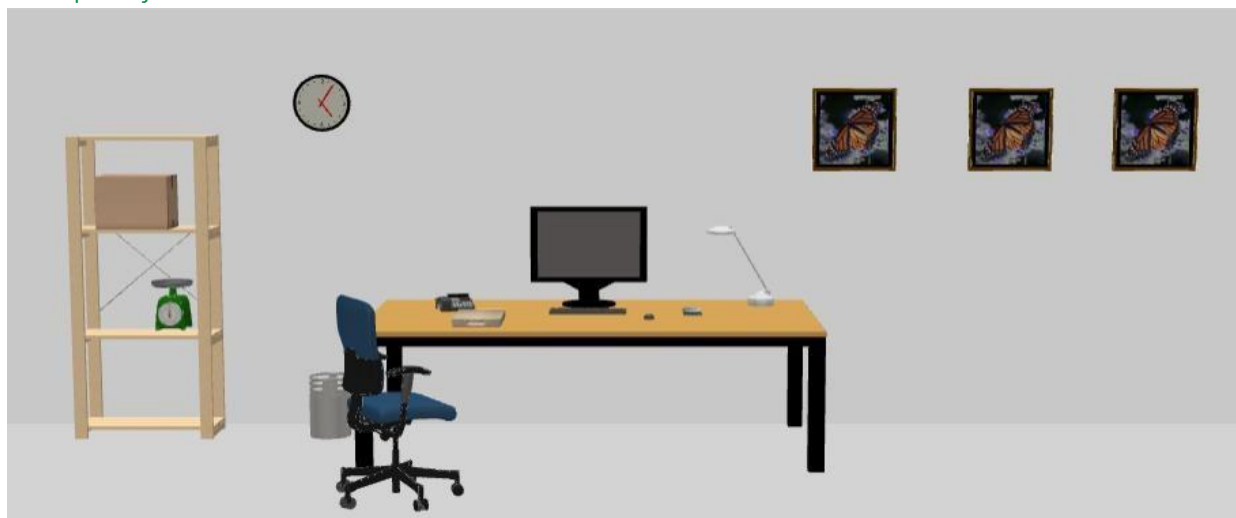


W tej grze, uczestnicy są grupą rolników, którzy muszą znaleźć to, co ostatej nocy spowodowało zniszczenia na polach uprawnych, gdzie pracują. Dzięki znalezieniu osoby odpowiedzialnej za tę sytuację, odszkodowanie państwowe będzie dla nich pewnego rodzaju pocieszeniem po utracie całych plonów, a także zachowają swoją pracę jako rolnicy. Muszą działać szybko - mają na to tylko 45 minut.

Dodatkowo uczestnicy dowiedzą się jak wyglądają choroby roślin, jak się rozprzestrzeniają i co można zrobić, aby je powstrzymać w celu ratowania rolnictwa.

2) Przygotowanie materiałów

Plan pokoju



(Należy pamiętać, że jest to jedynie ilustracja, która w sposób jak najbardziej zbliżony do opisu ukazuje przykładowy wygląd pokoju)

Projekt gry:

Historia rozgrywa się w październiku 2025 roku, w biurze w Ministerstwie Rolnictwa. W pokoju muszą być:

- Biurko i krzesło. Na biurku znajduje się:
 - o Laptop z 4 cyfrowym kodem PIN (PIN: 1216).
 - o Dokumentacja składająca się z 4 zdjęć wykonanych na polu, przedstawiających rozkładające się uprawy i warzywa (Zdj.1.1; Zdj.1.2; Zdj.1.3), dokument (Dokument1.1) oraz odręczna notatka (Notatka1.1).
 - o Zablokowany telefon z 6-cio cyfrowym kodem PIN (PIN: 232425).
 - o Wszelkiego rodzaju materiały i przedmioty, które można znaleźć w biurze.
- Półka z książkami, na której znajduje się pudełko zablokowane za pomocą 4 cyfrowego kodu PIN (2130). W pudełku znajduje się:
 - o Waga kuchenna, na której uczestnicy mogą ważyć niewielkie ilości rzeczy.
 - o Kalkulator.
 - o Dokument o różnych roślinach i ich kaloriach na 100 g (Dokument3.1)
- Na półce znajdują się 4 różne tuby z 4 różnymi rodzajami ziaren (jęczmień, płatki owsiane, ryż, pszenica)
- Na ścianie znajdują się 3 zdjęcia pól uprawnych (Zdj.4.1; Zdj.4.2; Zdj.4.3).





