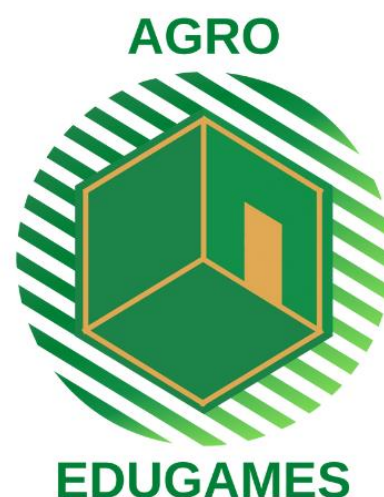


DRUGI REZULTAT
INTELEKTUALNY

**MODUŁ SZKOLENIOWY:
ESCAPE ROOM
SCENARIUSZ 4:
“WITAMY W PERMAKULTUROWYM
OGRODZIE”**

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



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 nawiązała 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.dramblys.org



**PO WIĘCEJ INFORMACJI
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ:**

<http://agroedugames.com/>





Escape Room Scenariusz 4

Witamy w Permakulturowym Ogrodzie

Spis treści

Wstęp	2
Cele gry Escape Room:	2
1)Koncept Escape Roomu	3
Scenariusz	3
Rozgrywka	4
Przygotowanie materiałów	5
Plan pokoju	5
Projekt gry:.....	5
Przygotowanie i re-organizacja:	6
Jak urządzić pokój	6
Pierwsze zadanie.....	6
Drugie zadanie	7
Trzecie zadanie.....	8
Czwarte zadanie	10
Piąte zadanie.....	11
Materiały do wydrukowania:	12
Materiały, które należy dodać:	13
Przygotowanie	13
Krok 3: Rozgrywka	14
Mistrz Gry.....	14
Wprowadzenie do gry	14
Najważniejsze rzeczy, które powinien powiedzieć Mistrz Gry:	14
Wskazówki	14
Rozpoczęcie gry.....	15
Wynik gry	15
Pytania podsumowujące	15
Pytania ewaluacyjne.....	16





Wstęp

Projekt Agro_EduGames ma na celu połączenie wiedzy rolniczej z umiejętnościami i kompetencjami w zakresie przedsiębiorczości w kreatywny i interesujący sposób. Zakłada udostępnienie szeregu nowoczesnych metodyk nauczania opartych na grach, a w szczególności poprzez Escape Games, takie jak escape roomy, break-out-boxy i karty ucieczki.

Zdaniem ekspertów, metodyka Escape Games doskonale pasuje do tematyki agro-przedsiębiorczości, ponieważ pomyślne i terminowe ukończenie gry typu escape game oraz umiejętność krytycznego myślenia, zarządzania czasem, komunikacji w zespole i kreatywności są również niezbędne dla każdego odnoszącego sukcesy (agro)przedsiębiorcy.



Rysunek 1: wolny dostęp

Cele gry Escape Room:

Celem tego scenariusza Escape Roomu jest promowanie rolnictwa ekologicznego i przedstawienie permakultury jako substytutu tradycyjnej uprawy roślin, szerzenie agro-przedsiębiorczości wśród młodzieży, dostarczenie informacji o możliwościach samozatrudnienia poprzez przedsiębiorczość rolniczą, pokazanie przydatnych narzędzi do prowadzenia permakulturowego gospodarstwa/ogrodu itp. Uczestnicy tego Escape Roomu zdobędą również konkretną wiedzę i umiejętności przydatne w tego typu przedsięwzięciach rolniczych. Ta część będzie realizowana poprzez treść wskazówek i zagadek.

Ten Escape Room ma na celu zapoznanie uczestników z tematyką permakultury i możliwością uprawy roślin tą metodą.

Może to być okazja, aby nawiązać do metod stosowanych w rolnictwie w celu maksymalizacji plonów. Temat może również przedstawiać różne za i przeciw stosowania pestycydów,





fungicydów i nawozów. Ponadto, uczniowie rozumieją koncepcję permakultury i zasadę „najlepszych kumpli” wśród roślin.¹



Rysunek 2, wolny dostęp

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 Escape Roomu

Scenariusz

Dzisiejsza data przypada na 15 maja 2025 roku. Jest to najlepszy czas w Polsce na rozpoczęcie prac w ogrodach i na polach, ponieważ korzystne temperatury i dość częste opady deszczu zapewniają optymalne warunki do wzrostu roślin. W maju jest też dużo pracy przy pielęgnacji drzew owocowych, więc rolnicy mają pełne ręce roboty.

