

R Z E K A

WASZE ZADANIE TO PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ,
ALE CO ZROBICIE GDY...

Płynie nią ławica łososi.
To czas tarła (okresu, gdy ryby się rozmnażają).
Nie przeszkódźcie przyszłym rodzicom,
aby małe łososie mogły się pojawić na świecie.

Uważajcie, rwący nurt! Może was porwać
i rozdzielić z załogą!

Pływające śmieci - obyście
nie zaplątali się
w plastikowe torebki i sznurki!

Rzeka jest efemeryczna,
czyli jej korytem rzadko
płyne woda. Akurat trafiliście
na czas, gdy głębokie i szerokie koryto jest
pełne... piachu!





WZNIESIENIE

CZAS POKONAĆ WZNIESIENIE -
ZOBACZCIE JAKA CZEKA WAS PRZESZKODA!

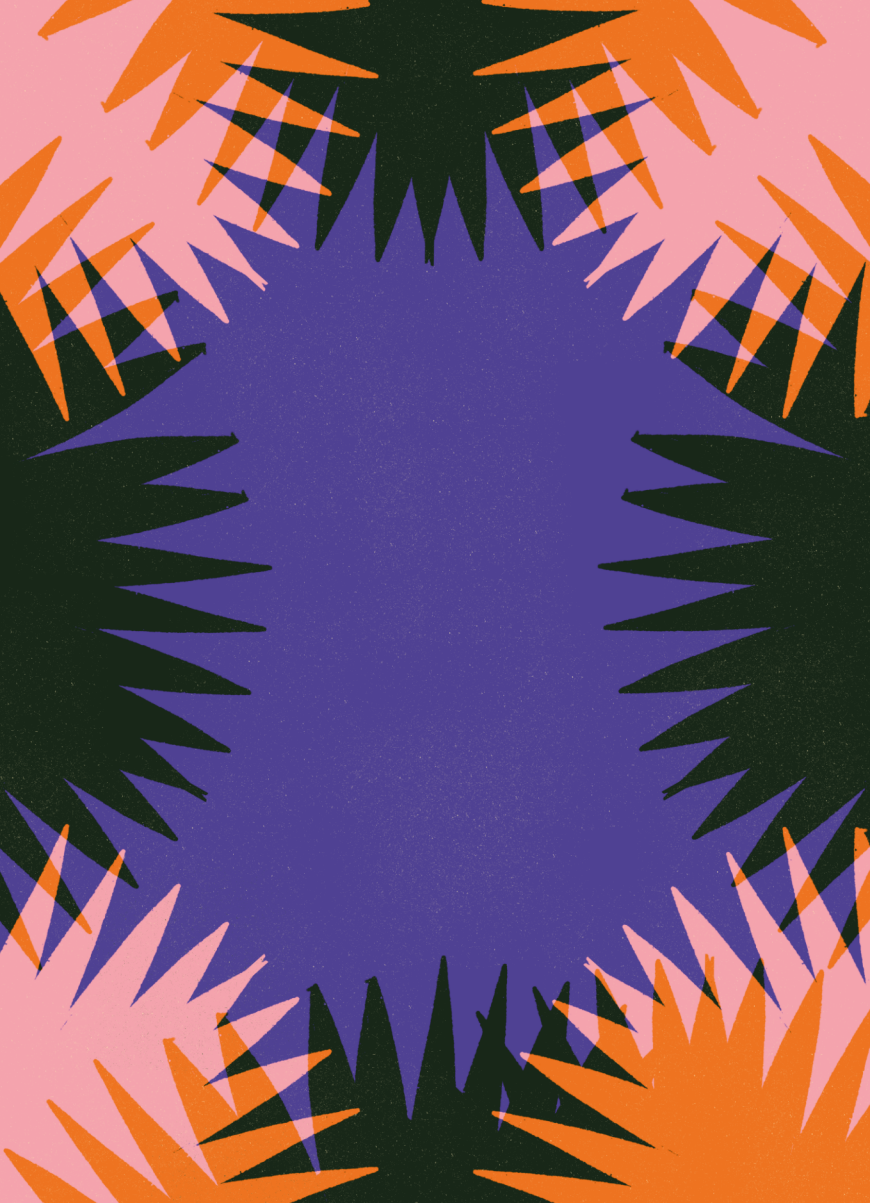
Lodowiec - jest śliski i zimny, topi się,
a jego kawałki odpadają.


