



Zielona misja

MAŁY TR prezentuje

ZIELONA MISJA

Jeśli macie w swych rękach tę grę, to znaczy, że przed Wami wspaniała podróż. Nie bójcie się wejść w nią całą swoją osobą. Niech ta podróż przyniesie Wam radość. Niech będzie wspaniałym czasem budowania relacji, odkrywania siebie samych i siebie nawzajem. Niech ta podróż będzie ze wszech miar Wasza.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 32x Karta Postaci (z kart można stworzyć 8 zestawów po 4 karty)
- 8x Karta Wyzwania
- 8x Karta Przygody
- 12x żeton *Mały TR - pomoc jest super*
- plansza
- 3x czysta Karta Wyzwania
- instrukcja
- list do Mistrza/ Mistrzynie Gry

ELEMENTY GRY:

Mistrz/Mistrzynie Gry - w pudełku nie znajdziecie tej osoby, ale najstarszy/-a z Was może spróbować znaleźć ją w sobie. To osoba prowadząca grę, np. nauczyciel/-ka, lider/-ka grupy.

Załoga - to ekipa wyruszająca na Zieloną misję. Składa się zazwyczaj z czterech postaci. Podąża za opowieścią Mistrza/ Mistrzynie Gry. Chce dotrzeć do Kręgu Radości, by móc z innymi załogami wspólnie świętować zakończenie misji.

- Karta Postaci - przedstawia wybranego reprezentanta świata: wody (rekin lub ośmiornica), powietrza (lirogon lub kruk), lądu (goryl lub golec piaskowy) i flory (dąb lub rumianek). Każda postać ma swoją supermoc, która oznaczona jest w formie piktogramu na Karcie Postaci (pełen opis postaci znajdziecie na ostatniej stronie instrukcji).
- Karta Wyzwania - to karta z wyzwaniem, które załoga napotyka w trakcie podróży. Niektóre z wyzwań mają kilka wariantów. Wśród wyzwań znajdziecie takie, które wymagają podania konkretnych rozwiązań problemu (np. *Rzeka, Płaczące dziecko*). Ale napotkacie też wyzwania, które mają pomóc Wam w ćwiczeniu koncentracji (*Mokradło*), czy służą wyciszeniu i nauce świadomego relaksu (*Fatamorgana*).
- Karta Przygody - to kartka, którą załoga otrzymuje po ogłoszeniu przez Mistrza/ Mistrzynie Gry wyzwania. Załoga może na niej przedstawić w dowolnej formie, jak poradziła sobie z danym wyzwaniem, jakie znalazła rozwiązanie. Karty Przygody na zakończenie gry utworzą ścieżkę-mapę, jaką załoga musiała przejść, by dotrzeć do celu. Będzie to zapis podróży danej załogi.

- Żeton Mały TR - pomoc jest super - to żeton, który załoga dostaje na początku gry. Jeśli załoga ma problem z poradzeniem sobie z którymś wyzwaniem, może użyć żetonu i poprosić o pomoc Mistrza/ Mistrzynię Gry. Żetonu można użyć tylko raz. Po wykorzystaniu go, żeton należy oddać Mistrzowi/ Mistrzynie Gry. (wariant: możliwość otrzymania żetonu można przypisać do wybranego wyzwania - jeśli załoga dobrze je wykona, zyska żeton)
- Plansza - to arkusz, na którym widać siedzące w Kręgu Radości wszystkie postaci gry. Środek planszy jest pusty - jeśli już wiecie, jak chcecie świętować wspólne dotarcie do Kręgu, możecie to napisać, narysować, czy wykleić. Traktując tę planszę jako punkt, do którego dążycie, możecie Karty Przygody przyczepić wokół i stworzyć mapę-historię podróży.
- Czysta Karta Wyzwania - to karta, na której można zapisać swoje pomysły na wyzwania.

CEL GRY:

Waszym zadaniem jest przejście wyzwań, które spotkacie na swojej drodze i dotarcie do celu podróży - Kręgu Radości, gdzie wszyscy mogą wspólnie świętować, bawić się i cieszyć swoją obecnością. To Wy decydujecie, jak będzie odbywało się „wspólne świętowanie”. To może być: tańczenie i śpiewanie na całe gardło, wspólne przygotowanie smakołyków i zjedzenie ich, turlanie się po trawie, łapanie promieni słońca - co tylko przyjdzie Wam do głowy - ważne, aby to był Wasz wspólny pomysł!

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Najpierw musicie ustalić, kto w Waszej grupie jest najstarszy/a. Ta osoba będzie Mistrzem/Mistrzynią Gry.

Mistrz/Mistrzynie Gry dzieli pozostałych członków grupy na czteroosobowe załogi (jeśli nie jest to możliwe, jedna z załóg może być trzyosobowa albo pięcioosobowa).

