

GLOBOTROPICIELE

Scenariusz gry terenowej dla
uczniów gimnazjów i szkół średnich
opracowany w ramach projektu
„Wędrowna Globoteka”

Spis treści

O scenariuszu	2
I Przebieg gry.....	3
Uczestnicy.....	3
Czas trwania.....	3
Miejsce	3
Obsługa gry.....	3
Ilu zwycięzców?	3
Rozpoczęcie gry	4
Wykonywanie zadań	4
Zaliczanie zadań	4
List powitalny.....	5
Wzory kart do gry	6
II Opis zadań	12
1. WODA.....	12
WODA – część A	12
WODA – część B	16
WODA – część C	17
Woda - część D	18
SKUTKI BRAKU DOSTĘPU DO WODY PITNEJ	19
2. Energia	20
3. UBRANIE	24
UBRANIE –część A (WPROWADZENIE)	24
UBRANIE – zadanie B.....	26
UBRANIE – zadanie B – epilog.....	28
4. SZKOŁA	29
5. TRANSPORT	34
6. JEDZENIE	38
III Punktacja.....	40
IV Bibliografia	42

0 scenariuszu

Gra Globotropieciele powstała jako element projektu „Wędrowna Globoteka”, który realizowany był w Fundacji dla Somalii od sierpnia do listopada 2013. W ramach tego projektu zespół złożony z imigrantów oraz wolontariuszy i aktywistów sektora pozarządowego odwiedził 4 szkoły w województwie mazowieckim, aby przeprowadzić Dzień Edukacji Globalnej. Gra terenowa „Globotropieciele” była elementem programu w trzech z czterech odwiedzonych szkół: w Zespole Szkół w Długosiodle, w Gimnazjum Publicznym w Długosiodle oraz w Zespole Szkół nr 2 w Żyrardowie.

Celem gry jest pobudzenie uczestników do refleksji nad globalnym kontekstem ich codziennych wyborów i nawyków. Scenariusz opisany na kolejnych stronach powstał na podstawie publikacji raportów organizacji pozarządowych, następnie zaś w toku realizacji projektu był usprawniany wspólnie przez cały zespół projektu złożony z imigrantów z krajów Afryki i Azji oraz wolontariuszy i aktywistów NGO.



Scenariusz gry Globotropieciele jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Haliny Wojstaw i Fundacji dla Somalii. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2013. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej. Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



Projekt „Wędrowna Globoteka” jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2013 r.

I Przebieg gry

Uczestnicy

W grze wziąć udział może sześć zespołów. Najlepiej, aby każdy z nich liczył równą liczbę osób: ok. 4-6. Młodzież sama dzieli się na drużyny i wybiera swoją nazwę zespołu.

Czas trwania

Pokonanie trasy gry wymaga ok. 1 h 30 minut. Ponieważ zadania zawierają elementy warsztatu, rozmowy itp., warto mieć margines czasowy, pozwalający na wydłużenie poszczególnych stacji, jeśli drużyny czują taką potrzebę.

Miejsce

Grę można zaaranżować w dowolnej przestrzeni zamkniętej lub otwartej. Ważne, aby poszczególne stacje były od siebie na tyle odseparowane, aby drużyny nie przeszkadzały sobie wzajemnie. Szczegółowe wymagania co do przestrzeni do wykonywania zadania oraz niezbędnego wyposażenia opisane są przy każdej ze stacji gry. Każdej stacji należy przypisać numer – najlepiej tak, aby kolejno następujące po sobie stacje były możliwie najbliżej siebie.

Obsługa gry

Do przeprowadzenia każdego z 6 punktów potrzebna jest co najmniej jedna osoba. Jeśli gra jest rozgrywana na punkty, obsługa każdego punktu ma odpowiedni formularz, w którym zapisuje wyniki kolejnych zespołów.

Zadanie	Liczba osób potrzebnych do obsługi punktu
WODA	1
ENERGIA	1
UBRANIE	2, ewentualnie 1
TRANSPORT	1
JEDZENIE	1
SZKOŁA	1

Iluzwycięzców?

Kwestia tego, ilu w grze powinno być zwycięzców, i czy w ogóle powinna mieć charakter konkursu była dla nas istotnym dylematem. Gry przeprowadzone w szkołach miały charakter konkursu, drużyny z największą liczbą punktów były nagradzane. Ewaluuując projekt doszliśmy do wniosku, że nie było to idealne rozwiązanie – wyniki rywalizacji przysłaniały ważniejsze elementy gry, nienagrodzone drużyny czuły się niedocenione. Sugerujemy, aby przyznawać na koniec nagrody wszystkim drużynom, po konsultacji z obsługą wszystkich punktów, doceniając to, co danej drużynie udało się najlepiej. Można też założyć, że zadania nie będą w ogóle punktowane, a jedynie będą stanowić punkt wyjścia do dyskusji na odpowiedni temat. Proponowana punktacja poszczególnych zadań podana jest osobno, na końcu dokumentu.

Rozpoczęcie gry

Na początku gry każda drużyna otrzymuje list powitalny oraz swoją kartę do gry, na której uzupełnia nazwę drużyny. Na każdej karcie oznaczony jest na szaro numer zadania, od którego powinna rozpocząć drużyna. Oprócz karty i listu można drużynom wręczyć też mapki z zaznaczonymi punktami gry, aby sami dotarli do odpowiedniej stacji. Wszystkie drużyny rozpoczynają grę jednocześnie z różnych jej punktów.

Wykonywanie zadań

Przy opisie każdego zadania znajduje się wprowadzenie. Może ono być przekazywane uczniom w wersji drukowanej lub (zalecane) opowiadane ustnie przez prowadzącego daną stację.

Zadania często składają się z kilku części, oznaczonych kolejnymi literami alfabetu. Drużyny wykonują kolejne części w kolejności przedstawionej w scenariuszu, a stację uznaje się za zaliczoną po wykonaniu ostatniej części zadania. Podział na części umożliwia też wprowadzanie modyfikacji w grze: każda z części może być osobną stacją, dzięki czemu w grze wziąć udział może więcej drużyn. Z drugiej strony, aby skrócić grę można usunąć niektóre części zadań.

Zaliczanie zadań

Gdy drużyna wykona zadanie, osoba obsługująca dany punkt potwierdza to podpisem lub pieczętą w polu odpowiadającym numerowi zadania. Wynik punktowy notuje na własnym formularzu. Jeśli drużyny nie mają map z zaznaczonymi zadaniami, osoba obsługująca punkt udziela też ustnej wskazówki, gdzie powinna udać się drużyna w celu wykonania następnego zadania.

List powitalny

Witajcie Globotropiecie!

Każdy z Was jest jednym z ponad 7 185 970 000 mieszkańców ziemi. To ogromna liczba, trudna do wyobrażenia – gdybyście chcieli spędzić z każdym ze współmieszkańców Ziemi 1 sekundę, zajęłoby Wam to aż **220** lat (i to pod warunkiem, że nie musielibyście podróżować, aby ich odwiedzić)!

Skoro więc nigdy się nie spotkamy z większością innych ludzi, to może jest nam obojętne, czy istnieją, czy też nie? Nasze codzienne życie toczy się przecież tu, w Polsce, w naszym mieście, wśród naszej rodziny i przyjaciół. Czy w jakikolwiek sposób to, co robimy na co dzień, może mieć wpływ w skali świata?

To właśnie sprawdzicie podczas dzisiejszej gry!

Będziecie śledzić życie codzienne **Ani Globalnej**, typowej nastolatki mieszkającej w średniej wielkości mieście w Polsce. Odwiedzicie sześć stacji, z których każda odpowiada innej wykonywanej na co dzień czynności. W każdej z nich czeka na Was zadanie do rozwiązania.

Wszystkie drużyny wykonują te same zadania, każda ma jednak robi to w innej kolejności, zaznaczonej na Waszej Karcie Gry.

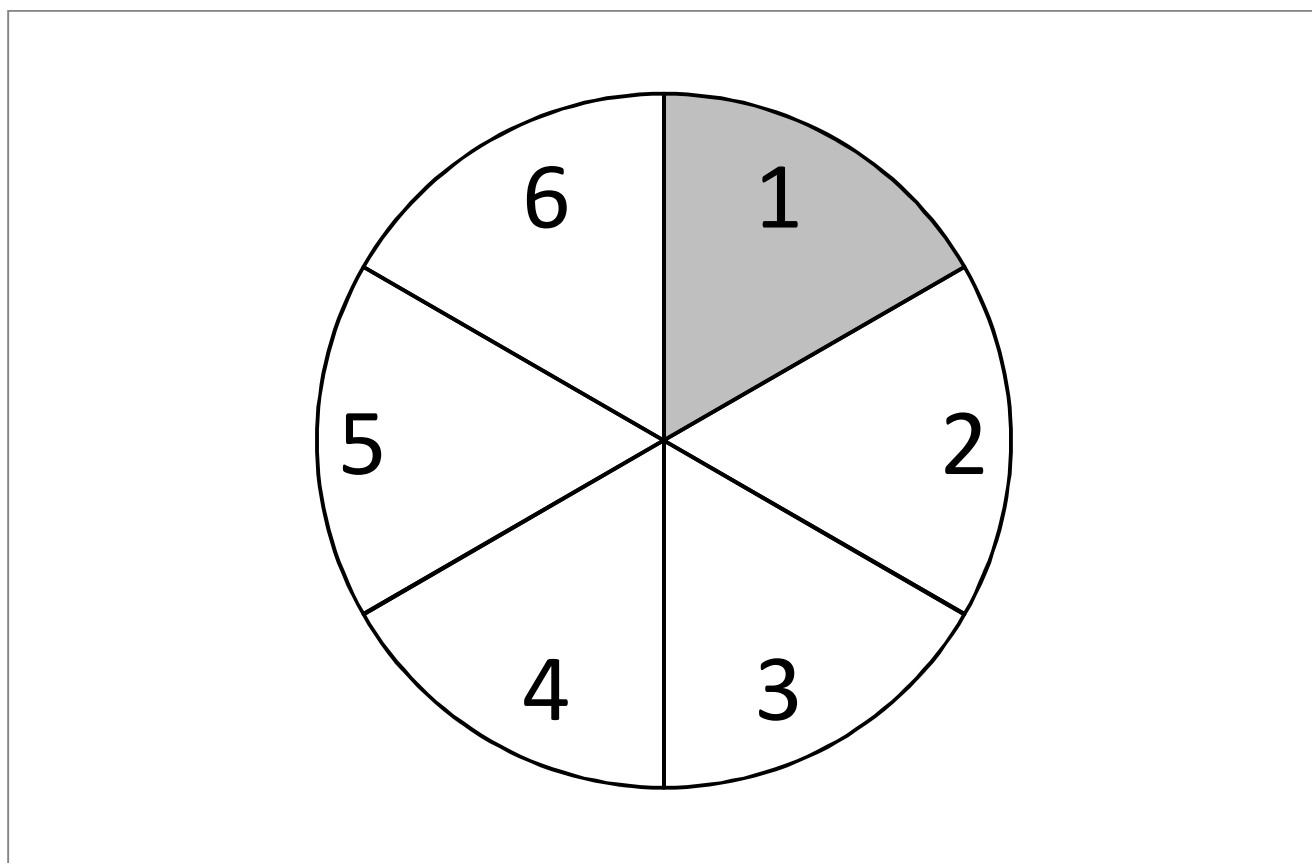
Powodzenia!