Grupa studentów Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie odbywa praktykę studencką, w ramach której pracuje w gospodarstwie permakulturowym. Jedyne informacje przekazane grupie to:

¹ Uwaga!

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.



- ✓ Gospodarstwo permakulturowe prowadzone jest przez Martę i Bartka;
- ✓ Gospodarstwo położone jest na terenie Nadwiślańskiego Parku Krajobrazowego w północnej części Polski, około 100 km od Morza Bałtyckiego (w linii prostej);
- ✓ Powstało w marcu 2019 roku;
- ✓ Sad owocowy i ogród warzywny uprawiane są na glebie klasy IV.

Gleby klasy IV występują niekiedy na mało przystępnej rzeźbie terenu, na bardziej stromych spadkach, są często narażone na erozję wodną. Gleby ciężkie tej klasy są bogate w składniki odżywcze i charakteryzują się wysoką żyznością, ale są mało przewiewne, zimne i biologicznie nieaktywne.

W sprzyjających warunkach atmosferycznych i przy dobrej uprawie, mogą dawać urodzajne plony. Znaczna część gleb klasy IV ma okresowo zbyt wysoki poziom wód gruntowych i wymaga melioracji, a po jej wykonaniu może być zaliczona do klas wyższych, gdyż ich jakość znacznie wzrasta.

Uczniowie mają dojechać na farmę autobusem, ale żeby to zrobić, muszą znaleźć informacje z nazwą i dokładnym adresem farmy. Jest 7:30 rano, a autobusy odjeżdżają o 8:30, więc pozostało niewiele czasu. Na szczęście biuro koordynatora znajduje się tylko 1 minutę od dworca autobusowego, więc muszą znaleźć gospodarstwo w ciągu 59 minut.

Rozgrywka

Escape game to gra detektywistyczna, której uczestnicy muszą współpracować, aby **w wyznaczonym czasie** znaleźć rozwiązanie. Gracze, po zapoznaniu się z kontekstem, muszą wykazać się zaangażowaniem i determinacją, a także umiejętnością pracy w zespole, logiką i szybkim reagowaniem, aby wykonać swoją misję.

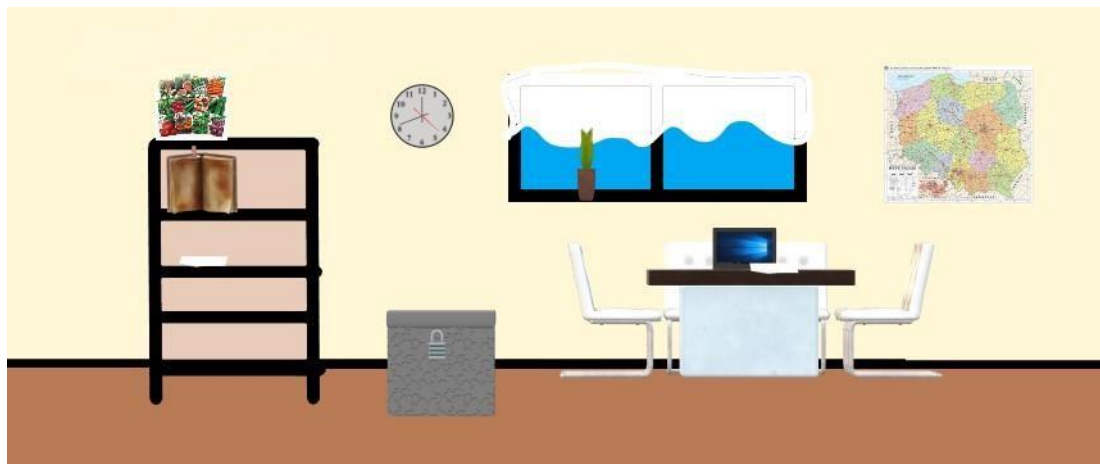
W tej grze uczestnicy wcielają się w rolę grupy osób, które poznały się w biurze koordynatora praktyk. Wspólnie muszą odnaleźć nazwę i adres farmy permakulturowej, w której będą odbywać praktykę. Jeśli nie uda się odnaleźć niezbędnych informacji, ich staż przepadnie, a praktyki, które mieli odbyć, nie zostaną zaliczone (z ryzykiem powtarzania roku).





