

Słowem wstępu: poniższe konspekty są opisem przykładowego scenariusza gry RPG dotyczącej problemów XXI. Optymalna grupa uczestników wynosi około 5 osób. Sesja RPG toczy się za każdym razem inaczej- wszystko zależy od Mistrza Gry (prowadzącego zbiórkę), który moderuje i tworzy rozgrywkę. Nie da się stworzyć dokładnego scenariusza, ponieważ każda rozgrywka wygląda inaczej i zależy tylko od jej uczestników. Poniższy scenariusz jest wskazówką "grubych" zdarzeń, nadających sens i kierunek rozgrywce.

Kostka do gry służy do rozstrzygania dylematów i czy wydarzenia obrócą się na korzyść/ niekorzyść graczy. Dla łatwiejszego wyobrażenia "świata" rozgrywki na końcu pliku znajduje się jego schemat.

## KONSPEKT 1

Temat: Problemy XXI wieku- uzależnienia

Cele:

- uświadomienie istnienia problemów cywilizacyjnych
- wskazanie negatywnego kierunku rozwoju Ziemi

Formy pracy: sesja RPG

Miejsce:

Data:

Czas trwania : 60 min

Prowadzący: Milena Myszkiewicz

Potrzebne materiały: kostki do gry, kartki papieru, przybory do pisania

Przebieg:

1. Tworzenie kart postaci - losujemy imiona, dodatkowe atuty i wyposażenie.

2. Wprowadzenie do historii: " Jest rok 2782, nasze miasto zostało podzielone na okręgi, w każdym z nich ludzie są odseparowani. W każdym takim kręgu wytworzyły się w olbrzymiej skali różne choroby cywilizacyjne. Zawładnęły one życiem mieszkańców. Wy, jesteście jedyną nadzieją dla tych wszystkich ludzi. Musicie dotrzeć do centralnego punktu miasta, gdzie mieszkają ludzie bogaci, próżni i wolni od chorób. Strzegą oni pilnie wehikułu czasu, który może cofnąć czas i zapobiec powstaniu kręgów, ale pozbawić ich władzy. Aby uratować to miasto musicie wykraść ten wehikuł i przenieść się do roku 2020.

2. Przeniesienie postaci do kręgu 1, dystrykt A. Znajdują się w świecie pochłoniętym przez alkoholizm. Dookoła nich bieda, wszędzie bójki, ludzie są wychudzeni (nie jedzą, bo wydają wszystko na alkohol) . Ich zadaniem jest dowiedzieć się o jego istnieniu i znalezienie sposobu jak dotrzeć do dystryktu B. Pierwsza trudność- policjant próbujący wtrącić ich do więzienia - ponieważ są szpiegami bogaczy ( jako jedyni są trzeźwi) -> po uwolnieniu poszukują informacji jak dotrzeć do dystryktu B -> aby uzyskać informację muszą sprawić, aby ktoś wytrzeźwiał -> przejście znajduje się w kanałach.

3. Docierają do dystryktu B. Świat zniszczony przez narkotyki, ludzi wyniszczeni, chorzy, żebrzący na ulicach. Gadają same bzdury. Ktoś ich napada (walka) próbując okraść ->

poszukują podpowiedzi jak przedostać się do okręgu 2 -> znajdują informację, że bramę otwiera wpisanie kodu-> Kod: 555 7777 3 (szyfr komórkowy od słowa LSD)

## KONSPEKT 2

Temat: Problemy XXI wieku- choroby metaboliczne

Cele:

- uświadomienie istnienia problemów cywilizacyjnych
- wskazanie negatywnego kierunku rozwoju Ziemi

Formy pracy: sesja RPG

Miejsce:

Data:

Czas trwania : 60 min

Prowadzący: Milena Myszkiewicz

Potrzebne materiały: kostki do gry, kartki papieru, przybory do pisania

Przebieg:

1. Przechodzą przed bramę i znajdują się w świecie Otyłości. Wszyscy dookoła wyglądają jak kulki tłuszczu, nie chodzą samodzielnie. Co chwilę ktoś umiera na zawał. Na początku rozglądają się po tym świecie, próbując dostać się do dystryktu B, wchodzi co czyjś domu-> spotykają kogoś, kto chce ich zjeść-> pomaga im sympatyczna staruszka, która niczym babajaga zamyka ich u siebie i próbuje utuczyć-> uciekają i poszukują przejścia do części B -> muszą wspiąć się po długiej drabince (otyli i tak by tego nie zrobili, więc to idealne zabezpieczenie)

2. Ze części dla otyłych, trafiają do dystryktu anoreksji. Po ulicach chodzą ludzie wyglądający już jak szkielety, wciąż powtarzający jak grubi są. Wszędzie dookoła widać tylko sklepy z wodą, ponieważ nikt nic nie je, a jeśli je to od razu wymiotuje (bulimia). Sami podróżnicy są postrzegani jako "odrażających grubasów" i nikt nie chce z nimi rozmawiać. Łapie ich tu policja i zabiera na przymusową kurację odchudzającą-> kiedy uda im się uciec są znacznie osłabieni brakiem jedzenia -> muszą się skradać do bramy, aby uniknąć ponownego pojmania -> bramy chroni zabezpieczenie- należy zjeść potężną ilość jedzenia, aby przejść do 3 kr

### KONSPEKT 3

Temat: Problemy XXI wieku- choroby cywilizacyjne

Cele:

- uświadomienie istnienia problemów cywilizacyjnych
- wskazanie negatywnego kierunku rozwoju Ziemi

Formy pracy: sesja RPG

Miejsce:

Data:

Czas trwania : 60 min

Prowadzący: Milena Myszkiewicz

Potrzebne materiały: kostki do gry, kartki papieru, przybory do pisania

Przebieg:

1. Ledwo mogąc się ruszać z przejeżdżenia wtaczają się do kręgu 3, tam trafiają na osoby z pozoru wyglądające na zdrowe. Dopiero ogromne cmentarze i szpitale mijane po drodze uświadamiają ich, że coś jest nie tak. W poszukiwaniu odpowiedzi trafiają do szpitala, gdzie dowiadują się że wszyscy tu cierpią z powodu różnych chorób. Średnia wieku w tym kręgu do 20 lat, ponieważ wszyscy wcześniej umierają na cukrzycę, raka, nadciśnienie itp. Okazuje się, że gdy chcą wyjść ze szpitala nie mogą. -> personel medyczny poluje na nich, ponieważ są idealnymi okazami zdrowia- można pobrać od nich organy i wydłużyć swoje życie -> poszukiwania bramy -> aby się wydostać z tej części muszą znaleźć buteleczkę drogocennego leku i przekupić nią strażnika

2. Kiedy nareszcie udaje im się przedostać na drugą stronę trafiają do świata depresji. Świat jest szary i bury, mieszkańcy snują się po mieście bez życia i sensu. Co chwilę ktoś skacze z dachu budynku mając dość takiego życia. Doświadczeni przez poprzednie podróże, zmierzają prosto do bramy. Aby przekupić strażnika muszą mu dostarczyć buteleczkę leków, które poprawią mu humor-> poszukiwania takiego leku -> kradzież/kupno/ znalezienie-> przekupienie strażnika i przejście do centrum- celu.

## KONSPEKT 4

Temat: Problemy XXI wieku- powrót do przeszłości

Cele:

- uświadomienie istnienia problemów cywilizacyjnych
- wskazanie negatywnego kierunku rozwoju Ziemi

Formy pracy: sesja RPG

Miejsce:

Data

Czas trwania : 30 min

Prowadzący: Milena Myszkievicz

Potrzebne materiały: kostki do gry, kartki papieru, przybory do pisania

Przebieg:

1. Przechodzą przez bramę do celu. Trafiają na świat idealny, ale zepsuty przez bogactwo. Muszą przedostać się do budynku w którym znajduje się wehikuł. Na każdym piętrze coś staje im na przeszkodzie- mając na celu ich odwieść od tego pomysłu. 1. próba przekupienia pieniędzmi-> 2.próba przekupienia szczęściem wiecznym-> 3. próba przekupienia władzą-> 4. próba zabicia ich -> 5. piętro z wehikułem. Aby go uruchomić należy wstukać kod "na ratunek".

Szczęśliwie wracają do przeszłości, gdzie uświadamiają ludzkość w którym kierunku zmierzają i zapobiegają nieszczęśliwym wypadkom.

Schemat świata:

