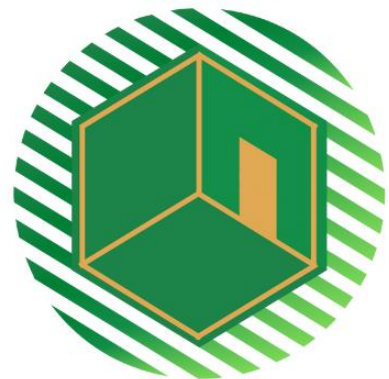


DRUGI REZULTAT  
INTELEKTUALNY

MODUŁ SZKOLENIOWY:  
ESCAPE ROOM  
SCENARIUSZ 1:  
“WINOGRONOWA UCIECZKA”

Numer Projektu: 2020-2-CY02-KA205-001870

AGRO



EDUGAMES



## PARTNERZY

**Citizens In Power (CIP)** jest niezależną, pozarządową organizacją. CIP ma na celu rozwój różnych aspektów przedsiębiorczości, edukacji i dialogu demokratycznego na

Cyprze i za granicą. Aby osiągnąć te cele, CIP nawiązał stałą współpracę z większością wiodących cypryjskich uniwersytetów, organizacji pozarządowych i badawczych, szczególnie w zakresie opracowywania innowacyjnych projektów i międzynarodowych, szkoleń oraz seminariów, jak również wdrażania pedagogicznych materiałów edukacyjnych, przede wszystkim przy wykorzystaniu platform internetowych i innych innowacji technologicznych.

Strona internetowa: [www.citizensinpower.org](http://www.citizensinpower.org)



**CITIZENS  
IN POWER**

**Challedu** jest liderem nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania. Jego zespół składa się z edukatorów, nauczycieli, ekspertów oraz projektantów gier.

Tworzy ciekawe i interesujące gry, których celem jest przekształcenie każdego działania w niepowtarzalne doświadczenie. Celem jest odblokowanie potencjału twórczego ludzi jako poszukiwaczy rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko, wynalazców i wizjonerów. Nasza misja polega na tym, aby odblokować potencjał twórczy ludzi szukających i rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko jak również wynalazców i wizjonerów. Pobudza także kreatywność, fantazję, integrację i empatię.

Strona internetowa: [www.challedu.com](http://www.challedu.com)

**challedu**  
inclusion | games | education

**The Polish Farm Advisory and Training Centre NOT-FOR-PROFIT Sp. z o.o.** jest prywatną spółką non-profit (w trakcie procesu przekształcania w NGO), której celem jest świadczenie usług doradztwa rolniczego, wzmacnianie ducha przedsiębiorczości na obszarach wiejskich oraz ogólne wspieranie rozwoju obszarów wiejskich.

Głównym celem spółki jest poprawa warunków życia mieszkańców obszarów wiejskich poprzez oferowanie im najlepszego i najbardziej profesjonalnego oraz zindywidualizowanego doradztwa w zakresie rolnictwa, a także różnorodnych szkoleń i materiałów istotnych dla podmiotów wiejskich w zakresie: ochrony środowiska, zrównoważonego rozwoju, bezpieczeństwa żywności, zielonego rozwoju, permakultury, rolnictwa socjalnego itp.

Strona internetowa: [www.farm-advisory.eu](http://www.farm-advisory.eu)



**DRAMBLYS** jest organizacją non-profit z siedzibą w Hiszpanii, która działa na rzecz promowania innowacji społecznych. W DRAMBLYS łączymy wyobraźnię i doświadczenie socjologiczne z kreatywnością społeczną i projektowaniem, aby móc

badać i wprowadzać innowacyjne rozwiązania przyczyniające się do zrównoważonego rozwoju. Nasze główne programy i obszary specjalizacji obejmują: projektowanie i ocenę programów, wizualizację danych i projektowanie oraz rozwój i zarządzanie innowacjami społecznymi. W DRAMBLYS celem jest ułatwienie twórczego dialogu i współtworzenie zrównoważonych alternatyw, a tym samym inspirowanie nowych przedsiębiorców i liderów społeczności oraz promowanie zdrowego stylu życia.