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:

Akcja rozgrywa się 15 maja 2025 roku.

W pomieszczeniu musi znajdować się:

- komputer (hasło: permakultura) - na biurku/stoliku
- krzyżówka i długopis - na biurku/stole
- pudełko zamknięte na kłódkę (pin 216) - na podłodze
- krótkie info o zasadzie „najlepszych kumpli” wśród roślin - na półce
- nasiona warzyw - na półce
- atlas geograficzny - na półce
- rysunek Ziołowej Spirali - na biurku/stoliku
- alfabet hieroglifów - na krześle
- permakulturowa mapa Polski - wisząca na ścianie
- mięta i bazylija w osobnej doniczce - stojące na parapecie

Cała gra rozpocznie się w momencie wejścia koordynatora stażu do biura. Tam uczestnicy zastaną uporządkowaną przestrzeń zaaranżowaną jak w typowym biurze (bardzo dobrym rozwiązaniem będzie dodanie podstawowych przedmiotów, takich jak długopisy, ołówki, teczki). Znajdą się tam również różne przedmioty/informacje związane z permakulturą, takie jak wydrukowana mapa miejsc permakultury w Polsce, grafika z ziołami, informacje o zasadzie „najlepszych kumpli” wśród roślin.

Koniecznym na biurku musi znajdować się komputer/laptop, który będzie zablokowany hasłem.



Przygotowanie i re-organizacja:

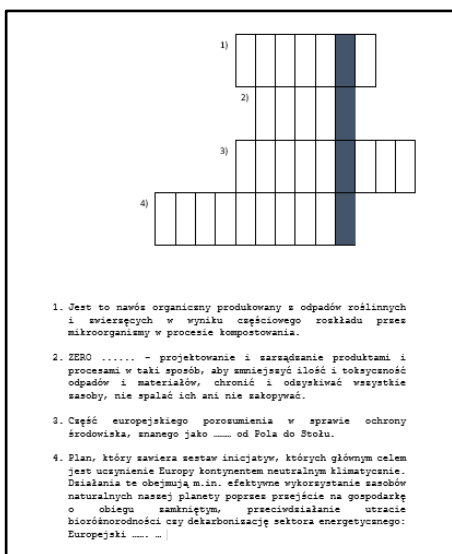
Czas potrzebny na przygotowanie Escape Roomu przed grą: około 30 minut.

Szczegółowy plan pokoju pomoże Mistrzowi Gry w ustawieniu niezbędnych wskazówek oraz w przeprowadzeniu samej gry. ²

Jak urządzić pokój

Pierwsze zadanie

Gracze będą mieli za zadanie rozwiązać krzyżówkę (pusta krzyżówka z pytaniami - dok. 1.1) na temat uprawy roślin, ekologii i permakultury w ogóle, ze słowem SEED jako wskazówką do następnego zadania.



Rysunek 3: doc 1.1

Przykład poprawnie wykonanego zadania:

1. Jest to nawóz organiczny produkowany z odpadów roślinnych i zwierzęcych w wyniku częściowego rozkładu przez mikroorganizmy w procesie kompostowania.
2. ZERO - projektowanie i zarządzanie produktami i procesami w taki sposób, aby zmniejszyć ilość i toksyczność odpadów i materiałów, chronić i odzyskiwać wszystkie zasoby, nie spalać ich ani nie zakopywać.
3. Część europejskiego porozumienia w sprawie ochrony środowiska, znanego jako Od Pola do Stołu

² Uwaga!

Ważne jest, aby po skończonej grze sprawdzić liczbę elementów. Jeśli to konieczne, wymień połamane/zniszczone/brakujące elementy.





4. Plan, który zawiera zestaw inicjatyw, których głównym celem jest uczynienie Europy kontynentem neutralnym klimatycznie. Działania te obejmują m.in. efektywne wykorzystanie zasobów naturalnych naszej planety poprzez przejście na gospodarkę o obiegu zamkniętym, przeciwdziałanie utracie bioróżnorodności czy dekarbonizację sektora energetycznego.

