**Wiem, co jem.**

Scenariusz do zajęć salowych.

Czas zajęć: 4 godziny.

Grupa wiekowa: gimnazjum i liceum

**Cele ogólne:**

- poszerzanie wiedzy na temat produkcji żywności w perspektywie globalnej;

- poszerzanie wiedzy na temat relacji między głodem i poziomem życia w perspektywie globalnej;

- poszerzanie wiedzy na temat demografii, zróżnicowania gospodarczego;

- poszerzanie wiedzy na temat relacji człowiek-środowisko;

- wzmacnianie świadomej i odpowiedzialnej konsumpcji;

- rozwijanie umiejętności kreatywnej współpracy w grupie rówieśniczej;

**Cele szczegółowe:**

- uczennica/uczeń potrafi opisać relacje między demografią i poziomem życia w perspektywie globalnej;

- uczennica/uczeń potrafi przedstawić rozmieszczenie liczby ludności na poszczególnych kontynentach;

- uczennica/uczeń potrafi wymienić cechy zrównoważonego rolnictwa;

- uczennica/uczeń potrafi wskazać, w jaki sposób można wspierać zrównoważone rolnictwo;

- uczennica/uczeń potrafi wskazać rozwiązania dla problemów światowych;

- uczennica/uczeń potrafi opisać wpływ konwencjonalnego rolnictwa na środowisko;

- uczennica/uczeń potrafi współdziałać w grupie rówieśniczej i rozwiązywać problemy.

**Metody pracy:**

- gry integracyjne;

- pogadanka;

-dyskusja;

-gry zespołowe.

**Formy pracy:**  zbiorowa, grupowa.

**Narzędzia dydaktyczne:**

- gra „Jak siać, żeby zyska?”;

- gra „Zrównoważone rolnictwo, czyli jakie?”;

- mapa świata;

- kartki papieru.

**Podstawa programowa**

**Gimnazjum:**

**Wiedza o społeczeństwie:**

**23. Problemy współczesnego świata.** Uczeń: 1)porównuje sytuację w państwach globalnego Południa i globalnej Północy i wyjaśnia na przykładach, na czym polega ich współzależność; 4) rozważa, jak jego zachowania mogą wpływać na życie innych ludzi na świecie (np. oszczędzanie wody i energii, przemyślane zakupy).

**Geografia:**

**1.Mapa – umiejętności czytania, interpretacji i posługiwania się mapą.** Uczeń: 7) lokalizuje na mapach (również konturowych) kontynenty oraz najważniejsze obiekty geograficzne na świecie i w Polsce (niziny, wyżyny, góry, rzeki, jeziora, wyspy, morza, państwa itp.).

**10. Wybrane regiony świata. Relacje: człowiek – przyroda - gospodarka**. Uczeń: 3) analizuje wykresy i dane liczbowe dotyczące rozwoju ludnościowego i urbanizacji w Chinach; wyjaśnia, na podstawie map tematycznych, zróżnicowanie rozmieszczenia ludności na obszarze Chin; podaje kierunki rozwoju gospodarczego Chin oraz wskazuje zmiany znaczenia Chin w gospodarce światowej; 6) opisuje kontrasty społeczne i gospodarcze w Indiach; wyjaśnia przyczyny gwałtownego rozwoju nowoczesnych technologii; 7) charakteryzuje region Bliskiego Wschodu pod kątem cech kulturowych, zasobów

ropy naftowej, kierunków i poziomu rozwoju gospodarczego; wskazuje miejsca konfliktów zbrojnych; 10) określa związki pomiędzy problemami wyżywienia, występowaniem chorób

(m.in. AIDS) a poziomem życia w krajach Afryki na południe od Sahary; 12) identyfikuje konflikt interesów pomiędzy ekologicznymi skutkami wylesiania Amazonii a jej gospodarczym wykorzystaniem; określa cechy rozwoju i problemy wielkich miast w Brazylii; 13) wykazuje związki między gospodarką a warunkami środowiska przyrodniczego w najważniejszych regionach gospodarczych Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej; określa rolę Stanów Zjednoczonych w gospodarce światowej.

**Liceum:**

**Wiedza o społeczeństwie (zakres rozszerzony):**

**40. Stosunki międzynarodowe w wymiarze globalnym.** Uczeń: 3) wyjaśnia przyczyny dysproporcji między globalną Północą i globalnym Południem oraz mechanizmy i działania, które ją zmniejszają lub powiększają; 4) przedstawia na przykładach wzajemne zależności pomiędzy państwami biednymi i bogatymi w polityce, ekonomii, kulturze i ekologii.

