BESEDILO ZA APLIKACIJO (S »PRIPOMOČKI«)



ChatGPT, Izumitelj poklicev: https://chatgpt.com/g/g-674caf2612ac8191adc5d867a1eba6c6-jaz-izumitelj-poklicev-prihodnosti-2

Sofinancira Evropska unija

MISIJA 1: ENERGIJA

Canva dokumenti: **https://www.canva.com/design/DAGcR7p-Has/3EIKiz91JFBj1V7B9R3n6A/edit?ui=eyJEIjp7IlAiOnsiQiI6ZmFsc2V9fX0**

https://www.canva.com/design/DAGeH88aHgM/9p7NSjptFwvUSYEjPl1hrw/edit?ui=eyJEIjp7IlAiOnsiQiI6ZmFsc2V9fX0

IGRA 1.1.1

Nagovor v aplikaciji

Dragi raziskovalci in pionirji prihodnosti!

Naše mesto se sooča z resno energetsko krizo, prometno omrežje pa je na robu zloma! Če ne ukrepamo takoj, bo mesto natanko čez 17 let utonilo v temo in doživelo pravi energetski in prometni kolaps. Pomagajte nam najti nove trajnostne vire energije in zbrati ključne podatke za optimizacijo glavnih prometnih tokov. Ukrepajte preden bo prepozno! **Usoda našega mesta je v vaših rokah!**

Vaša prva naloga je ključna: odkriti morate šifro, ki odklene našo energetsko prihodnost. Vnesite pravo številčno kombinacijo in prižgite iskro sprememb.

Ste pripravljeni?

Koda/rešitev (se ne vpiše v app)

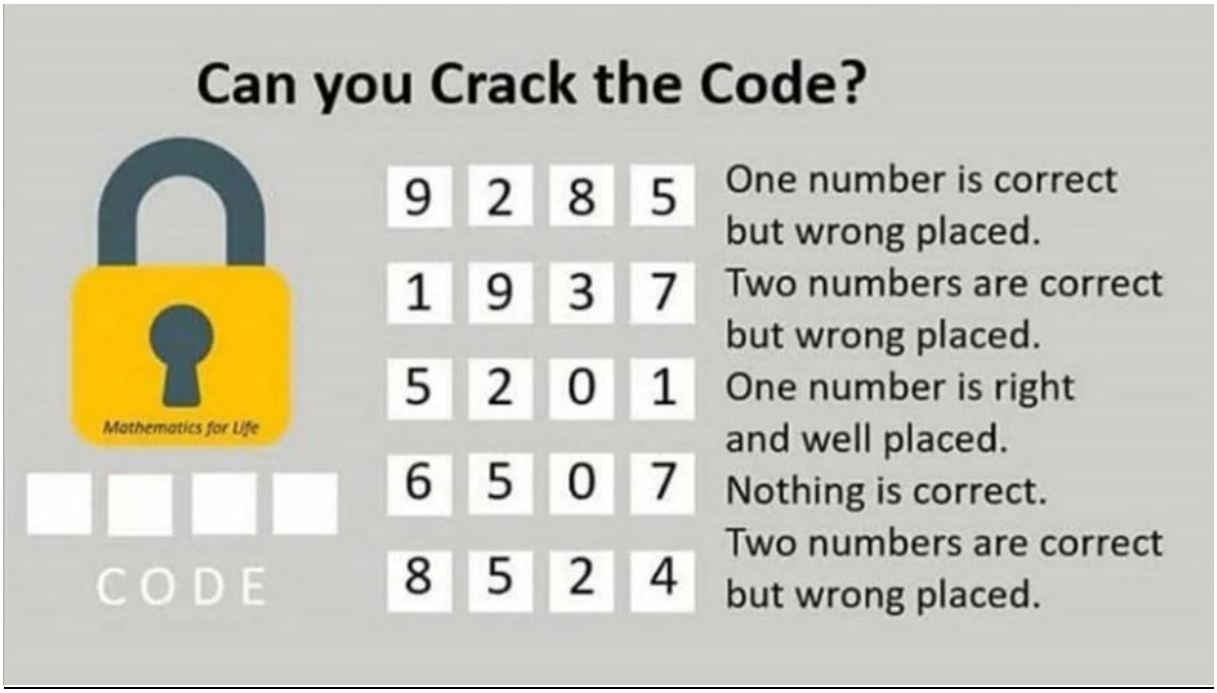
2042 >> je koda za key box škatlico, v kateri je potem logična naloga 4x4.

Igranje igre 1.1.1: *Učenci morajo razbrati letnico, kdaj bo mesto doživelo kolaps. Odgovor je 2025+17 = 2042 in ta koda odklene sončno elektrarno.*

Pripomočki

1. 4x4 - logična koda (Geslo 3841) - prevedena v slovenščino
2. Key box škatlica s kodo 2042

Sofinancira Evropska unija



IGRA 1.1.2

Nagovor in kodo 4x4 dobijo v škatlici 1.1.1.