Strona internetowa: [www.dramblys.org](http://www.dramblys.org)



**PO WIĘCEJ INFORMACJI  
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ:**

<http://agroedugames.com/>





# Escape Room Scenariusz 1:

„Winogronowa ucieczka”

## Spis treści

Wprowadzenie .....	1
1) Koncepcja Escape Roomu .....	3
2) Przygotowanie materiałów: .....	4
3) Rozgrywka .....	13

## Wprowadzenie:

### Kontekst:

'Agro\_EduGames' zapewni organizacjom młodzieżowym i osobom pracującym z młodzieżą/edukatorom odpowiednie i aktualne narzędzia edukacyjne dotyczące agro-przedsiębiorczości, które uwzględnią możliwości cyfrowe i innowacyjne procesy edukacyjne. Dzięki temu będą w stanie wzmocnić przyswajanie wiedzy, działając tym samym jako główny katalizator w inspirowaniu, "angażowaniu, łączeniu i wzmacnianiu młodych ludzi" do stawiania na agro-przedsiębiorczość.

### Cele gry escape room:

Celem tego scenariusza escape roomu jest promowanie agro-przedsiębiorczości wśród młodzieży, dostarczenie informacji na temat możliwości samozatrudnienia w tym sektorze, pokazanie przydatnych narzędzi do prowadzenia przedsiębiorstwa rolniczego itp. Uczestnicy tego Escape Roomu zdobędą również konkretną wiedzę i umiejętności przydatne przy prowadzeniu przedsięwzięć rolniczych. Ta część zostanie zrealizowana poprzez treści zawarte we wskazówkach i zagadkach.

Dodatkowo, Escape Room ma na celu umożliwienie uczestnikom zapoznanie się ogólne z agro-przedsiębiorczością i winiarstwem . Obejmuje to:

- funkcjonowanie winiarni;
- narzędzia, sprzęt i metody stosowane podczas procesu produkcji wina;
- ogólne informacje związane z produkcją wina.





Nie należy zapominać, że celem Escape Roomu jest przede wszystkim dobra **zabawa**. Escape Roomy mogą być jednak wykorzystywane również na płaszczyźnie edukacyjnej. W tym przypadku, zadania i zagadki, będące częścią gry, mogą pomóc uczestnikom rozbudzić ciekawość i zainteresowanie tematem, jakim jest agro-przedsiębiorczość. W związku z tym, **niezbędne** jest omówienie z uczestnikami treści i celów dydaktycznych gry.

#### Docelowa grupa odbiorców:

WIEK: 18-35 lat

Wielkość grupy: 2-5 uczestników

Zawód lub obecne zatrudnienie: Winiarze, rolnicy i młodzi przedsiębiorcy z branży winiarskiej.





## 1) Koncepcja Escape Roomu

### Scenariusz:

Jesteście winiarzami, uprawiacie i zbieracie winogrona, a następnie przechowujecie je w magazynie w winnicy, w której pracujecie. Dzisiejsze zbiory były duże, jest późna noc i już zamierzacie opuścić magazyn, gdy zamykają się drzwi za wami. Pamiętaj, że jest tylko jeden komplet kluczy, ten, którego użyłeś do otwarcia drzwi i który został na zewnątrz. Jedyną możliwością ucieczki z magazynu jest wpisanie 4-cyfrowego kodu PIN do urządzenia elektronicznego znajdującego się obok drzwi, co spowoduje zwolnienie blokady. Aby znaleźć PIN, Ty i Twoi koledzy-winiarze musicie rozwiązać serię zagadek opartych na wskazówkach, które znajdziecie w magazynie winnicy.

Ale ostrożnie! Degustacja win może sprawić, że poczujesz zawroty głowy i nie będziesz w stanie uciec!

#### **Krótki opis historii winnicy:**

"Winnica Złotego Grona" posiada około 247 hektarów winnic będących własnością prywatną, położonych na wysokości do 1350 metrów. W tych tradycyjnych winnicach dominuje lokalna odmiana winorośli "Mavro Ambelísimo", podczas gdy inna lokalna odmiana - "Xynisteri" - występuje na mniejszych działkach.

Głównym celem winnicy jest zbadanie i reaktywowanie zaniedbanej i niedocenianej tradycyjnej odmiany cypryjskiej, Mavro Ambelísimo, jak również regeneracja i zachowanie tradycyjnych winnic obszaru Farmakas, które istnieją od wieków i są częścią dziedzictwa kulturowego Cypru.

