

GRA TOWARZYSKA „ŚMIECIOBRANIE”

- POMAGAJ PLANECIE, DOBRZE SIĘ BAWIĄC

**Zespół projektowy Technikum
TEB Edukacja w Łodzi
Agata Marciniak**



NA CZYM POLEGA NASZ POMYSŁ?



W swoim projekcie chcemy zwrócić uwagę na kwestie związane z **ochroną środowiska naturalnego**, wykorzystując elementy coraz popularniejszej w sektorze edukacji **grywalizacji**. Tworząc autorską grę ekologiczną, pragniemy nie tylko uświadomić uczniom istnienie pewnych globalnych problemów, ale również zaangażować i zaktywizować ich do działań na rzecz otaczającej nas przyrody.



Jak informują nadleśnictwa polskie, co roku z lasów usuwa się aż 100 m³ odpadów. Pozostawiane przez ludzi śmieci:

- zawierają substancje toksyczne i metale ciężkie, które dostają się do wód (w tym wody pitnej), powodując ich skażenie;
- powodują rozwój bakterii chorobotwórczych i grzybów, które przenoszone są przez niektóre zwierzęta (takie jak muchy, komary czy szczury) zwabione zapachem rozkładu;
- doprowadzają do obumierania roślin znajdujących się w pobliżu dzikich wysypisk;
- skutkują wytworzeniem biogazów, które zanieczyszczają atmosferę oraz mogą w wyniku samozapłonu doprowadzić do pożaru;
- stają się przyczyną okaleczeń oraz śmierci zwierząt.



Dostrzegając fakt, że **zaśmiecanie środowiska naturalnego** pozostaje wciąż aktualnym problemem, postanowiliśmy, że w naszym projekcie skupimy się na przeciwdziałaniu tego zjawisku.

Dlatego też proponujemy młodzieży **niebanalną, edukującą, proekologiczną i rozwijającą umysł rozgrywkę w "Śmieciobranie"**. Uczestnicy będą mogli pomóc zwierzętom ocalić przyrodę i wspólnie z nimi uprzątnąć odpady. Ten zaś, kto będzie najsprytniejszy i najszybciej zbierze śmieci każdego rodzaju, zostanie niekwestionowanym bohaterem lasu.



Zaprojektowana przez nas gra karciana zostanie dodatkowo wydrukowana na **materiałach recyklowanych**, tak aby nasz projekt był jak najbardziej przyjazny dla środowiska.

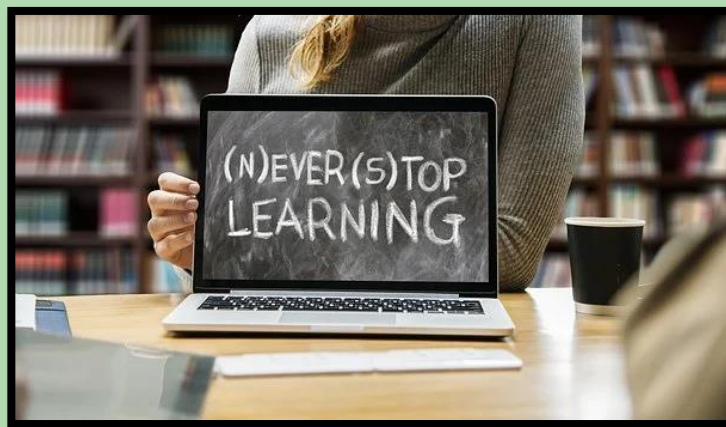
Oprócz samej rozgrywki, planujemy podczas naszych działań przeprowadzić również **dyskusję z uczniami**.



**DO KOGO SKIEROWANY JEST NASZ PROJEKT
I
GDZIE BĘDZIE REALIZOWANY?**

Planujemy, aby nasz projekt został zrealizowany zarówno na terenie naszego **Technikum** - w warunkach klas szkolnych - jak i w **przestrzeni wirtualnej**. Bez względu na to, czy w związku z rozwojem pandemii zostanie wprowadzona nauka zdalna bądź hybrydowa, poza **wersją papierową**, planujemy również stworzyć **komputerowy odpowiednik naszej gry**. W trakcie swoich działań chcemy bowiem dotrzeć do szerszej grupy odbiorców, wykraczając poza naszą własną szkołę.

Dodatkowo, w swoich działaniach będziemy wspierać się narzędziami **Microsoft Teams**, **ClickMeeting** oraz - wychodząc naprzeciw współczesnym trendom - platformą **Discord**.