Wulkan - budzi się z głębokiego snu,
może rzucać kawałkami skał i tryskać
gorącą lawą!

Monadnok - w języku Indian znaczy to
"samotna góra".
Ma strome i skaliste zbocze.

Powalone drzewa - burza powaliła
mnóstwo drzew na ziemię i droga jest
zablokowana. Uważajcie - leżące drzewa
nie są stabilne!





The page is framed by a decorative border of dark blue, stylized leaves with prominent veins, set against a light cream background. The leaves are arranged in a repeating pattern around the edges of the page.

M R O K

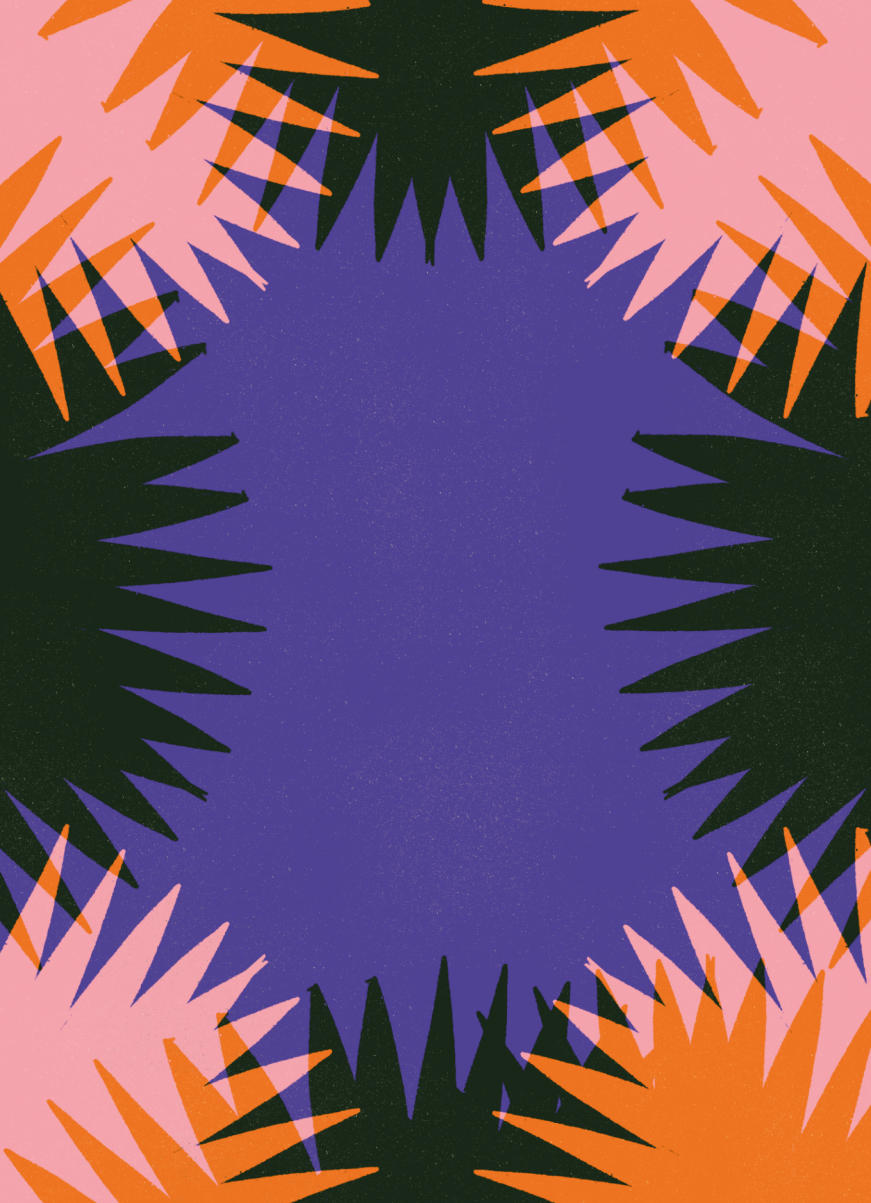
Zapada zmrok, a wy jesteście w drodze.

Musicie więc zbudować dla siebie schronienie i przygotować kolację.

Pamiętajcie,
żeby dla nikogo nie zabrakło
miejsca i posiłku.

To jest też czas na odpoczynek.