1)

k	o	m	p	o	s	S	t
---	---	---	---	---	---	---	---

2)

w	a	s	t	E
---	---	---	---	---

3)

s	t	r	a	t	E	g	i	a
---	---	---	---	---	---	---	---	---

4)

z	i	e	l	o	n	y	ł	a	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Drugie zadanie:

Gracze będą mieli za zadanie skojarzyć otrzymane w krzyżówce słowo ze znajdującymi się w pokoju paczkami z nasionami warzyw. Paczki te będą miały naklejone na odwrocie różne liczby i słowa (przykład 2.1).

Na podstawie kartki papieru z informacją pt. "ZASADA NAJLEPSZYCH KUMPLI W PERMAKULTURZE (które z roślin najlepiej rosną w towarzystwie innych)" (dok. 1.2), gracze mają za zadanie wybrać te rośliny, które mają tylko po jednej "idealnej parze". Odpowiednie paczki z nasionami roślin będą tworzyły hasło: "Otwórz książkę" na spodzie opakowania, a liczby umieszczone na górze opakowania, w tej kolejności, będą odnosiły się do numeru strony, na której trzeba otworzyć książkę. Informacje te zostaną wykorzystane w następnym zadaniu.

nazwa \ nazwa	Burak ćwikłowy	Cebula	Cukinia	Koper	Papryka	Marchew	Ogórki	Fasola
Burak ćwikłowy		x		x			x	
Cebula	x	x		x		x	x	
Cukinia								
Koper	x	x				x		
Marchew		x		x			x	
Ogórki	x	x		x	x	x		
Papryka							x	x
Fasola							x	

Rysunek 4 doc 1.2



Przykładowe zdjęcie nasion 2.1 :



Rysunek: przykład 2.1

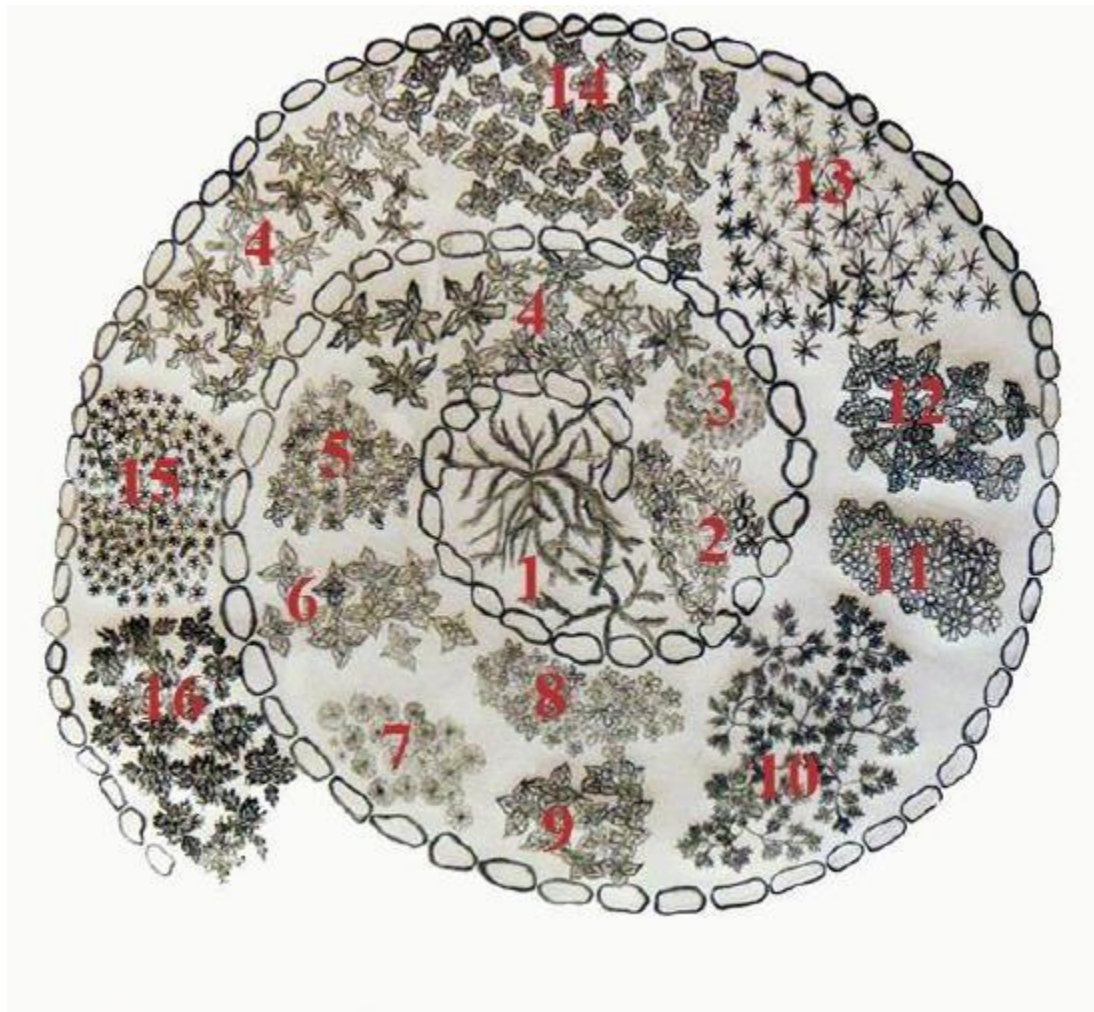
Fasola i papryka to jedyne ze wszystkich przedstawionych roślin, które są „najlepszymi kumplami”. Numery 1 oraz 5 oznaczają stronę 15 w książce.