UWAGA: Jeśli dotrzecie na kolejną stację zanim opuści ją poprzednia drużyna, nie przeszkadzajcie jej w ukończeniu zadania i stosujcie się do poleceń obsługującego stację!

KARTA DO GRY

Drużyna 1(.....)

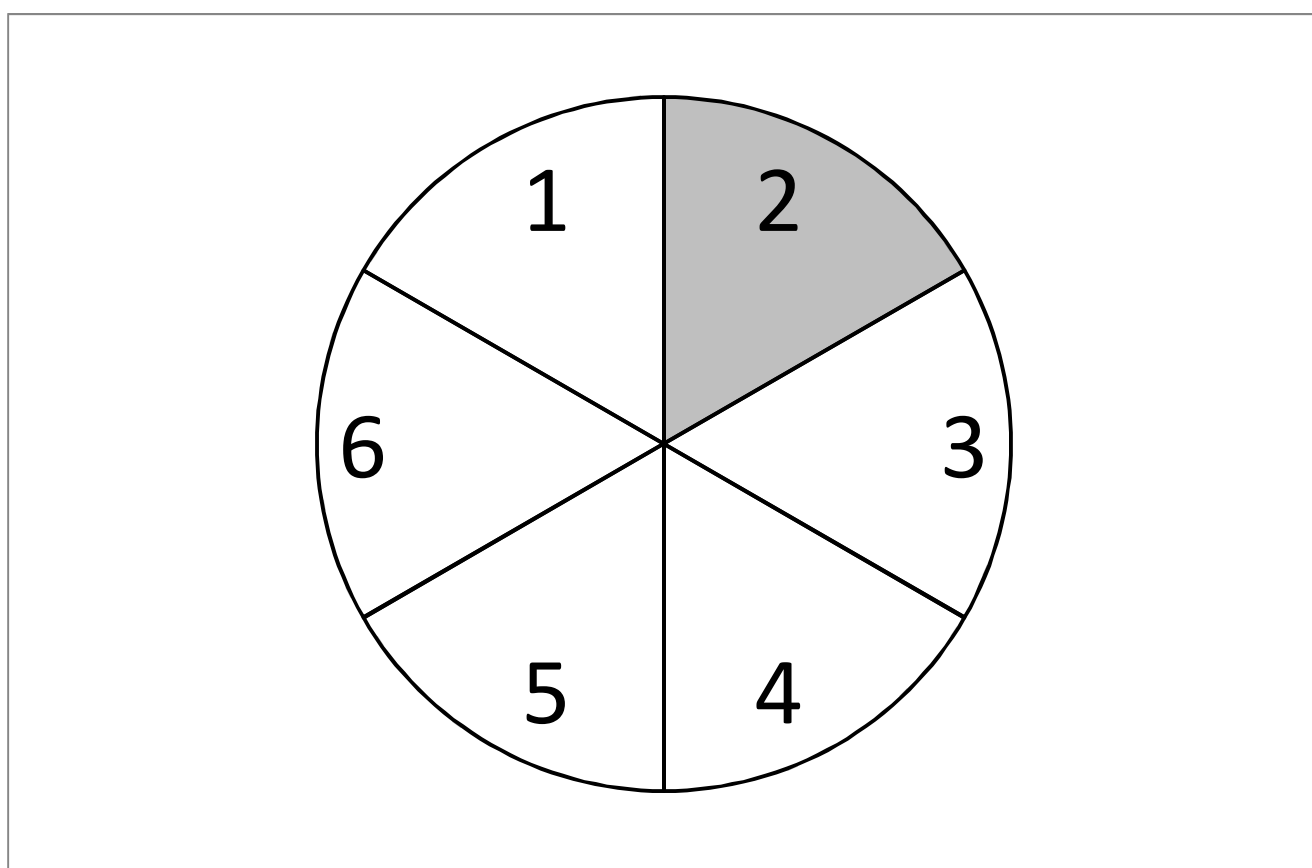
Początek: zadanie 1



KARTA DO GRY

Drużyna 2(.....)

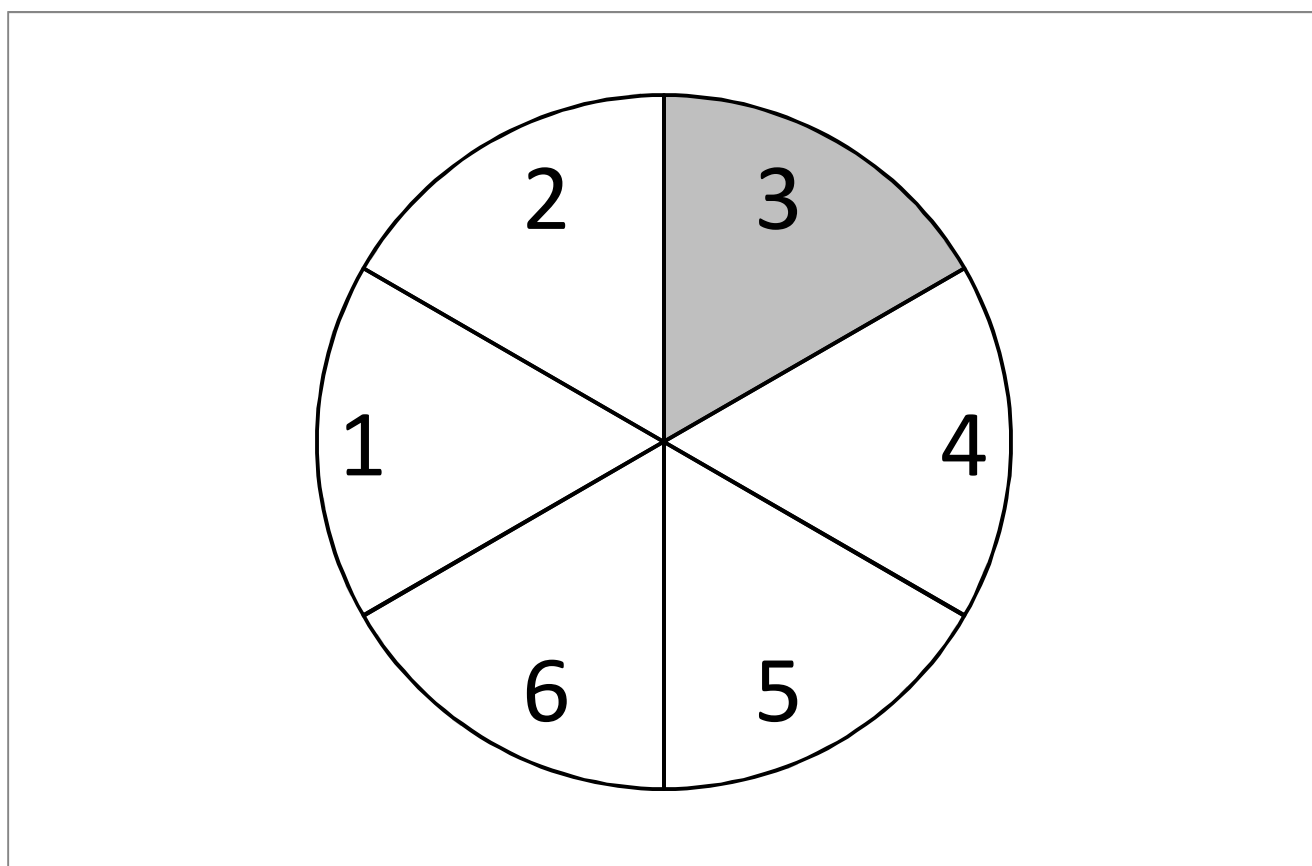
Początek: zadanie 2



KARTA DO GRY

Drużyna 3(.....)