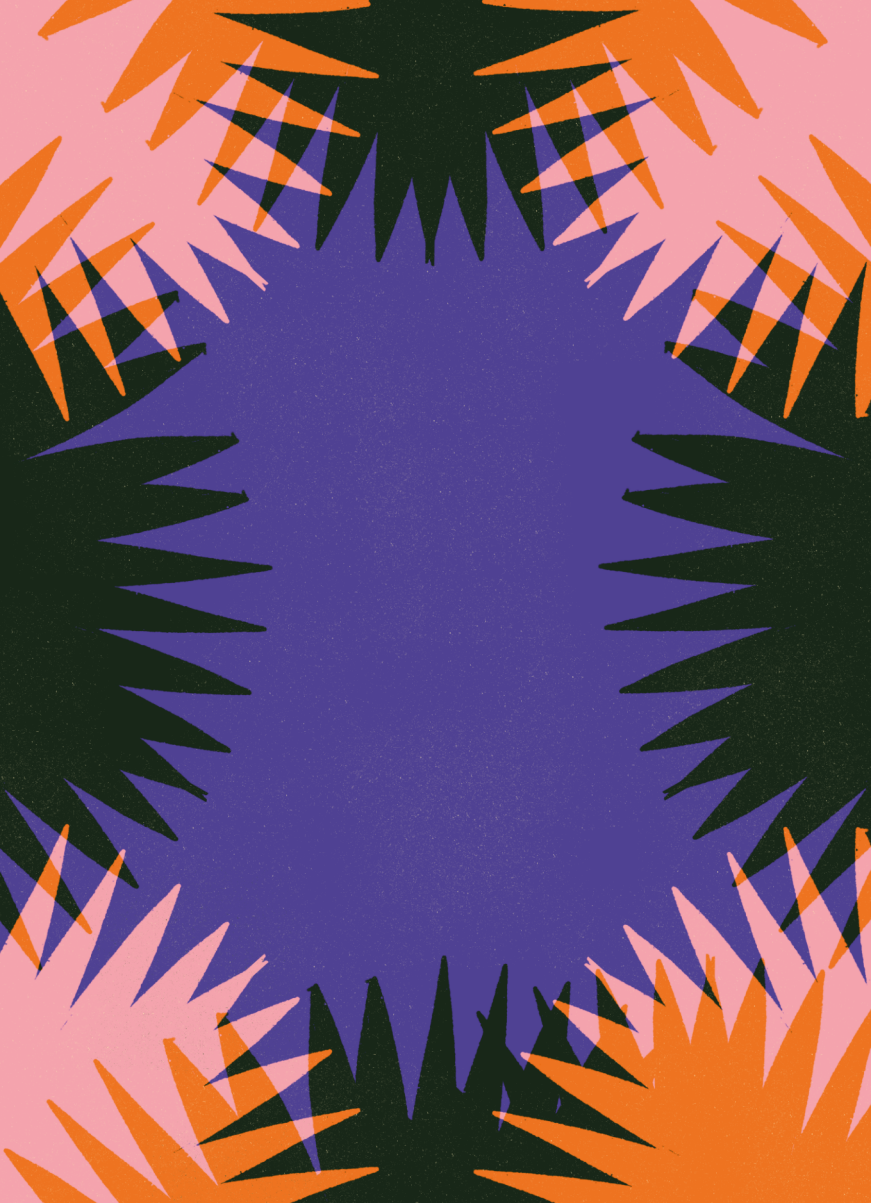


FATAMORGANA

Zamknijcie oczy i oddychajcie głęboko
i spokojnie. Nic nie mówcie.

Wyobraźcie sobie, co tylko chcecie.

To jest wasz czas,
wasz wymarzony świat.



PŁACZĄCE DZIECKO

NA SWOJEJ DRODZE SPOTYKACIE
PŁACZĄCE DZIECKO, CO ZROBICIE GDY..

Źle się czuje, jest osłabione - czuje ból.

Zgubiło się.
Nie wie, jak trafić do domu - czuje lęk.

Przykro mu, bo inni mu dokuczają
- czuje smutek.

Dorośli nie na wszystko mu pozwalają
- czuje złość.





MOKRADŁO

Przed wami bagno.

Musicie przejść przez nie baaardzo powoli i spokojnie.

I tylko wyznaczoną ścieżką,
bo inaczej was wciągnie.

