

CARE

CLIMATE ACTION ROLEPLAY EXPERIENCE

PL



Funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Agenzia Italiana
per la Gioventù



PRZEDMOWA



CARE (Climate Action Roleplay Experience) to projekt finansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+ oraz włoską Agencję Narodową „Agenzia Italiana per la Gioventù”.

Poniżej znajduje się jeden z głównych rezultatów projektu: edukacyjna gra fabularna na temat zmian klimatu, ich wpływu na środowisko naturalne, a tym samym na ludzi.

Celem edukacyjnym jest informowanie o znaczeniu środowiska naturalnego w naszym życiu, cichych usługach, które nam zapewnia oraz o tym, jak nasze działania mogą na nie wpływać - na dobre lub na złe. To znaczy, nie tylko czego powinniśmy unikać, ale także jak możemy to poprawić!

Ten rodzaj wiedzy nie jest nowy, ale często jest przekazywany w sposób formalny, który jest mniej prawdopodobny do zaangażowania i sprowokowania do działania. Włożyliśmy wiele wysiłku w to, aby gra była zabawna i łatwa do zrozumienia, w nadziei, że zainspiruje więcej osób do dbania o środowisko (gra słów zamierzona).

Gra przeznaczona jest dla 6 do 30 uczestników i trwa około 90-120 minut, wliczając w to podsumowanie. Zalecany wiek to 16+, nie jest wymagana wcześniejsza wiedza. Jeśli chodzi o scenериę, będziesz potrzebować tylko kilku stołów i krzeseł. Naprawdę, można to zrobić w dowolnym miejscu.

Włożyliśmy wiele wysiłku w tę grę i chcielibyśmy usłyszeć, czy masz jakieś uwagi!

Wszystkie odniesienia do gry można znaleźć na stronie <https://asnuaps.it/care>, a skontaktować się z nami można pod adresem info@asnuaps.it.

KONCEPCJA

Uczestnicy są podzieleni na **grupy**, które są różnymi mieszkańcami lasu (rośliny, grzyby, ssaki itp.). Wszystko idzie dobrze, dopóki człowiek nie osiedla się na granicy lasu. Życie lasu jest zagrożone.

Istnieje rozwiązanie: wysłać **czarodziejów-edukatorów** wśród ludzi i wychować pokolenie ludzi, którzy są wrażliwi na kwestie środowiskowe i przestaną niszczyć las. Ale to zajmie trochę czasu, około 30 lat.

W międzyczasie ludzie mogą zniszczyć las, aby zdobyć pożywienie, wodę, drewno i materiały. Aby tego uniknąć, mieszkańcy lasu będą wykorzystywać zgromadzone zasoby, aby zapewnić ludziom zasoby mierzone w Kapitał naturalny.

Na koniec gry, **jeśli las przetrwa** i po uporaniu się z zagrożeniem ze strony ludzi, grupa z największym kapitałem naturalnym będzie miała większą moc wpływania na las i rządzenia nim. Konkurencja jest zawsze obecna w środowisku naturalnym!

„Kapitał naturalny” jest powszechnie używany w kontekście ekologicznym do ilościowego określania wartości różnych działań wykonywanych przez organizmy w przyrodzie, które wchodzą w zakres pojęcia zasobów dla ludzi. Upraszczając, kapitał naturalny odnosi się do zasobów dostarczanych przez naturę, takich jak czyste powietrze, żyzna gleba i różnorodność biologiczna, które podtrzymują ludzkie życie i przyczyniają się do rozwoju gospodarki.

Kapitał naturalny jest przedstawiany jako coś, co las może „magicznie” wydać, aby dać ludziom to, czego potrzebują i zapobiec ekspansji kosztem lasu,



w celu stworzenia mechaniki przetrwania, która promuje współpracę między graczami. Ponieważ kapitał naturalny jest zasobem, grupa, która ma go więcej, będzie miała większą władzę w lesie, promując w ten sposób wewnętrzną konkurencję obecną w środowisku naturalnym.

Jest on mechanicznie wykorzystywany do ilościowego określania żetonów, które będą punktami zwycięstwa. Wszystkie korzystne dla ludzi usługi ekosystemowe, takie jak oczyszczanie powietrza i wody, regulacja klimatu, zapylenie roślin, nawożenie gleby i wspieranie różnorodności biologicznej, nazywane są usługami ekosystemowymi i wymagają wykorzystania kapitału naturalnego.



