

PREGOVOR

CARE (Climate Action Roleplay Experience) projekt financiran je od strane Europske unije kroz program Erasmus+ i talijanske nacionalne agencije “Agenzia Italiana per la Gioventù”.

Ono što slijedi jedan je od glavnih ishoda projekta: obrazovna igra uloga o klimatskim promjenama, njihovim učincima na prirodu i, zauzvrat, na ljude.

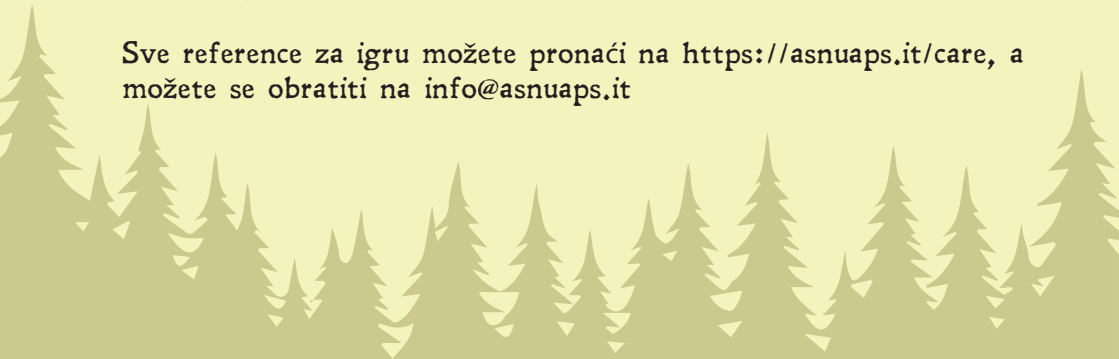
Cilj je učenja informirati o važnosti prirode u našem životu, tihim uslugama koje nam ona pruža i kako naši postupci mogu utjecati na nju - dobro ili loše. Odnosno, ne samo što bismo trebali izbjeavati, već i kako možemo poboljšati stvari!

Ova vrsta znanja nije nova, ali se često prenosi na formalan način, za koji je manje vjerojatno da će angažirati i izazvati akciju. Uložili smo mnogo truda da ga učinimo zabavnim i lakim za razumijevanje, u nadi da ćemo potaknuti više ljudi da zaista brinu o okolišu.

Planirano je igrati sa 6 do 30 sudionika, u trajanju od oko 90-120 minuta uključujući debriefing. Preporučena je dob 16+, predznanje nije potrebno. Što se tiče postavljanja, trebat će vam samo nekoliko stolova i nekoliko stolica. Stvarno, ovo možete napraviti bilo gdje.

Puno smo truda uložili u igru i voljeli bismo čuti imate li povratne informacije!

Sve reference za igru možete pronaći na <https://asnuaps.it/care>, a možete se obratiti na info@asnuaps.it



KONCEPT

Sudionici su podijeljeni u **grupe** koje su različiti stanovnici šume (biljke, gljive, sisavci itd.). Sve ide dobro dok se čovjek ne nastani na granici šume. Sam život šume postaje ugrožen.

Postoji rješenje: pošaljite **čarobnjake edukatore** među ljude i odgojite generaciju ljudi koji su osjetljivi na pitanja okoliša i koji će prestati uništavati šumu. No, za to će trebati vremena, oko 30 godina.

U međuvremenu, čovjek može vrlo lako uništiti šumu kako bi došao do hrane, vode, drva i materijala. Kako bi to izbjegli, šumski stanovnici će koristiti svoje pohranjene resurse za opskrbu ljudi, resurse kvantificirane u prirodnom kapitalu.



Na kraju igre, **ako šuma preživi** i nakon što se riješi ljudska prijetnja, grupa s najviše prirodnog kapitala imat će više moći modificirati i vladati šumom. Konkurencija je uvijek prisutna u prirodnim okruženjima!

"Prirodni kapital" obično se koristi u ekološkom kontekstu za kvantificiranje vrijednosti različitih aktivnosti koje provode organizmi u prirodi, a koje potpadaju pod koncept resursa za ljude. Pojednostavljeno, prirodni kapital odnosi se na resurse koje daje priroda, poput čistog zraka, plodnog tla i bioraznolikosti, koji održavaju ljudski život i doprinose gospodarstvu.