**41. Globalizacja współczesnego świata.** Uczeń: 1) przedstawia wieloaspektowy charakter procesów globalizacji (polityka, gospodarka, kultura, komunikacja, ekologia); 3) rozważa racje ruchów ekologicznych i alterglobalistycznych oraz racje ich przeciwników, formułując własne stanowisko w tej sprawie.

**44. Europa wśród światowych mocarstw.** Uczeń:3) wyjaśnia znaczenie strategicznych zasobów naturalnych w politycemiędzynarodowej.

**Geografia (zakres podstawowy):**

**1. Współczesne problemy demograficzne i społeczne świata.** Uczeń: 1) wyróżnia i charakteryzuje obszary o optymalnych i trudnych warunkach do zamieszkania w skali globalnej i regionalnej; formułuje prawidłowości rządzące rozmieszczeniem ludności na świecie; 2) charakteryzuje główne procesy demograficzne (fazy przejścia demograficznego

i przejścia epidemiologicznego) na przykładzie całego świata i poszczególnych kontynentów; 5) identyfikuje i wyjaśnia procesy wzrostu liczby ludności oraz ekspansji przestrzennej wielkich metropolii świata (np. poznaje przyczyny powstawania dzielnic nędzy, wzrostu przestępczości, degradacji środowiska przyrodniczego, problemów komunikacyjnych).

**2. Zróżnicowanie gospodarcze świata**. Uczeń: 1) klasyfikuje państwa na podstawie analizy wskaźników rozwoju społecznego i gospodarczego; wyróżnia regiony bogate i biedne (bogatą Północ i biedne Południe) i podaje przyczyny dysproporcji w poziomie rozwoju społeczno-gospodarczego regionów świata; 2) ocenia i projektuje różne formy pomocy państwa i organizacji pozarządowych państwom i regionom dotkniętym kryzysem (klęskami ekologicznymi, wojnami, głodem); 4) wyjaśnia, z czego wynikają różnice w wielkości i strukturze spożycia żywności na świecie (uwarunkowania przyrodnicze, kulturowe, społeczne i polityczne, mechanizmy wpływające na nierównomierny rozdział żywności w skali globalnej); 5) opisuje zmiany w funkcji obszarów wiejskich na wybranych przykładach

(np. w Unii Europejskiej, w regionach turystycznych w państwach rozwijających się); potrafi wyjaśnić szanse i zagrożenia dla środowiska przyrodniczego i mieszkańców poszczególnych regionów, wynikające z procesów przemian zachodzących na terenach wiejskich.

**3. Relacja człowiek-środowisko przyrodnicze a zrównoważony rozwój.** Uczeń:1) formułuje problemy wynikające z eksploatowania zasobów odnawialnych i nieodnawialnych; potrafi przewidzieć przyrodnicze i pozaprzyrodnicze przyczyny i skutki zakłóceń równowagi ekologicznej; 4) wykazuje na przykładach, ze zbyt intensywne wykorzystanie rolnicze gleb oraz nieumiejętne zabiegi agrotechniczne powodują w wielu częściach świata degradację gleb, co w konsekwencji prowadzi do spadku produkcji żywności, a w niektórych regionach świata do głodu i ubóstwa; 5) wykazuje na przykładach pozaprzyrodnicze czynniki zmieniające relacje człowiek-środowisko przyrodnicze (rozszerzanie udziału technologii energooszczędnych, zmiany modelu konsumpcji, zmiany poglądów dotyczących ochrony środowiska).

**Geografia (zakres rozszerzony):**

**6. Sfery Ziemi – pedosfera i biosfera.** Uczeń: 1) charakteryzuje procesy glebotwórcze i omawia cechy głównych rodzajów gleb strefowych i niestrefowych oraz ocenia ich przydatność rolniczą; 4) dowodzi na przykładach, że naruszenie stabilności ekosystemów może powodować nieodwracalne zmiany w środowisku naturalnym; 5) wskazuje podejmowane na świecie działania na rzecz ochrony i restytucji środowiska geograficznego; 6) omawia podstawowe zasady zrównoważonego rozwoju i ocenia możliwości ich realizacji w skali lokalnej, regionalnej i globalnej.

