

SYMULATORIUM prof. GILBERTA RZECZKI

– potrzebne materiały

Przed rozpoczęciem gry przygotuj następujące rekwizyty:

- 1** 3 miski
- 2** 5 koszy na śmieci lub pudeł, które będą pełniły rolę koszy na śmieci
- 3** Odpady do segregacji:

Metale i tworzywa sztuczne

metalowa zakrętka pojemnika/słoika
dezodorant
puszka po napoju

Szkło

szklana butelka
szklany pojemnik/słoik

Papier

tekturka
rolka po papierze toaletowym
papier biurowy

Elektrośmieci

laptop
czajnik
telefon

Zmieszane

szczoteczka do zębów
waciki
patyczki do uszu
nawilżane chusteczki



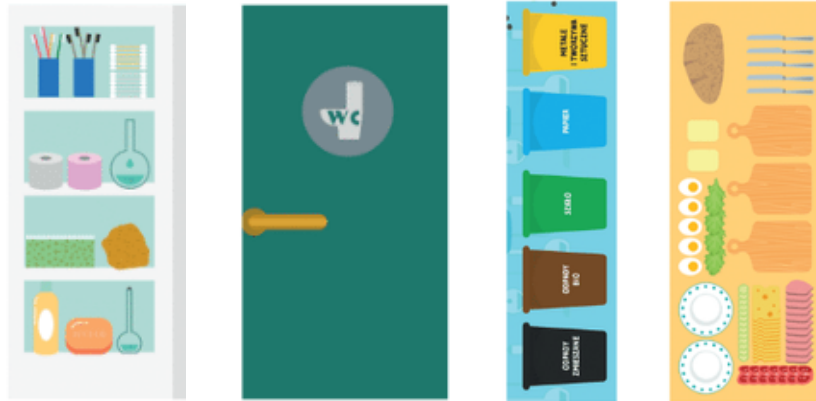
*Jeśli nie masz możliwości przygotowania tych materiałów – możesz je wydrukować z plików dołączonych do zestawu.

SYMULATORIUM prof. GILBERTA RZECZKI

– instrukcja rozłożenia

1

Wytnij obrazki dotyczące konkretnych stacji i ustaw je w odległych od siebie miejscach. Tam będziesz rozkładać poszczególne zadania.



2

Jeśli grupa jest większa niż 5 osób, podziel ją na mniejsze drużyny i każdej rozdaj inną wersję mapy. Mapa wskaże im, w jakiej kolejności będą odwiedzać poszczególne stanowiska.



3

Każdej drużynie rozdaj kartę odpowiedzi (jedną na zespół) – na niej będą spisywać odpowiedzi z poszczególnych zadań (pod spodem są ikonki oznaczające konkretne stanowiska – ważne, by wpisywać numery odpowiednio).



Rozpoczęcie:

1

Fabula gry (można ją przeczytać, wcześniej nagrać i puścić graczom) lub przekazać w inny kreatywny sposób.
Jest to wiadomość od profesora Gilberta Rzeczk.

Witam Was serdecznie w moim Symulatorium Wodnym, nazywam się Gilbert Rzeczk!

Pewnie zastanawiacie się co tu w ogóle robicie?

Ruszaliście na lekcję wf-u, a drzwi zamiast na salę, zaprowadziły Was do mojego Symulatorium!

Hihi, mój mały podstęp zadziałał!

Przez lata pracowałem nad tym, by przenieść Was na chwilę do mojego Symulatorium z przyszłości!

Tak, przyszłości, bo jest rok 2055!

Chciałbym Wam pokazać, jak wygląda dzisiejszy świat, przez to że ludzie nie dbali o planetę i nie oszczędzali wody! Widzicie te zdjęcia na ścianach? To nie żaden fejk, to wszystko jest realne!

Ale... uspokoję Was! Możecie jeszcze coś z tym zrobić. Można powiedzieć, że przyszłość jest
W WASZYCH RĘKACH!!

Przejdźcie przez moje Symulatorium, rozwiążcie zagadki związane z wodą i planetą.

Dzięki nim zdobędziecie kod do sejf - w nim znajduje się przedmiot, który pozwoli Wam wrócić do roku 2022! Ale pamiętajcie, by to wszystko nie poszło na marne!