Winnice od ponad 130 lat okalają strome zbocza gór Pitsilia. Unikalne połączenie winorośli na dużych wysokościach na glebie bogatej w minerały wraz z tradycyjnymi technikami produkcji wina dają w rezultacie wysokiej jakości produkty.

Zdaliśmy sobie sprawę z siły i wartości tej niesamowitej i unikalnej odmiany winogron i dlatego posiadamy już 5 rodzajów win z odmiany Mavro Ambelísimo.

W "Winnicy Złotego Grona", tradycja i wiedza naukowa są wykorzystywane zarówno przy uprawie, jak i w procesie produkcji wina, doświadczenie jest dzielone i przekazywane między naszych pracowników. Wiek, duża wysokość, nachylenie i skład gleby, jak również ciągłe eksperymenty w naszej winnicy skutkują wspaniałymi winami produkowanymi w Santa Irene.

### Przebieg gry:

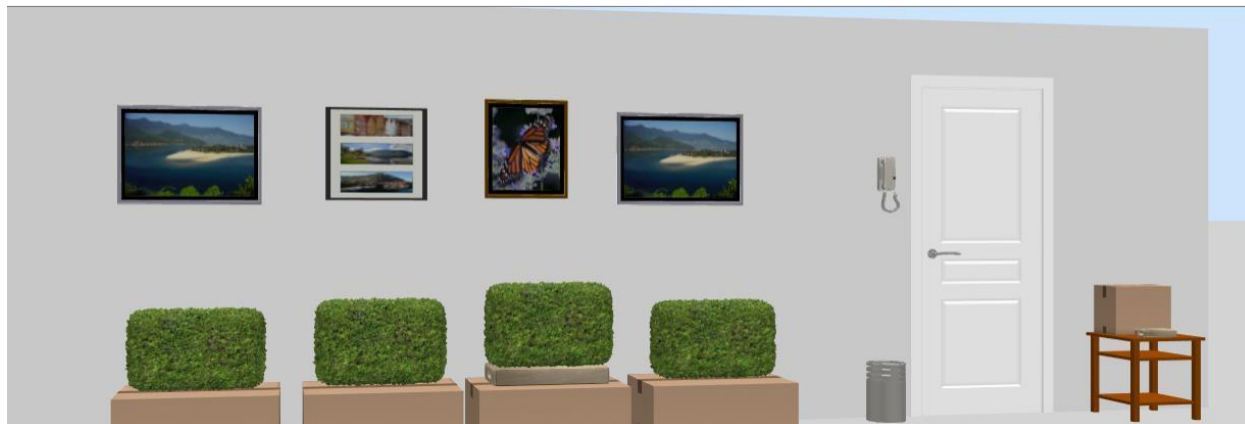
Jako grupa, wcielicie się w winiarzy, którzy utknęli w magazynie i muszą spróbować znaleźć PIN, aby uciec! Musicie się jednak spieszyć, ponieważ magazyn służy również jako lodówka o wysokiej wilgotności i utrzymuje winogrona w temperaturze 4°C. Funkcja ta zaczyna działać za 45 minut. Jeśli tam zostaniesz, prawdopodobnie odbije się to na Twoim zdrowiu i narazi Twój system odpornościowy na przeziębienie i gripę. Pospiesz się! Znajdź klucze i uciekaj, zanim lodówka sprawi, że zachorujesz.





## 2) Przygotowanie materiałów:

### Plan pokoju



(Należy pamiętać, że jest to jedynie ilustracja, która w sposób jak najbardziej zbliżony do opisu ukazuje przykładowy wygląd pokoju)

### Projekt:

Historia rozgrywa się w naszych czasach, w magazynie "Winiarni Złote Grono", w pomieszczeniu magazynowym.

- W pomieszczeniu muszą znajdować się 4 duże skrzynie ze sztucznymi winogronami, aby stworzyć wrażenie, że jest to winiarnia.

- Na ścianach (nad 4 dużymi skrzynkami) muszą znajdować się 4 obrazki związane z winiarnią (wskazówka2.2; wskazówka2.3; wskazówka2.4; wskazówka2.5).

o Upewnij się, że obrazki te są ułożone w przypadkowej kolejności.

- Obok drzwi, po lewej stronie, znajduje się zablokowany telefon przymocowany do ściany (blokowany 6-cio cyfrowym kodem PIN). Będzie on działał jako urządzenie elektroniczne, które na koniec gry zwolni blokadę drzwi i pozwoli uczestnikom na ucieczkę.