Trzecie zadanie

W kolejnym kroku gracze powinni otworzyć na stronie 15 jedyną książkę stojącą na regale (numer strony odpowiada poprzedniemu rozwiązaniu zadania 2). Na tej stronie gracze znajdą list (dok. 1.3), który będzie zaadresowany do M. B. STUDENTS, a jego treść będzie brzmiała: "Nie zapomnij, że Ziółowa Spirala wie, co robić dalej".



List ten odnosi się do schematu Ziołowej Spirali (dok. 1.4) używanej w permakulturze, który będzie znajdować się na twoim biurku/stole. Pozwoli on uczestnikom poznać hierarchię ziół w tradycyjnej spirali permakultury. Mapa ta będzie skorelowana z 4 roślinami stojącymi na parapecie (Przykład 2.2). Tylko jedna (ze wszystkich roślin), która jest wymieniona w schemacie (mięta) będzie miała klucz w doniczce (przykład 2.3).



Rysunek 5 doc 1.4

1. rozmaryn	9. bazylia
2. szalwia	10. pietruszka
3. tymianek	11. rumianek
4. szczaw	12. melisa
5. majeranek	13. szczypior
6. oregano	14. mięta
7. nagietek	15. ogórecznik
8. dziurawiec	16. lubczyk

Rysunek 6: doc. 1.4





UNIWERSYTET CHOCIMSKI



Nie zapomnij, że ziółowa spirala
zna następny krok.

Tam, gdzie jest czwórka,
odnajdziesz wskazówkę.



Rysunek 8 przykład sadzonki 2.2

Rysunek 7: doc 1.3

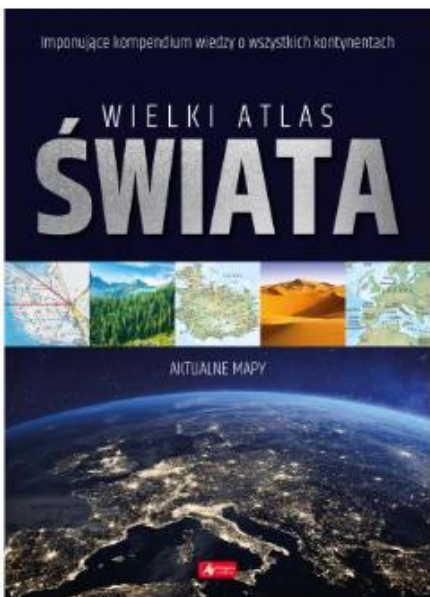
Czwarte zadanie

Za pomocą klucza, który został znaleziony w jednej z doniczek, gracze mogą otworzyć skrzynię. W środku znajdują kartę z egipskim hieroglifem i ikoną Sfinksa (dok. 1.5). Zadaniem uczestników będzie odnalezienie alfabetu (dok. 1.6) ukrytego w atlasie geograficznym (rysunek 2.4) na stronie poświęconej kontynentowi afrykańskiemu (skąd pochodzi użyte





pismo) i odszyfrowanie tekstu. Uzyskane w ten sposób słowo: „permakultura” będzie hasłem do komputera stojącego na biurku/stole.

