

Scenariusz gry:

UCZESTNICY:

Uczestnikami gry terenowej będą 3 drużyny, które zakwalifikowały się na podstawie wcześniej ogłoszonego konkursu na najlepszy biznesplan.

TERMIN: do września 2019 r.

CZAS TRWANIA:

Pokonanie całej trasy oscyluje w granicach ok. 1 h 30 minut.

Margines czasowy ok. 1 godziny – dostosowane ze względu na indywidualne potrzeby każdej drużyny.

MIEJSCE: Chełmiec

CEL GRY:

Rozwój i promocja przedsiębiorczości. Cel będzie realizowany poprzez realizację gry terenowej z elementami wiedzy o przedsiębiorczości i wykorzystanie mobilnej technologii .

CEL UCZESTNIKÓW:

Każda z drużyn dostaje do dyspozycji tablet i mapę. Zainstalowana wcześniej na tablecie aplikacja wysyła do uczestników gry wskazówki. Nie jest to jednak takie proste. Uzyskanie wskazówek jest możliwe tylko i wyłącznie, dzięki uprzedniemu wykonaniu serii zadań. Każda z grup walczy o tytuł „Najbardziej przedsiębiorczej grupy”, a co za tym idzie nagroda w postaci wycieczki dla całej klasy.

ROZPOCZĘCIE GRY

1. Otrzymanie tabletu z zainstalowaną aplikacją.
2. Otrzymanie listu powitalnego, w którym znajdować się będzie login i hasło, umożliwiające drużynie zalogowanie się do aplikacji. W liście będzie też klucz według którego należy rozszyfrować późniejszą zagadkę.

3. Otrzymanie mapy terenu po którym uczestnicy mają się poruszać. Na mapie zaznaczone będą najbardziej charakterystyczne punkty, które pomogą dotrzeć uczestnikom do odpowiedniej stacji.
4. Otrzymanie na tablet pierwszej wskazówki, która ma na celu przybliżenie miejsca, w którym grupa musi zacząć.
5. Każda z drużyn rozpoczyna grę w tym samym momencie z różnych miejsc. Miejsca te są umieszczone na terenie Chełmca.

WYKONANIE ZADAŃ:

Każda drużyna, która dotarła na odpowiednią pozycję, otrzymuje kod, który po wpisaniu do aplikacji mobilnej wyświetla na ekranie kolejną wskazówkę, pytanie lub zadanie do wykonania.

ZALICZANIE ZADAŃ

Gdy drużyna wykona poprawnie zadanie, osoba obsługująca dany punkt potwierdza to podając kod który należy wprowadzić na tablecie w dedykowanej aplikacji. Po zweryfikowaniu poprawności kodu na tablet przesłane są informacje dotyczące kolejnego punktu do którego należy się udać. Po poprawnie wykonanym zadaniu zliczany jest czas od momentu otrzymania wskazówki do momentu odpowiedzi na pytanie, a następnie informacja ta jest wysłana na komputer grantobiorcy. Punkty są przedzielane przez aplikację, na podstawie porównywania czasów każdej z drużyn w jakim wykonały te same zadania. Najkrótszy czas punktów 3, następny 2 itd. W momencie, gdy wszyscy zakończą grę zliczane są automatycznie punkty. Wygrywa drużyna z największą liczbą zebranych punktów. W przypadku, gdy grupy uzyskają w generalnej punktacji taką samą liczbę punktów zostanie im zadane dodatkowe pytanie na podstawie którego dołoży się do sumy punktów 1 punkt.

Opis zadań:

Na tablet zostanie przesłana zaszyfrowana wskazówka, po rozszyfrowaniu której drużyny będą wiedziały w które miejsce się udać.

Po ukończeniu wszystkich zadań, aplikacja poprosi uczestników o powrót do Urzędu Gminy, gdzie po podliczeniu przesłanych punktów nastąpi rozstrzygnięcie konkursu.

W przypadku awarii internetu, opiekun grupy będzie przekazywał informacje telefonicznie. Pracownik Stowarzyszenia wskazując będzie informował o kolejnych wskazówkach i odnotowywał Czas.

Po zakończeniu konkursu wszyscy uczestnicy udadzą się do Chełmca na stołówkę gminną aby zobaczyć jak funkcjonuje tego typu przedsiębiorstwo.

Pytania z zakresu przedsiębiorczości zostaną ułożone dopiero po pierwszym etapie konkursu tj. biznesplan, gdyż organizator wtedy będzie wiedział na jakim poziomie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości są uczestnicy gry. Pytania zostaną dopasowane do ich poziomu wiedzy.