- Tuż pod zablokowanym telefonem (na podłodze) znajduje się kosz na śmieci wypełniony odpadkami.

o Wrzuć tam wskazówkę2.2.

- Po drugiej stronie drzwi (po prawej stronie) znajduje się mały stolik.

o Na stole musi leżeć zamknięte pudełko z kluczem, w pudełku musi być kartka, która wskazuje funkcje lodówki/magazynu (wskazówka 2.1).

o Tuż obok zamkniętego pudełka znajdują się 4 klucze. Upewnij się, że klucze są dobrze przyklejone do powierzchni stołu.

- W jednym z 4 dużych pudełek, pod winogronami, znajduje się mniejsze pudełko zamknięte na 4-cyfrowy zamek.

o Wewnątrz pudełka musi znajdować się tekst z brakującymi wyrazami (wskazówka 2.1).







Pomysł polega na tym, aby uczestnicy weszli do magazynu, w którym przechowywane są winogrona po zbiorach. Winiarnia jest bardzo znana, więc zadbaj o porządek w tym miejscu, ale nie krępuj się też dodać wszystkiego, co będzie pasować do takiego miejsca, np. kieliszki do wina (plastikowe), butelki wina, otwieracze do wina, śrubokręty (jeśli dodasz takie narzędzia, upewnij się, że najpierw zagwarantujesz bezpieczeństwo uczestnikom).

#### Montaż:

Na początku i na końcu gry potrzebny jest czas na przygotowanie (ok. 30 minut) i czas na ponowną organizację pokoju po rozgrywce (ok. 30 minut), aby ustawić poprawnie wszystkie rekwizyty.

Organizacja pomieszczenia i plan rozmieszczenia wskazówek mogą pomóc mistrzowi gry w wykonaniu tych czynności.



Aby uniknąć niepożądanych skutków, zaleca się, aby na koniec każdej sesji zawsze przeliczyć materiały użyte do urządzenia Escape Roomu i sprawdzić ich stan, czy mogą być ponownie wykorzystane, czy też muszą zostać wymienione. Jest możliwe, że gracze mogli pisać po materiałach lub że trzymali wskazówki w kieszeniach, więc upewnij się, że wszystko jest na miejscu i nadaje się do użytku.

#### Jak urządzić pokój / zadania w kolejności:

##### Pierwsze zadanie:

Po prawej stronie drzwi znajduje się zamknięta skrzynka z zamkiem na klucz. Pierwszą rzeczą, którą uczestnicy będą musieli zrobić, jest próba odnalezienia klucza, który otworzy tę skrzynkę.

Na skrzynce musi być umieszczona odręczna notatka z napisem:

Notatka 1.1 ↓

**Kluczem do dobrego  
wina jest zapewnienie  
winnicy dobrego  
naśonecznienia.**

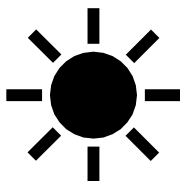
Obok pudełka znajdują się 4 prawie identyczne klucze fizyczne. Jednak tylko jeden z tych kluczy otwiera skrzynkę. Cztery klucze muszą być dobrze przyklejone na powierzchni stołu, a tuż pod nimi powinna znajdować się druga notatka (Notatka 1.2).

Upewnij się, że każdy klucz jest dobrze przyklejony i bezpośrednio nad każdym symbolem, w taki sposób, aby było jasne, że pierwszy klucz jest związany z symbolem gór, drugi klucz jest związany z symbolem słońca, i tak dalej.





Notatka 1.2 ↓



**UWAGA:**

Jeśli podniesiesz zły klucz tracisz 10 minut z ogólnego czasu.  
3 błędne klucze spowodują stratę 30 minut.  
Upewnij się, że podnosisz właściwy klucz, który nie ma wpływu na Twój całkowity czas.

Drugie zadanie:

Po otwarciu pudełka z pierwszego zadania, uczestnicy znajdą dokument (wskazówka 2.1), który zawiera 4 różne sekcje (automatyczne odszranianie, chłodzenie, dozownik wody i uszczelki drzwi/uszczelka magnetyczna). Te cztery sekcje są wskazówkami w połączeniu z podpowiedzią 2.2, podpowiedzią 2.3, podpowiedzią 2.4 i podpowiedzią 2.5.