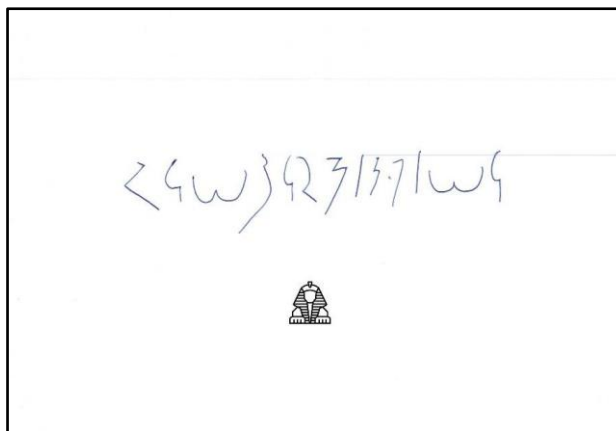


n

Rysunek 10 przykład 2.3

A	B	C	D	E	F	G	H	I
ϸ	Ϸ	϶	ϵ	ϸ	:	Ϸ	:	ϸ
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
ϸ	϶	Ϸ	Ϸ	ϸ	Ϸ	Ϸ	ϸ	Ϸ
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
VII	Ϸ	I	IV	Ϸ	:	III	Ϸ	

Rysunek 9 doc 1.6



Rysunek 10 doc. 1.5

Piąte zadanie

Po otwarciu komputera, uczestnicy zobaczą na ekranie współrzędne geograficzne punktu na Permakulturowej Mapie Polski (dok. 1.7). Dzięki nim odnajdą nazwę miejscowości, w której mają odbyć praktyki oraz znajdą wskazówkę, aby zajrzeć pod jedno z krzesel (obok nazwy miejscowości będzie mały rysunek krzesła).

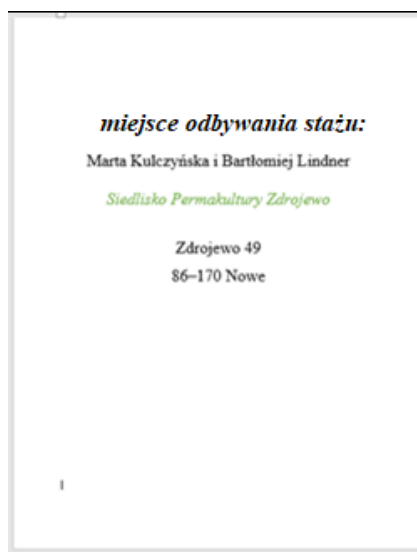


Zakończenie gry:

Po wykonaniu wszystkich zadań uczestnicy powinni znaleźć kopertę z kartką papieru (dok. 1.8), na której będzie napisana nazwa i adres gospodarstwa Marty i Bartka.



Rysunek 10 doc 1.7



Rysunek 11 doc 1.8

Materiały do wydrukowania:

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

- doc 1.1
- doc 1.2





- doc 1.3
- doc 1.4
- doc 1.5
- doc 1.6
- doc 1.7
- doc 1.8

Materiały, które należy dodać:

- przykład 2.1
- przykład 2.2
- przykład 2.3
- komputer
- długopis
- doniczki z miętą oraz z bazylią
- skrzynka zamknięta na kłódkę³

Przygotowanie:

- - komputer (hasło: permakultura) - połów go na biurku/stole
- - krzyówka i długopis - połów na biurku/stole
- - pudełko zamknięte na kłódkę (pin 216) - połów na podłodze
- - krótka informacja o najlepszych kumplach - odłów na półkę
- - nasiona warzyw - odłów na półkę
- - atlas geograficzny - odłów na półkę
- - mapa ze spiralą ziół - połów na biurku/stole
- - alfabet hieroglifów - włów do środka pudełka
- - permakulturowa mapa Polski - powieś na ścianie

³ Uwaga!