Każdy z członków załogi dostaje jedną Kartę Postaci - tą postacią będzie przez całą podróż. Najlepiej, żeby załoga składała się z reprezentantów wszystkich światów: wody, powietrza, lądu i flory.

przykład:

Załoga składa się z: goryla, rekina, kruka i dębu.

Każda załoga zajmuje miejsce z dala od pozostałych załóg. To ważne, aby mieć swoją przestrzeń, by móc w skupieniu opracowywać rozwiązania wyzwań.

PRZEBIEG GRY:

Mistrz/ Mistrzynie Gry rozpoczyna opowieść.

Np.

Wielka cisza i bezruch panowały na świecie w czasach, gdzie początek ma nasza opowieść. Choć pełno było istot żyjących obok siebie, to nie rozmawiały one ze sobą, nie jadły wspólnie posiłków, nie biegały po trawie trzymając się za ręce. I jak przydarzyło im się coś miłego, nie miały z kim dzielić swego szczęścia. A gdy doznały przykrości, nie miały komu się wyżalić i kogo poprosić o pomoc.

Pewnego dnia Sokół Wędrowny obwieścił wszystkim istotom żyjącym na świecie, że dostrzegł on swym sokolim wzrokiem hen, hen daleko stąd niezwykły krąg - miejsce, w którym można czuć się bezpiecznie i w którym każdy troszczy się o siebie samego, ale i o siebie nawzajem, dzięki czemu każdy jest zaopiekowany. Wszystkie istoty poczuły, że bardzo chciałyby zobaczyć to wyjątkowe miejsce. Uznały, że najlepiej będzie, jeśli na poszukiwanie niezwykłego kręgu nie wyruszą w pojedynkę, ale połączą się w zespoły...

Podczas opowiadania Mistrz/Mistrzynie Gry w wybranym przez siebie momencie stawia przed załogami wyzwania (Karta Wyzwania). Jeśli jest to wyzwanie, które ma kilka wariantów, Mistrz/Mistrzynie Gry może każdej załodze dać inny wariant do rozwiązywania, ale może też wszystkim załogom dać ten sam. To Mistrz/Mistrzynie Gry decyduje, która wersja jest teraz odpowiednia dla niego/niej i jego/jej grupy.

przykład:

Mistrz/ Mistrzynie Gry rzuca wyzwanie *Płaczące dziecko*.

Jeśli potrzebuje, by w grupie omówione zostały różne emocje, które mogą wywoływać płacz, Mistrz/Mistrzynie Gry daje każdej załodze inny wariant wyzwania.

Jeśli chce omówić jedną emocję i różne spojrzenia na nią - wybiera jeden wariant dla wszystkich załóg.

Załoga która przechodzi przez wyzwanie, musi wziąć pod uwagę, jaki ma zestaw postaci (zwierząt/roślin) i jakie te postaci mają supermoce. Opracowując rozwiązanie zadania, każda z postaci musi trzymać się tego, co potrafi, może/lubi robić, ale też powinna pamiętać o tym, czego nie jest w stanie albo nie lubi robić np. supermocą dębu jest wielkość, ale nie lubi on zacienionych miejsc, a zbyt duża ilość wody może spowodować jego gnicie.

Są problemy, które można, a czasami nawet trzeba rozwiązać samemu. Ale są też takie, w których warto działać wspólnie - kiedy działamy razem, jesteśmy silniejsi, dzielimy się naszymi mocami i zdolnościami, a więc zachowujemy energię do pokonywania kolejnych przeszkód! Dlatego jeśli w rozwiązaniu wyzwania weźmie udział co najmniej dwóch członków załogi, to w następnym wyzwaniu każdy z nich wciąż będzie miał siły, by działać. Natomiast jeśli w rozwiązaniu wyzwania weźmie udział tylko jeden członek/ członkini, to będzie na tyle zmęczony/a, że przy następnym wyzwaniu będzie musiał/a odpocząć i nie będzie w stanie pomóc swojej załodze.

przykład:

Karta Wyzwania: *Płaczące dziecko*

wariant: ból

zestaw postaci w załodze: goryl, lirogon, rekin, rumianek;

przykładowe rozwiązanie wyzwania:

Goryl, jako silne i opiekuńcze zwierzę może wziąć dziecko na ręce i je kołysać.

Lirogon może naśladować dźwięk karetki i udawać kojący głos lekarza.

Rumianek może ze swoich kwiatów zrobić leczniczy napar.

Tym sposobem w następnym wyzwaniu każdy z członków załogi będzie mógł pomóc.

Załoga może na Karcie Przygody przedstawić w dowolnej formie, jakie znalazła rozwiązanie.