Prirodni kapital prikazan je kao nešto što šuma može "magično" potrošiti kako bi ljudima dala ono što im je potrebno i spriječila širenje na štetu šume, s ciljem stvaranja mehanike preživljavanja koja promiče suradnju među igračima.

Budući da je prirodni kapital resurs, skupina koja ga ima više imat će veću moć u šumi, promičući tako intrinzičnu konkurenciju prisutnu u prirodnom okruženju.

Mehanički se koristi za kvantificiranje žetona koji će biti pobjednički bodovi.

Svi nizovi korisnih usluga ekosustava za ljude, kao što su pročišćavanje zraka i vode, regulacija klime, oprašivanje biljaka, gnojidba tla i podrška bioraznolikosti nazivaju se uslugama ekosustava i za korištenje im je potreban prirodni kapital.



Problem s klimatskim promjenama uvelike uništava prirodni kapital i stavlja nas ljude u vrlo tešku situaciju gdje nas priroda više ne podržava i tada ćemo nestati. Ova igra želi pokazati koliko su nam potrebni prirodni sustavi, kako ih oštećujemo i kako ih možemo zaštititi.



OPĆE INFORMACIJE

Igra traje oko 90-120 minuta, koje su podijeljene u 3 makrofaze:

Briefing i priprema (oko 10 minuta)

Igranje igre (od 60 do 90 minuta)

Debriefing i rasprava (oko 20 minuta)

Igra je namijenjena broju sudionika od **6 do 30** osoba, podijeljenih u grupe (minimalno 3 grupe) na homogen način.

Potičemo smanjenje broja grupa kako bi se sastojale od što većeg broja igrača (maksimalno 5 osoba). Ne radi baš dobro sa 6 sudionika, što bi činilo samo 3 grupe od 2, 9 igrača dobra je polazna točka.

Igra je zamišljena za sudionike od 16 do 99 godina.

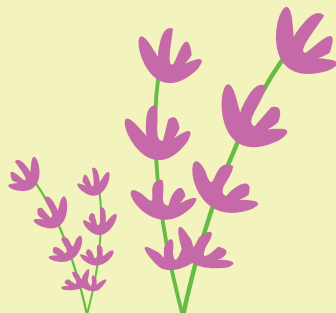
Dovoljan je jedan voditelj, ali posebno u slučaju više od 4 grupe preporučujemo pomoćnika kako bi se stvari ubrzale.

Primjer:

6 igrača će činiti 3 grupe po 2 igrača

9 igrača će činiti 3 grupe po 3 igrača

16 igrača će činiti 4 grupe po 4 igrača



MATERIJALI

- Šesterokutni listovi papira (15), možete ih pronaći u prilogama i na web stranici ako trebate oblik za rezanje
- Škare
- Marker u boji
- Samoljepljivi papirići
- Veliki list papira ili ploča za praćenje točaka (Tablica 1)
Siluete ljudskih naselja zalijepiti na šesterokute
- Selotejp za pričvršćivanje stvari na zid
- Svi prilozi tiskani
- Omotnice za pisma ili drugi neprozirni spremnici, jedan po skupini
- Žetoni (12 po grupi)
- (opcionally) Mobilni telefon sa štopericom i budilicom može biti koristan za praćenje vremena i zvuk kada vrijeme istekne



	5 GODINA	10 GODINA	15 GODINA	20 GODINA	25 GODINA	30 GODINA
BILJKE						
GLJIVE						
GMAZOVI						
SISAVCI						
KURCI						
PTICE						
UKUPNO						

Tablica 1

“Ukupno” možda ne bude zbroj gornjih vrijednosti, uključuje tajno glasovanje.

UVOD

Prije objašnjavanja igre, sudionici moraju znati što će raditi.

Pročitajte naglas:

Sada ćemo igrati igru uloga. U ovoj igri svatko od nas preuzet će ulogu lika i ponašati se kako bi se taj lik ponašao. Cilj igre je, osim zabave, iskoristiti iskustvo da razmislite o dinamici okoliša u kojoj smo kao ljudi. Što nam osigurava kisik u zraku? Što nam daje čistu vodu? Što nam omogućuje da imamo hranu? Zadržimo radoznalost tijekom cijelog iskustva i razmislimo kako se to odnosi na naš svakodnevni život!