PODSTAWOWE ZADANIA GRUPY PROJEKTOWEJ?

1. **Zaprojektowanie wersji papierowej gry** (opracowanie mechaniki gry, stworzenie instrukcji, opracowanie projektu graficznego gry, wydrukowanie prototypu, przetestowanie prototypu i wprowadzenie ewentualnych poprawek, wydrukowanie pięciu egzemplarzy ostatecznej wersji).
2. **Zaprojektowanie wersji komputerowej gry** (modyfikacja mechaniki wersji papierowej, opracowanie kodu, stworzenie grafik, przetestowanie prototypu i naniesienie ewentualnych poprawek, osadzenie gry na serwerze).
3. **Przeprowadzenie zajęć w naszej szkole w oparciu o przygotowaną grę i autorski scenariusz.**
4. **Kampania reklamowa w mediach społecznościowych i udostępnienie wersji komputerowej szerszej grupie odbiorców.**



HARMONOGRAM DZIAŁAŃ?

1. **12. 2021 r. - 02. 2022 r.** – przygotowanie wersji papierowej i komputerowej gry.
2. **03. 2022 r. - 04. 2022 r.** – przeprowadzenie zajęć w naszej szkole z wykorzystaniem wersji papierowej gry oraz testy wersji komputerowej.
3. **05. 2022 r.** – w razie wprowadzenia nauczania zdalnego, przeprowadzenie zajęć z uczniami naszej szkoły w przestrzeni wirtualnej, z wykorzystaniem wersji komputerowej.
4. **06. 2022 r.** – promocja naszej gry w mediach społecznościowych oraz udostępnienie wersji komputerowej szerszemu gronu odbiorców.



PRZEZNACZENIE GRANTU?

Zdobyty grant pragniemy przeznaczyć na stworzenie prototypu papierowej wersji naszej gry oraz **wydruk (na recyklowanym papierze) co najmniej 5 egzemplarzy**, które następnie zostaną wykorzystane na realizowanych przez nas zajęciach.



DLACZEGO MY?



Uważamy, że nasz pomysł zasługuje na realizację, ponieważ porusza te kwestie środowiskowe, które są wciąż palącym **problemem o charakterze globalnym**.

Jednocześnie jesteśmy przekonani, że wybrana przez nas forma realizacji nie tylko wpłynie na wyposażenie w **wiedzę z obszaru ekologii** objętych działaniem beneficjentów, ale realnie wpłynie na wprowadzenie **dobrych praktyk**, przyczyniając się do **rozwiązania problemu zaśmiecania środowiska** i jednocześnie będąc źródłem **wspaniałej rozrywki**.



Naszą siłą jest również **multidyscyplinarność** naszej grupy projektowej. Nad realizacją naszego pomysłu będą czuwać fotograficy, informatycy, programiści oraz pedagog szkolny, który jest pasjonatem przyrody i posiada doświadczenie w pracy z projektami. Szereg posiadanych przez nas kompetencji musi przełożyć się na sukces.

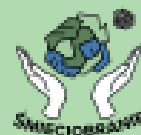
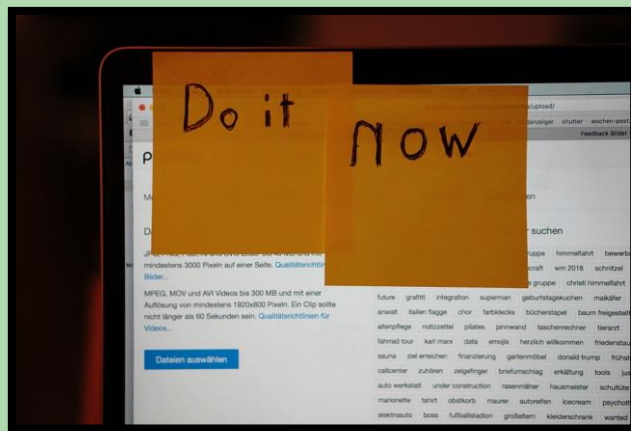


MY JUŻ DZIAŁAMY!



Aktualnie mamy opracowaną **mechanikę gry** oraz **przygotowaną instrukcję**. Powstały również **projekty graficzne części kart**.

Efekty naszej dotychczasowej pracy prezentujemy na następnych slajdach.