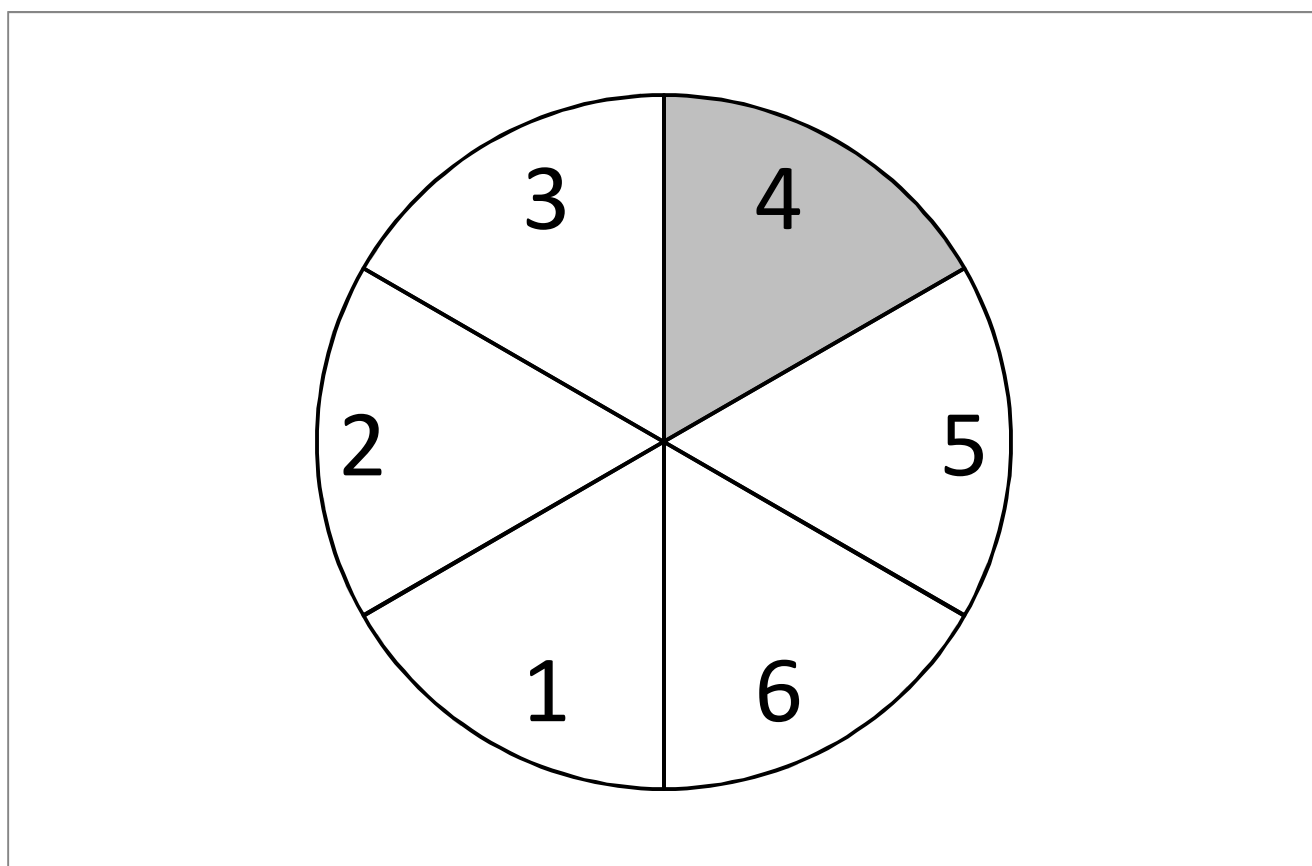
Początek: zadanie 3



KARTA DO GRY

Drużyna 4 (.....

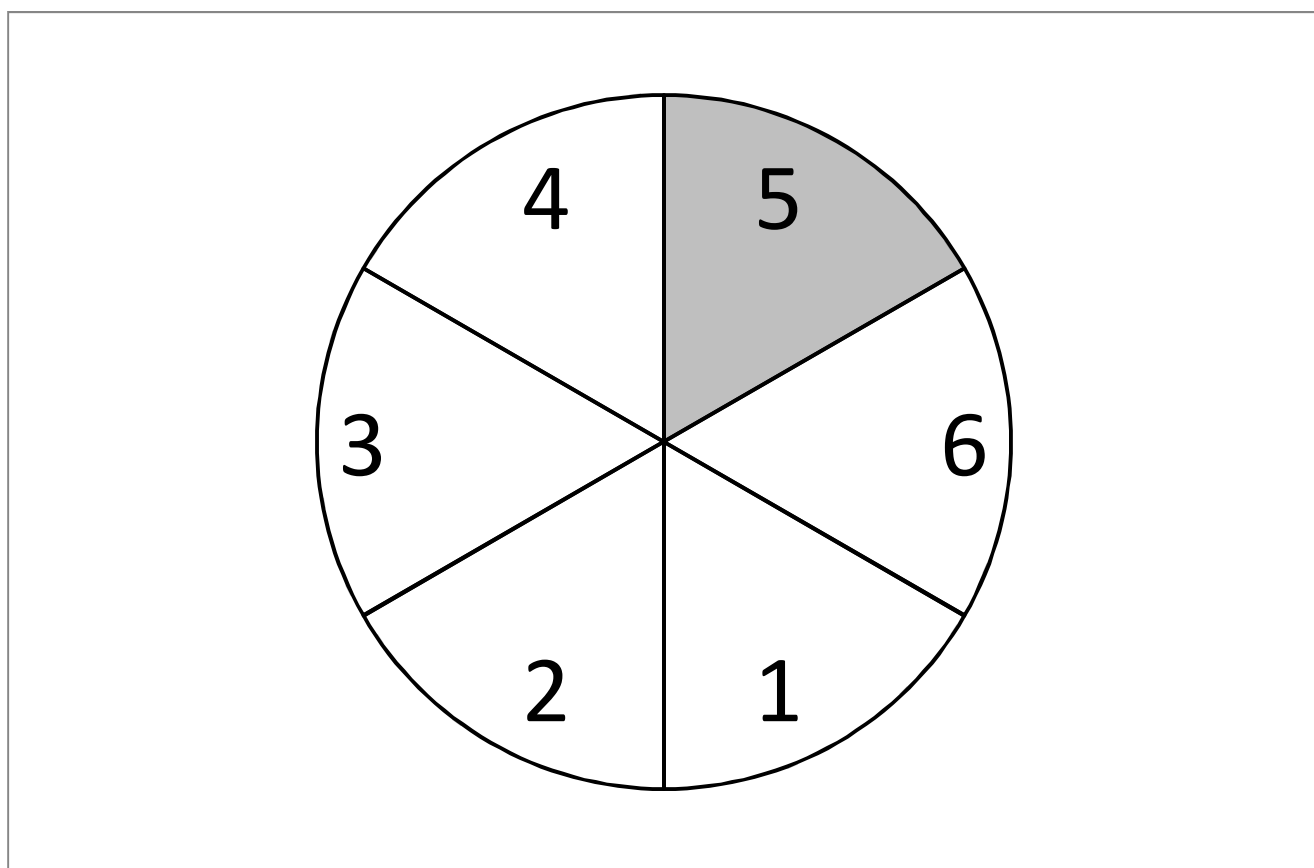
Początek: zadanie 4



KARTA DO GRY

Drużyna 5 (.....

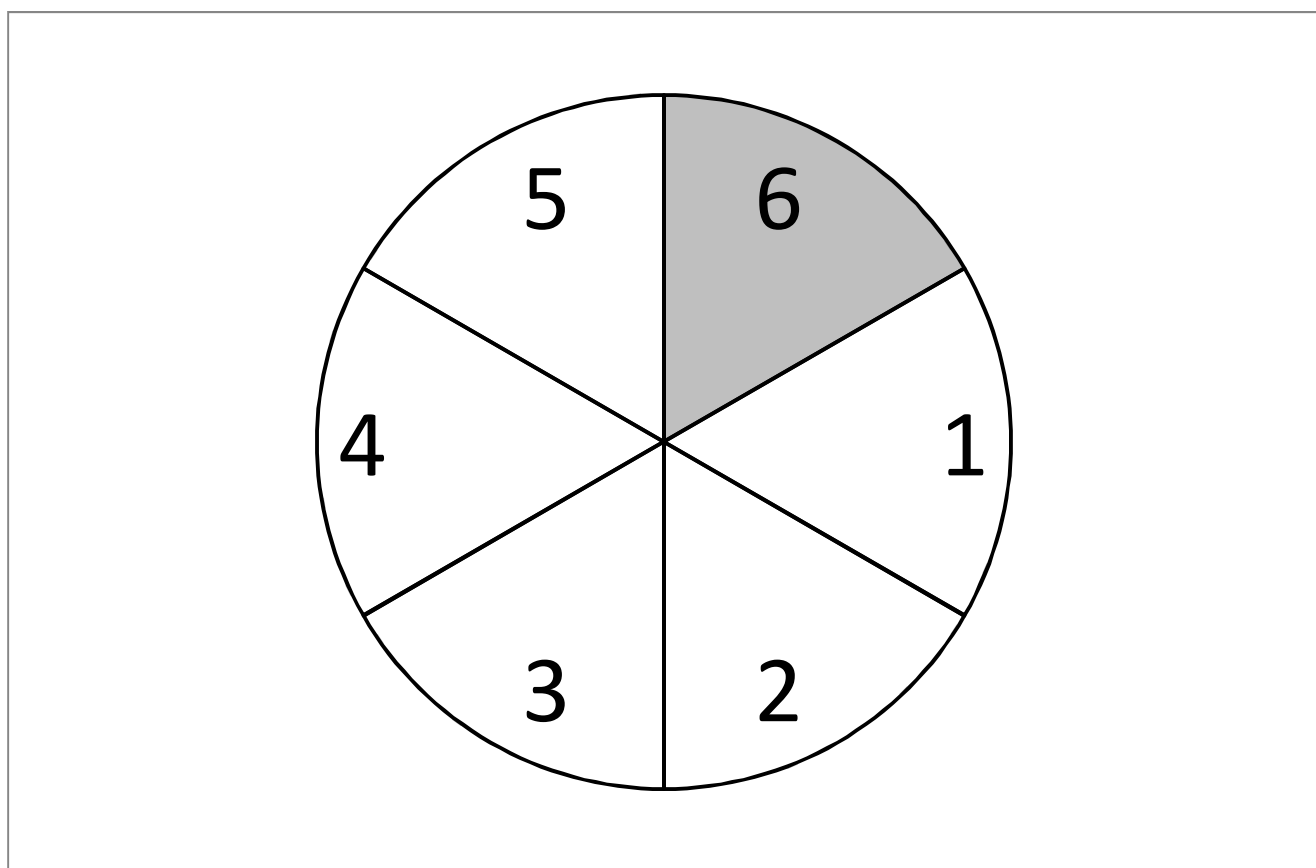
Początek: zadanie 5



KARTA DO GRY

Drużyna 6 (.....

Początek: zadanie 6



II Opis zadań

I. WODA

CELE:

- Uczeń ma świadomość, że zasoby wody pitnej są bardzo ograniczone
- Uczeń wie, ile wody zużywa przeciętny mieszkaniec Polski i wie jak może ograniczyć jej zużycie w swoim domu. Wie, o ile mniej wody zużywają mieszkańcy Afryki.
- Uczeń ma świadomość, że wielu ludzi nie ma dostępu do bieżącej wody. Potrafi wymienić skutki takiego stanu rzeczy

WODA – część A
Wprowadzenie

Ania Globalna uwielbia długie kąpiele w wannie. Często dla relaksu bierze długą kąpiel po powrocie ze szkoły. Żałuje tylko, że łazienkę musi dzielić z bratem i rodzicami, którzy po 20 minutach dobijają się do drzwi...