IGRA

Podijelite sudionike u grupe. Svaka grupa sastoji se od 3 do 5 osoba, a može biti od 3 do 6 grupa. Kako biste podijelili sudionike, trebali biste svakom od njih dati karticu vrste iz Priloga 6: **Kartice vrsta**, ne zaboravite odabrati pravi broj kartica za svaku grupu kako bi se sudionici podijelili u grupe slične veličine.

Dajte svakoj grupi žetone prirodnog kapitala i potaknite članove grupe da ih skrivaju od znatiželjnih očiju.

Dajte svakoj grupi **spremnik** i označite ga **simbolom grupe**, imenom ili nacrtajte nešto (možete prepustiti igračima da to učine). Predlažemo da koristite šalicu za kavu i označite unutarnje dno, tako da će voditelj biti lakše brojati žetone.

Ovisno o broju sudionika, podijelit ćete ih u 3 do 6 grupa i prema tome odabrati karte. Koristite ovu tablicu (Tablica 2) kao referencu. Možete zamijeniti grupe bez utjecaja na igru, to je samo referenca za koherentnost pripovijesti (teško je zamisliti šumu bez biljaka sastavljenu samo od kukaca, gmazova i sisavaca, zar ne?)

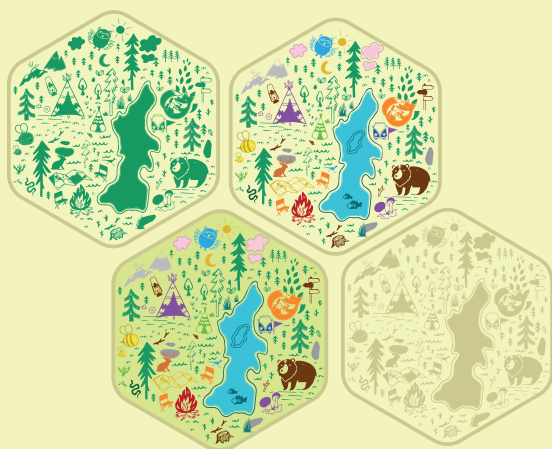
GRUPE	BILJKE	SISAVCI	KURCI	PTICE	GLJIVE	GMAZOVI
3	X	X	X			
4	X	X	X	X		
5	X	X	X	X	X	
6	X	X	X	X	X	X

Tablica 2

Podijelite 7 šesterokuta između skupina. To su šumski životi i treba ih biti 7 bez obzira koliko grupa ima. Svaka grupa ima 5 minuta za crtanje karte na svojim šesterokutima.

Pročitajte sljedeći tekst:

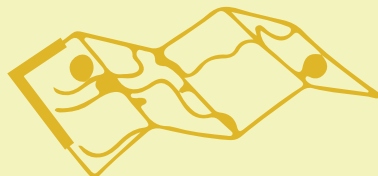
Ovo je vaša šuma. Stvorili smo je svi mi tijekom vremena, a sada ćemo je zajedno nacrtati na ovim šesterokutima. Možemo dodati planine, životinje, jezera, vegetaciju, rijeke, brda. Pokušajmo to nacrtati kao karta, u stilu ptice, odozgo, zamišljajući mjesto koje čovjek nije dotaknuo. Imate 5 minuta.



Svi šesterokuti pričvršćeni su na zid blizu jedan drugog.

Skupine imaju 5 minuta da pročitaju svoju karticu vrste i grupni list.

Voditelj uzima malu kućicu/ljudsko naselje ili sliku i pričvršćuje je na dodani šesterokut.





Voditelj čita ovaj tekst:

Hvala što ste došli u Vijeće šuma.

[Pokazuje na prisutne grupe jednu po jednu]

Hvala, Biljke, bez kojih ne bismo imali kisika, a zemlje bi propale.

Hvala vam, Kukci, bez kojih bi se cvijeće teško sastalo i stvorilo plod.

Hvala, Gljive, što se hranite onim što umire i dopuštate mu da se vrati u život.

Hvala vam, Sisavci, što regulirate živote drugih stvorenja i raspršujete sjeme.

Hvala vam, Ptice, što širite sjeme i regulirate živote kukaca.