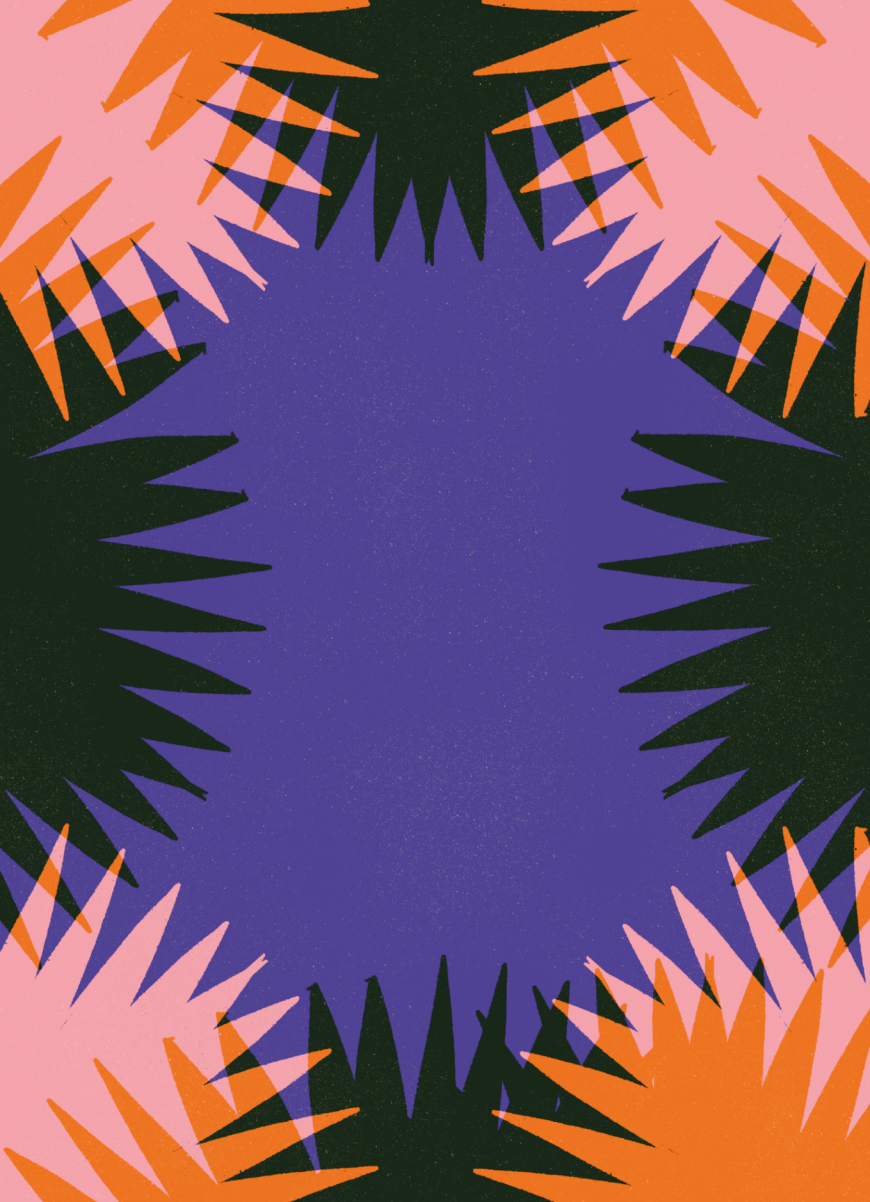
Nie rozłączajcie się! Tylko będąc
razem jesteście bezpieczni.

Nie osuszajcie mokradła.
Są bardzo ważne dla życia na Ziemi.

Podczas przeprawy nasłuchujcie
dźwięków otoczenia.

Co słyszycie?