Ania, jako statystyczna Polka, zużywa średnio około 170-200 litrów wody dziennie. Jak myślicie, to dużo, czy mało?

Instrukcja dla prowadzącego: pozwól uczniom wyrazić swoją opinię. Możesz podać, że dla porównania, mieszkaniec USA zużywa aż 500 l, a Afrykańczyk – ok. 50. Ludzie w regionach najbardziej ubogich w wodę muszą zaś sobie radzić z zaledwie 10 litrami dziennie.

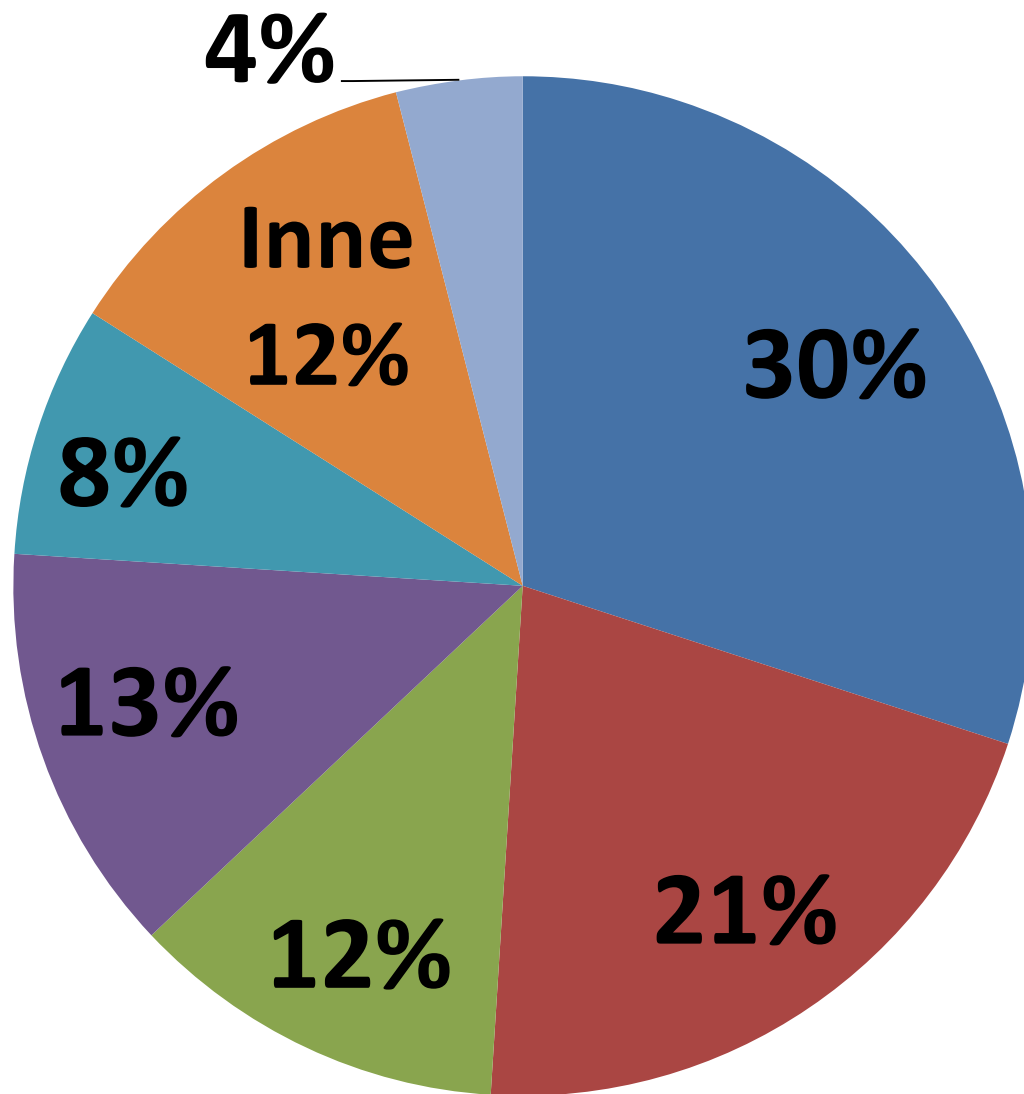
Oto wykres pokazujący podział wody, jaką zużywa Ania, na różne codzienne czynności. Usunęliśmy z niego jednak etykiety – znajdziecie je w kopercie. Czy potraficie dopasować nazwy do części wykresu? Jak myślicie, co pochłania ile wody?

Miejsce: sala lekcyjna, przestrzeń na korytarzu itp.

Wyposażenie:

- plakat „Skutki braku dostępu do wody” (wydruk lub kopia narysowana na arkuszu papieru)
- Stół i krzesła
- Kalkulator
- Karteczki samoprzylepne
- Ewentualnie jako rekwizyt – 20 litrowy kanister

Ania tak, jak przeciętna Europejka, zużywa 200 l wody dziennie. Na co zużywa jej najwięcej? Dopasujcie etykiety do wykresu



Picie i gotowanie

Splukiwanie toalety

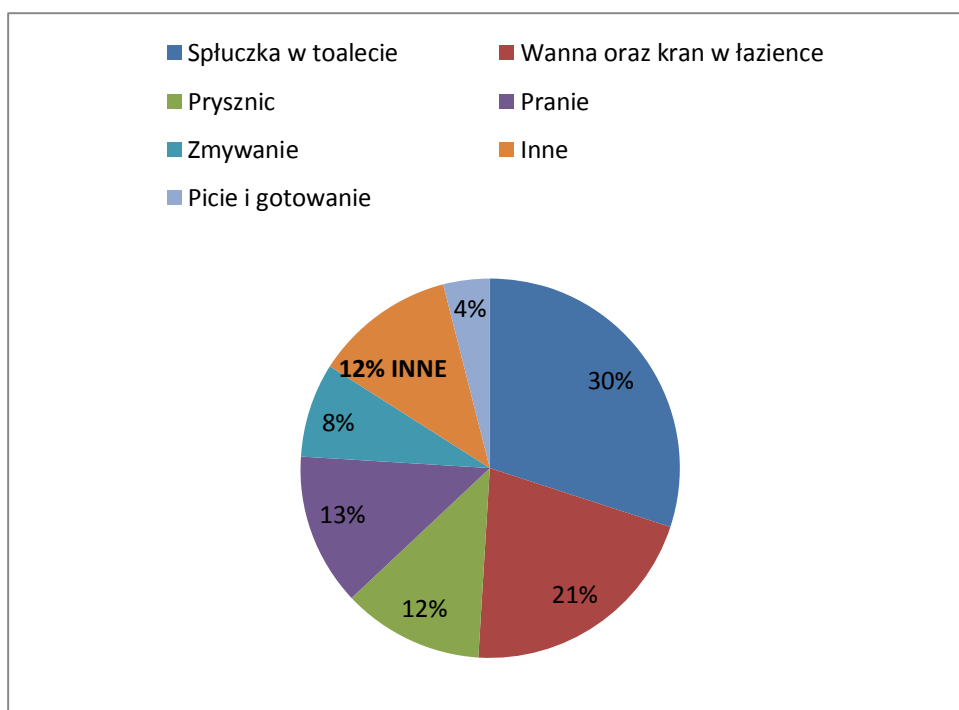
Zmywanie

Kąpiele w wannie oraz mycie
rąk i zębów

Prysznic

Pranie

Rozwiązanie:



Na podstawie www.waterwise.org.uk Water Fact Sheet 2012

Instrukcja dla prowadzącego – skoryguj dopasowania uczniów. Spytaj, które liczby ich dziwią, czy spodziewali się takiego wyniku. Wręcz im kolejną częśći zadania – B, a następnie, gdy ją rozwiążą, C.



Zdjęcie 1 Uczniowie Zespołu Szkół w Długosiodle podczas rozwiązywania zadania, 12.11.2013 r.

Jedno spłukanie toalety to ok 5-10 litrów wody

W ciągu minuty z odkręconego kranu np. przy myciu zębów czy goleniu wycieka ok 5 l wody

Kąpiel w wannie to ok 150 l wody

Szybki prysznic to ok 50 l

Ręczne mycie naczyń to ok 40 l wody

Mycie naczyń w zmywarce – 12 l

Spiszcie 3 rady dla Ani, dzięki którym będzie mogła zmniejszyć swoje zużycie wody:

1.....

.....

2.....

.....

3.....

.....

W Europie większość ludzi ma dostęp do bieżącej wody – wystarczy odkręcić kran, aby się napić czy umyć. Nie wszędzie jest jednak tak samo – w Afryce kobiety i dzieci codziennie pokonują średnio 6 km z 20 litrowymi kanistrami, by przynieść wodę z odległej studni. Zajmuje im to kilka godzin dziennie.

Ile razy Ania musiałaby chodzić po wodę z 20 litrowym kanistrem, aby przynieść taką ilość wody, jaką zużywa dziennie (200 litrów)? Ile czasu by jej to zajęło, jeśli jednokrotne przejście tam i z powrotem do studni wymagałoby 3 godzin? Czy byłaby w stanie przynieść ją sama w ciągu 1 dnia?

Miejsce na obliczenia:

Odpowiedź:

Instrukcja dla prowadzącego: Ania musiałaby chodzić do studni i z powrotem 10 razy, zajęłoby jej to 30 godzin, a więc więcej, niż dobę. Po sprawdzeniu poprawności obliczeń zapytaj uczniów, czy spodziewali się takiego wyniku? Z jakich czynności musieliby zrezygnować, gdyby mieli tak ograniczony dostęp do wody?