Hvala vam, Gmazovi i Vodozemci, koji gmižu i okreću zemlju, reguliraju prisutnost insekata i čuvaju vodene lokve.

Okupljeni smo jer je pred nama nova opasnost. Ljudi su preuzeli kontrolu nad dijelom šume, gradeći kuće, kopajući planine. Nemaju drveća da im stvori sjenu; kreću se s kutijama od užarenog metala, donoseći veliku toplinu sa sobom.

Moramo spriječiti njihovo širenje i naše uništenje!

Tuk, naši saveznički čarobnjaci, rade pravu čaroliju među ljudima: educiraju ih! Ljudi moraju postati svjesniji važnosti šume. Posao će ipak biti dug i naporan; mora uključiti nove generacije. Za 30 godina trebali bismo ih moći natjerati da shvate da će i oni umrijeti ako mi umremo.

U međuvremenu, moramo ih spriječiti da se šire i nepopravljivo unište.

Čovjeka pokreću glad i pohlepa, ali ako ga možemo zadovoljiti, možemo spriječiti njegovo uništenje. I naše. Morat ćemo potrošiti naše rezerve, našu moć, naš prirodni kapital [pokažite na žetone]. Kao što znate, ovaj kapital je zbroj usluga koje, kao grupa, možete ponuditi. U slučaju da vas pamćenje iznevjeri, sjetite se karata koje imate pred sobom.





Za čitanje izvan karaktera:

“Dakle, kako igra funkcioniра?”

Sastoji se od 6 krugova, a svaki krug predstavlja 5 godina.

U svakom koraku, grupe koje čine šumu interno će se konzultirati kako bi odlučile koliko će svog prirodnog kapitala, svojih akumuliranih vitalnih rezervi tijekom godina na temelju aktivnosti u šumi, donirati ljudima.

Sve u svemu, šuma mora nastojati dati dovoljno kako se ljudi ne bi morali širiti. Ako se ljudi prošire, dogodit će se loše stvari i šuma može izgubiti šesterokute ili grupe mogu izgubiti prirodni kapital. Ipak, pripazite, trebali biste izbjegavati previše davanja kako ne biste uzalud rasipali svoj kapital.

U praksi, svaki krug će postojati minimalna vrijednost koju treba postići u suradnji između svih grupa, koje mogu odlučiti hoće li i koliko će donirati ukupnom iznosu koji će tada biti isporučen. Sve što se donira ne vraća se, čak ni u slučaju da se ne dosegne minimalna vrijednost koju čovjek zahtijeva.

Ako ljudi zauzmu sve šesterokute, igra završava i šuma umire, svi gube.

Ako bilo koja grupa dosegne o kapitalnih bodova, šuma umire, svi gube. Grupe mogu razmjenjivati žetone u slučaju potrebe, to znači: možete donirati grupi koja je iskoristila sve svoje žetone, on ne može odbiti donaciju, možete donirati koliko puta želite.

Ako šuma preživi, žetoni predstavljaju pobjedničke bodove grupe na kraju igre, odnosno sposobnost koju će imati da utječu na ostatak šume.”

Voditelj otkriva Tablicu 1 napisanu tijekom pripreme faze. Zatim čitaju skupini faze igre, specificirajući što se događa u slučaju da donacija ne zadovolji potrebe ljudi.

RUNDA IGRE

Sljedeće faze predstavljaju rundu igre. Cijela igra sastoji se od 6 rundi.

FAZA 1

Čarobnjak glasnogovornika Tuka obavještava: ovog puta, X prirodnog kapitala bit će potrebno da se zadovolje ljudi (vidi tablicu 3).

Ova je vrijednost zapisana pored naziva stupca na tabli ili papiru tablice 1.

GRUPE	RUNDA 1	RUNDA 2	RUNDA 3	RUNDA 4	RUNDA 5	RUNDA 6
3	1	2	3	5	7	9
4	3	3	5	7	8	10
5	4	5	7	9	9	11
6	5	7	8	9	11	14

Tablica 3

Grupe imaju 3 minute za internu raspravu i određivanje koliko prirodnog kapitala staviti na raspolaganje ljudima koji se okrenu. Interno se savjetuju unutar grupe i potajno stavljaju žetone koje žele dati šumi u omotnicu.