- o Zdjęcie 4.1. podpisane jest „Pafos”
- o Za Zdjęciem 4.1, umieszczona jest ulotka 4.1.
- o Zdjęcie 4.2, podpisane jest „Limassol”.
- o Zdjęcie 4.3, podpisane jest „Larnaca”.

Uczestnicy weszli do biura, w którym urzędnicy ministerstwa zostawili dowody na to, co mogło zniszczyć uprawy. Biuro musi być uporządkowane, z ładnymi dodatkami, ale także z artykułami biurowymi, długopisami, ołówkami itp. Można dodać wszystko, co pasuje do biura związanego z branżą rolniczą. On the desk, there must be a locked phone.

Możesz śmiało dodać elementy, wzmacniające wrażenie przebywania w przestrzeni biurowej: krzesła, kosze na śmieci, fotele, czasopisma tematyczne, spinacze, długopisy, zszywacze, teczki i segregatory.

Przygotowanie i re-organizacja:

Na początku i na końcu gry potrzebny jest czas na przygotowanie (ok. 30 minut) i czas na re-organizację pokoju (ok. 30 minut), aby zaaranżować całą przestrzeń, a po rozgrywce ponownie ją urządzić.

Organizacja pomieszczenia i plan rozmieszczenia wskazówek mogą pomóc mistrzowi gry w wykonaniu tych czynności.



Aby uniknąć niepożądanych skutków, zaleca się, aby na koniec każdej sesji zawsze przeliczyć materiały użyte do urządzenia Escape Roomu i sprawdzić ich stan, czy mogą być ponownie wykorzystane, czy też muszą zostać wymienione. Jest możliwe, że gracze mogli pisać po materiałach lub że trzymali wskazówki w kieszeniach, więc upewnij się, że wszystko jest na miejscu i nadaje się do użytku.

Jak urządzić pokój / zadania w kolejności:

Pierwsze zadanie:

Pierwszą rzeczą, którą uczestnicy znajdą jest folder z czterema zdjęciami (Zdj.1.1; Zdj.1.2; Zdj.1.3), dwoma dokumentami (Dok.1.1; Dok.1.2) i odręczną notatką (Notatka1.1). Upewnij się, że na folderze znajduje się naklejka z napisem "Dla ministra".



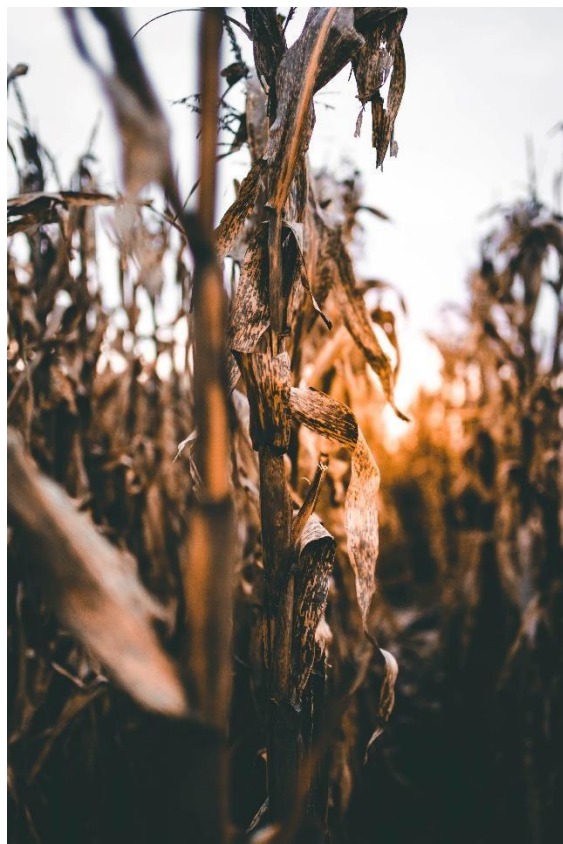


Na odwrocie Zdj.1.1 musi być napis
"Larnaca, Październik 2023"



Na odwrocie Zdj.1.2 musi być napis
"Limassol, Październik 2024"





Na odwrocie Zdj.1.3 musi być napis "Pafos, Październik 2025"





Odręczna notatka (Notatka1.1) z folderu:

Szanowny Panie Ministrze!

Wygląda na to, że wyniki próbki z Pafos są identyczne z zeszłorocznymi wynikami z Limassol i wynikami z Larnaki sprzed dwóch lat. Cokolwiek by to nie było, jest odporne na już istniejące pestycydy.

P.S. Wygląda na to, że zapomniałeś swojego telefonu z biura. Dzwoniłem do ciebie w nocy, ale nie odpowiedziałeś.