WODA - część D

(wyjaśnia prowadzący, uczestnicy nie dostają instrukcji na kartce)

Ta część stanowi rozwinięcie części C. Do jej przeprowadzenia potrzebny będzie plakat „Skutki braku dostępu do wody pitnej” (patrz – następna strona). W najwyższym wierszu jest na nim liczba osób, które nie mają dostępu do wody pitnej. W kolejnym wierszu powinny znaleźć się skutki tej sytuacji – jako przykład wpisana jest informacja o tym, ile średnio afrykańskie kobiety i dzieci muszą chodzić po wodę. Kolejny wiersz powinien zawierać skutki wymienionych w wierszu powyżej problemów. Z wypełnionego plakatu odczytać powinno być można cały ciąg kolejnych powiązań przyczynowo skutkowych, np.

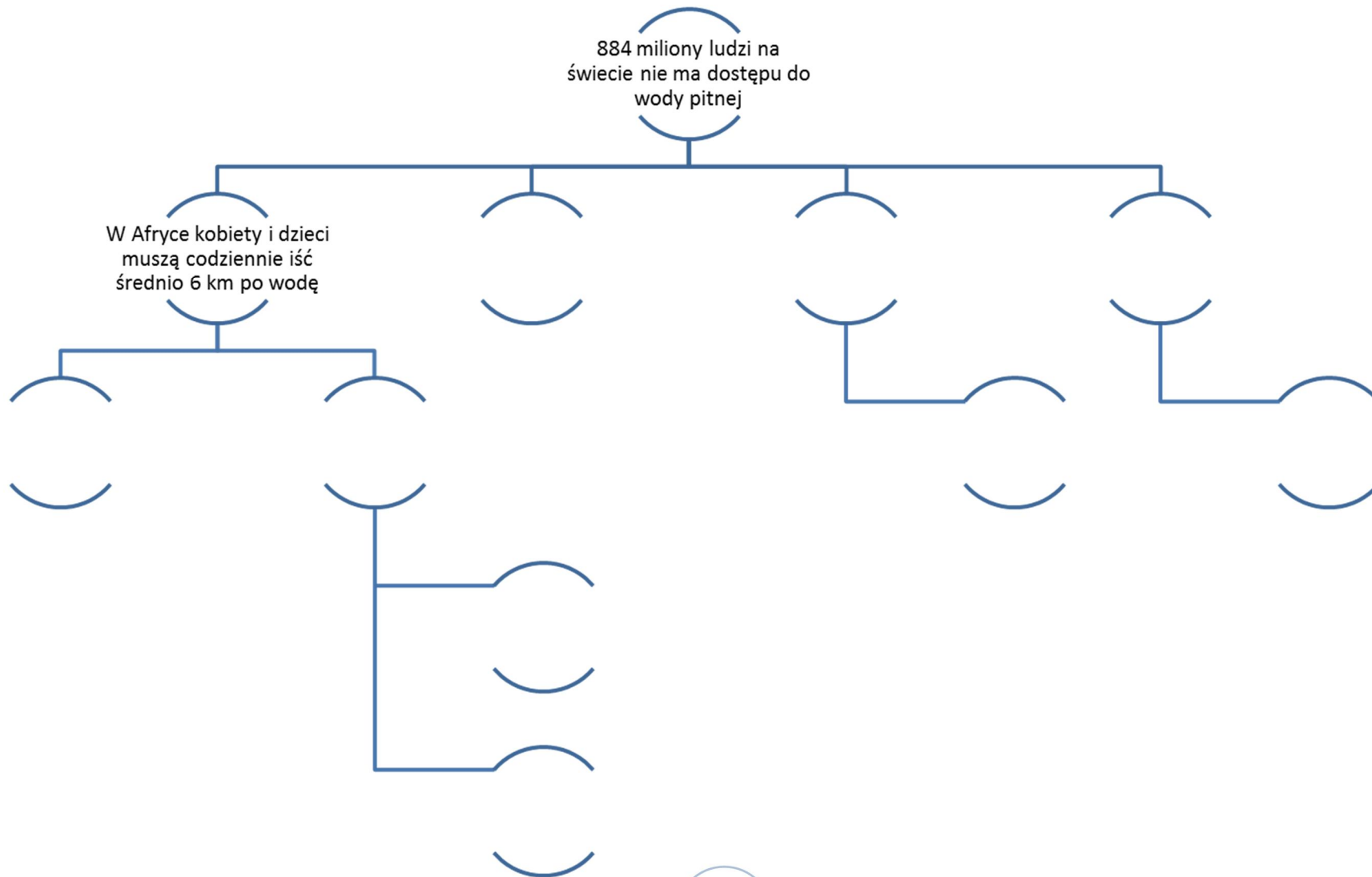
*884 mln ludzi na świecie nie ma dostępu do wody pitnej, **dlatego** kobiety i dzieci w Afryce chodzą średnio 6 km dziennie po wodę, **dlatego** niektóre dzieci nie mają czasu, aby chodzić do szkoły.*

czy

*884 mln ludzi na świecie nie ma dostępu do wody pitnej, **dlatego** mają oni trudności z utrzymaniem higieny, **dlatego** często chorują na groźne choroby.*

Drużyna dostaje kartki samoprzylepne, na których może wpisać swoje propozycje kilku (2-4) uzupełnień do plakatu. Mogą dorysować jego kolejne gałęzie lub poziomy wykresu, jeśli te już umieszczone na nim nie są wystarczające. Gdy zespół wykona zadanie, prowadzący weryfikuje jego poprawność – jeśli któreś z uzupełnień jest nielogiczne, zastanawia się z wspólnie z graczami, gdzie należałoby je przemieścić, aby wykres miał sens. Po korektach prowadzącego plakat z uzupełnieniami pierwszej drużyny staje się punktem wyjścia dla kolejnego zespołu (tzn. następna drużyna może dopisywać swoje pomysły, może też rozwijać propozycje swoich kolegów z poprzedniej drużyny).

SKUTKI BRAKU DOSTĘPU DO WODY PITNEJ



2. Energia

CELE:

- - uczeń wie z czego produkowana jest w Polsce energia
- - uczeń wie, jakie źródła energii są odnawialne, a jakie nieodnawialne
- - uczeń wie jak zapobiegać marnowaniu energii elektrycznej na co dzień

Wprowadzenie

Na tej stacji zajmiemy się czymś bardzo przyjemnym – czasem wolnym. Ania Globalna spędza swój czas wolny zwykle przed komputerem, czasami gra w gry na Play Station lub słucha muzyki, a do snu czyta kryminały przy lampce nocnej. Do tego wszystkiego potrzebna jest..... energia elektryczna! Dlatego na tej stacji sprawdzimy, ile macie w sobie energii, i co o energii wiecie. Zasady są proste: zdobywacie punkty za celne rzuty do kosza. Każde trafienie daje Wam 1 punkt. Jednak tylko po 1 rzucie na osobę macie gratis – pozostałe musicie wywalczyć odpowiadając na pytania związane z energią. Po każdym pytaniu, na które udzielicie prawidłowej odpowiedzi, zyskacie prawo do jednego rzutu.

Instrukcja dla prowadzącego: Zadawaj drużynie kolejne pytania. Pod niektórymi z nich znajdziesz krótkie wyjaśnienia, które pomogą Ci wytłumaczyć drużynie, dlaczego dany wariant jest poprawny. Zapoznaj się z pytaniami wcześniej, i jeśli któreś z nich nie jest dla Ciebie jasne, postaraj się przeczytać wcześniej coś na ten temat. Pomocne w szukaniu dodatkowych informacji mogą być strony www wymienione w bibliografii.

Po poprawnej odpowiedzi drużyna ma prawo rzucić do kosza 1 raz. Dopilnuj, aby wszystkich rzutów nie wykonywała ta sama osoba. Spisuj punkty za udane rzuty, nie za poprawne odpowiedzi. Na koniec możesz zapytać drużynę o trzy najciekawsze fakty, które zapamiętała z quizu.

Miejsce: sala gimnastyczna z koszem do koszykówki; jeśli to niemożliwe – sala lub korytarz

Wyposażenie:

- Piłka do koszykówki, lub (jeśli stacja nie znajduje się na sali gimnastycznej) kosz na śmieci oraz mała piłka
- Oznaczenie miejsca rzutu (pachołek, taśma klejąca) w odległości pozwalającej na trafienie przeciętnemu uczniowi

Pytania:

1. Włączona do kontaktu ładowarka do telefonu nie pobiera prądu, jeśli nie jest do niej podłączony telefon (FAŁSZ).
2. Gotowanie pod przykryciem jest szybsze, niż bez i pozwala na oszczędzenie energii (PRAWDA)
3. Jeśli w lodówce na ściankach zbierze się 5 mm (pół centymetra) lodu, to:
 - a. Nie wpływa to na jej efektywność
 - b. Chłodzi 20% słabiej, dlatego trzeba ją rozmrozić
 - c. Chłodzi o połowę lepiej, dlatego trzeba starać się, aby było w niej jak najwięcej lodu.
4. Urządzenia (telewizory, radia, odtwarzacze DVD, komputery) pozostawione przez w trybie stand-by (tzn. uśpione - można je w każdej chwili włączyć np. pilotem) w przeciętnym polskim domu zużywają rocznie prąd o wartości:
 - a. nie więcej, niż 1 zł
 - b. ok. 300 złotych
 - c. ok. 60 złotych.
5. W przeciętnym domu w Polsce lodówka zużywa ponad $\frac{1}{4}$ całej zużywanej energii elektrycznej. (PRAWDA)
6. Ile % energii jest w Polsce produkowane z węgla ?
 - a. 20%
 - b. 60%
 - c. 95%
7. Wygaszacz ekranu znacząco zmniejsza zużycie prądu przez komputer (FAŁSZ)
8. Węgiel jest odnawialnym źródłem energii (FAŁSZ)
9. Które z poniższych **nie jest** odnawialnym źródłem energii?
 - a. Fale morskie
 - b. Promieniowanie słoneczne
 - c. Uran (wykorzystywany w elektrowniach atomowych)
 - d. Wiatr