ISTRUKCJA GRY

WSTĘP

Zwierzęta stoją przed ogromnym zagrożeniem, ponieważ w wyniku działań człowieka las zalewają śmieci. Jak informują nadleśnictwa polskie, co roku z lasów usuwa się aż 100 m³ odpadów. Pozostawiane przez ludzi śmieci: zawierają substancje toksyczne i metale ciężkie, które dostają się do wód (w tym wody pitnej), powodując ich skażenie; powodują rozwój bakterii chorobotwórczych i grzybów, które przenoszone są przez niektóre zwierzęta (takie jak muchy, komary czy szczury) zwabione zapachem rozkładu; doprowadzają do obumierania roślin znajdujących się w pobliżu dzikich wysypisk; skutkują wytworzeniem biogazów, które zanieczyszczają atmosferę oraz mogą w wyniku samozapłonu doprowadzić do pożaru; stają się przyczyną okaleczeń oraz śmierci zwierząt.

Razem możemy to zmienić! Pomóż naszym bohaterom ocalić przyrodę i wspólnie z nimi uprzątnij las.



UCZESTNICY GRY I CZAS ROZGRYWKI:

Gra przeznaczona jest dla **5 graczy w wieku 8+**. Pojedyncza rozgrywka zajmuje około **20 minut**.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 150 kart odpadów (po 50 z każdego rodzaju – plastik, szkło, papier);
- 120 zwykłych kart akcji (po 30 z każdego rodzaju – żubr, kozica tatrzańska, tchórz stepowy, wilk szary);
- 5 specjalnych kart akcji (człowiek);
- Plansza wysypiska;
- Instrukcja.



ZASADY GRY – Cel:

- Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze po 5 kart odpadów każdego rodzaju (plastik, szkło, papier).
- Przygotowanie do gry: Potasuj wszystkie karty odpadów i utwórz z nich stos na planszy wysypiska. Rozdaj każdemu po trzy karty z utworzonego stosu. Gracze układają je odkryte pod swoimi koszami (odpowiednio do oznaczenia).
- Następnie potasuj karty akcji i utwórz z nich stos obok wysypiska. Rozdaj każdemu z graczy po pięć kart. Gracze nikomu nie pokazują swoich kart akcji.
- Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz.



ZASADY GRY – Przebieg:

- Zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy odsłaniają kolejno wybraną przez siebie kartę akcji i wykonują związane z nim działanie. Kontynuujemy grę zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, do momentu aż wszyscy gracze zużyją swoje karty. Jeżeli w turze gracz nie ma już kart akcji musi spasować.
- Po zakończeniu tury tasujemy stos kart akcji i rozdajemy graczom ponownie po 5 kart akcji. Grę rozpoczyna osoba znajdująca się po lewej stronie od pierwszego gracza z poprzedniej tury.
- Grę kontynuujemy dopóty, dopóki komuś nie uda się kompletu zgromadzić kart odpadów.



KARTY AKCJI – Zwycię (karty bohaterów):

- **Kozica tatrzańska:** dobierz górną kartę z talii odpadów i dodaj ją do swojej kolekcji.

W Polsce kozica tatrzańska objęta jest ścisłą ochroną, a w całych Tatrach na wolności żyje około 1500 osobników (w tym około 400 w Polsce). To niezwykle towarzyski ssak górski, który żyje w stadach (kierdelach) składających się z 5-15 osobników.

- **Wilk szary:** wybierz gracza i zabierz z jego kolekcji jedną kartę odpadów. Dodaj ją do swojego zbioru.

W Polsce wilk szary objęty jest ścisłą ochroną gatunkową, a na wolności żyje aktualnie tylko około 2000 osobników. To drapieżniki terytorialne, żyjące w grupach (watahach).



KARTY AKCJI – Zwykle (karty bohaterów):

- **Tchórz stepowy:** Zablokuj akcję wykonywaną przez dowolnego zawodnika.

W Polsce tchórz stepowy jest gatunkiem bliskim zagrożenia, więc w naturze jest bardzo trudno go spotkać. To drapieżnik nocny blisko spokrewniony z fretką domową.

- **Żubr:** dobierz górną kartę z talii akcji.