R Z E Ź B A

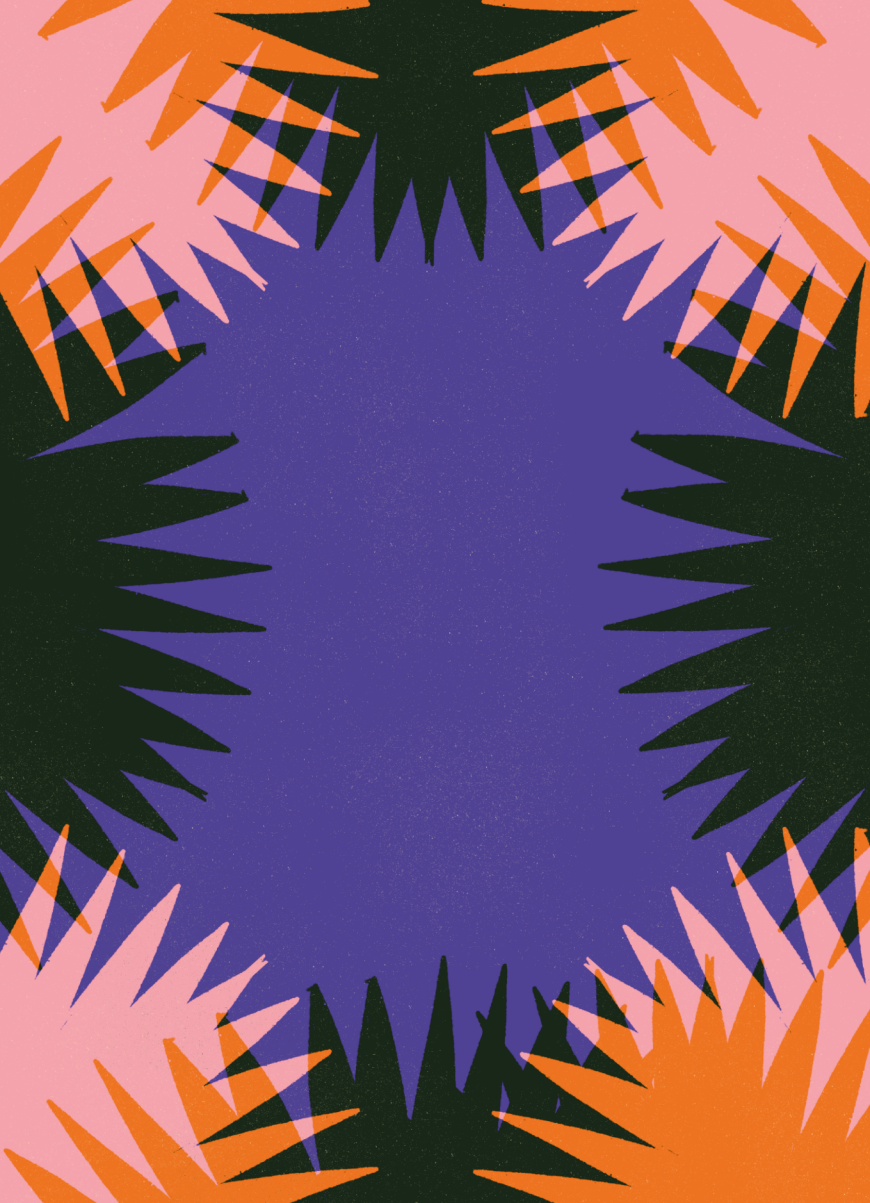
Na czas tego zadania Mistrz/ Mistrzyni Gry
wyznacza w każdej załodze przywódcę.

Zadaniem każdej załogi
jest stworzenie rzeźby.

Przywódcą załogi decyduje, które zwierzę
lub roślina z waszych postaci z kart będzie
bohaterem rzeźby.

Zadaniem przywódcy jest także opieka nad
przebiegiem pracy załogi.





L A S

Dotarliście do gęstego lasu, w którym łatwo można się zgubić. Spotykacie Leśnego Przewodnika, który mówi wam, jak z lasu wyjść. Musicie teraz innym załogom przekazać, czego dowiedzieliście się od Przewodnika*.

Przewodnik jest:

Niewidomy - przekazcie pozostałym załogom, jak wygląda droga wyjścia z lasu. Możecie w tym celu używać tylko słów i dźwięków. Opiszcie dokładnie, co słysząc podczas drogi przez las?
Co można poczuć pod stopami, a co pod dłońmi?
Jakie zapachy unoszą się w powietrzu?

Głuchy - przekazcie pozostałym załogom, jak wygląda droga wyjścia z lasu. Możecie używać tylko gestów, ruchów ciała - nie możecie się odzywać. Spróbujcie pokazać, co mijacie, kogo spotykacie, przez co przechodzicie?

*jak wygląda droga wyjścia przekazana wam przez Przewodnika, zależy od waszych pomysłów