10. Jeden z krajów Europejskich rozpoczął tak zwaną *Tranzycję energetyczną* i ma zamiar do 2050 produkować 60% energii ze źródeł odnawialnych, a także o 90% zmniejszyć emisję gazów cieplarnianych. Który to kraj?
- Niemcy
 - Czechy
 - Portugalia
11. Gazy cieplarniane, których emisja uważana jest za przyczynę zmian klimatu, to:
- Dwutlenek węgla i metan
 - Hel i azot
 - Obie odpowiedzi są poprawnie
12. Emisje, czyli wydzielane gazów cieplarnianych do atmosfery powoduje/ą:
- Działanie elektrowęgłowych (spalanie węgla)
 - Rolnictwo
 - Wybuchy wulkanów
 - Wszystkie powyższe
13. Do wyprodukowania jednego komputera potrzeba około 1 000 kilogramów surowców – między innymi wody, substancji chemicznych, kopalnych nośników energii (ropy, węgla czy gazu) oraz metali szlachetnych i ciężkich (na przykład złota, miedzi, cyny, platyny czy kobaltu)
- Prawda
 - Falsz, potrzeba tylko ok 100 kg
 - Falsz, potrzeba ok. 19 000 kg
14. Ile % dwutlenku węgla, gazu, który najbardziej wpływa na zwiększanie efektu cieplarnianego, jest emitowane podczas produkcji energii?
- 5%
 - 30%
 - 85%

(Wedle danych ze strony www.klimatdla ziemi.pl emisje CO₂ są powodowane przez następujące źródła: Energetyka – 30% emisji (+8% wydobywanie), Przemysł – 20%, Transport – 20%, Budowa i eksploatacja budynków mieszkalnych, biurowych i handlowych – 10%, Wylesianie i spalanie biomasy – 10%)

15. Rośliny przetwarzają dwutlenek węgla w tlen w procesie fotosyntezy. Ile drzew potrzeba, aby przetworzyć ilość dwutlenku węgla, jakiej pojawienie się w atmosferze powoduje gotowanie wody w czajniku elektrycznym 3 razy na dzień (jeżeli używana do jego zasilenia energia jest wyprodukowana z węgla)?

- a. Nie więcej niż 1
- b. Ok. 5
- c. Ok. 20

Jedno drzewo rocznie przetwarza ok. 5 kg Co₂, Czajnik zużywa ok 105 kWh rocznie, a każda kWh energii z węgla to ok 1 kg emisji. $105:5=21$

3. UBRANIE

CELE:

- uczeń jest świadomy, gdzie produkowane są jego ubrania, potrafi wskazać na mapie główne kraje produkujące odzież dla dużych firm międzynarodowych
- uczeń jest świadomy, że produkcja odzieży często odbywa się w sposób nieetyczny i wie, jak może jako konsument zareagować na informacje o nieetycznym postępowaniu producentów odzieży

Przebieg zadania

Zadanie składa się z 2 części. Pierwsza z nich dotyczy oznaczania na mapie krajów produkcji ubrań (Instrukcja A). Na wykonanie tej części drużyna ma 3 minuty, które odmierza prowadzący. Druga część zadania dotyczy omówienia tekstu wg instrukcji B. Części drugiej nie wykonuje się na czas, choć prowadzący powinien zadbać, aby zostało wykonane sprawnie. Ponieważ w porównaniu do innych stacji gry ta jest stosunkowo długa, najlepiej, aby obsługiwały ją dwie osoby – jedna odpowiedzialna za część A, druga – za część B.

UBRANIE –część A (WPROWADZENIE)

Ania Globalna bardzo lubi kupować nowe ubrania i stara się zawsze modnie i dobrze wyglądać. Z rana poświęca sporo czasu na wybranie z ogromnej ilości ubrań, jakie ma w szafie tego, w co się dziś ubierze. Nigdy jednak nie zastanawiała się nad tym, skąd jej ubrania trafiły do sklepów w Polsce.

Przed Wami wisi mała cześć garderoby Ani. **Macie 3 minuty (180 sekund) aby sprawdzić, skąd pochodzi każda rzecz w jej szafie.**

Każde z ubrań ma swój **numer**. Zanotujcie na kartce numer ubrania wraz z nazwą państwa oraz zaznaczcie na mapie miejsce pochodzenia danego ubrania odpowiadającym mu numerem.

Miejsce: Szatnia WF lub szatnia na kurtki, ewentualnie inne pomieszczenie z wieszakiem na ubrania

Wyposażenie:

- Ok. 6 sztuk markowej odzieży wyprodukowanej w różnych krajach (z wyraźnymi metkami), powieszona na wieszakach, oznaczone numerami
- Mapa konturowa świata w formacie min. A3 – po 1 szt. na każdą grupę
- Atlas, mapa świata
- Zegarek ze stoperem dla prowadzącego
- Kartki do notatek
- Różnokolorowe mazaki lub długopisy
- Jeśli to konieczne (np. uczniowie nie uczą się angielskiego w szkole), dodatkowo można udostępnić także słownik j. angielskiego

Wykonując zadanie **możecie korzystać ze słownika j. angielskiego, mapy oraz z atlasu świata**, które leżą przy Waszej mapie konturowej.

Jeśli zdążycie zaznaczyć wszystkie ubrania Ani na mapie, możecie powalczyć o dodatkowe punkty, oznaczając ubrania, które macie na sobie. Przypiszcie im kolejne numery, a następnie wpiszcie na listę i oznaczcie na mapie tak samo, jak ubrania Ani.



Zdjęcie 2 Uczniowie ZS w Długosiodle szukają informacji o miejscu produkcji ubrań

Instrukcja dla prowadzącego A: wytłumacz uczestnikom ich zadanie i upewnij się, czy dobrze je rozumieją. W razie potrzeby wyjaśnij, jak oznaczać państwa na liście i mapie czy jak wyszukiwać państwa w atlasie. Zapytaj ich, jakie mają przypuszczenia co do krajów pochodzenia ubrań. Daj im chwilę na ustalenie „strategii działania” i podziału ról (czy wszyscy będą sprawdzać metki, czy może każdy będzie odpowiedzialny za inną część zadania?), a następnie powiedz „Czas start!” i włącz stoper. Po upływie czasu przerwij drużynie wykonywanie zadania. Sprawdź poprawność

oznaczenia państw. Jeśli to konieczne, skoryguj je i podlicz punkty. Część B przeprowadza prowadzący B, Ty natomiast możesz przygotować stację na przyjęcie kolejnej drużyny.

Instrukcja dla prowadzącego B: Daj uczestnikom tekst wypowiedzi pracownicy fabryki odzieży w Bangladeszu (następna strona). Upewnij się, że wiedzą, gdzie jest Bangladesz. Możesz dodać, że ze względu na bardzo niskie koszty pracy jest to kraj bardzo często wybierany jako miejsce produkcji przez znane firmy odzieżowe. Gdy uczniowie przeczytają tekst, poproś ich o odpowiedzi na pytania zapisane pod nim. Pozwól każdemu wypowiedzieć swoją opinię, moderuj dyskusję. Dodatkowe informacje:

AD 2. W Bangladeszu pensje w przemyśle odzieżowym są jedne z najniższych na świecie. Jednak w wielu innych krajach osoby szyjące odzież nie zarabiają wystarczająco i zmuszane są do pracy w nadgodzinach, lub na nocne zmiany. Dotyczy to nie tylko Azji, ale też krajów bałkańskich. Niezadowolające warunki panują też w niektórych fabrykach odzieży w Polsce
AD 3. Zapisuj odpowiedzi uczniów na flipczarcie. Jeśli nie wymienią tego sami, zapytaj, czy ich zdaniem można wpłynąć na firmę wysyłając do niej list? Po dyskusji rozdaj uczniom kartki z tekstem „UBRANIE – zadanie B – epilog” i wyjaśnij, że jest to przykład tego, że opinia klientów może wpłynąć na decyzje firmy.

UBRANIE – zadanie B

1. Przeczytajcie poniższy tekst. To wypowiedź jednej z pracownic fabryki odzieży¹.

Nasze warunki pracy są bardzo złe. Nigdy nie dostajemy dnia wolnego. (...) Czasami pracujemy aż do 22, w stresie, popędzają nas, bo zamówienia muszą być gotowe na czas. (...). Kiedy mówimy, że chcemy iść do domu, bo czekają na nas dzieci, nasi szefowie mówią: „ Po co przychodzisz do pracy, jak masz dzieci? (...) Chcesz mieć dzieci, to nie możesz dla nas pracować!” (..)

Nie chcę narzekać – zarabiamy tyle, żeby móc jakoś przeżyć. Właściciele fabryk są bogaci i inwestują w maszyny. My jesteśmy tylko biednymi robotnikami. (...)

Jak wszystkie inne kobiety w fabryce pracowałam od 8 rano do 17. Zarabiałam 4,000 taka (ok. 163 zł) na miesiąc. Po 17 płacili nam 27 taka (ok. 1 zł) za nadgodziny. W sumie moja miesięczna pensja to maksymalnie 5,500 taka (ok. 222 zł). (...)

Chciałabym mieć własną maszynę do szycia. (...) Mogłabym wtedy brać zamówienia i pracować z domu – wiem, że niektóre kobiety tak robią. Ale nie stać mnie na maszynę. Pensja mojego męża jest dużo za mała. Chciałabym zarabiać tyle, aby móc opłacić dzieciom szkołę. Chce umożliwić im lepszą przyszłość. Nie chcę, żeby pracowały w fabryce albo jeździły rykszą jak mój mąż.

Mushamat Sokina Begum z Bangladeszu ma 27 lat. Pracowała w fabryce w budynku Rana Plaza, który 24 kwietnia tego roku zawalił się, zabijając ponad 1000 osób. Mushamat przeżyła.

W dniu katastrofy na ścianach budynku było widać groźne pęknięcia, właściciele powiedzieli jednak robotnikom, że jeśli nie wejdą do budynku, zostaną zwolnieni.

W budynku szyto ubrania na zamówienia firm takich, jak Camaieu, Benetton czy LPP (właściciel marek Reserved, Cropp Town i House).



Na zdjęciu budynek Rana Plaza w Savar (Bangladesz) po katastrofie z 24.04.2013 r. Źródło: www.ulicaekologiczna.pl

¹ Źródło: "Der Spiegel", *I had no choice but to go to work*, 16.05.2013, <http://www.spiegel.de>

1. Wraz z licznymi nadgodzinami, pensja Mushamat to ok 222 złote. Jeśli jej mąż nie pracowałby, ile pieniędzy zostawałoby jej co miesiąc na jedzenie i inne wydatki po opłaceniu mieszkania i szkoły dla dzieci? Czy można powiedzieć, że zarabia wystarczająco na godne życie?