**7. Klasyfikacja państwa świata.** Uczeń: 1) wyróżnia kryteria podziału państw według PKB na jednego mieszkańca oraz Wskaźnika Rozwoju Społecznego (HDI); 2) porównuje strukturę PKB państw znajdujących się na różnych poziomach rozwoju gospodarczego.

**8. Ludność.** Uczeń: 2) określa cechy rozmieszczenia ludności na Ziemi, wskazując obszary jej koncentracji i słabego zaludnienia; 8) wyjaśnia zróżnicowanie struktury zatrudnienia w wybranych państwach i jej związek z poziomem rozwoju państwa.

**9. Działalność gospodarcza na świecie.** Uczeń: 1) wyjaśnia wpływ czynników przyrodniczych i społeczno-ekonomicznych na rozwój rolnictwa; 3) wskazuje problemy związane z upowszechnianiem się roślin uprawnych zmodyfikowanych genetycznie i wskazuje rejony ich upraw; 4) porównuje i uzasadnia strukturę spożycia żywności w państwach wysoko i słabo rozwiniętych.

**Przyroda:**

**4. Dylematy moralne w nauce.** Uczeń: 9) przedstawia problemy związane z eksploatacją zasobów naturalnych, wskazując przykłady niszczącej działalności człowieka.

**15. Ochrona przyrody i środowiska.** Uczeń: 2) omawia znaczenie dla rolnictwa i konsekwencje stosowania nawozów sztucznych i chemicznych środków zwalczania szkodników; 6) określa cele zrównoważonego rozwoju i przedstawia zasady, którymi powinna kierować się gospodarka świata.

**Przebieg zajęć:**

1. **Przywitanie, zapoznanie się z uczniami (5 minut)**

Prosimy każdą osobę o przedstawienie się i opowiedzenie jednego zdania na swój temat, np. w jakim jestem dzisiaj nastroju; co lubię, czego nie lubię, jakie mam hobby, jakie są moje marzenia itp.

1. **Ćwiczenia integracyjne (15 minut)**

**„Co myślę o tobie”**

Poproś uczestników o ustawienie się w kółko. Każdej osobie daj kartkę i coś do pisania. Każda osoba na górze kartki pisze swoje imię (jeśli imiona się potwarzają, to imię z inicjałem albo ksywkę). Kartki lądują na podłodze przed uczestnikami. Teraz poproś o to, żeby każda osoba przesunęła się o jedno miejsce w prawą stronę i stanęła za kartką sąsiada/sąsiadki z prawej strony. Przed zajęciami przygotuj sobie listę kilkunastu pytań, które będzie zadawać w kolejnych rundach. Zadaj pytanie, uczestnicy zapisują swoją odpowiedź na kartce – odpowiedź odnosi się do osoby, której imię jest zapisane na kartce i przy której aktualnie stoi dany uczestnik. Po każdym zadanym pytaniu wszyscy przesuwają się o jedno miejsce. Jeśli grupa jest duża, można wprowadzić modyfikację i przesuwać się o dwa miejsca, żeby każda osoba wróciła do kartki ze swoim imieniem.

Przykładowe pytania:

- jakie jest ulubione danie tej osoby?

- jaki jest ulubiony owoc tej osoby?

- dokąd ta osoba pojechałaby najchętniej na wakacje?

- jakiego języka obcego chciałaby się nauczyć ta osoba?

- jaki zawód mogłaby wykonywać ta osoba?

- jakim zwierzęciem mogłaby być ta osoba?

- z jakiego kraju innego niż Polska mogłaby pochodzić ta osoba?

- jaki gatunek muzyki lubi ta osoba?

- gdyby ta osoba była pisarzem/pisarką, to jakiego gatunku pisałaby książki?

- jaką rośliną mogłaby być ta osoba?

- jaka dyscyplina sportu pasuje do tej osoby?

- jakim środkiem transportu porusza się ta osoba najczęściej?

- jakie hobby/zainteresowania ma ta osoba?

Po skończeniu zadania podyskutuj z uczestnikami – co myślą o ćwiczeniu, co ich zaskoczyło, które odpowiedzi pasują, a które kompletnie nie pasują do nich. Jakie wnioski można wyciągnąć z tego ćwiczenia, jak bardzo można polegać na swoich wyobrażeniach, czy można polegać na naszych pierwszych skojarzeniach – dlaczego?