Wskazówka 2.1 ↓

**FUNKCJE LODÓWKI**

**LODÓWKA:** jest urządzeniem służącym do utrzymania świeżości żywności.

**1.AUTOMATYCZNE ODSZRANIANIE**

- Timer - jest jak zegar. Nieustannie działa, przez 24 godziny na dobę.
- Grzałka odszraniania - jest podobna do palników na kuchence elektrycznej
- Termostat odszraniania

**2.CHŁODZENIE**

- Sprężarka - jest to silnik lub motor układu chłodzenia
- Skraplacz - jest to szereg rurek z przymocowanymi do nich żeberkami, podobnych do chłodnicy.
- Urządzenie dozujące (rurka kapilarna) - kontroluje ciśnienie i przepływ czynnika chłodniczego w momencie jego wejścia do parownika.
- Parownik - zawsze znajduje się wewnątrz lodówki, zazwyczaj w komorze zamrażarki.
- Kontrola temperatury - wszystkie lodówki posiadają termostat, który utrzymuje odpowiednią temperaturę.
- Oświetlenie - włącznik - jest to zazwyczaj biały przycisk zamontowany wewnątrz lodówki w pobliżu drzwi.
- Urządzenie do produkcji lodu oraz zawór do napełniania wodą.

**3.DOZOWNIK WODY**

**4.USZCZELKA** - Wszystkie drzwi lodówki posiadają gumopodobne uszczelki przymocowane do drzwi.

- Są one zawsze automatycznie blokowane po zamknięciu drzwi.
- Aby odblokować drzwi należy użyć zestawu kluczy dołączonych do lodówki lub wprowadzić kod PIN dostarczony przez producenta.

Za wskazówką2.2; wskazówką2.3; wskazówką2.4; i wskazówką2.5; osoba, która ustawi ER musi narysować 4 znaki. Każdy znak reprezentuje jedną z czterech funkcji lodówki (automatyczne odszranianie, chłodzenie, dozownik wody, uszczelka magnetyczna). Cztery znaki znajdują się poniżej, obok każdego z obrazków.

Przykład: Wskazówka 2.2 musi mieć na odwrocie znak płatka śniegu, który symbolizuje funkcję automatycznego odszraniania itp.

Upewnij się, że umieściłeś obrazki na ścianie w przypadkowej kolejności.







Wskazówka 2.2↓



Wskazówka 2.3↓



Wskazówka 2.4↓





Wskazówka 2.5↓



Kiedy uczestnicy zrozumieją, że muszą zmienić kolejność obrazków, zrozumieją również znaczenie kropek, które są wyświetlane na każdym obrazku. Wskazówka 2.2 ma jedną (1) kropkę, wskazówka 2.3 ma trzy (3) kropki, wskazówka 2.4 ma pięć (5) kropek, a wskazówka 2.5 nie ma żadnej (0) kropki. Te cztery liczby przypominają wysokość, na której rosną winnice w rejonie Farmakas. Ta liczba (1350) to PIN, który odblokowuje zamknięte pudełko, które znajduje się pod skrzynkami winogron tuż pod zdjęciami (wskazówka2.2; wskazówka2.3; wskazówka2.4; wskazówka2.5).

#### Trzecie zadanie:

Po otwarciu pudełka uczestnicy znajdą w nim swoje trzecie zadanie. W pudełku znajduje się kartka (wskazówka3.1) z tekstem o pięciu czynnikach, które wpływają na jakość wina. W tekście brakuje 6 słów.





Wskazówka 3.1↓

**Pięć czynników wpływających na jakość wina**

Wiedza to polega we wszystkich aspektach życia, także jeśli chodzi o winiarstwo. Zanim podjęta zostanie produkcja jakiegokolwiek rodzaju wina, należy zrozumieć czynniki, które mogą wpłynąć na wynik pracy. Poświęcając czas na poznanie przynajmniej niektórych z nich, zwiększa się swoje szanse na sukces ..... klarowność i ogólną jakość każdej partii wina. Aby rozpocząć swoją edukację w tej kwestii, warto poznać pięć czynników, które wpływają na jakość wina.