Kwestia zmian klimatycznych w dużej mierze niszczy kapitał naturalny i stawia nas, ludzi, w bardzo trudnym miejscu, w którym natura nie będzie nas już wspierać, a wtedy znikniemy. Ta gra chce pokazać, jak bardzo potrzebujemy naturalnych systemów, jak je niszczymy i jak możemy je chronić.



INFORMACJE OGÓLNE

Gra trwa około 90-120 minut i jest podzielona na 3 fazy:

Odprawa i przygotowanie (około 10 minut)

Właściwa gra (od 60 do 90 minut)

Podsumowanie i dyskusja (około 20 minut)

Gra jest przeznaczona dla liczby uczestników od **6 do 30** osób, podzielonych na grupy (minimum 3 grupy) w sposób jednorodny. Zachęcamy do zmniejszenia liczby grup tak, aby składały się z jak największej liczby graczy (maksymalnie 5 osób). Nie działa to zbyt dobrze w 6 osób, co dałoby tylko 3 grupy po 2 osoby, 9 graczy to dobry punkt wyjścia.

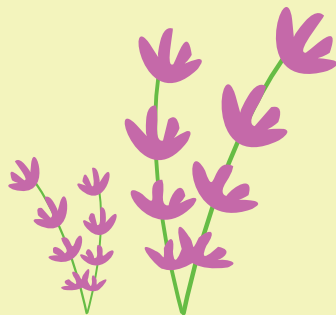
Gra jest przeznaczona dla uczestników w wieku od 16 do 99 lat. Jest możliwa do przeprowadzenia przez jednego moderatora, ale szczególnie w przypadku więcej niż 4 grup zalecamy pomocnika, aby przyspieszyć rozgrywkę.

Przykład:

6 graczy utworzy 3 grupy po 2 graczy

9 graczy utworzy 3 grupy po 3 graczy

16 graczy utworzy 4 grupy po 4 graczy



MATERIAŁY

- Arkusze sześciokątne (15), można je znaleźć w załącznikach i na stronie internetowej, jeśli potrzebujesz kształtu do wycięcia
- Nożyczki
- Kolorowe markery
- Karteczki samoprzylepne
- Duży arkusz papieru lub tablica do śledzenia punktów (Tabela 1)
- Sylwetki ludzkich osad do przyklejenia na heksach
- Taśma klejąca do przymocowania przedmiotów do ściany
- Wydrukowane wszystkie załączniki
- Koperty na listy lub inne nieprzezroczyste pojemniki, po jednej na grupę
- Żetony (12 na grupę)
- (opcjonalnie) Telefon komórkowy z minutnikiem i budzikiem może być przydatny do śledzenia czasu i wydawania dźwięków po jego upływie.



	5 LAT	10 LAT	15 LAT	20 LAT	25 LAT	30 LAT
ROŚLINY						
GRZYBY						
GADY						
SSAKI						
OWADY						
PTAKI						
OGÓŁEM						

Tabela 1

Suma może nie być sumą powyższych wartości, ponieważ obejmuje tajne głosowanie.

WPROWADZENIE

Przed wyjaśnieniem zasad gry uczestnicy muszą wiedzieć, co będą robić.

Przeczytaj na głos:

„Za chwilę zagramy w grę fabularną. W tej grze każdy z nas wcieli się w rolę postaci i będzie zachowywał się tak, jak ta postać. Celem gry, oprócz dobrej zabawy, jest wykorzystanie tego doświadczenia do refleksji nad dynamiką środowiska, w którym jesteśmy zanurzeni jako ludzie. Co zapewnia nam tlen w powietrzu? Co daje nam czystą wodę? Co umożliwia nam jedzenie? Zachowajmy ciekawość przez całe doświadczenie i zastanówmy się, jak te rzeczy mają się do naszego codziennego życia!”



GRA

Podziel uczestników na grupy. Każda grupa składa się z 3 do 5 osób, może być ich od 3 do 6. Aby podzielić uczestników, należy dać każdemu z nich kartę gatunku z załącznika 6: **Karty gatunków**, pamiętając o wybraniu odpowiedniej liczby kart dla każdej grupy, aby uczestnicy podzielili się na grupy o podobnej wielkości.

Daj każdej grupie żetony **kapitału naturalnego** i zachęć członków grupy do ukrycia ich przed wzrokiem ciekawskich.