To musi doprowadzić uczestników do znalezienia kodu PIN do telefonu, który jest kombinacją dat z tyłu zdj. 1.1, zdj. 1.2 i zdj. 1.3.

**2023 + 2024 +
2025 =
232425**

Drugie zadanie:

Odręczna notatka (Notatka1.2) z folderu:

Panie ministrze, jeśli potrzebuje Pan jakiegokolwiek pomocy w sprawie planu w Pafos, proszę zadzwonić do mnie na mój prywatny numer: 99024025. Jestem dostępny tylko po 21.30 wieczorem.

Kiedy telefon zostanie odblokowany, jedynymi dwoma rzeczami, które musi mieć na swoim ekranie głównym, jest Notatka1.2. To doprowadzi uczestników do 4-cyfrowego kodu PIN zablokowanej skrzynki, który wynosi 2130.





Trzecie zadanie:

Po otwarciu skrzynki, uczestnicy znajdą wagę kuchenną, na której mogą ważyć małe ilości rzeczy, kalkulator oraz Dok. 3.1.

Następnie uczestnicy muszą obliczyć ilości ziaren, które znaleźli w próbkach na półkach.

Ilość ziaren musi wynosić:

- Jęczmień: 150 gramów (531 kalorii)
- Płatki owsiane: 250 gramów (170 kalorii)
- Ryż: 200 gramów (260 kalorii)
- Pszenica: 75 gramów (255 kalorii)

Suma kalorii musi wynosić **1216**, ponieważ jest to PIN do odblokowania laptopa.

Czwarte zadanie:

Gdy uczestnicy otworzą laptopa ministra i odblokują go za pomocą kodu PIN (1216), znajdują wiadomość (e-mail4.1.):

Od	minister@rolnictwa.com
Do	professional@solutions.com
CC...	
Temat	PESTOUT

Nie mogę już do ciebie dzwonić, myślę, że moje rozmowy telefoniczne są monitorowane przez rząd, już od zeszłego roku.

Wysłałem Ci ten e-mail, abyś wiedział, że plan w Pafos wydaje się działać. Wiem, że nasze plany w przeszłości zawiodły, ale jestem pewien, że ten będzie udany.

Kiedy naukowcy powiedzą mi, że nic więcej nie mogą zrobić, przekażę kopie twojej ulotki rolnikom z Pafos. Jestem pewien, że będą chcieli kupić Twoje pestycydy, aby uratować swoje pola przed tym nowym wirusem, który szybko rozprzestrzenia się na polach. Ulotka jest dobrze schowana w moim biurze.

Wyślę Ci pocztą naszą podpisaną umowę i czekam na Twoją zapłatę. Obiecałeś, że 40% zysków jest moje.





Jeśli uczestnicy nie znaleźli jeszcze ulotki (ulotka4.1) za zdjęciem 4.1., e-mail musi ich ostatecznie do niej doprowadzić.

Ulotka4.1



SPECJALISTYCZNE ROZWIĄZANIA

PEST OUT

PEST OUT to wszystko czego potrzebujesz!
Professional & Specialty Solutions
oferuje zestaw rozwiązań dla
uzyskania jak największej
skuteczności w zwalczaniu
szkodników.

NIEZALEŻNIE OD TEGO, Z JAKIMI SZKODNIKAMI SIĘ BORYKASZ, MOŻESZ LICZYĆ NA NASZ ZESPÓŁ, KTÓRY ZAPROPONUJE CI NAJSKUTECZNIEJSZE ROZWIĄZANIA.

Napisz do nas: pestout@solutions.com



ZAKOŃCZENIE:

Po odnalezieniu wszystkich wskazówek i rozwiązaniu zagadek, uczestnicy powinni być w stanie dowiedzieć się, że minister jest zamieszany w tę sytuację i chce promować pestycydy PEST OUT wśród rolników z Pafos oraz uzyskać 40% zysku od The Professional & Specialty Solutions.