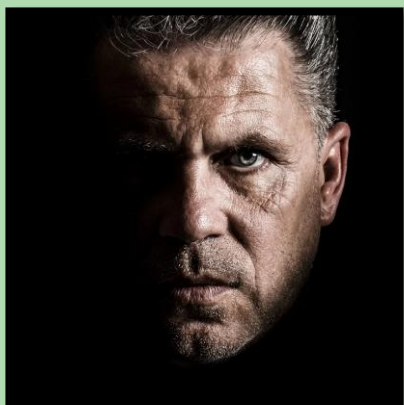
W Polsce żubr jest objęty ścisłą ochroną gatunkową, a na wolności żyje aktualnie tylko 2312 osobników. To ogromny ssak, który może osiągać wysokość 188 cm w kłębie i wagę 640 kg



KARTY AKCJI – Specjalna (karta antybohatera):

Człowiek: Gdy ktoś odkrywa tę kartę, wszyscy gracze, którzy mają na ręce kartę człowieka muszą ją odkryć.

- jeżeli tylko jeden gracz zagrał człowieka w danej turze, wszystkie karty odpadów pozostałych graczy lądują z powrotem w talii na wysypisku;
- jeżeli więcej niż jeden gracz zagrał człowieka w danej turze, wszystkie karty osób zagrywających człowieka lądują z powrotem na wysypisku;
- jeżeli któryś gracz posiada w danej turze kartę tchórza zwyczajnego, za jej koszt traci tylko karty odpadów wybranego przez siebie rodzaju (szkło, papier lub plastik).



BĄDŹ EKOCZYNNY:

Dziękujemy, że pomogłeś naszym bohaterom posprzątać las. Mamy nadzieję, że rozgrywka sprawiła Ci przyjemność :)

Nasza grupa troszczy się o środowisko naturalne, więc niniejsza gra została w całości wykonana z recyklowanych materiałów. Zachęcamy również do sięgnięcia po wersję komputerową.

Jeśli i Ty chcesz zadbać o nasze lasy, opowiedz innym, jakie szkody niesie za sobą zaśmiecanie środowiska. Pamiętaj również o segregacji odpadów w swoim domu.



NASZE KARTY:



KOZICA TATRZAŃSKA:



TCHÓRZ STEPOWY:



WILK SZARY:

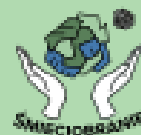


ŻUBR:



KARTY ODPADÓW:

PLASTIKOWA BUTELKA  PLASTIKOWA BUTELKA rozkłada się około 100 lat	PLASTIKOWA TOREBKA  PLASTIKOWA TOREBKA rozkłada się około 20 lat	PLASTIKOWA BUTELKA  PLASTIKOWA BUTELKA rozkłada się około 100 lat	PLASTIKOWA TOREBKA  PLASTIKOWA TOREBKA rozkłada się około 20 lat	PLASTIKOWA BUTELKA  PLASTIKOWA BUTELKA rozkłada się około 100 lat	PLASTIKOWA TOREBKA  PLASTIKOWA TOREBKA rozkłada się około 20 lat	PLASTIKOWA BUTELKA  PLASTIKOWA BUTELKA rozkłada się około 100 lat	PLASTIKOWA TOREBKA  PLASTIKOWA TOREBKA rozkłada się około 20 lat
SZKLANA BUTELKA  SZKLANA BUTELKA rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANY SŁOIK  SZKLANY SŁOIK rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANA BUTELKA  SZKLANA BUTELKA rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANY SŁOIK  SZKLANY SŁOIK rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANA BUTELKA  SZKLANA BUTELKA rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANY SŁOIK  SZKLANY SŁOIK rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANA BUTELKA  SZKLANA BUTELKA rozkłada się PONAD 4000 lat	SZKLANY SŁOIK  SZKLANY SŁOIK rozkłada się PONAD 4000 lat
PAPIEROWA GAZETA  PAPIEROWA GAZETA rozkłada się PONAD 6 miesięcy	PAPIEROWA TOREBKA  PAPIEROWA TOREBKA rozkłada się około 6 miesięcy	PAPIEROWA GAZETA  PAPIEROWA GAZETA rozkłada się PONAD 6 miesięcy	PAPIEROWA TOREBKA  PAPIEROWA TOREBKA rozkłada się około 6 miesięcy	PAPIEROWA GAZETA  PAPIEROWA GAZETA rozkłada się PONAD 6 miesięcy	PAPIEROWA TOREBKA  PAPIEROWA TOREBKA rozkłada się około 6 miesięcy	PAPIEROWA GAZETA  PAPIEROWA GAZETA rozkłada się PONAD 6 miesięcy	PAPIEROWA TOREBKA  PAPIEROWA TOREBKA rozkłada się około 6 miesięcy



Więc może dacie nam szansę i...

...zagrać razem z nami w "Śmieciobranie"?