	CENA	komentarz
Wynajem mieszkania (1 pokój w ośmiopokojowym mieszkaniu, gdzie mieszka jeszcze 6 innych rodzin) dla siebie, męża i dwójki dzieci	1,850 taka (75 zł)	1/3 pensji
Szkoła dla dwójki dzieci	500 taka od dziecka za miesiąc (20 zł x 2= 40 zł)	ok. 1/5 pensji

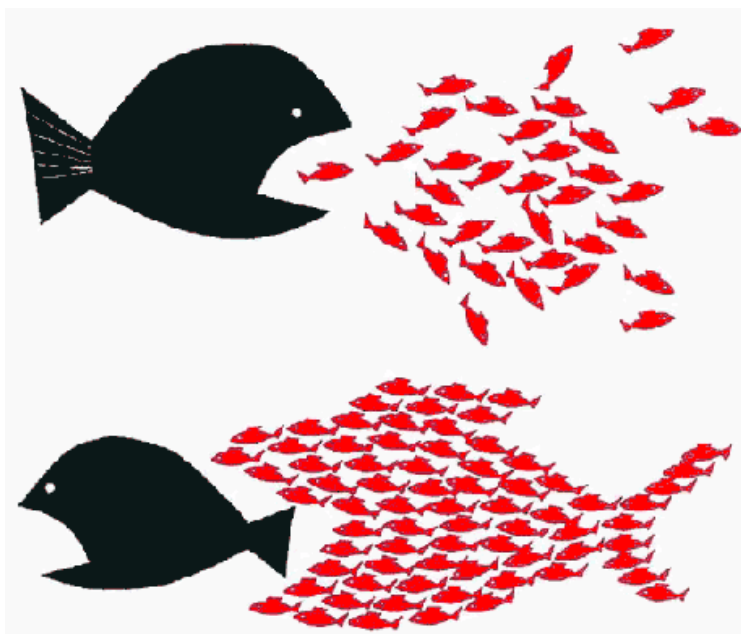
2. Czy chcielibyście pracować w fabryce, w której pracuje Mushamat? Czy słyszeliście o podobnych warunkach pracy w Polsce lub w innych krajach?
 3. Anna Globalna też trafiła na artykuł, którego fragment przeczytaliście. W swojej szafie ma ubrania firmy Reserved uszyte w Bangladeszu. Nie podoba się jej, że pracownicy, którzy je szyją, pracują w warunkach zagrażających życiu i otrzymują płace, za które nie mogą utrzymać rodziny – w końcu ubrania, które kupiła, wcale nie były takie tanie! Co może zrobić, aby to zmienić?
-

UBRANIE – zadanie B – epilog

Po katastrofie Rana Plaza wielu klientów firm odzieżowych było oburzonych, że firmy, w których kupują, dopuszczają do produkcji w tak niebezpiecznych warunkach i za tak niskie pensje. Międzynarodowa organizacja Clean Clothes Campaign, która zajmuje się kwestiami etyki w przemyśle odzieżowym, namówiła część firm, które zlecały produkcję tej fabryce, do podpisania porozumienia na rzecz poprawy warunków pracy w Bangladeszu. Jako zamawiający mogą one przecież wymusić na właścicielach fabryk dbałości o bezpieczeństwo.

Polska firma LPP (właściciel Reserved, Cropp Town i House) długo wahała się przed przystąpieniem do porozumienia. Klienci z całej Polski pisali wiadomości na jej profilu Facebook, wysyłali maile i listy, a Clean Clothes Campaign zapowiedziała, że 24 października, równo pół roku po tragedii w Bangladeszu, zorganizuje w centrum Łodzi, Warszawy i Poznania pikietę pod sklepami tej marki. Na kilka dni przed zapowiedzianym protestem okazało się, że nie jest on już potrzebny: firma ogłosiła, że włączy się w działania na rzecz poprawy warunków pracy w Bangladeszu.

Jako konsumenci możemy być bardzo silni i wpływać na postępowanie firm, o ile tylko współpracujemy!



4. SZKOŁA

CELE:

- - uczeń ma świadomość, jak dużym problemem w skali świata jest brak dostępu do szkolnictwa
- - uczeń wie jakie konsekwencje niesie ze sobą brak dostępu do edukacji w krajach rozwijających się.

WPROWADZENIE

Po szybkim śniadaniu Ania pędzi do szkoły. Prosto na lekcję biologii, której bardzo nie lubi. A to dopiero pierwsza z ośmiu lekcji, jakie ją dziś czekają! Takich chwilach wyobraża sobie, o ile lepiej byłoby, gdyby nie musiała chodzić do szkoły!

Jak myślicie, jak wyglądałoby Wasze życie, gdybyście nie chodzili nigdy do szkoły?

Zachęć uczniów do podania lub zapisania pozytywnych i negatywnych skutków takiej sytuacji. Zapytaj, jak wyglądałoby ich dorosłe życie, przyszła praca itp.

Wręcz im jeden z 6 zaszyfrowanych tekstów. Jeśli uczniowie wcześniej tego nie powiedzą sami, przypomnij im, że nie chodząc nigdy do szkoły nie nauczyli się pisać ani czytać. Poproś ich, aby je odczytali. Gdy się poddadzą, wręcz im tabelę z kluczem do szyfru – jest to transliteracja alfabetem greckim, z drobnymi uproszczeniami. Jeśli zadanie jest rozgrywane na punkty, od momentu przekazania szyfru zacznij mierzyć drużynie czas i poinformuj ją o tym.

Miejsce: Sala szkolna. Jeśli tablica w sali jest zamykana, w jej wewnętrznej części może być zapisane zdanie z części B (nie trzeba ich wtedy drukować)

Wyposażenie:

- Flipczart
- Markery
- Wydrukowane zdania
- Wydrukowany „klucz do szyfru”

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

75 μιλιονουβ δζιετσι θ βιεκου σζκολνυμ νιε χοδζι δο

σζκολυ ποδσταβοβει.

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

200 μιλιονουβ δζιετσι ι ναστολατκουβ μουσι πρατσοβατσ

να ουτρζυμανιε σβοιει ροδζινυ.

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

1 να 6 δοροσλυχ να σβιετσει νιε ποτραφι τσυτατσ ι

πισατσ.

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

99% ζ 7796 μιλιονουβ δοροσλυχ, κτουρζυ νιε ποτραφιο

τσυτατσ, μιεςζκα βκραιαχ ροζβιαιοτσυχ σιε.

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

B Νιγρζε ναουκα β σζκολε τρβα σρεδνιο 4 λατα, β Πολοτσε

- 15.

To list do Was. Co z niego rozumiecie?

B Αφρυτσε Σουβσαχαρυσκιει 41% ναστολατκουβ νιε χοδζι

δο σζκολυ.

Dzięki tej tabeli możecie odszyfrować swój list.

Po odczytaniu hasła zapiszcie je na plakacie.

grecki	polski
A, α	a
B, β	b, v, w
Γ, γ	g
Δ, δ	d
E, ε	e
Z, ζ	z
H, η	e
Θ, θ	th

I, ι	i, j
K, κ	k
Λ, λ	l
M, μ	m
N, ν	n
Ξ, ξ	ks
O, ο	o
Π, π	p
P, ρ	r
Σ, σ	s
T, τ	t
ου	u, ó

Υ, υ	y
Φ, φ, ϕ	f
X, χ	H, ch
Ψ, ψ	ps
Ω, ω	o, ō

Po odszyfrowaniu drużyna zapisuje swoje hasło na dużym flipczarcie. Kolejne drużyny dopisują swoje odszyfrowane hasło na tym samym arkuszu papieru, tak, aby powstał wspólny plakat. Po odszyfrowaniu hasła zachęć uczniów do rozmowy – zapytaj, co myślą o danym fakcie, czy o nim wcześniej słyszeli, co on oznacza dla ludzi, których dotyczy. Zapytaj ich też, jak czuli się nie mogąc odczytać tekstu. Zapytaj, w jakich sytuacjach nieumiejętność czytania i pisanie może być kłopotliwa, a w jakich – wręcz niebezpieczna?

Hasła:

75 milionów dzieci w wieku szkolnym nie chodzi do szkoły podstawowej

200 milionów dzieci i nastolatków musi pracować na utrzymanie swojej rodziny.

1 na 6 dorosłych na świecie nie potrafi czytać i pisać.

99% z 7796 milionów dorosłych, którzy nie potrafią czytać, mieszka w krajach rozwijających się

W Nigerze nauka w szkole trwa średnio 4 lata, w Polsce – 15.

W Afryce Subsaharyjskiej 41% nastolatków nie chodzi do szkoły.

5. TRANSPORT

CELE:

- Uczeń rozumie pojęcie „śląd węglowy”
- Uczeń wie, jakie są różnice w emisyjności różnych środków transportu

WPROWADZENIE

Ania Globalna do szkoły jeździ autobusem, na zakupy z tatą – samochodem, a w wakacje planuje samolotem wybrać się do rodziny, która mieszka w Niemczech. Czasami zdarza się jej też pojechać pociągiem do babci. Każdy z tych wybranych środków transportu emituje różnego rodzaju gazy, odpowiedzialne za **wzmaganie się zmian klimatu**. Najważniejszy wśród nich jest dwutlenek węgla, jednak podobnie do niego działają też inne gazy. Wpływ jednych gazów na środowisko jest większy, innych mniejszy, przez co trudno porównać jaki środek transportu jest bardziej szkodliwy dla środowiska.