Niezbędne materiały:

Materiały do wydrukowania:

Sprawdź folder Google Drive, zawierający wszystkie elementy, które mają zostać wydrukowane. W tym folderze musisz znaleźć następujące dokumenty:

- Dok1.1
- Notatka1.1
- Zdj.1.1
- Zdj.1.2
- Zdj.1.3





- Dok3.1
- Email4.1
- Ulotka4.1
- Zdjęcie4.1
- Zdjęcie4.2
- Zdjęcie4.3

(Kolejność jest taka, w jakiej elementy pojawiają się podczas gry)

Materiały, które należy dodać:

- biurko
- krzesło
- półka na książki
- laptop (zablokowany: PIN 232425)
- smartfon (zablokowany: PIN 1216)
- zamykane pudełko z 4-cyfrowym kodem (PIN 2130)
- 4 probówki do pobierania próbek lub przezroczyste plastikowe pudełka
- 150 g jęczmienia
- 250 g płatków owsianych
- 200 gramów ryżu
- 75 gramów pszenicy
- Folder z dokumentacją



WSKAZÓWKI

- Zalecamy dostarczenie dwóch wydrukowanych wersji wszystkich materiałów do gry.
- Zalecamy wykorzystanie biurka, laptopa, smartfona, wieszaka z płaszczem czy szuflady, które już masz. Nie ma potrzeby kupowania nowych rzeczy tylko na potrzeby gry.
- Wszystkie wskazówki zostały zaprojektowane tak, aby można je było wydrukować w kolorze.
- Drukowanie w formacie A4. Niektóre wskazówki mogą wymagać przycięcia czy złożenia.
- Dokumenty można ewentualnie zalaminować, aby zapewnić ich żywotność pomiędzy sesjami gry.
- Uwaga, kiedy zorganizujesz pokój gry: upewnij się, że pamiętasz lokalizację każdej wskazówki! Dzięki temu będziesz mógł śledzić postępy uczestników podczas gry i podawać im właściwe wskazówki.
- Dla graczy zabawne może być to, że myślą się co do pewnych obiektów i myślą, że są one wskazówkami. Niemniej jednak, zaleca się usunięcie książek z zakładkami, które wystają, itp, aby nie mylić zbyt wielu graczy. Mistrz gry może również ostrzegać graczy w miarę postępu gry, czego nie powinni dotykać. Bądź świadomy, że powtarzające się przerwy w działaniu, mogą negatywnie wpłynąć na motywację graczy.





- Gracze nie powinni przenosić ciężkich przedmiotów, możliwe jest użycie lekkich mebli, wózków, puf, małych krzesełek, tkanin itp.

Ponowne przygotowanie gry:

- Przyklej ulotkę4.1 z powrotem do zdjęcia4.1.
- Przyklej taśmą zdjęcie4.1; zdjęcie4.2; zdjęcie4.3 z powrotem na ścianie.
- Ponownie zablokuj laptopa.
- Umieść wagę kuchenną, kalkulator i Dok3.1 z powrotem w drewnianym pudełku i zamknij je na 4-cyfrowy kod.
- Umieść drewnianą skrzynkę z powrotem na regale.
- Umieść jęczmień, płatki owsiane, ryż i pszenicę z powrotem w swoich probówkach.
- Odłóż probówki z powrotem na półkę.
- Upewnij się, że Notatka2.1 jest nadal na ekranie głównym smartfona.
- Zablokuj smartfona i połóż go z powrotem na biurku.
- Włóż zdjęcia 1.1, 1.2, 1.3, notatkę 1.1 i dokument 1.1 z powrotem do dokumentacji.
- Połóż dokumentację na biurku obok laptopa.

3) Rozgrywka:

Mistrz Gry

Zadania Mistrza Gry:

- przygotowanie rekwizytów,
- powitanie graczy i wprowadzenie ich w atmosferę scenariusza przed rozpoczęciem gry;
- śledzenie przebiegu gry, aby im pomóc, udzielić wskazówek lub rad;
- po zakończeniu misji, mistrz gry ma za zadanie omówić z graczami najważniejsze wydarzenia.



WSKAZÓWKI

Radzimy, aby Mistrz Gry pozostawał w pewnej odległości od grupy, aby pozostawić graczom przestrzeń niezbędną do samodzielnego rozwoju i być może mniejszą pokusę do proszenia o wskazówki lub oceniania reakcji Mistrza Gry.





Wprowadzenie do gry:

Przed rozpoczęciem, jako Mistrz Gry musisz się przedstawić i wyjaśnić swoją rolę. Mistrz gry jest tutaj na wypadek, gdyby uczestnicy potrzebowali pomocy lub pogubili się w grze. Wyjaśnij scenariusz, jeśli nadal mają jakieś pytania i wyjaśnij, co z licznikiem czasu:

1. Zapytaj uczestników, czy grali już w gry typu escape game, a jeśli nie, wyjaśnij im cel i mechanizmy gier typu escape.
2. Podaj następujące instrukcje:
 - Pozostańcie w wyznaczonym obszarze gry, chyba że jedna ze wskazówek zachęci was do wyjścia. W takim przypadku tylko najmłodszy gracz może wyjść.
 - Nie ma potrzeby używania siły fizycznej. Żadna wskazówka nie jest ukryta wysoko, więc nie ma potrzeby wspinania się na meble.
 - Każda wskazówka jest używana tylko raz.
 - Pamiętaj, aby wyjaśnić pozostałym graczom, co robisz i słuchać siebie nawzajem.
 - Nie wahaj się dzielić zadań.
 - I wreszcie, nie zapomnij zachować zimnej krwi i dobrze się bawić!