**„Co wiemy o sobie?”**

Uczestnicy przez 5 minut krążą po pokoju, nawiązując kontakt z innymi osobami, a następnie uzupełniają podane niżej opisy imionami (najlepiej, jeśli w każdym wypadku będzie to imię kogoś innego, załącznik nr 1).

1. **Zawarcie kontraktu (10 minut)**

Tworzymy z grupą kontrakt, który będzie obowiązywał przez całe zajęcia. Uczniowie i uczennice zgłaszają kolejne punktu kontraktu – mają one dotyczyć zasad, jakie mają obowiązywać podczas zajęć. Zasady zapisujemy na karcie i wywieszamy w widocznym dla wszystkich miejscu.

1. **Świat nierówności (45 minut)**

Przed zajęciami przygotuj:

- 5 plakatów/kartek z nazwami lub konturami kontynentów (Afryka, Ameryka Północna, Ameryka Południowa i Karaiby, Azja i Oceania, Europa),

- duże suszone fasoli;

- informacje o ludności świata, tabela 1 (zał. 2).

1. Rozwieś plakaty z kontynentami w Sali tak, by ułożyć mapę świata. Powiedz uczniom i uczennicom, że ich zadaniem jest odwzorowanie rozmieszczenia liczby ludności zamieszkujących poszczególne kontynenty. Zachęć ich, żeby wspólnie zdecydowali, jak się podzielić oraz ustawili się przy odpowiednich plakatach.
2. Poproś uczestników o szybkie zajęcie miejsc, wyznaczając im czas na wykonanie tej części zadania. Powiedz, czy ich podział jest prawidłowy i daj im szansę na zmianę pozycji.
3. Gdy już odpowiednio się ustawią, poinformuj ich, posługując się danymi z tabeli 1.1 (zał. 3), ile milionów ludzi każdy z nich reprezentuje. Poproś wszystkich o pozostanie przy plakatach.
4. Następnym zadaniem jest podział światowego bogactwa między kontynentami. Na środku sali postaw tyle krzeseł, ilu jest uczestników. Każde z krzeseł symbolizuje konkretną sumę, w zależności od ilości uczestników – patrz tabela 1.2 (zał .4)
5. Ponownie poproś uczniów o wspólną decyzję, co do właściwego podziału. Powiedz, czy ich podział jest prawidłowy. Poinformuj, ile miliardów dolarów reprezentuje każde krzesło (tabela 2).
6. Poproś uczniów – „mieszkańców” kontynentów – aby zajęli swoje „bogactwa”, czyli usiedli na krzesłach przy swoich kontynentach.
7. Poproś uczniów, żeby zdecydowali, jaka część populacji poszczególnych kontynentów stanowi ludność zamieszkującą tereny wiejskie. Będzie ona symbolizowana przez fasolki. Rozdaj każdemu kontynentowi odpowiednią liczbę fasolek – patrz tabela 1.3 (zał. 5). Poinformuj uczniów, ile milionów ludzi reprezentuje każda fasolka (tabela 3).
8. Po zakończeniu ćwiczenia, usiądźcie w kręgu i zastanówcie się wspólnie nad poruszanymi w nim kwestiami. Zadawaj uczniom pytania, które pomogą im omówić ćwiczenie:

- najpierw porozmawiajcie o uczuciach związanych z ich rolami w ćwiczeniu. Zachęć ich do wyrażenia swojego zdania, zwracania uwagi na emocje swoje i innych uczestników. Jak się czuliście podczas gry? Jak czuli się „mieszkańcy” Afryki? A jak mieszkańcy Europy itd.? co czuliście, kiedy widzieliście trudności, które napotykały inne osoby? Czy ktoś się czuł źle na swoim kontynencie? Czy myśli leliście o tym, co się działo na innych kontynentach? Czy chcielibyście się zamienić na inny kontynent?

- następnie zastanówcie się nad sytuacją ludności wiejskiej, zajmującej się rolnictwem? Czy istnieje zależność między ludnością wiejską a ubóstwem? Co myślicie o tych krajach, w krajach, w których duża liczba osób zajmuje się rolnictwem, najwięcej mieszkańców cierpi z powodu głodu?