O POSTACIACH

- Rekin

supermoc: super węch, niewielkie ilości krwi potrafi wyczuć z odległości nawet 5 kilometrów

- w miejsce utraconego zęba wyrasta mu nowy; jeśli zje jeden obfity posiłek, może potem nie jeść przez kilka tygodni
- bardzo często utrwalany jest jego wizerunek groźnego pożeracza ludzi, choć tak naprawdę nie przepada on za smakiem człowieka

- Ośmiornica

supermoc: super zwinność, potrafi swoimi mackami otworzyć muszlę małża, czy odkręcić pokrywkę słoika

- potrafi dopasować kształt swojego ciała do miejsca, w które wpełza; czuje smak poprzez dotyk; potrafi wtopić się w otoczenie tak, że trudno ją dostrzec
- kiedy pływa, szybko się męczy, dlatego woli pętać; gdy czuje zagrożenie - rozpyla czarną substancję

- Goryl

supermoc: super siła, jest w stanie podnieść ciężar o masie do 800 kg

- ma silny instynkt opiekuńczy; jest towarzyski i rodzinny, a swój dzień rozpoczyna od krótkiego spaceru
- nie lubi, gdy ktoś długo wpatruje mu się w oczy; jeśli ktoś jest dla niego niemiły - obraża się i nie chce się zadawać z takim osobnikiem

- Golec piaskowy

supermoc: super rycie, dzięki potężnym siekaczom może ryc w ziemi korytarze, w których żyje

- może wstrzymać oddech nawet na kilkanaście minut; ma bardzo wysoki próg bólu; działa w grupach, w których każdy ma swoje zadanie do wykonania
- bardzo źle widzi; ma słaby węch

- Lirogon

supermoc: super naśladowictwo, potrafi odtworzyć każdy dźwięk, jaki usłyszy

- świetnie biega; potrafi serią skoków dostać się na wysokie gałęzie drzew; tańczy
- mimo że jest ptakiem, słabo lata;

- Kruk

supermoc: super konstruktor, potrafi zrobić narzędzia z patyków, łupin i innych przedmiotów, które znajdzie w pobliżu

- posiada bardzo dobry zmysł orientacji przestrzennej; potrafi innym krukowi opowiedzieć o wydarzeniach ze swojego życia; kojarzy fakty, co pozwala mu rozwiązywać problemy
- nie lubi, gdy ktoś go oszukuje - zapamiętuje to i nie zadaje się już z takim osobnikiem; dźwięki, jakie wydaje mogą przerażać ludzi, ale dla innych zwierząt są bardzo często ważnym sygnałem mówiącym, gdzie znajduje się jedzenie

- Dąb

supermoc: super wielkość, może osiągać wysokość do 50 m, a jego pień może mieć nawet 3 metry średnicy

- pomaga przy odmrożeniach i oparzeniach; owoce dębu - żołędzie mogą być pokarmem dla wielu leśnych zwierząt; latem daje cień, a zimą chroni od wiatru
- nie lubi zaciemnionych miejsc; nie służy mu za dużo wody, ale susza też nie jest dla niego dobra

- Rumianek

supermoc: super właściwości lecznicze - pomaga przy problemach z układem pokarmowym, działa przeciwbakteryjnie i wyciszająco

- poprawia kondycję włosów, paznokci i skóry, dlatego często dodawany jest do kosmetyków; w jego towarzystwie warzywa rosną lepiej i są zdrowsze
- jest dość delikatny i łatwo go zniszczyć; duże ilości wody wywołują u niego choroby

UWAGI:

Kolejność, w jakiej załogi pokonują wyzwania układu Mistrz/Mistrzyni Gry.

Tempo gry zależy od Was. Możecie codziennie przechodzić po jednym wyzwaniu. Możecie jedno wyzwanie przechodzić raz w tygodniu. Możecie też kilka wyzwań pokonać w ciągu jednych zajęć. To Wy planujecie czas waszej podróży do celu!

Załoga w założeniu składa się z przedstawicieli każdego ze światów, ale kompletujcie załogi tak, jak akurat potrzebujecie. Jeśli chcecie stworzyć jedną załogę składającą się z samych goryli, a jedną z samych rumianków - zróbcie to! I dajcie znać, jak to zadziało 😊

Karta Przygody - uzupełnianie jej może się odbywać tuż po pokonaniu wyzwania, ale można ją też uzupełnić na sam koniec gry.

Możecie wyeksponować efekty gry (rysunki, plansze, ślad po wykonanych zadaniach) w Waszych klasach lub miejscach, gdzie się spotykacie.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, uzyskanych z dopłat ustanowionych w grach objętych monopolem państwa, zgodnie z art. 80 ust. 1 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych