



gra o ocean

instrukcja do gry

„Gra o Ocean” to edukacyjna gra planszowa, która łączy naukę z zabawą. Jej celem jest zwiększenie świadomości graczy na temat oceanów, ekosystemów oraz wpływu człowieka na środowisko morskie. Uczestnicy uczą się poprzez interaktywną zabawę.

spis treści

spis treści

- 4 **Czym jest Świadomość Morska**
- 6 **Cel gry**
- 6 **Setup**
- 7 **Przebieg gry**
- 8 **Pola specjalne**
- 13 **Koniec gry**

Gra o Ocean

Ocean jest podstawą życia na naszej planecie: nie tylko produkuje tlen i wspiera różnorodność organizmów, ale również dostarcza nam żywność, surowce, energię, miejsca pracy, szlaki transportowe i przestrzeń do rekreacji. Rośliny oceaniczne, głównie algi, produkują 70–80% tlenu, zapewniając nam świeże powietrze. Dzięki edukacji oceanicznej możemy lepiej zrozumieć, jak oceany wpływają na nas, ale także jak my wpływamy na oceany.

Świadomość Morska to kluczowy element zrównoważonego rozwoju, ponieważ pomaga nam dostrzegać, jak ważne są oceany dla naszej planety.

Oto, dlaczego jest tak istotna:

- 1 Ochrona ekosystemów morskich:** Edukacja oceaniczna pozwala zrozumieć, jak ważne są ekosystemy morskie dla zdrowia naszej planety, co wspiera ochronę raf koralowych, lasów namorzynowych i innych kluczowych siedlisk.
- 2 Mniejsze zanieczyszczenie:** Wiedza o oceanach uświadamia nam, jak codzienne wybory wpływają na środowisko morskie, co może prowadzić do redukcji plastiku, chemikaliów i innych szkodliwych substancji w wodach.
- 3 Działania na rzecz klimatu:** Oceany pochłaniają dwutlenek węgla CO₂ i pomagają regulować temperaturę Ziemi. Zrozumienie tych procesów motywuje nas do walki ze zmianami klimatycznymi oraz wdrażania polityki zmniejszającej emisję gazów cieplarnianych.
- 4 Zrównoważone rybołówstwo:** Edukacja oceaniczna promuje odpowiedzialne połowy, chroniąc zasoby rybne i zapewniając bezpieczeństwo żywnościowe miliardom ludzi na całym świecie.

5 **Wsparcie gospodarek opartych na oceanach:** Wiedza o oceanach jest niezbędna do zrównoważonego rozwoju gospodarek nadbrzeżnych, opartych na turystyce, rybołówstwie i innych branżach morskich, ponieważ edukacja sprzyja odpowiedzialnemu korzystaniu z zasobów oceanicznych.

6 **Podnoszenie świadomości społecznej:** Im więcej wiemy o znaczeniu oceanów dla naszego życia, tym większa szansa, że będziemy wspierać polityki i działania chroniące środowisko morskie.

7 **Innowacje i badania:** Edukacja oceaniczna inspiruje do prowadzenia badań oraz opracowywania nowych rozwiązań, które pozwolą lepiej zarządzać zasobami oceanicznymi oraz chronić morza.

Dzięki zwiększaniu naszej świadomości i zrozumieniu znaczenia oceanów, edukacja oceaniczna wspiera realizację celów zrównoważonego rozwoju, takich jak **Życie pod wodą (Cel 14)** oraz **Działania w dziedzinie klimatu (Cel 13)**.

gra o ocean

„**Gra o Ocean**” to edukacyjna gra planszowa, która łączy naukę z zabawą. Jej celem jest zwiększenie świadomości graczy na temat oceanów, ekosystemów oraz wpływu człowieka na środowisko morskie. Uczestnicy uczą się poprzez interaktywną zabawę.

cel i setup

Cel gry:

Gracze mają za zadanie jak najszybciej ukończyć grę oraz zdobyć jak najwięcej punktów, odpowiadając na pytania dotyczące oceanów. Poruszają się po planszy przedstawiającej mapę oceanów, odpowiadając na pytania i poznając interesujące fakty.

Droga prowadzi z Los Angeles do Szanghaju.

Setup:

1. Plansza: Rozłóż planszę przedstawiającą mapę świata z zaznaczonymi oceanami oraz specjalnymi punktami.

2. Pionki: Każdy gracz wybiera jeden pionek.

3. Karty pytań: Przygotuj talię kart podzielonych na dwa rodzaje pytań:

- **Pytania otwarte:** wymagają pełnej odpowiedzi. Za poprawną odpowiedź gracz zdobywa 2 punkty lub przesuwa się o 2 pola do przodu.

- **Prawda/Falsz:** Gracz musi zdecydować, czy dane stwierdzenie jest prawdziwe, czy fałszywe. Za poprawną odpowiedź gracz otrzymuje 1 punkt lub przesuwa się o 1 pole do przodu. Za błędną odpowiedź cofa się o jedno pole.