Daj każdej grupie pojemnik i oznacz go **symbolem grupy**, nazwą lub narysuj coś (możesz pozwolić graczom to zrobić). Sugerujemy użycie kubka do kawy i oznaczenie wewnętrznego dna, aby łatwiej było policzyć żetony dla moderatora.

W zależności od liczby uczestników podziel ich na 3 do 6 grup i odpowiednio dobierz karty. Użyj tej tabeli (Tabela 2) jako odniesienia. Możesz zamieniać grupy bez wpływu na grę, jest to tylko odniesienie dla spójności narracji (trudno wyobrazić sobie las bez roślin składający się tylko z owadów, gadów i ssaków, prawda?).

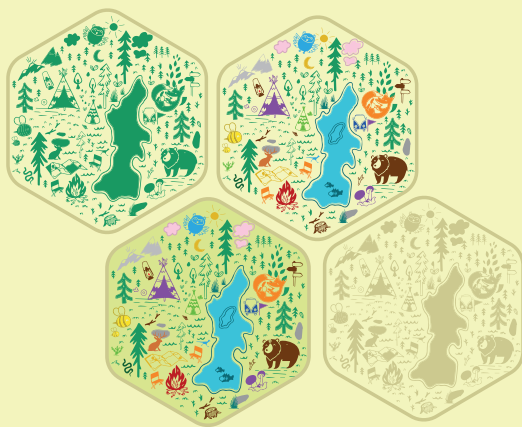
GRUPY	ROŚLINY	SSAKI	OWADY	PTAKI	GRZYBY	GADY
3	X	X	X			
4	X	X	X	X		
5	X	X	X	X	X	
6	X	X	X	X	X	X

Tabela 2

Podziel 7 heksów między grupy. To są leśne HP i musi ich być 7, niezależnie od liczby grup. Każda grupa ma 5 minut na narysowanie mapy na swoich heksach.

Przeczytaj następujący tekst:

„To jest wasz las. Został stworzony przez nas wszystkich na przestrzeni czasu, a teraz wspólnie narysujemy go na tych heksach. Możemy dodać góry, zwierzęta, jeziora, roślinność, rzeki, wzgórza. Spróbujmy narysować to jak mapę, z lotu ptaka, z góry, wyobrażając sobie miejsce, które nie zostało dotknięte przez człowieka. Masz 5 minut”.



Wszystkie heksy są przymocowane do ściany blisko siebie.

Grupy mają 5 minut na zapoznanie się ze swoimi kartami gatunków i arkuszami grup.

Moderator bierze mały domek/osadę ludzką lub obrazek i przyczepia go do dodanego heksu.





Moderator odczytuje ten tekst:

„Dziękuję za przybycie do Rady Leśnej.

[Wskazując po kolei na obecne grupy].

Dziękuję wam, Rośliny, bez których nie mielibyśmy tlenu, a ziemię by się zapadły. Dziękuję owadom, bez których kwiaty z trudem by się spotykały i tworzyły owoce.

Dziękuję wam, grzyby, za to, że żywicie się tym, co umiera i pozwalacie temu powrócić do życia.

Dziękujemy ssakom za regulowanie życia innych stworzeń i rozsiewanie nasion. Dziękujemy ptakom za rozsiewanie nasion i regulowanie życia owadów. Dziękujemy wam, gady i płazy, te, które pełzają i obracają ziemię, regulując obecność owadów i strzegąc kątów wody.

Zebrałiśmy się, ponieważ stanęliśmy w obliczu nowego zagrożenia. Ludzie przejęli kontrolę nad częścią lasu, budując domy, kopiąc góry. Nie mają drzew, które dawałyby im cień; poruszają się ze skrzyniami z rozżarzonego metalu, przynosząc ze sobą ogromne ciepło.

Musimy zapobiec ich ekspansji i naszemu zniszczeniu!

Nasi sprzymierzeni Czarodzieje, robią wielką magię między ludźmi: edukują ich! Ludzie muszą stać się bardziej świadomi znaczenia lasu. Praca będzie jednak długa; musi obejmować nowe pokolenia. W ciągu 30 lat powinniśmy być w stanie sprawić, by zrozumieli, że jeśli my umrzemy, oni też umrą.