- na koniec porozmawiajcie o globalnych nierównościach. Czy przy takich nierównościach możliwe są wspólne rozwiązania dla problemów światowych? Czy problemy takie jak głód dotykają w równym stopniu mieszkańców wszystkich kontynentów? Czy istnieją wewnętrzne różnice w obrębie kontynentów?

1. **Zrównoważone rolnictwo, czyli jakie? (45 minut)**

Przed zajęciami przygotuj:

- zestaw kart z pakietu edukacyjnego IGO pt. „Zanim zjesz” (z zasobach EC).

1. Zapytaj uczniów i uczennice, co to znaczy, że coś jest „zrównoważone”. Pomysły zapisuje na tablicy.
2. Powiedz uczniom i uczennicom, że podczas zajęć będziecie w grupach dyskutować o cechach zrównoważonego rolnictwa.
3. Podziel uczestników na 5 grup.
4. Podziel zestaw kart na dwie części po 25 kart, zgodnie z tematami dyskusji:

- „Rolnictwo zrównoważone to takie, które…”

- „mogę wspierać zrównoważone rolnictwo…”.

1. Przetasuj karty i daj 10 kart każdej grupie – po 5 każdego rodzaju.
2. Poproś uczniów, aby w swoich grupach po kolei wybierali kartę, która ich zdaniem uzupełnia temat „Rolnictwo zrównoważone to takie, które…”, kładli ją na stole i uzasadnili swój wybór. W talii są dwie karty puste. Jeśli w kartach grupy znajdzie się taka karta, to mogą oni dodać swój własny pomysł dokończenia definicji.
3. Następnie zachęć uczniów do dyskusji w grupach. Ich zadaniem jest wybranie spośród 5 wybranych kart tej, która najlepiej przedstawia ich wspólny punkt widzenia. Gracze, dyskutując, wybierają najlepszą, ich zdaniem, definicję zrównoważonego rolnictwa. Grupa może przygotować odpowiedź składającą się z więcej niż jednej karty.
4. Powtórzcie ten sam sposób dyskusji nad drugim tematem – „Mogę wspierać zrównoważone rolnictwo…”
5. Poproś przedstawicieli wszystkich grup o krótką prezentację swoich propozycji.
6. Po zakończeniu prezentacji podsumujcie wyniki dyskusji grupowych. Zapytaj uczniów i uczennice:

- czy definicje i pomysły wspierania zrównoważonego rolnictwa są podobne czy różne we wszystkich grupach?

- czy ciężko przekonać innych do swojego zdania?

- czy pojawiły się wątpliwości dotyczące znaczenia pomysłów na poszczególnych kartach?

- gdzie można znaleźć informacje na te tematy?

- jakiego rodzaju rolnictwo chcieliby, żeby było wspierane w Polsce? Dlaczego?

1. **Jak siać, żeby zyskać? (60-90 minut)**

Przed zajęciami przygotuj:

- zestaw kart „Jak zasiać…” z pakietu edukacyjnego IGO pt. „Zanim zjesz” (z zasobach EC):

- 32 karta Pole uprawne (rodzaje gruntów: czarnoziemy i mady rzeczne symbolizują własność wykorzystywaną do produkcji rolnej);

6 karta Klęska żywiołowa (symbolizują wydarzenia, które mogą nastąpić po osiągnięciu pewnego poziomu zmian w środowisku);

- 26 kart Dodatki (symbolizują konwencjonalne nakłady rolnicze, z których gracze mogą korzystać);

 - 8 karta Ubezpieczenia;

 - banknoty o wartości 1,000, 3,000 oraz 5,000 euroikos;

- suszone ziarna fasoli ;

- tablica, na której można rozpisywać poszczególne etapy gry i notować w widoczny dla wszystkich sposób skutki decyzji graczy dla środowiska (punkty wpływu na środowisko).

Liczba uczestników: od 8, optymalnie 20-25.

**Zasady gry:**

1. Uczniowie i uczennice grają w 4-5 osobowych. Jeśli klasa jest liczna, tzn. jest więcej niż 6 grup, to warto mieć do pomocy jedną osobę (edukatora albo ucznia), która będzie odpowiedzialna za transakcje połowy grup. W innym przypadku gra będzie się toczyła za wolno.
2. Gra składa się z pięciu tur. W każdej turze jest 5 etapów:
3. Uprawa
4. Zakupy (ew. klęska żywiołowa)
5. Zbiory
6. Wyżywienie uczestników
7. Sprzedaż zbiorów
8. Gra może zakończyć się wcześniej, czyli przed upływem 5 tury, jeżeli gracze doprowadzą do 4 klęski żywiołowej. Wtedy wszystkie grupy przegrywają grę.
9. Grę wygrywa grupa, która po ostatniej turze będzie miała najwięcej pól w stosunku do gromadzonej żywności i pieniędzy. Na ostateczny wynik wpłynie również to, ile razy każda grupa zastosowała Dodatki – za każdy dodatek odjęta zostanie odpowiednia liczba punktów.
10. Bank kontroluje wszystkie karty, które jeszcze nie są w grze, wszystkie banknoty, ziarna oraz rejestr oddziaływania na środowisko.

**Przygotowanie do gry:**

1. Na tablicy zapisz przebieg tury, aby w trakcie gry przypominać graczom, na jakim etapie właśnie się znajdują i pomóc im zaplanować kolejne kroki.
2. Podziel karty zgodnie z ich podziałem. Umieść wszystkie banknoty na terenie neutralnym, który będzie służył jako bank.
3. Podziel graczy na 4-5 grup (4-5 0s0bowych). Niech każda grupa ma swój stolik, na którym gracze będą mogli rozkładać swoje karty, pieniądze i ziarna. Każda grupa wybiera swojego przedstawiciela/przedstawicielkę. Jego/jej zadaniem będzie przekazywanie decyzji podjętych przez grupę pozostałym graczom.
4. Daj każdej z grup wylosowane przez nich 3 karty Pole, 3 ziarna i 3,000 euroikos.
5. Wszystkie pozostałe materiały powinny zostać w Banku.

 **Przebieg gry: gra składa się z 5 tur, każda tura składa się z 5 etapów:**

1. **Uprawa:** Gracze obsadzają swoje Pola, kładąc na każdym z nich 1 fasolkę.
2. **Zakupy:** Zespoły po kolei podejmują decyzję, czy chcą zainwestować pieniądze, aby zwiększyć swoje plony. Każdy zespół może:

**-** zwiększyć działalność rolniczą, kupując więcej kart Pole – każda karta kosztuje 5,000 euroikos;

**-** zwiększyć produktywność posiadanych gruntów, kupując kartę Dodatki – każda karta Dodatki kosztuje 3,000 euroikos. W trakcie każdej tury można kupić maksymalnie 2 Dodatki. Karta jest ważna tylko na jedno pole przez jedną turę. Potem musi być odłożona na bok.

**-** wykupić Ubezpieczenie za 1,000 euroikos, dzięki któremu w przypadku nastąpienia klęski żywiołowej, grupa nie ponosi jej skutków lub w przypadku głodu, czyli braku ziaren potrzebnych do wyżywienia członka/członków grupy w danej turze, dostaną pomoc żywnościową od Banku (w trakcie jednej tury można wykupić jedno Ubezpieczenie).

**Uwaga!** Przy każdym użyciu kart Dodatki powstaje 1 punkt wpływu na środowisko. Punkty te są wspólne dla wszystkich graczy. Oznacza to, że jeśli grupa A wykorzysta kartę Dodatki, zyskuje odpowiednie korzyści, ale także dostaje 1 punkt wpływu na środowisko do wspólnej puli. Następnie, kiedy grupa B skorzysta z kolejnej karty Dodatki, również otrzymuje odpowiednie korzyści, a także dodaje kolejny punkt do wspólnej puli wpływu na środowisko. Kiedy bilans wpływu na środowisko osiągnie określoną wartość (patrz karta klęska żywiołowa, zał. 6), następuje klęska żywiołowa. Grupa, która jako ostatnia kupiła kartę Dodatki, losuje i czyta kartę Klęska żywiołowa. Skutki wymienione na karcie dotykają wszystkie grupy na etapie zbiorów. Gracze nie wiedzą, po ilu Dodatkach nastąpi klęska. Będą musieli podejmować ryzyko związane z planowaniem swojej produkcji rolnej. Każda kolejna klęska wystąpi po wykorzystaniu mniejszej liczby dodatków.