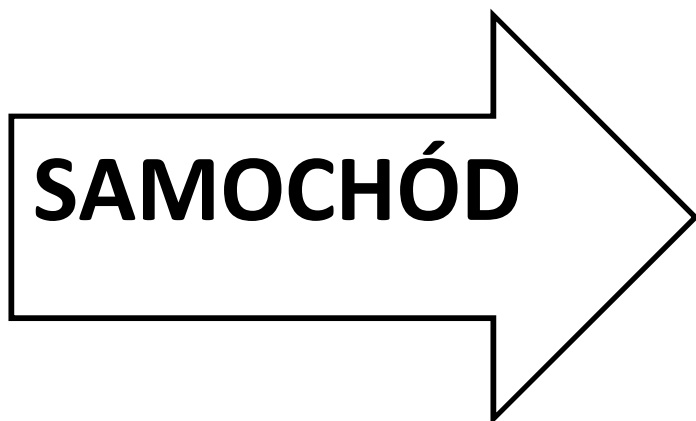
Dlatego wymyślono **Śląd Węglowy (Carbon Footprint)**. To metoda przeliczania emisji różnych gazów na odpowiednik dwutlenku węgla. Jeżeli jakaś czynność ma śląd węglowy równy 1 tonie, to znaczy, że **wpływa na środowisko TAK JAK 1 tona dwutlenku węgla**.

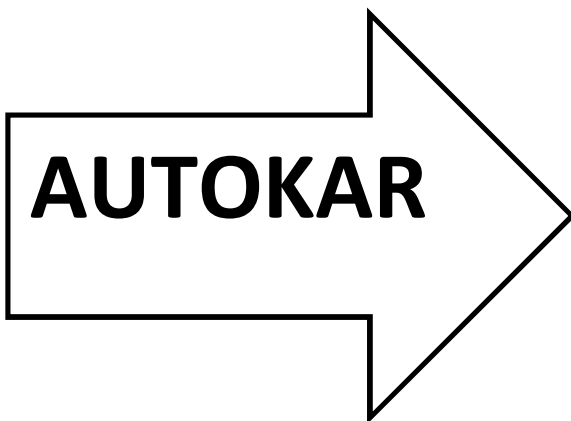
Oto ślady węglowe trzech różnych podróży z Warszawy do Berlina (600 km) trzema różnymi środkami transportu: samochodem osobowym z kierowcą i 1 pasażerem, autokarem i samolotem. Dopasujcie do siebie odpowiednie części układanki.

Miejsce: Przestronna sala lub korytarz, niewidoczna dla innych drużyn

Wypożyczenie:

- 3 pachołki
- 2 pary kłapek z dużym rozmiarze (50+)
- 2 pary płetw pływackich – schowane w torbie, niewidoczne dla drużyny





Ślady i podpisy należy po wydrukowaniu rozciąć tak, aby pasowały do siebie jak kawałki puzzli. Po ułożeniu układanki zapytaj uczestników, dlaczego podróż autobusem ma ślad węglowy mniejszy niż wyjazd samochodem, choć jest podobnym pojazdem (wynika to z tego, emisje całego pojazdu rozkładają się na wielu pasażerów). Możesz wyjaśnić, że gdyby w samochodzie było 3 pasażerów, a nie 1, ślad na osobę byłby mniejszy, a także, że ślad węglowy samolotu jest tak duży dlatego, że duża ilość gazów wydzielana jest przy starcie i lądowaniu, a podczas lotu gazy emitowane są na dużej wysokości, gdzie nie mogą już zostać zneutralizowane przez rośliny.

Przebieg zadania

Zadaniem drużyny jest przebiegnięcie sztafety w jak najkrótszym czasie. Na początku otrzymuje informacje o wpływie na środowisko korzystania z poszczególnych środków transportu (układają układankę- puzzle z informacjami). Następnie jest informowana, że będzie biec mini sztafetę na czas, której wyniki będą porównywane między drużynami. Muszą wybrać do niej najlepszy środek transportu, **mając świadomość konsekwencji ekologicznych swojego wyboru**. Jeśli wybiorą samolot, będą biec najkrótszy dystans (do pierwszego pachołka), bo jest to najszybszy środek transportu, jeśli samochód – do drugiego (dystans o ok. 20% dłuższy, niż do pierwszego pachołka), jeśli autobus – do trzeciego (+kolejne 20% dystansu).

Gdy zdecydują się na odpowiedni środek transportu zapytaj, czy są pewni swojego wyboru i uprzedź, że nie będą mogli zmienić go w trakcie. Następnie wyjaśnij, że jeśli wybrali samolot, biegać w płetwach, jeśli samochód – w wielkich klapkach, a jeśli pociąg – w swoich własnych butach. Obuwie odzwierciedla wielkość śladu węglowego, jaki w atmosferze zostawiają te środki transportu. Mierzmy czas przebiegnięcia sztafety przez całą drużynę. Jeśli zespoły nie są jednakowo liczne, każdej drużynie mierzysz czas dla liczby osób równej liczbie zawodników najmniej licznej drużyny.



6. JEDZENIE

CELE:

- Uczeń wie, jaką skalę ma problem marnowania żywności w Europie
- Wie, że wyrzucanie jedzenia to nie tylko marnowanie pieniędzy wydanych na jego zakup, ale i zasobów niezbędnych do jego wytworzenia
- Wie jak zapobiegać marnowaniu

Rodzina Globalnych robi zakupy w dużym markecie pod miastem. Kupują wtedy całe kosze jedzenia, wszystko, na co mają ochotę. Nie wszystkie zakupy są wcześniej planowane – ale czy można oprzeć się tym wszystkim gratisom i promocjom „2 w cenie 1”? Po zakupach lodówka pęka w szwach, a Globalnym nie zawsze udaje się zjeść wszystko, co kupili, nim się zepsuje. Część jedzenia ląduje więc w koszu.

Macie przed sobą worek ze śmieciami rodziny Globalnych. Przyjrzyjcie się jego zawartości, a znajdziecie odpowiedź na pytanie, kto oprócz Globalnych wyrzuca żywność i co z tego wynika.

*Instrukcja dla prowadzącego: Po ułożeniu puzzli zapytaj drużynę, czy te liczby ich dziwią. Zapytaj, dlaczego ich zdaniem aż tak dużo jedzenia jest marnowane? Po krótkiej burzy mózgów poproś o wymyślenie co najmniej dwóch **sposobów na ograniczenie marnowania jedzenia i zapisanie ich na kartkach**. Powiedz, że rozwiązania mogą dotyczyć tego, co należy zrobić przed zakupami lub tego, co zrobić z już będącą w lodówce żywnością. Kartki z rozwiązaniami przyczepiajcie do plakatu na ścianie. Każda drużyna uzupełnia plakat już zawierający propozycje kolegów, którzy odwiedzili stację wcześniej.*

*Na koniec poproś uczniów, aby wybrali jedną z rad i przedstawili ją w formie **rymowanego, chwytliwego hasła promującego niemarnowanie jedzenia**.*

Miejsce: sala lub przestrzeń na korytarzu

Wyposażenie:

- duży czarny worek na śmieci
- w środku pudełko po jedzeniu (kartonowe), które na jedne ścianki mają naklejone fragmenty plakatu o marnowaniu żywności, tak, aby można je było ułożyć jak puzzle w cały plakat



Przeciętna polska rodzina czteroosobowa marnuje w ciągu roku jedzenie o wartości **2400 zł!**

20-30% jedzenia kupionego przez przeciętnego Europejczyka trafia na śmietnik

Wyrzucając jedzenie marnujemy nie tylko swoje pieniądze, ale też pracę i surowce, które zostały wykorzystane do jego produkcji.



III Punktacja

1. WODA

	Liczba punktów	Maksymalna liczba punktów
Każda rada dla Ani	1	3
Prawidłowe obliczenia w punkcie B	1 za obliczenie liczby wypraw po wodę (10), 1 za obliczenie czasu – 30 godzin	2
Prawidłowa odpowiedź – Ania nie mogłaby przynieść wody w ciągu 1 dnia	1	1
Wpisanie min. 1 elementu na plakat „Skutki braku dostępu do wody pitnej”	1	1
SUMA		7

2. ENERGIA

+1 punkt za każdy celny rzut; maksymalnie 20 punktów

3. UBRANIE

	Liczba punktów	Maksymalna liczba punktów
Każde prawidłowo zaznaczone państwo z metek ubrań znajdujących się na wieszakach	1	6
Każde prawidłowo oznaczone państwo z metek ubrań uczniów	1	(punkty bonusowe, brak ograniczenia)
Wykonanie części B	1	1
SUMA		7+bonus za dodatkowe oznaczone ubrania

4. SZKOŁA

	Liczba punktów	Maksymalna liczba punktów
Wykonanie pierwszej części zadania	2	2
Odszyfrowanie hasła		5
- w ciągu minuty	5	
- w ciągu 2 min.	4	
- w ciągu 3 min.	3	
- z pomocą prowadzącego lub w ciągu ponad 3 min.	2	
SUMA		7

5. TRANSPORT

Po tym, jak wszystkie drużyny ukończą grę porównujemy uzyskane czasy. Najszybsza drużyna otrzymuje 7 punktów, kolejna 6, trzecia 5 i tak dalej do 1 punktu.

6. JEDZENIE

	Liczba punktów	Maksymalna liczba punktów
Sformułowanie wskazówki, jak uniknąć marnowania jedzenia	1	2
Ułożenie puzzli - bez pomocy prowadzącego w ciągu 2 min. - bez pomocy prowadzącego w ciągu 3 min. - z pomocą prowadzącego lub w czasie ponad 3 min.	4 3 2	4
Ułożenie rymowanki zachęcającej do niemarnowania jedzenia	1	1
SUMA		7

IV Bibliografia

1. Agora Energiewende, www.agora-energiewende.org
2. Clean Clothes Campaign, www.cleanclothes.org
3. Clean Clothes Polska , www.cleanclothes.pl
4. Der Spiegel , www.spiegel.de
5. Federacja Polskich Banków Żywności, www.niemarnuje.pl oraz www.bankzywnosci.pl
6. German Energy Transition, www.energytransition.de
7. Instytut Globalnej Odpowiedzialności, www.igo.org.pl
8. Kupuj Odpowiedzialnie, www.ekonsument.pl
9. Nauka o klimacie, www.naukaoklimacie.pl
10. Polska Akcja Humanitarna, www.pah.org.pl
11. Portal Klimat dla Ziemi Fundacji Nasza Ziemia, www.klimatdlaziemi.pl
12. Tydzień Edukacji Globalnej, www.teg.edu.pl
13. Ulica Ekologiczna, www.ulicaekologiczna.pl
14. UN Millennium Goals www.un.org/millenniumgoals
15. United Nations Development Programme, www.undp.org
16. Waterwise, www.waterwise.org.uk