WSKAZÓWKI

Instrukcje i wskazówki zawsze lepiej jest przekazywać poza miejscem gry, najlepiej w spokojnym miejscu, gdzie gracze mogą usiąść i uważnie słuchać mistrza gry.

Wskazówki:

1. Zbiory są zazwyczaj w lecie, ale próbki mogą pomóc coś odkryć, są one badane na koniec każdego roku.
2. Czas jest ważny dla naszego ministra.
3. Słyszał_m, że nasz minister dba o swoją dietę i liczy każdą przyjmowaną kalorię. Szczególnie ziaren, które mogą być tak pożywne.
4. Oferta PEST OUT wydaje się być skierowana do rolników z Pafos.

Rozpoczęcie rozgrywki

Upewnij się, że instrukcje są jasne dla wszystkich uczestników, a kiedy potwierdzą, zaprowadź ich do pokoju i ustaw zegar. Gra powinna trwać 45 minut:



▶ 45 min





Wynik gry



Gratulacje!

Gratulacje, duch waszego zespołu was nie zawiódł! Dzięki zebraniu wszystkich dokumentów i odnalezieniu wszystkich wskazówek, udało Wam się znaleźć PIN do laptopa ministra i ulotkę PEST OUT firmy The Professional & Specialty Solutions. Znaleźliście wystarczająco dużo dowodów, aby odkryć plany ministra. Bardzo dziękuję za niezwykle cenną pomoc. Rząd wydaje się być bardzo rozczarowany ministrem i rozpoczął już proces poszukiwania jego zastępcy. Miejmy nadzieję, że nowy minister rolnictwa uszanuje potrzeby rolników i pomoże im, zamiast walczyć z nimi dla własnych korzyści. Teraz wy, rolnicy, możecie również uzyskać odszkodowanie od państwa za te wszystkie zniszczenia.



Niestety, nie udało Wam się wykonać swojej misji na czas... Choroba zaczęła niebezpiecznie rozprzestrzeniać się na inne pola w Pafos i wymyka się spod kontroli. Przed ministerstwem zbrali się inni rolnicy, którzy protestują przeciwko powolnej reakcji władz na zagrożenie. Byliście już bardzo blisko rozwiązania! Wszystko, co musieliście zrobić, to...

Na tym etapie gry, jeśli gracze sobie tego życzą, Mistrz Gry może wrócić do zagadek, które nie zostały rozwiązane i wyjaśnić im proces, który należało wykonać.

Pytania podsumowujące:

1. Czy rozumiesz, co oznaczają numery PIN do każdego zamkniętego materiału w pokoju?
2. Co mogą zrobić rolnicy, jeśli staną w obliczu takiego zagrożenia lub innej katastrofy, jeśli wystąpi w przyszłości?
3. Czy słyszałeś o jakiejś katastrofie naturalnej lub innym zagrożeniu, z którym rolnicy zazwyczaj mają do czynienia w twoim kraju?
4. Jakie są rozwiązania dla tych zagrożeń?
5. Jaką nową wiedzę zdobyłeś podczas gry?
6. Jak wygląda sytuacja w Twoim kraju w odniesieniu do polityki rolnej?

W razie potrzeby można również zadać następujące pytania:

1. Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
2. Jakie nowe spostrzeżenia uzyskałeś podczas tej gry?
3. Która zagadka była dla Ciebie najtrudniejsza?
4. Czy powiązanie każdej z powiązanych wskazówek miało dla Ciebie sens?
5. Ogólnie rzecz biorąc, co byś nakreślił jako główne znaczenie z tej gry edukacyjnej?





6. Czy czujesz, że dowiedziałeś się z niej czegoś więcej o przedsiębiorczości rolniczej?
7. Czy brałeś udział w podobnej grze edukacyjnej escape room czy innej? Co sądzisz o tej metodzie edukacji?
8. Czy jest to interesujące/efektywne? Proszę rozwinąć więcej na ten temat.
9. Co mógłbyś dodać, aby uczynić ją bardziej interesującą?

Uczestnicy i prowadzący grę mogą przejrzeć znalezione dokumenty i ulotki, aby przedyskutować definicje i zagłębić się w szczegóły.

