ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Unikněte z feedu: Krize ekologických scrollů

Koncept a nastavení scénáře

Index položek

Obecný materiál (pro všechny fáze)

- Stůl s místy (jedno na účastníka)
- Bílá tabule nebo papírové stránky a pera na poznámky
- Příloha 1 – Tisková zpráva
- Příloha 2 – 8 ekokaret
- Příloha 3 – 9 kódových karet + 1 nápovědní karta + 1 digitální klíčová karta
- Příloha 4 – 6 kvízových karet + 1 nápověda
- Příloha 5 – 10 karet s krmivem + 1 karta s prioritou krmiva
- Příloha 6 – Karta s posledním restartem

Fáze B – Digitální detoxikace

- Příloha 2 – 8 ekokaret

Fáze C: Hash trash

- Příloha 3 – 9 kódových karet + 1 nápovědní karta + 1 digitální klíčová karta



Fáze D: Bouře faktů

- Příloha 4 – 6 kvízových karet + 1 nápověda

Fáze E – anomálie algoritmu

- Příloha 5 – 10 karet s krmivem + 1 karta s prioritou krmiva

Fáze F – Odemčení Eco-Code

- Příloha 6 – Karta s posledním restartem

Podrobný koncept

Úvod

Potřebný materiál

- Velký stůl nebo stůl
- Bílá tabule nebo papírové stránky a pera na poznámky
- Tištěné přílohy 1 až 6

Tutoriál

Položte karty na svou stranu stolu nebo stolu tak, aby se odpovědi neodhalily na některých stranách, přičemž je dostatek místa, aby všichni účastníci mohli adekvátně interagovat s klíčovými prvky. Ujistěte se, že máte nápovědní karty a klíčové karty na své straně a že hráči před fází nemanipulují se sadami karet.



Přílohy 1-6

Potřebný materiál

- Příloha 2 – 8 ekokaret
- Příloha 3 – 9 kódových karet + 1 nápovědní karta + 1 digitální klíčová karta
- Příloha 4 – 6 kvízových karet + 1 nápověda
- Příloha 5 – 10 karet s krmivem + 1 karta s prioritou krmiva
- Příloha 6 – Karta s posledním restartem

Tutoriál

Vytiskněte a rozstříhejte karty tak, aby každá strana odpovídala, a rozdělte je do sad odpovídajících jednotlivým přístavkům a fázím únikové místnosti.

Přílohy poskytují přední a zadní stranu každé sady karet. Například v příloze 1 je na straně 1 uvedena přední strana karet, strana 2 odpovídá zadní straně karet, přičemž horní řada obsahuje správné odpovědi a kód na zadní straně, a spodní řada obsahuje nesprávné karty a odpovídající označení na zadní straně.

Před tiskem a vystřihováním karet se ujistěte, že přední a zadní strany každé sady karet odpovídají řešením uvedeným v roadmapě a trenérském průvodci.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Instalace místnosti (místností)

Hru lze jednoduše hrát na stole nebo stole v jakémkoli typu místnosti.

Pro další zápas

Karty vraťte zpět do příslušných sad a v náhodném pořadí.

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/