W międzyczasie musimy zapobiec ich ekspansji i nieodwracalnemu zniszczeniu. Człowiek jest napędzany głodem i chciwością, ale jeśli uda nam się go zaspokoić, możemy zapobiec jego zniszczeniu. I naszej. Będziemy musieli wykorzystać nasze rezerwy, naszą moc, nasz Naturalny Kapitał [wskaz na żetony]. Jak wiesz, ten kapitał to suma usług, które jako grupa możesz zaoferować. Jeśli pamięć cię zawodzi, pamiętaj o kartach, które masz przed sobą”.





Do przeczytania poza postacią:

„Więc, jak działa gra?

Składa się z 6 tur, z których każda odpowiada 5 latom. W każdej turze grupy tworzące las będą konsultować się wewnątrznie, aby zdecydować, ile swojego naturalnego kapitału, zgromadzonych przez lata rezerw życiowych opartych na działaniach w lesie, przekazać ludziom.

Ogólnie rzecz biorąc, las musi starać się dać wystarczająco dużo, aby ludzie nie musieli się rozwijać. Jeśli ludzie będą się rozszerzać, wydarzą się złe rzeczy i las może stracić hekсы lub grupy mogą stracić kapitał naturalny. Należy jednak uważać, aby nie dawać zbyt dużo, aby nie marnować kapitału.

W praktyce każda tura będzie miała minimalną wartość do osiągnięcia we współpracy między wszystkimi grupami, które mogą zdecydować, czy i ile przekazać do sumy, która zostanie następnie dostarczona. Wszystko, co zostanie przekazane, nie wraca, nawet w przypadku, gdy minimalna wartość wymagana przez ludzi nie zostanie osiągnięta.

Jeśli ludzie zajmą wszystkie hekсы, gra kończy się, a las umiera, wszyscy przegrywają.

Jeśli którakolwiek grupa osiągnie o punktów kapitału, las umiera, wszyscy przegrywają. Grupy mogą wymieniać się żetonami w razie potrzeby, co oznacza: możesz przekazać darowiznę grupie, która wykorzystała wszystkie swoje żetony, nie może ona odmówić darowizny, możesz przekazać darowiznę tyle razy, ile chcesz.

Jeśli las przetrwa, żetony reprezentują punkty zwycięstwa grupy na koniec gry, czyli zdolność do wpływania na resztę lasu”.

Facylitator ujawnia tabelę i sporządzoną podczas fazy przygotowawczej. Następnie czyta grupie fazy gry, określając, co się stanie, jeśli darowizna nie zaspokoi potrzeb ludzi.

RUNDA

Poniższe fazy reprezentują rundę. Cała gra składa się z 6 rund.

FAZA 1

Rzecznik pancerników informuje: w tej turze do zaspokojenia potrzeb ludzi potrzebne będzie X kapitału naturalnego (patrz tabela 3).

Wartość ta jest zapisana obok nazwy kolumny na tablicy lub papierze tabeli 1

GRUPY	RUNDA 1	RUNDA 2	RUNDA 3	RUNDA 4	RUNDA 5	RUNDA 6
3	1	2	3	5	7	9
4	3	3	5	7	8	10
5	4	5	7	9	9	11
6	5	7	8	9	11	14

Tabela 3

Grupy mają 3 minuty na wewnętrzną dyskusję i ustalenie, ile kapitału naturalnego udostępnić ludziom w tej turze. Konsultują się wewnętrznie w grupie i potajemnie umieszczają żetony, które chcą przekazać lasowi w kopercie.

Po upływie 3 minut moderator wzywa do ciszy i udaje się do każdej grupy, aby zebrać kopertę. Następnie moderator zapisuje sumę dla każdej grupy na tablicy i zwraca koperty grupom.

FAZA 2

Moje przebiegać na dwa sposoby.



FAZA 2.1

Grupy zaspokoili potrzeby ludzi. Nie ma ekspansji przestrzennej ludzi, wszystko jest w porzadku, kontynuuj. Przejdź do fazy 4.

FAZA 2.2

Grupa nie zaspokoila potrzeb człowieka.

Przedstawiciel każdej grupy wygłasza przemówienie na temat tego, ile ich grupa przekaże, zachęcając innych do przekazania lub przedstawiając swoje problemy w celu przekazania ilości żetonów równej brakującym żetonom do osiągnięcia sumy. **Każdy** przedstawiciel powinien przedstawić się, podając nazwę swojego gatunku (na karcie gatunku), będzie miał na to 30 sekund.

