



Pabėgti iš srauto: ekologinė krizė

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

Elementų rodyklė

Bendroji medžiaga (visiems etapams)

- Stalas su sėdimomis vietomis (po vieną kiekvienam dalyviui)
- Balta lenta arba popieriniai lapai ir rašikliai užrašams
- 1 priedas – Pranešimas spaudai
- 2 priedas – 8 ekologinės kortelės
- 3 priedas – 9 kodų kortelės + 1 užuominų kortelė + 1 skaitmeninė raktų kortelė
- 4 priedas – 6 viktorinos kortelės + 1 užuominų kortelė
- 5 priedas – 10 tiekimo kortelių + 1 tiekimo prioritetų vadovo kortelė
- 6 priedas – Galutinė perkrovimo kortelė

B etapas – skaitmeninė detoksikacija

- 2 priedas – 8 ekologinės kortelės

C etapas: slaptažodžių išmetimas iš šiukšliadėžės

- 3 priedas – 9 kodų kortelės + 1 užuominų kortelė + 1 skaitmeninė raktų kortelė



D etapas: Faktų audra

- 4 priedas – 6 viktorinos kortelės + 1 užuominų kortelė

E etapas – algoritmo anomalija

- 5 priedas – 10 tiekimo kortelių + 1 tiekimo prioritetų vadovo kortelė

F etapas – Eko kodo atrakinimas

- 6 priedas. Galutinė perkrovimo kortelė



Detali koncepcija

Įvadas

Reikalinga medžiaga

- Didelis stalas arba rašomasis stalas
- Balta lenta arba popieriniai lapai ir rašikliai užrašams
- Spausdinti 1–6 priedai

Pamoka

Žaidimo kortas padėkite savo stalo pusėje taip, kad neatskleistų atsakymų kai kuriose jų pusėse, palikdami pakankamai vietos visiems dalyviams tinkamai sąveikauti su pagrindiniais elementais. Įsitinkite, kad užuominų kortelės ir raktų kortelė yra jūsų pusėje ir kad žaidėjai nemanipuliuotų kortų rinkiniais prieš atitinkamą etapą.

1–6 priedai

Reikalinga medžiaga

- 2 priedas – 8 ekologinės kortelės
- 3 priedas – 9 kodų kortelės + 1 užuominų kortelė + 1 skaitmeninė raktų kortelė
- 4 priedas – 6 viktorinos kortelės + 1 užuominų kortelė
- 5 priedas – 10 tiekimo kortelių + 1 tiekimo prioritetų vadovo kortelė
- 6 priedas. Galutinė perkrovimo kortelė



Pamoka

Atsispausdinkite ir supjaustykite korteles taip, kad kiekviena atitinkama pusė sutaptų, ir suskirstykite jas į rinkinius, atitinkančius kiekvieną pabėgimo kambario priedą ir etapą.

Prieduose pateikiamos kiekvieno kortelių rinkinio priekinė ir galinė pusės. Pavyzdžiui, 1 priede 1 puslapyje pateikiama kortelių priekinė pusė, 2 puslapyje – atitinkama kortelių nugarėlė, viršutinėje eilutėje pateikiami teisingi atsakymai ir kodas kitoje pusėje, o apatinėje eilutėje – neteisingos kortelės ir atitinkama nuoroda kitoje pusėje.

Prieš spausdindami ir kirpdami korteles, įsitikinkite, kad kiekvieno kortelių rinkinio priekinė ir nugarėlė atitinka sprendimus, išsamiai aprašytus veiksmų plane ir instruktoriaus vadove.



Kambario (-ių) įrengimas

Žaidimą galima žaisti tiesiog ant stalo ar rašomojo stalo bet kuriame kambaryje.

Kitam žaidimui

Sudėkite korteles atgal į atitinkamus rinkinius atsitiktine tvarka.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>