**1. Stopień dojrzałości winogron**

Poziom dojrzałości winogron wpływa na ich ..... i poziom kwasowości. Im później w procesie uprawy winogrona są zbierane, tym słodsze jest wino, a poziom kwasowości niższy. W niektórych przypadkach trzeba sztucznie zakwaszyć wino z tych winogron, w celu zapewnienia właściwego smaku.

**2. Moczenie na zimno**

Moczenie na zimno pozwala skórkom winogron pozostać w kontakcie z moszczem i nie wywołuje fermentacji, ma miejsce przed pojawieniem się alkoholu w winie. Ponadto, moczenie na zimno sprzyja powstawaniu bogatej barwy, jak również zapewnia idealny ..... tworzonego wina, bez gorzkich tanin. Okres, w którym skórki winogron pozostają w moszczu to, czas maceracji.

**3. Temperatura fermentacji**

Kolejną rzeczą, która wpływa na kolor i smak wina, jest temperatura fermentacji. Chłodniejsze temperatury fermentacji, nie wyższe niż 50°C, są idealne dla win różowych i białych, podczas gdy wyższe temperatury, od 80°C do 100°C, są odpowiednie dla win czerwonych. Ponieważ każdy rodzaj wina wymaga innego tempa ..... metabolizowania oraz powstawania alkoholu, ważne jest, aby stosować odpowiednią temperaturę fermentacji dla konkretnej partii wina, w celu uzyskania korzystnych rezultatów.

**4. Metody leżakowania**

Obecnie istnieje o wiele więcej różnych sposobów na leżakowanie wina, innych niż tylko tradycyjne dębowe beczki. Oczywiście, są one nadal używane, ale niekiedy wybiera się beczki akacyjne lub nawet stalowe zbiorniki. Dąb i akacja nadają wina własne, unikalne cechy, dzięki zapewnieniu mu pewnej ilości ..... Zbiorniki stalowe poważnie ograniczają ten efekt i są idealne dla typowych, białych win. Można również dodać dębowe elementy do zbiorników stalowych, aby uzyskać mieszany efekt z obu metod.

**5. Korki do wina**

Rodzaj korka uszczelniającego butelkę, również wpływa na jakość wina. Naturalne ..... kompresują się do butelki, z łatwością tworząc szczelne zamknięcie, ale pozwalają na dostęp powietrza podczas procesu starzenia. Zamknięcia z dodatkiem zapobiegają przedostawaniu się powietrza do wina. Wadą użycia korków naturalnych jest ryzyko pojawienia się pleśniowego aromatu wina. Z nakrętkami, masz zwiększone ryzyko siarczynów tworząc nieprzyjemne aromaty, ponieważ ze względu na ograniczenie interakcji tlenu z winem.

Słowa te są zapisane na małych karteczkach i stanowią wskazówkę 3.2, którą Mistrz Gry musi wyrzucić do kosza przed rozpoczęciem gry.

Ta wskazówka musi być wykonana ręcznie przez Mistrza Gry.

Wskazówka 3.2↓

smak	słodkość	owoce	drożdże	tlen	korki
2	4	7	1	3	0

Za każdą kartką papieru musi być napisana liczba, która odpowiada słowu, jak pokazano powyżej. Oznacza to, że na odwrotnej stronie papieru, na którym napisane jest słowo "smak", musi być również napisana liczba "2", itd.

Te sześć liczb to 6-cyfrowy kod PIN (247130), który odblokuje smartfon znajdujący się obok drzwi ("zamek elektroniczny"), który pozwala uciec z pokoju.

W rzeczywistości numer ten składa się z dwóch liczb. Pierwsza liczba to 247, która oznacza ilość hektarów winnic, które posiada "Winnica Żółtego Grona". Druga liczba to 130 i jest to wiek tych winnic. Obie liczby muszą być wyraźnie podane uczestnikom w scenariuszu przez Mistrza Gry, zanim wejdą do pokoju.





### ZAKOŃCZENIE:

Po odnalezieniu wszystkich wskazówek i rozwiązaniu zagadek, uczestnicy powinni być w stanie wprowadzić 6-cyfrowy PIN na smartfonie po lewej stronie drzwi. Kiedy telefon zostanie odblokowany, upewnij się, że załadował następujące zdjęcie (jak poniżej), które wskazuje, że ucieczka się powiodła!

