

KLIMATICKÝ GAMEBOOK: KARTA PRO UČITELE

Prolog

Vítejte v Azoře, fiktivním státě, kde budete s hráči řešit složité otázky spojené s rozvojem země, udržitelností a vlivem různých rozhodnutí na společnost i životní prostředí. Jaké rozhodnutí uděláte, je jen na vás.

Cíl aktivity

- Rozvíjet schopnost rozhodování v kontextu společenských a environmentálních dopadů.
- Podpořit dialog a argumentaci mezi účastníky.
- Umožnit hráčům pochopit komplexitu reálných problémů prostřednictvím simulace.

Pravidla hry

- Aktivitu mohou hrát jednotlivci nebo dvojice.
- Každý hráč (dvojice) obdrží svou kartu hráče, kam zapisuje čísla stanovišť a jaké rozhodnutí tam dělá.
- Po každém rozhodnutí následuje další karta, která popisuje důsledky a nabízí další volby.
- Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči dosáhnou jednoho ze závěrů (konečných karet).

Časový rozsah

- Příprava: 10–15 minut (rozdání karet)
- Aktivita: 20–25 (projednání a rozhodování)
- Reflexe: 15–20 minut (diskuse, zhodnocení, otázky níže)

Otázky k reflexi

- Jaké faktory ovlivnily vaše rozhodnutí?
- Jaké byly hlavní dopady vašich voleb?
- Co byste udělali jinak při opakování hry?
- Jaký vliv může mít podobné rozhodování ve skutečném světě?
- Jaké jsou klíčové výzvy při hledání udržitelného rozvoje?