Nakon 3 minute, voditelj poziva na tišinu i odlazi do svake grupe uzeti omotnicu. Zatim će voditelj napisati ukupan zbroj za svaku grupu na ploču i vratiti omotnice grupama.

FAZA 2

Može ići u dva smjera.



FAZA 2.1

Grupe su zadovoljile ljudske potrebe. Nema prostornog širenja ljudi, sve je u redu, nastavite. Idite na fazu 4.

FAZA 2.2

Grupa nije zadovoljila ljudske potrebe.

Predstavnik svake grupe odlazi održati govor o tome koliko će njihova grupa dati, potičući druge da daju žetone ili iznoseći svoje probleme s ciljem doniranja količine žetona koja je jednaka žetonima koji nedostaju kako bi se dosegao ukupni iznos. Svaki predstavnik treba se predstaviti imenom svoje vrste (na kartici vrste), imat će 30 sekundi.

Nakon toga slijedi kratki interni dijalog unutar grupe od 2 minute. Zatim će se žetoni tajno predati voditelju koji će ih upisati na ploču.

Broj žetona iz svake grupe u ovoj je fazi **TAJAN**; nitko neće znati tko je koliko doprinio.

Ako ima dovoljno žetona sada, prijedite na fazu 2.1.
Ako nema dovoljno, prijedite na fazu 3.

PHASE 3

Ljudi nisu imali dovoljno resursa pa će ih uzeti silom. Redom:

- Dodajte naljepnice za kuću na jedan šesterokut. Još je jedan dio šume izgubljen.
- Nešto će se loše dogoditi. Nasumično odaberite jednu karticu događaja iz Priloga 1: Događaji i pročitajte je. Rasprava ne bi trebala trajati duže od 2 minute. Runda je završena.

FAZA 4

Voditelj pripovijeda kako je šuma uspjela dati dovoljno za dogovor.

Voditelj čita jednu karticu iz Priloga 2: **Miran rast**

Runda je završena.

FAZA 4 - FAZA VELIKOG IZNENAĐENJA

Na kraju 4. kruga svaka grupa mora izabrati 1 predstavnika za razgovor u vijeću veleposlanika.

Predstavnici svake grupe moraju razgovarati jedni s drugima u sredini sobe, kako bi pokušali doći do zajedničke točke, dok ostali mogu slušati i komentirati sastanak, poput agore. Imaju 3 minute, a zatim je sastanak završen i runda je završena.



ZAVRŠETAK

SCENARIJ 1: ŠUMA PREŽIVLJAVA

Šuma je preživjela i može se širiti. Uzmimo još 6 šesterokuta i svatko nacрта više šume, svjesniji koliko njihova grupa može dati šumi. Prve koje će krenuti crtati i oblikovati šumu bit će skupine s najviše tokena prirodnog kapitala, koje će imati veću moć mijenjanja staništa. Šume koje nastanu **suradnjom** svih grupa bit će ljepše od početnih.

Pobjednička grupa također će imati dodatni šesterokut za crtanje snažnog dvorca, povezanog s njihovom grupom, pokazujući njihovu važnost. Ako je na vrhu neriješeno, grupe će crtati zajedno.



SCENARIJ 2: ŽETONI SU PONENTALI PRIJE ŠESTOG KRUGA

Najprije grupa(e) bez žetona najavljuje voditelju svoju situaciju, voditelj jasno daje do znanja da je igra gotova ako nitko ne donira grupi(ama). Ako nitko nije donirao, grupa(e) bez žetona drži posljednji govor o svojoj vrijednosti u šumi prije smrti, što rade, i traže da ih se pamti.

N.B. Zapamtite da grupe ne mogu odbiti donaciju, ako grupa daje žeton drugoj, primatelj **MORA** prihvatiti token.

Šesterokuti će biti nacrtani isto kao u scenariju 1, ali s jednim šesterokutom manje.

Grupa bez žetona ne sudjeluje u crtanju. Ostale skupine moraju zamisliti kakva bi šuma bila bez prisutnosti te skupine, sa svim ekološkim posljedicama.

Jedan šesterokut manje za svaki potez koji nije odigran.

SCENARIJ 3: SVI ŠUMSKI ŠESTEROKUTI OKUPIRANI SU OD STRANE LJUDI

Šuma umire, nema dodatnih šesterokuta. Svaka grupa održi posljednji govor o svojoj vrijednosti u šumi prije smrti, što rade i traže da ih čarobnjak Tuk zapamti.



DEBRIEFING (REFLEKSIJA)

Voditelj debriefinga trebao bi biti svjestan i oprezan s detaljima. Vrlo je važno shvatiti osjećaje i komentare grupe.

Pogotovo što dok pripremamo ovaj debriefing ne znamo kako će se igra odviti i ne možemo znati hoće li šuma pobijediti ili nestati.

Najsnažniji debriefing je voditelj moderator uhvati neka važna trenutke i izjave od sudionika i može ih preoblikovati u obliku zaključka na kraju cijelog debriefinga. Nije obavezno.

PROCES

Počnite od prisjećanja procesa i izrazite još jednom, na vremenskoj traci, što se dogodilo tijekom igre. Ovaj će proces potrajati neko vrijeme, pogotovo jer svaka runda ima nekoliko faza i može doći do sukoba. To također znači da bi moderator trebao promatrati procese koji se događaju tijekom igre i po mogućnosti bilježiti važne događaje. Kasnije u debriefingu moglo bi biti korisno prisjetiti se nekih od njih.

Htio bih se s vama prisjetiti koraka u igri, gledajući izvana, kako je igra završila. Molim vas pomozite mi da se prisjetim što se dogodilo. **Korak po korak?**

Imajte na umu da ste u igri imali različite grupe i bit će važno svakom sudioniku dati dovoljno prostora za razgovor. Osobito ako/kada sudionici počnu raspravljati o sukobima i ponašanjima drugih skupina.

Sada se fokusiramo na akcije, ponašanja i razloge. Ne želimo još govoriti o osjećajima.



Tijekom procesa prisjećanja neka pomoćna pitanja mogu biti korisna, posebno ako ih moderator može povezati s određenim trenucima/događajima koji su se dogodili u igrici.

- **Kako ste se ponašali u tom trenutku?**
- **Kako su se oblikovali vaši odnosi s drugim vrstama?**
- **Što su razlozi vaših postupaka?**

OSJEĆAJI



Sada je vrijeme da zakoračite u osjećaje. Započnite tako što ćete ispitati sudionike o njihovim osjećajima u najvažnijim trenucima igre. Svaka grupa treba imati dovoljno prostora za odgovor jer osjećaji biljaka i gljiva ili životinja mogu biti potpuno različiti!

Ovo je bila strateška igra, ali u međuvremenu ste također imali priliku iskusiti što znači biti biljka ili kukac u opasnosti i pokušali ste preživjeti.

- **Kakvi su bili vaši osjećaji prema tim raznim vrstama? (ovdje se točno možete povezati s određenim događajima tijekom igre)**
- **Što ste osjećali ili mislili o ljudima koji napadaju vašu šumu i pokušavaju je iskoristiti za vlastite svrhe?**

Ako vidite da su sudionici još uvijek previše uključeni u svoje uloge, možda bi bilo dobro predložiti brzu aktivnost “derolling-a” (izlaska iz karaktera). U sljedećem dijelu trebamo ih izvan iskustva, kako bismo ga mogli povezati sa stvarnim svijetom.

- **Kad smo napustili svoje uloge i imali negativne osjećaje prema našim kolegama... Uzimajući u obzir cijelo ovo iskustvo, kako vas to tjera na razmišljanje i razumijevanje pitanja okoliša?**

RADNJA

- **Što ljudima znači da šuma umire?**
- **O čemu vas je ovo iskustvo potaknulo na razmišljanje? Kako funkcioniraju okoliš i ekosustav?**
- **Što vi osobno možete učiniti da pomognete okolišu?**
- **Mislite li da unutar odnosa između čovjeka i okoliša i ljudi razmišljaju na isti način kao što ste vi razmišljali kao različite vrste?**

Prirodni kapital nije lako obnoviti, rasipajući ga možemo zauvijek izgubiti.



DODATAK 1: DOGAĐAJI

Nakon najave svakog događaja, pitajte grupu zašto misle da je nedostatak usluga ekosustava doveo do ovakvog ishoda. Primjeri nakon pitanja samo su tu da podupru voditelja s nekim. Voditelja se potiče da pročita kartice događaja prije igre i odbaci one koje možda nisu prikladne za grupu.