Po tym następuje krótki dialog wewnętrzny w grupie trwający 2 minuty. Następnie żetony zostaną potajemnie przekazane moderatorowi, który zapisze je na tablicy.

Liczba żetonów z każdej grupy w tej fazie jest **TAJNA**; nikt nie będzie wiedział, kto ile żetonów wniósł.

Jeśli są wystarczające, przejdź do fazy 2.1.

Jeśli nie są wystarczające, przejdź do fazy 3.

FAZA 3

Ludzie nie mieli wystarczających zasobów, więc zabiorą je siłą. W kolejności:

- Dodaj naklejki domów do jednego heksu. Kolejny fragment lasu został utracony.
- Dzieje się coś złego. Wybierz losowo jedną kartę wydarzenia z Załącznika 1: Wydarzenia i przeczytaj ją. Dyskusja nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty.

FAZA 4

Facylitator opowiada, w jaki sposób las zdołał zapewnić wystarczającą ilość pożywienia dla osady.

Prowadzący czyta jedną kartę z załącznika 2: **Spokojny Wzrost**

Runda zakończona.

FAZA 4 - FAZA NIESPODZIANEK BIS

Pod koniec 4 tury każda grupa musi wybrać 1 uczestnika do rozmowy w radzie ambasadorów. Ambasadorzy z każdej grupy muszą rozmawiać ze sobą na środku pokoju, aby spróbować osiągnąć wspólny punkt, podczas gdy inni mogą słuchać i komentować spotkanie, jak agora.

Mają na to 3 minuty, po czym spotkanie dobiega końca i runda jest zakończona.



ZAKOŃCZENIE

SCENARIUSZ 1: LAS PRZETRWA

Las przetrwał i może się rozrastać. Zajmijmy kolejne 6 heksów, a wszyscy narysują więcej lasu, bardziej świadomi tego, ile ich grupa może dać lasowi. Grupy z największą liczbą żetonów kapitału naturalnego, które będą miały większą moc modyfikowania siedlisk, jako pierwsze przystąpią do rysowania i kształtowania lasu. Lasy powstałe w wyniku współpracy wszystkich grup będą piękniejsze niż te początkowe.

Zwycięska grupa otrzyma również dodatkowy heks, aby narysować potężny zamek, związany z ich grupą, pokazujący ich znaczenie. W przypadku remisu na szczycie, grupy będą losować razem.



SCENARIUSZ 2: ŻETONY SKOŃCZĄ SIĘ PRZED SZÓSTĄ TURĄ

Najpierw grupa (grupy) bez żetonów ogłasza moderatorowi swoją sytuację, moderator wyjaśnia, że jeśli nikt nie przekaze darowizny na rzecz grupy (grup), gra się kończy. Jeśli nikt nie przekaze darowizny, grupa (grupy) bez żetonów wygłasza ostatnią mowę o swojej wartości w lesie przed śmiercią, o tym, co robi, i prosi o zapamiętanie.

N.B. Pamiętaj, że grupy nie mogą odmówić darowizny, jeśli grupa daje żeton innej grupie, odbiorca MUSI zaakceptować żeton.

Heksy będą losowane tak samo jak w scenariuszu 1, ale z jednym heksem mniej. Grupa bez żetonów nie bierze udziału w losowaniu.

Pozostałe grupy muszą wyobrazić sobie, jak wyglądałby las bez obecności tej grupy, ze wszystkimi związanymi z tym konsekwencjami środowiskowymi.

Jeden heks mniej za każdą nie rozegraną turę.

SCENARIUSZ 3: WSZYSTKIE HEKSY LASU SĄ ZAJĘTE PRZEZ LUDZI

Las umiera, żadne dodatkowe heksy nie są losowane. **Każda grupa** wygłasza ostatnią mowę o swojej wartości w lesie przed śmiercią, o tym, co robi, i prosi o zapamiętanie przez czarodzieja pancernika.



DEBRIEFING

Moderator debriefingu powinien być świadomy i uważny na szczegóły.

Bardzo ważne jest, aby uchwycić odczucia i komentarze grupy. Zwłaszcza, że podczas przygotowywania tego podsumowania nie wiemy, jak potoczy się gra i nie możemy wiedzieć, czy las wygra, czy zniknie.