1. **Zbiory:** po zakończeniu tury zakupów (i potencjalnych klęsk żywiołowych), następuje okres zbiorów. Z każdego posadzonego ziarna wyrasta ilość ziaren do zebrania, określona w zależności od liczebności grup (patrz karta Proporcje, zał. 6). Z każdego gruntu, który został obsadzony, zdejmuje się wyhodowane ziarna. Liczba ziaren wyprodukowanych na każdym gruncie zależy również od treści kart będących w grze – może ona zostać zwiększona przez karty Dodatki lub zmniejszona przez Klęski żywiołowe. Za każde pole, na które nie miały wpływu karty Klęski żywiołowej lub/i dodatki, gracze otrzymują 2 dodatkowe ziarna (dotyczy obsadzonych Pól).
2. **Wyżywienie:** Grupy składają się z graczy, których należy wyżywić zebranymi ziarnami, tzn. odebrać odpowiednia ilość ziaren do Banku. Jedno ziarno może wyżywić tylko jednego członka grupy. Jeżeli dla któregoś gracza zabraknie ziaren, grupa może dokupić brakujące jedzenie w Banku – koszt zakupy jednego ziarna wynosi 2,000 euroikos. Jeśli grupa posiada kartę ubezpieczenia, może z niego skorzystać, otrzymując z banku pomoc żywnościową dla głodnych graczy. Jeśli grupa nie ma pieniędzy ani Ubezpieczenia, traci jedno Pole.
3. **Sprzedać:** Po turach zbiorów i wyżywienia grupom mogą pozostać dodatkowe ziarna. Każda grupa powinna zostawić sobie liczbę ziaren wystarczającą do obsadzenia swoich gruntów w następnej kolejce. Nadliczbowe ziarna mogą sprzedać Bankowi (za 1,000 euroikos za 1 ziarno) lub gromadzić w spichlerzu. Decyzję o sprzedaży lub gromadzeniu ziarna członkowie grupy podejmują wspólnie.

**Po zakończeniu etapu sprzedaży rozpoczyna się kolejna tura.**

**Podsumowanie gry:** aby podliczyć swój wynik, gracze sumują liczbę uzyskanych punktów, biorąc pod uwagę posiadane zasoby:

**-** pola – każdy grunt posiadany przez grupę to 5,000 punktów;

**-** żywność – każda fasolka to 1,000 punktów;

**-** pieniądze – 1,000 euroikos to 1,000 punktów.

Liczba uzyskanych punktów zostaje następnie pomniejszona o negatywny wpływ grupy na środowisko, tzn. każdy zakupiony Dodatek obniża ostateczny wynik o 10% (np. jeśli grupa wykorzystała 5 dodatków, to jej liczba punktów zostaje pomniejszona o 50%). Prowadzący powinien zapisywać w trakcie gry, ile Dodatków każda grupa wykorzystała.

**Omówienie gry:**

1. Poproś graczy o opowiedzenie o swoich uczuciach, wrażeniach z gry; jak im się grało?; czy gra była łatwa, czy trudna?; co im ułatwiało, co utrudniało grę?
2. Omówcie strategie zastosowane przez poszczególne grupy:

- czy gracze są zadowoleni ze swoich wyników; dlaczego?;

- co doprowadziło ich do takiego wyniku?

- w jaki sposób grupy gospodarowały swoimi Polami? Dokupowały Pola czy inwestowały w zasoby?;

- czy grupy stosowały jakieś strategie podczas gry? W jaki sposób gracze podejmowali decyzje w grze? Co na te decyzje wpływało?

- w jaki sposób decyzje graczy wpływały na to, co się działo w kolejnych rundach gry?

- czy gracze coś by zmienili w swojej grze, gdyby mieli zagrać jeszcze raz?

1. Gra a rzeczywiste problemy:

- jakie rzeczywiste problemy, z którymi ludzie i kraje się borykają, pojawiły się w grze? (np. problem braku żywności, katastrofy naturalne).

- z czego te problemy wynikają? Czy można im zapobiec? Jeśli tak, to w jaki sposób?

- w jaki sposób takie problemy można rozwiązywać? Kto ma na to wpływ?

1. **Zakończenie zajęć – podsumowanie, przypomnienie i utrwalenie wiedzy zdobytej podczas zajęć.**

Scenariusz został opracowany na podstawie zestawu edukacyjnego „Zanim zjesz” (ang. Time To Seed) przygotowanego przez Oikos *–* Cooperação e Desenvolvimento z Portugalii, w Polsce wydanego przez Instytut Globalnej Odpowiedzialności. Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons uznanie autorstwa 3.0 Polska.