- zaleca się przygotowanie i posiadanie 2 kopii wszystkich materiałów drukowanych, na wypadek konieczności wymiany któregoś z nich
- najlepiej, jeśli wszystkie instrukcje będą wydrukowane w kolorze
- zaleca się wykorzystywać wszystkie dostępne akcesoria, a kupować tylko te, które są potrzebne, a których nie mamy
- zaleca się zapamiętanie ukrytych wskazówek, aby móc bez problemu interweniować lub udzielać podpowiedzi
- wskazane jest umieszczenie w Escape Roomie elementów wprowadzających w błąd, ale nie za dużo, aby gracze mogli ukończyć grę w założonym czasie
- Gracze nie powinni przynosić ciężkich przedmiotów do gry, np. regału z książkami.





- miętę i bazylię w osobnej doniczce - postawić na parapecie
- kopertę z kartką zawierającą nazwę i adres gospodarstwa Marty i Bartka - przykleić pod krzesłem

Krok 3: Rozgrywka

Mistrz Gry

Mistrz Gry jest odpowiedzialny za przygotowanie Escape Roomu w sposób umożliwiający graczom rozpoczęcie gry. Osoba ta jest również odpowiedzialna za powitanie i wprowadzenie uczestników oraz upewnienie się, że czują się komfortowo przed rozpoczęciem gry. W trakcie gry będzie (w razie potrzeby) pomagać/podawać podpowiedzi. Mistrz Gry ma obowiązek śledzić całą grę od początku do końca i czuwać nad bezpieczeństwem graczy. Po zakończeniu omawia szczegóły gry z uczestnikami i zbiera ich opinie.⁴

Wprowadzenie do gry

Mistrz Gry musi przedstawić się graczom i opowiedzieć o swojej roli. Osoba ta musi również wyjaśnić, na czym polega gra, krótko omówić scenariusz (bez spoilerów) i podać dokładny czas, jaki grupa ma na wykonanie zadania.

Najważniejsze rzeczy, które powinien powiedzieć Mistrz Gry:

- pozostań w pomieszczeniu do czasu wykonania zadania lub do momentu, w którym grupa postanowi się poddać
- żadne zadanie nie jest tak trudne, żeby nie dało się go wykonać
- wszystkie wskazówki nie znajdują się wyżej niż wzrok jest w stanie sięgnąć
- pracujecie w zespole, więc bądźcie jego częścią
- jeśli coś przyjdzie ci do głowy, podziel się tym z innymi, może to jest rozwiązanie zadania
- bądź kreatywny i baw się dobrze

Wskazówki:

1. Rozwiązanie krzyżówki wiąże się z kolejnym zadaniem.
2. Sprawdzając informacje o zasadzie "najlepszych kumpli", można ułożyć odpowiedź z dostępnych materiałów.

⁴ Uwaga!

Zaleca się, aby Mistrz Gry trzymał się na uboczu, aby nie przeszkadzać uczestnikom.



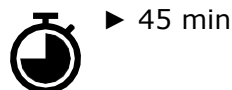


- 3.W pokoju znajdują się przedmioty związane z Ziołową Spirala.
- 4.Z jakiego kraju pochodzą te hieroglify?
- 5.Przyjrzyj się mapie.

Mistrz Gry jest odpowiedzialny za upewnienie się, że uczestnicy zostali poinformowani o czasie trwania gry i że wszyscy rozumieją jej zasady.

Rozpoczęcie gry

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



Wynik gry



Brawo!

Dzięki Wam uczniowie już biegną na autobus. Marta i Bartek odbiorą ich z dworca PKP w Zdrojewie.



Bardzo nam przykro, niestety nie udało się wam znaleźć informacji z adresem gospodarstwa. Autobus do miejsca, w którym znajduje się permakulturowa farma, już odjechał. Musicie poczekać na kolejny przejazd.

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 znałeś pojęcia takie jak najlepsi kumple wśród roślin, spirala ziołowa?
- 2.Czy zetknąłeś się wcześniej z mapą permakultury?
- 3.Czy wiesz, na czym polega zakładanie i prowadzenie gospodarstwa permakulturowego?
4. Czy uważasz, że takie farmy to dobry pomysł?





Pytania ewaluacyjne:

Co Ci się podobało w escape roomie?

Jaka była Twoja ulubiona część?

Czy był moment, w którym czułeś się szczególnie dumny z siebie lub swojej drużyny podczas gry? Dlaczego?

Czy był moment, w którym czułeś się szczególnie zestresowany? Co było powodem tego stresu?

Jaki był twój osobisty wkład w rozgrywkę? Jaka rolę według Ciebie odegrali inni?