Cała wiedza jaką dzisiaj posiadacie MUSI BYĆ przekazana dalej i wykorzystywana, inaczej smutne obrazki ze ścian rzeczywiście się spełnią. :(

Zagadki będziecie rozwiązywać w grupach, ale ostateczny kod do sejf ustalcie i wpiszcie wspólnie na kartę odpowiedzi, która się na nim znajduje! Następnie wpiszecie go na szyfratorze i bam!

Dotknijcie przedmiotu, który jest w środku - muszą to zrobić wszyscy!

Jak widzicie - aby cała akcja przyniosła skutek potrzebna jest Wasza współpraca
- bez niej nic się nie uda!

Pssst! Bardzo ważne - podczas tej Misji należy zachować dyskrecję i nie wykrzykiwać odpowiedzi głośno, wiecie, ściany mają uszy...

Do dzieła!!!

2

Na ścianach rozwieś obrazki przedstawiające kataklizmy, nadadzą one nieco więcej klimatu.



ŁAZIENKA

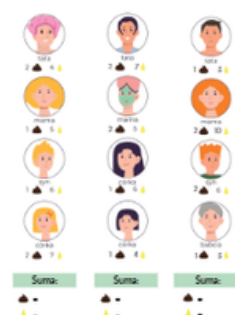
Stanowisko z tym zadaniem oznaczamy tak →



Przeczytajcie
wspólnie list
wyjaśniający.



Rozwiesź te obrazki na ścianie
lub rozłóż na stole.



To jest
karta
do podliczenia.

Zadaniem graczy jest policzenie, ile razy w danym dniu każda z rodzin
robi siku, a ile kupę (w sumie). Następnie, zwracamy uwagę,
że każda rodzinka ma inny typ spłuczki i w inny sposób jej używa.

Rodzinka 1: tata, mama, syn, córka

- nowa spłuczka poprawnie używana - siku 3 l, kupa 6 l

6 x kupa

22 siku

Rodzinka 2: tata, mama, córka, córka

- stara spłuczka - wszystko 9 l

6 x kupa

22 x siku

Rodzinka 3: tata, mama, syn, babcia

- nowa spłuczka niepoprawnie używana - tylko duży przycisk - siku 3 l, kupa 6 l

6 x kupa

22 siku

Rodzinka 1: $6 \times 6l. = 36 + 22 \times 3l. = 66$ = rodzinka zużywa 102 l. dziennie

Rodzinka 2: $6 \times 9l. = 54 + 22 \times 9l. = 198$ = rodzinka zużywa 252 l. dziennie

Rodzinka 3: $6 \times 6l. = 36 + 22 \times 6l. = 132$ = rodzinka zużywa 168 l. dziennie

Odejmując najniższą liczbę od najwyższej otrzymujemy wynik 150 l.

Aby otrzymać końcową cyfrę do kodu, należy dodać do siebie $1+5+0=6$.

ŚLAD WODNY – KANAPKI

Stanowisko z tym zadaniem oznaczamy tak →



Przeczytajcie wspólnie list wyjaśniający i planszę o śladzie wodnym.



Wytnij obrazki przedstawiające składniki kanapek i ich ślad wodny i umieść na spodzie misek. Wycięte obrazki ze składnikami kanapek włóż do misek.



Te karty rozłóż na stole.

Zadanie polega na złożeniu trzech kanapek, które mamy przedstawione na obrazkach (składamy je z papierowych elementów, które są włożone do odpowiednich misek). Po złożeniu kanapki, zaglądamy pod miskę, w której znajdował się dany składnik kanapki i sprawdzamy, jaki był jego ślad wodny (obrazek z taką informacją powinien zostać naklejony wcześniej na spód miski). Następnie wpisujemy w kratkę obok składnika odpowiednią liczbę, np. przy plasterze pomidora będzie to liczba 4.

1 KANAPKA:

kromka chleba 56
kromka chleba 56
masło 56
pomidor 4
ogórek x3 4
ser żółty 80

2 KANAPKA:

pół bułki 65
pół bułki 65
masło 56
liść sałaty 5
ser żółty 80
szynka 119
ogórek x3 2

3 KANAPKA:

kromka chleba 56
kromka chleba 56
masło 56
pomidor 4
jajko 196
ser żółty 80

Następnie, dodajemy do siebie cyfry, które znajdują się w czerwonych kwadratach (suma ze wszystkich kanapek) i otrzymujemy równanie:

$$4+4+6+1+5+0= 20$$

Kolejna część kodu to 20.