Zdjęcie końcowe↓



### Niezbędny materiał:

#### Materiał do wydrukowania:

Sprawdź folder Google Drive ze wszystkimi elementami, które muszą zostać wydrukowane. W tym folderze musisz znaleźć następujące dokumenty:

- Notatka1.1
- Notatka1.2
- Wskazówka2.1
- Wskazówka2.2
- Wskazówka2.3
- Wskazówka2.4
- Wskazówka2.5
- Wskazówka3.1

(Kolejność jest taka, w jakiej przedmioty pojawiają się podczas gry)

#### Materiały, które trzeba będzie przygotować:

- Mały stolik
- pudełko zamykane na klucz







- 3 dodatkowe klucze od zamka
- Taśma przezroczysta
- Smartfon (zablokowany, PIN: 247130)
- 4 duże pudełka (100cm X 50cm)
- Sztuczne winogrona do włożenia do 4 dużych skrzynek
- 1 mniejsze pudełko zamykane na 4-cyfrowy zamek (PIN 1350).
- Kosz na śmieci.



#### WSKAZÓWKI

- Zalecamy dostarczenie dwóch wydrukowanych wersji wszystkich materiałów do gry.
- Zalecamy wykorzystanie biurka, laptopa, smartfona, wieszaka z płaszczem czy szuflady, które już masz. Nie ma potrzeby kupowania nowych rzeczy tylko na potrzeby gry.
- Wszystkie wskazówki zostały zaprojektowane tak, aby można je było wydrukować w kolorze.
- Drukowanie w formacie A4. Niektóre wskazówki mogą wymagać przycięcia czy złożenia.
- Dokumenty można ewentualnie zalaminować, aby zapewnić ich żywotność pomiędzy sesjami gry.
- Uwaga, kiedy zorganizujesz pokój gry: upewnij się, że pamiętasz lokalizację każdej wskazówki! Dzięki temu będziesz mógł śledzić postępy uczestników podczas gry i podawać im właściwe wskazówki.
- Dla graczy zabawne może być to, że myślą się co do pewnych obiektów i myślą, że są one wskazówkami. Niemniej jednak, zaleca się usunięcie książek z zakładkami, które wystają, itp, aby nie mylić zbyt wielu graczy. Mistrz gry może również ostrzegać graczy w miarę postępu gry, czego nie powinni dotykać. Bądź świadomy, że powtarzające się przerwy w działaniu, mogą negatywnie wpłynąć na motywację graczy.
- Gracze nie powinni przynosić ciężkich przedmiotów, możliwe jest użycie lekkich mebli, wózków, puf, małych krzesełek, tkanin itp.

#### Ponowne przygotowanie gry:

- Umieść wskazówkę 2.1 z powrotem w pudełku.
- Zamknij pudełko i przyklej klucz do niego taśmą na miejsce nad symbolem słońca z zadania 1.





- Umieść wskazówki 2.2, 2.3, 2.4 i 2.5 z powrotem na ścianie.
- Włóżcie wskazówkę 3.1 do pudełka i upewnijcie się, że zablokowaliście 4-cyfrowy zamek i zresetowaliście PIN.
- Wyrzuć wskazówkę 3.2 z powrotem do kosza na śmieci.
- Zablokuj smartfon.

### 3) Rozgrywka

#### Mistrz Gry

Zadania Mistrza Gry:

- przygotowanie rekwizytów,
- powitanie graczy i wprowadzenie ich w atmosferę scenariusza przed rozpoczęciem gry;
- śledzenie przebiegu gry, aby im pomóc, udzielić wskazówek lub rad;
- po zakończeniu misji, mistrz gry ma za zadanie omówić z graczami najważniejsze wydarzenia.



#### WSKAZÓWKI

Radzimy, aby Mistrz Gry pozostawał w pewnej odległości od grupy, aby pozostawić graczom przestrzeń niezbędną do samodzielnego rozwoju i być może mniejszą pokusę do proszenia o wskazówki lub oceniania reakcji Mistrza Gry.

#### Wprowadzenie do gry:

Przed rozpoczęciem, jako Mistrz Gry musisz się przedstawić i wyjaśnić swoją rolę. Mistrz gry jest tutaj na wypadek, gdyby uczestnicy potrzebowali pomocy lub pogubili się w grze.