Najpotężniejszy debriefing jest wtedy, gdy moderator uchwyci kilka ważnych informacji od uczestników i jest w stanie przekształcić je w formie podsumowania na koniec całego debriefingu. Nie jest to obowiązkowe.

PROCES

Zacznij od przypomnienia sobie procesu i wyrażenia jeszcze raz, na osi czasu, tego, co wydarzyło się podczas gry. Proces ten zajmie trochę czasu, zwłaszcza że każda runda ma kilka etapów i mogł pojawić się konflikty. Oznacza to również, że moderator powinien obserwować procesy zachodzące podczas gry i ewentualnie notować ważne wydarzenia. Później podczas podsumowania może być przydatne przypomnienie niektórych z nich.

Chciałem przypomnieć sobie etapy gry z tobą, patrzę z zewnątrz, jak gra się skończyła. Proszę, pomóż mi przypomnieć sobie, co się stało? Krok po kroku?

Należy pamiętać, że w grze uczestniczyły różne grupy i ważne jest, aby dać każdemu uczestnikowi wystarczająco dużo miejsca na rozmowę. Zwłaszcza jeśli uczestnicy zaczęli omawiać konflikty i zachowania innych grup.

Teraz skupiamy się na działaniach, zachowaniach i powodach. Nie chcemy jeszcze rozmawiać o uczuciach. Podczas procesu zapamiętywania przydatne mogą być pytania pomocnicze, zwłaszcza jeśli moderator jest w stanie połączyć je z konkretnymi momentami/wydarzeniami, które miały miejsce w grze.



- Jakie były twoje zachowania w tym momencie?
- Jak kształtowały się twoje relacje z innymi gatunkami?
- Co z powodami twoich działań?

EMOCJE



Nadszedł czas, aby przejść do uczuć. Zacznij od zapytania uczestników o ich uczucia w najistotniejszych momentach gry. Każda grupa powinna mieć wystarczająco dużo miejsca na odpowiedzi, ponieważ uczucia roślin i grzybów lub zwierząt mogą być zupełnie inne! Była to gra strategiczna, ale w międzyczasie miałeś również szansę doświadczyć, co to znaczy być rośliną lub owadem w niebezpieczeństwie i próbować przetrwać.

- Jakie były twoje uczucia do tych różnych gatunków? (tutaj dokładnie możesz odnieść się do pewnych wydarzeń podczas gry)
- Co czułeś lub myślałeś o ludziach, którzy najeżdżają twój las i próbują wykorzystać go do własnych celów?

Jeśli zauważysz, że uczestnicy są nadal zbyt zaangażowani w swoje role, dobrym pomysłem może być zaproponowanie szybkiej aktywności rozluźniającej. W następnej części potrzebujemy ich poza doświadczeniem, będąc w stanie odnieść je do prawdziwego świata.

- Kiedy odeszliśmy z naszych ról i poczuliśmy niechęć do naszych kolegów... Biorąc pod uwagę całe to doświadczenie, w jaki sposób sprawiło ono, że zacząłeś myśleć i rozumieć kwestie środowiskowe?

DZIAŁANIE

- Co to znaczy dla ludzi, że las umiera?
- Co dało ci do myślenia to doświadczenie? Jak działa środowisko i ekosystem?
- Co możesz zrobić osobiście, aby pomóc środowisku?
- Czy uważasz, że w ramach relacji między człowiekiem a środowiskiem ludzie również myślą w taki sam sposób, jak ty myślałeś jako inny gatunek?

„Kapitał naturalny nie jest łatwy do odbudowania, marnując go możemy stracić go na zawsze”.



ZAŁĄCZNIK 1: WYDARZENIA

Po ogłoszeniu każdego wydarzenia zapytaj grupę, dlaczego ich zdaniem brak usług ekosystemu doprowadził do tego wyniku. Przykłady po pytaniach mają na celu wsparcie facylitatora.

Zachęcamy moderatora do zapoznania się z kartami wydarzeń przed rozpoczęciem gry i odrzucenia tych, które mogą być nieodpowiednie dla grupy.

ZAŁĄCZNIK 2: SPOKOJNY WZROST

Dla każdego wydarzenia zadaj każdej grupie punkt 1. W tej formule:
W jaki sposób przyczyniły się do tego rośliny?

Jak przyczyniły się do tego owady?

W jaki sposób ...

Skieruj pytanie z punktu 2 do wszystkich

Przykłady są po to, aby pomóc prowadzącemu w omówieniu niektórych kwestii.