- Każda karta zawiera link i kod QR, który przenosi do rozszerzonej odpowiedzi na pytanie.

4. Liczba graczy: Gra jest przeznaczona dla 2–5 graczy.

5. Punkty: Przygotuj kartkę, na której zapiszesz wyniki wszystkich graczy.

przebieg gry

Przebieg gry:

1. Rozpoczęcie gry: Każdy gracz umieszcza pionek na pozycji startowej. Ustalcie, kto zaczyna, np. poprzez rzut kostką.
2. Ruchy na planszy: Gracze rzucają kostką i przesuwiają się zgodnie z wynikiem. Każde pole reprezentuje inne wyzwanie lub miejsce do odkrycia, co decyduje o rodzaju pytania.
3. Odpowiadanie na pytania: Jeśli gracz stanie na polu oznaczonym „?” (pytania otwarte) lub „✓/✗” (prawda/fałsz), osoba po prawej stronie losuje kartę z odpowiedniego stosu i odczytuje pytanie.

Pytania otwarte: Gracz musi odpowiedzieć samodzielnie. Inni mogą podpowiadać, ale decyzja należy do niego.

Prawda/Fałsz: Gracz decyduje, czy stwierdzenie jest prawdziwe, czy fałszywe – bez pomocy innych graczy.

4. Specjalne pola: Na planszy znajdują się 7 specjalnych pól, które zmieniają przebieg gry.

Specjalne pola mogą wymagać podjęcia określonych działań, takich jak ponowny rzut kostką, przesunięcie się do przodu lub pominięcie tury. Każde unikalne pole zawiera kod QR, który po zeskanowaniu przenosi Cię bezpośrednio do szczegółowych informacji o jego pochodzeniu.

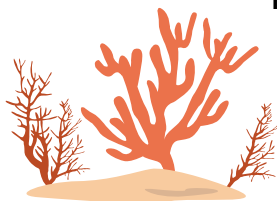
7 pól specjalnych



Wielka Rafa Koralowa, położona u wybrzeży Australii, to największy system raf koralowych na świecie. Rozciąga się na 344 000 km² i jest widoczna z kosmosu. To niezwykle miejsce zamieszkują tysiące gatunków, w tym ryby, żółwie, delfiny i korale. Rafa nie tylko charakteryzuje się ogromną bioróżnorodnością, ale także odgrywa kluczową rolę w ekosystemie morskim, chroniąc wybrzeża przed erozją. Jest popularnym celem turystycznym, przyciągającym miłośników nurkowania i snorkelingu. Niestety, zmiany klimatu, zanieczyszczenia i choroby koralu stanowią poważne zagrożenie dla jej przysłości.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, zauroczony pięknem rafy, dostaje zastrzyk pozytywnej energii i rzuca kostką dwa razy, przesuwając się do przodu.

<https://tinyurl.com/4hh4m7m3>

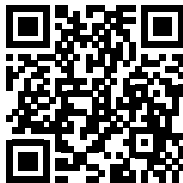




Humbaki to niezwykle wieloryby, znane ze spektakularnych skoków nad wodą oraz złożonych „pieśni”, które mogą trwać nawet 20 minut i być słyszane na wiele kilometrów. Pieśni te są unikalne dla każdej grupy humbaków i mogą zmieniać się w czasie, co sugeruje, że wieloryby uczą się ich od siebie nawzajem. Ciekawostką jest to, że migracje humbaków należą do najdłuższych w świecie zwierząt – rocznie przemierzają nawet 25 000 kilometrów między miejscami żerowania a rozrodu.

Zasada gry: Kiedy gracz spotka humbaka, musi rzucić kostką, aby podążyć za pieśnią samca. Jeśli wynik będzie parzysty, kieruje się na wschód, a jeśli nieparzysty – na północ.

<https://tinyurl.com/mr299kyy>



Posłuchaj pieśni wielorybów:
<https://tinyurl.com/8ee9xhhr>



Wielka Pacyficzna Plama Śmieci to ogromne skupisko plastikowych odpadów unoszących się na powierzchni Oceanu Spokojnego, zajmujące obszar około 1,6 miliona km² – to trzykrotność powierzchni Francji! Składa się głównie z mikroplastików, które są szczególnie niebezpieczne dla życia morskiego, ponieważ zwierzęta mylą je z pożywieniem. Plama ta powstaje dzięki zjawisku zwanemu wirami oceanicznymi, które gromadzą odpady w jednym miejscu.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, traci kolejkę, pomagając w oczyszczaniu oceanu.