Wyjaśnij scenariusz, jeśli nadal mają jakieś pytania i wyjaśnij, co z licznikiem czasu:

1. Zapytaj uczestników, czy grali już w gry typu escape game, a jeśli nie, wyjaśnij im cel i mechanizmy gier typu escape.
2. Podaj następujące instrukcje:
  - Pozostańcie w wyznaczonym obszarze gry, chyba że jedna ze wskazówek zachęci was do wyjścia. W takim przypadku tylko najmłodszy gracz może wyjść.
  - Nie ma potrzeby używania siły fizycznej. Żadna wskazówka nie jest ukryta wysoko, więc nie ma potrzeby wspinania się na meble.
  - Każda wskazówka jest używana tylko raz.
  - Pamiętaj, aby wyjaśnić pozostałym graczom, co robisz i słuchać siebie nawzajem.
  - Nie wahaj się dzielić zadań.
  - I wreszcie, nie zapomnij zachować zimnej krwi i dobrze się bawić!







### WSKAZÓWKI

Instrukcje i wskazówki zawsze lepiej jest przekazywać poza miejscem gry, najlepiej w spokojnym miejscu, gdzie gracze mogą usiąść i uważnie słuchać mistrza gry.

### Wskazówki:

1. "Trzymając twarz w stronę słońca, nigdy nie zobaczysz cieni".
2. "Pozwól mi tylko zauważyć, że funkcją lodówki nie jest jedynie utrzymywanie winogron w chłodzie"
3. "Wiem, że ludzka natura wymaga czasu, aby połączyć fakty."
4. "Dobre wino jest jednym z najważniejszych czynników pomocnych w ucieczce z tego pokoju"

### Początek gry

Upewnij się, że instrukcje są jasne dla wszystkich uczestników, a kiedy potwierdzą, zaprowadź ich do pokoju i ustaw zegar. Gra powinna trwać 45 minut:



▶ 45 min

### Wynik gry



Gratulacje!

Gratulacje, duch waszego zespołu was nie zawiódł! Dzięki zebraniu wszystkich dokumentów i odnajdując wszystkie wskazówki, udało Wam się znaleźć PIN, który odblokowuje drzwi do magazynu i prowadzi Was do wolności. Bardzo dziękujemy za Waszą cenną pomoc, magazyn był bardzo bliski uruchomienia funkcji chłodzenia, która obniża temperaturę do 4°C. Możesz dożyć kolejnego dnia!



Niestety, nie udało Ci się zakończyć misji na czas... Funkcja chłodzenia przechowalni już się uruchomiła i temperatura powoli zbliża się do 4°C. Czy mi się wydaje, czy zrobiło się tu trochę chłodno? Miejmy nadzieję, że uda Ci się wyjść jutro rano, kiedy to poranna zmiana otworzy magazyn. Byłeś już bardzo blisko! Wszystko, co musiałeś zrobić, to...





Na tym etapie gry, jeśli gracze sobie tego życzą, Mistrz Gry może wrócić do zagadek, które nie zostały rozwiązane i wyjaśnić im proces, który należało wykonać.

#### Pytania podsumowujące:

1. Czy rozumiesz znaczenie kryjące się za końcowym PIN-em?
2. Jakie jest pięć czynników, które wpływają na jakość wina?
3. Czy słyszałeś o jakichś innych czynnikach?
4. Jaką nową wiedzę wyniosłeś z gry?
5. Jak wygląda sytuacja w Twoim kraju w odniesieniu do produkcji wina?

#### W razie potrzeby można również zadać następujące pytania:

1. Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
2. Jakie nowe spostrzeżenia uzyskałeś podczas tej gry?
3. Która zagadka była dla Ciebie najtrudniejsza?
4. Czy powiązanie każdej z powiązanych wskazówek miało dla Ciebie sens?
5. Ogólnie rzecz biorąc, co byś nakreślił jako główne znaczenie z tej gry edukacyjnej?
6. Czy czujesz, że dowiedziałeś się z niej czegoś więcej o przedsiębiorczości rolniczej?
7. Czy brałeś udział w podobnej grze edukacyjnej escape room czy innej? Co sądzisz o tej metodzie edukacji?
8. Czy jest to interesujące/efektywne? Proszę rozwinąć więcej na ten temat.
9. Co mógłbyś dodać, aby uczynić ją bardziej interesującą?

Uczestnicy i prowadzący grę mogą przejrzeć znalezione dokumenty i ulotki, aby przedyskutować definicje i zagłębić się w szczegóły.