SORTOWANIE ŚMIECI

Stanowisko z tym zadaniem oznaczamy tak →



Przeczytajcie
wspólnie list
wyjaśniający.

W realizacji tego zadania
pomocne będzie 5 śmietników
lub pudeł do segregacji:
papier, zmieszane, szkło,
tworzywa, elektrośmieci.

Będziemy potrzebować też
realnych śmieci, tak by ostatecznie
wyglądało to tak:
papier (3), zmieszane (4),
szkło (2), tworzywa (3),
elektrośmieci (3).

Poniżej przykłady.

Zadanie polega na wrzuceniu śmieci do odpowiednich śmietników.
Następnie podstawiamy liczbę śmieci w danym kubie do poniższego wzoru:

$$\text{Canva} + \text{Canva} - \text{Canva} + \text{Canva} - \text{Canva} =$$

(kolory kropek odpowiadają kolorom śmietników)

Otrzymujemy równanie:

$$3 + 4 - 2 + 3 - 3 = 5$$

Śmietnik **PAPIER** (3):

Tekturka

Rolka z papieru toaletowego

Papier biurowy

Śmietnik **SZKŁO** (2):

Szklana butelka

Szklany pojemniczek

Śmietnik **ELEKTROŚMIECI** (3):

Laptop

Telefon

Czajnik

Śmietnik **ZMIESZANE** (4):

Szczoteczka do zębów

Zużyte waciki

Zużyte patyczki

Chusteczki wilgotne

Śmietnik **TWORZYWA** (3):

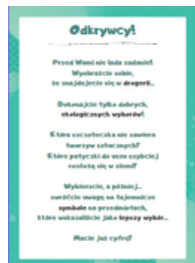
Zakrętka od pojemniczka

Dezodorant

Puszka po napoju

WYBORY W DROGERII

Stanowisko z tym zadaniem oznaczamy tak →



Przeczytajcie
wspólnie list
wyjaśniający.

W realizacji tego zadania
pomocne będą dwa pudełka,
jedno podpisane jako
EKOLOGICZNY WYBÓR,
drugie jako NIEEKOLOGICZNY.

Legendę z alfabetem
połóż na stole, a ikonki
wytnij i przyklej
na produkty.

Będziemy potrzebować też
realnych kosmetyków/
zakupów drogeryjnych.
Potrzebujemy 10 przedmiotów,
5 jako dobre wybory
i 5 jako złe wybory.

Poniżej przykłady.

Zadanie polega na wyborze, który kosmetyk/ rzecz z pary jest bardziej ekologicznym wyborem. Na 5 eko rzeczy naklejamy ikonki odpowiadające literkom O-S-I-E-M, na pozostałe - losowe ikonki - tutaj nie potrzebujemy konkretnego słowa.

Jeśli gracze dokonają odpowiedniego wyboru, powinni mieć w eko-pudełku produkty, których ikonki układają się w słowo OSIEM. Literki odczytują z dodanej kartki z legendą.

Eko wybory:

szczoteczka z bambusa - O
szary papier - S
opakowanie mydła papierowe - I
patyczki do uszu z papieru - E
gąbka naturalna - M

Nieekologiczne wybory:

plastikowa szczoteczka - A
kolorowy papier - B
żel pod prysznic - N
patyczki plastikowe - K
gąbka sztuczna - P



W ten sposób uzyskujemy kolejną cyfrę do kodu, czyli 8.

Odpowiedzi:

W widocznym miejscu w sali umieszczamy sejf/
pudełko/kosz/skrzynię, w środku której chowamy
tajemniczy przedmiot, który pozwoli przenieść się
znowu do roku 2022 oraz dyplomy dla graczy.
Na sejf przyklejamy ostatni list gratulacyjny.



Obok sejfu lub na nim umieszczamy także wspólną kartę odpowiedzi.
Wszystkie drużyny muszą ustalić, czy w trakcie gry udało im się zebrać
taki sam kod. Jeśli tak, wpisują go wspólnie na kartę.

Prawidłowy kod to:
20856