DODATAK 2: MIRAN RAST

Za svaki događaj, svakoj grupi postavite točku 1. na ovaj način:
Kako ste vi, biljke, doprinijele?
Kako ste vi, kukci, doprinijeli?
Kako ste vi, ...

Pitanje točke 2. uputite svima.
Primjeri su tu da pomognu voditelju s nekim točkama za razgovor
Cijela pitanja ne bi trebala trajati duže od 2 minute.

DODATAK 3: GRUPNI LISTOVI

Svaka će grupa imati listove koji objašnjavaju ne samo što su sisavci, kukci itd., već i važnu ulogu koju igraju u ekosustavu i kako su povezani sa svim ostalima.

Svaka grupa će dobiti ove listove na početku igre.



DODATAK 4: SAŽETA TABLICA ZA SUDIONIKE

Kopiju sažete tablice treba dati svakoj grupi.

DODATAK 5: SAŽETA TABLICA ZA VODITELJA

UVOD

- Provjerite imate li sve materijale iz poglavlja Materijali.
- Pročitajte i slijedite upute u poglavlju Uvod i priprema.

RUNDA IGRE

- Faza 1: Deklarirajte potrebnu količinu prirodnog kapitala za taj krug, koristeći Tablicu 3.
- 3 minute interne grupne rasprave.
- Idite skupinu po skupinu i skupljajte omotnice sa žetonima prirodnog kapitala.
- Zapišite na ploču koliko je svaka grupa donirala.



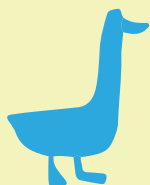
AKO SU DONACIJE DOVOLJNE ZA LJUDE

Pročitajte jednu od kartica iz Dodatka 2: Miran rast i postavite pitanja sudionicima (2-3 minute).

AKO DONACIJE NISU DOVOLJNE ZA LJUDE

- Svaka grupa šalje predstavnika da održi govor o tome kako nastaviti za sljedeće glasovanje.
- Svi predstavnici govore (oko 30 sekundi po sudioniku, bez pitanja i bez rasprave).
- Predstavnici moraju biti različiti za svaki krug.
- Nakon govora, predstavnici se vraćaju u svoju grupu i raspravljaju o tome koliko donirati ovaj put (2 minute).
- Na kraju 2 minute, voditelj skuplja donacije neprozirnom kuvertom: u ovom drugom krugu one su **TAJNE**, nitko ne zna koliko je koja grupa donirala.

AKO SU DONACIJE SADA DOVOLJNE



Pročitajte jednu od kartica iz Dodatka 2: Miran rast i postavite pitanja sudionicima (2-3 minute).

AKO DONACIJE I DALJE NISU DOVOLJNE

Nasumično pročitajte jedan od događaja iz Dodatka 1: Događaji i postavite pitanja sudionicima (2-3 minute). Igra traje ukupno 6 rundi.

ZAPAMTITE "MEHANIKU KRAJA 4. RUNDE." (FAZA 4)

Ako šuma uspije preživjeti do kraja šestog kruga, prebrojite žetone svake grupe i proglasite pobjednika.

Nastavite s "derolingom" i "debrifingom" kako je opisano u poglavljima o derolingu i debriefingu.



ZAHVALE

Ovaj projekt financira Europska unija kroz program Erasmus+ i talijanska Nacionalna agencija Agenzia Italiana per la Gioventù.

Autori: Fabio Mennillo and Manuel Moscariello

Podrška za “debriefing”: Kateryna Romanenko and Michał Pietrzok

Ilustracije: Alberto de Vito Piscicelli

Grafički dizajn: Chiara Mennillo

Nevladine organizacije uključene u razvoj i proizvodnju:

ASNU aps (Associazione Scienze Naturali Unite aps)

Interaktiva Croatia

Fundacja Animus Centrum Edukacyjno-Szkoleniowe

Hvala svim sudionicima!

Ovo je projekt CARE: Climate Action Roleplaying Experience,

ID: 2023-1-IT03-KA210-YOU-000153555.



COPYRIGHT



Ovo djelo (uključujući ilustracije i druge dodatke) licencirano je pod Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Za puni tekst licence:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



CARE



Funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Agenzia Italiana
per la Gioventù