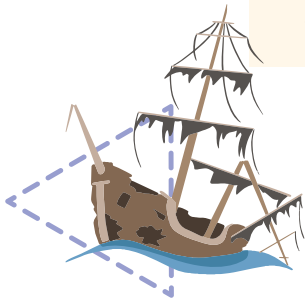
<https://tinyurl.com/38u9kd9s>



Trójkąt Bermudzki to jedno z najbardziej fascynujących i tajemniczych miejsc na świecie. Znajduje się na Oceanie Atlantyckim, a jego wierzchołki to Bermudy, Floryda i Portoryko. Znany jest z tajemniczych zaginięć statków i samolotów, które od lat wywołują liczne teorie – od wpływu pól magnetycznych, przez podwodne wulkany, aż po interwencje obcych. W rzeczywistości wiele z tych zdarzeń można wyjaśnić racjonalnie, np. trudnymi warunkami pogodowymi lub błędami nawigacyjnymi.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, „znika” i traci kolejkę.

<https://tinyurl.com/4d5srxuk>





Somalijscy **piraci** stali się globalnym problemem w XXI wieku, głównie na wodach u wybrzeży Somalii i w Zatoce Adeńskiej – jednym z najważniejszych szlaków handlowych świata. Wywodzili się głównie z miejscowych rybaków, którzy z powodu wojny domowej i biedy szukali alternatywnych źródeł dochodu. Ich celem były statki handlowe, a działania często obejmowały porwania dla okupu, które przynosiły milionowe zyski. Dzięki zwiększonym patrolom i lepszemu zabezpieczeniu statków aktywność piracka zaczęła maleć, ale problem Somalii symbolizuje głębsze kwestie, takie jak ubóstwo, niestabilność polityczna i eksploatacja zasobów naturalnych przez kraje zewnętrzne.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, może rzucić kostką jeszcze raz, aby szybko uciec z niebezpiecznej strefy.

<https://tinyurl.com/ytysnnxj>

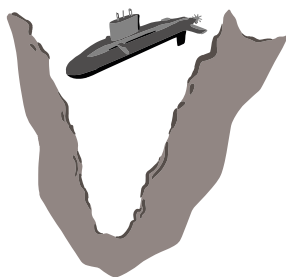


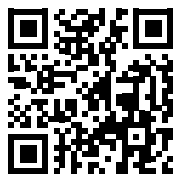


Rów Mariański to najgłębsze miejsce na Ziemi, położone w zachodniej części Oceanu Spokojnego. Jego najgłębszy punkt, Głębina Challenger, sięga około 11 034 metrów. Rów ma długość około 2 550 kilometrów i jest otoczony stromymi ścianami. To miejsce o ekstremalnych warunkach, takich jak ogromne ciśnienie i niska temperatura. Mimo to odkryto tam różnorodne formy życia, w tym unikalne organizmy przystosowane do trudnych warunków. Rów Mariański jest przedmiotem intensywnych badań naukowych, mających na celu lepsze zrozumienie zarówno ekosystemów głębinowych, jak i procesów geologicznych Ziemi.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, korzystając z batyskafu, musi zejść na dno Rowu Mariańskiego, co skutkuje utratą 2 kolejek.

<https://tinyurl.com/2dvy88ch>

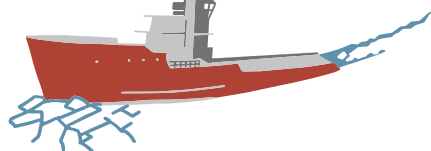




Lodołamacz to statek o specjalnie zaprojektowanym kadłubie, wzmocnionej konstrukcji i zaokrąglonym kształcie, który pozwala mu ślizgać się po lodzie zamiast próbować go przebijać. Ciężar i nacisk statku sprawiają, że lód pęka, umożliwiając przepłynięcie przez zamrożone wody.

Zasada gry: Kiedy gracz stanie na tym polu, przesuwa się o dwa pola do przodu.

<https://tinyurl.com/2t2apfa5>



koniec gry

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą na metę.

Gracz, który jako pierwszy przekroczy linię mety, otrzymuje dodatkowe 5 punktów. Drugi gracz dostaje 3 punkty, a trzeci – 1 punkt. Na końcu wszyscy podliczają zdobyte punkty. Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów i tytułem „Mistrza Wiedzy o Oceanach”.

Projekt EARTHgames4EyoUth jest finansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+.

„Wsparcie Komisji Europejskiej dla przygotowania tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów. Ani Narodowa Agencja, ani Komisja nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.”



**Funded by
the European Union**

Więcej informacji o projekcie znajdziesz na stronie:
todaywehave.com/projekt-earthgames4eyouth/gra-o-ocean/



Grę w wersji do druku można pobrać po wypełnieniu i przestaniu formularza dostępnego na stronie.



Twórcy koncepcji i zawartości merytorycznej gry:
Izabela Kotyńska-Zielińska – Today We Have
Tymon Zieliński – Today We Have
Projekt graficzny gry:
Martyna Basalska

Gra o Ocean została stworzona w ramach projektu
EARTHgames4Eyouth, wspieranego przez program
Erasmus+ Unii Europejskiej.

**gra o
ocean**