Całe pytanie nie powinno zająć więcej niż 2 minuty.

ZAŁĄCZNIK 3: ARKUSZE GRUPOWE

Each group will have sheets that explain not only what mammals, insects, etc., are but also the important role they play in the ecosystem and how they are connected to all the others.

Each group will receive these sheets at the beginning of the game.



ZAŁĄCZNIK 4: TABELA PODSUMOWUJĄCA DLA UCZESTNIKÓW

Każda grupa powinna otrzymać kopię tabeli podsumowującej.

ZAŁĄCZNIK 5: TABELA PODSUMOWUJĄCA DLA MODERATORA

WPROWADZENIE

- Upewnij się, że masz wszystkie materiały z rozdziału Materiały.
- Przeczytaj i postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi w rozdziale Wprowadzenie i przygotowanie.

JEDNA RUNDA

- Faza 1: Zadeklarowanie wymaganej ilości Kapitału Naturalnego na daną rundę, przy użyciu Tabeli 3.
- 3 minuty wewnętrznej dyskusji grupowej
- Przejdź od grupy do grupy, aby zebrać koperty z żetonami Kapitału Naturalnego.
- Zapisz na tablicy, ile każda grupa przekazała kapitału naturalnego.



JĘŚLI DAROWIZNY SĄ WYSTARCZAJĄCE DLA LUDZI

Przeczytaj jedną z kart z Załącznika 2: Pokojowy wzrost i zadaj pytania uczestnikom (2-3 minuty).

JĘŚLI DAROWIZNY NIE SĄ WYSTARCZAJĄCE DLA LUDZI

- Każda grupa wysyła swojego przedstawiciela, który wygłasza przemówienie na temat sposobu przeprowadzenia następnego głosowania.
- Wszyscy przedstawiciele zabierają głos (około 30 sekund na uczestnika, bez pytań i debaty).
- Przedstawiciele muszą być różni w każdej rundzie.
- Po przemówieniach przedstawiciele wracają do swoich grup i omawiają, ile tym razem przekazać (2 minuty).
- Po upływie 2 minut moderator zbiera darowizny za pomocą nieprzezroczystej koperty: w tej drugiej rundzie są one **TAJNE**, nikt nie wie, ile przekazała każda grupa.

JĘŚLI DAROWIZNY SĄ TERAZ WYSTARCZAJĄCE



Przeczytaj jedną z kart z Załącznika 2: Spokojny rozwój i zadaj pytania uczestnikom (2-3 minuty).

JEŚLI DAROWIZNY NADAL NIE SĄ WYSTARCZAJĄCE

Losowo przeczytaj jedno z wydarzeń z Załącznika 1: Wydarzenia i zadaj pytania uczestnikom (2-3 minuty). Gra trwa łącznie 6 rund.

PAMIĘTAJ O "MECHANICE KOŃCA 4 RUNDY". (FAZA 4 BIS) FINAL

Jeśli las zdoła przetrwać do końca szóstej rundy, należy policzyć żetony każdej z grup i ogłosić zwycięzcę.

Następnie przeprowadź derolację i podsumowanie, jak opisano w rozdziałach poświęconych derolacji i podsumowaniu.



PODZIĘKOWANIA

Niniejszy projekt został sfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+ oraz włoską Agencję Narodową Agenzia Italiana per la Gioventù.

Autorzy: Fabio Mennillo i Manuel Moscariello

Wsparcie dla sekcji debriefing: Kateryna Romanenko i Michał Pietrzok

Ilustracje: Alberto de Vito Piscicelli

Projekt graficzny: Chiara Mennillo

Organizacje pozarządowe zaangażowane w rozwój i produkcję:

ASNU aps (Associazione Scienze Naturali Unite aps)

Interaktiva cro

Fundacja Animus Centrum Edukacyjno-Szkoleniowe

Podziękowania dla wszystkich uczestników którzy testowali grę.

Projekt CARE: Odgrywanie ról w ramach działań na rzecz klimatu, (Climate Action Roleplaying Experience)
ID: 2023-1-IT03-KA210-YOU-000153555.



COPYRIGHT



To dzieło (w tym ilustracje i inne dodatki) jest licencjonowane na podstawie licencji Creative Commons Attribution 4.0 International.

Pełny tekst licencji:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

CARE



Funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