Nagovor v aplikaciji

Dragi junaki in mladi znanstveniki!

Vaša druga misija je, da zaženete sončno elektrarno. Odklenite njene skrivnosti in zagotovite svetlo prihodnost za vse nas. Z združitvijo znanja, poguma in sodelovanja lahko premostite ovire, razrešite uganke in obnovite svetlobo v mestu.

Sončna elektrarna je zaščitena z logično 5-mestno kodo, ki jo morate rešiti.

Je vaša ekipa pripravljena rešiti mesto pred večno temo? Je vaša ekipa tista, ki bo prinesla upanje?

To je vaša priložnost, da zasijete, povežete elektrarno in osvetlite mesto!!!

Koda/rešitev

PASSWORD

Igranje igre: *učenci morajo rešiti logično 4 mestno kodo, ki da šifro za ključavnico na sončnem panelu (Geslo 3841). Ko ga odklenejo, je notri powerbank in USB kabel, ki ga*

Sofinancira Evropska unija

spojijo z USB lučko. Z njo posvetijo na list papirja, na katerem piše PASSWORD. Le-tega vtipkajo v aplikacijo.

Namigi

Namig 1**:** Preglejte še enkrat 1. in 2. vrstico. - 240 s

Namig 2: Ena od številk se nahaja v 2 vrstici, pa ni številka 9. - 300 s

Namig 3: Nobena številka se ne ponovi. - 480 s

Pripomočki

1. Sončna elektrarna s 4 mestno ključavnico, v kateri je power bank.
2. UV svetilka.
3. List papirja, na katerem je napisano geslo z UV barvo.

IGRA 1.2

Nagovor v aplikaciji

Dragi mladi raziskovalci!

Naše mesto se sooča s toplotnim udarom, ki sovpada s sočasnim naraščanjem števila turistov in povečano uporabo klimatskih naprav v stavbah. Zaradi sonca, ki neusmiljeno pripeka, temperature nevarno naraščajo.

Vaša naloga je, da poiščete rešitve za zmanjšanje porabe energije in povečate ozelenitev mesta ter se izognete katastrofalnemu toplotnemu udaru. Spodbudite mesto k ukrepanju in ga obvarujte pred prihajajočimi vročinskimi valovi.

Vsaka ulica, vsaka zgradba potrebuje vašo pomoč! Zmanjšajte toplotni odtis mesta!

Le vi lahko preprečite katastrofo!

Koda/rešitev

0 - ne vpisuješ nič nikamor, iščeš skrivno formulo, s katero greš na 1.2.2

Igranje igre 1.2.1.: *Učenci s pomočjo izohips določijo najbolj vroč del mesta. Odkriti morajo skrito formulo pod eno izmed stavb.*

Sofinancira Evropska unija

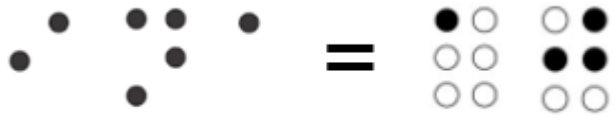
Namigi

Namig 1: S pomočjo izohips poiščite skrite namige, ki vam bodo razkrili čarobno formulo, s katero boste lahko zmanjšali temperaturo v mestu. - 90s
Namig 2: Poglejte najvišjo in najnižjo temperaturo v tabeli in izračunajte razliko. - 240s

Namig 3: Pomnožite število stopinj s številom dreves. 480s

Pripomočki

1. Mesto.
2. Skrita formula, nalepljena pod eno od stavb + nagovor za 1.2.2.



dej 25

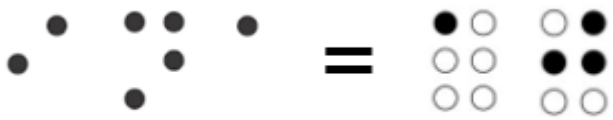
3. List z izohipsami.

IGRA 1.2.2

Nagovor (nalepljeno pod stavbo v mestu (NE GRE V APP!))
Dragi mladi urbanisti, arhitekti in raziskovalci!

Odkrili ste čarobno formulo! Sedaj pa izračunajte, koliko dreves morate posaditi, da bi temperaturo v okolici trgovskega centra zmanjšali na temperaturo predmestja.

Pohitite, sonce je že visoko na nebu!



Koda/rešitev
550

Sofinancira Evropska unija

Igranje igre 1.2.2: *Učenci s pomočjo tabele razberejo razliko med ciljno temperaturo v predmestju in v centru. Recimo, če je v centru 40° v predmestju pa 18°, je razlika 22°. To pomeni, da morajo izračunati 22*25=550 in to številko vpisati v aplikacijo.*
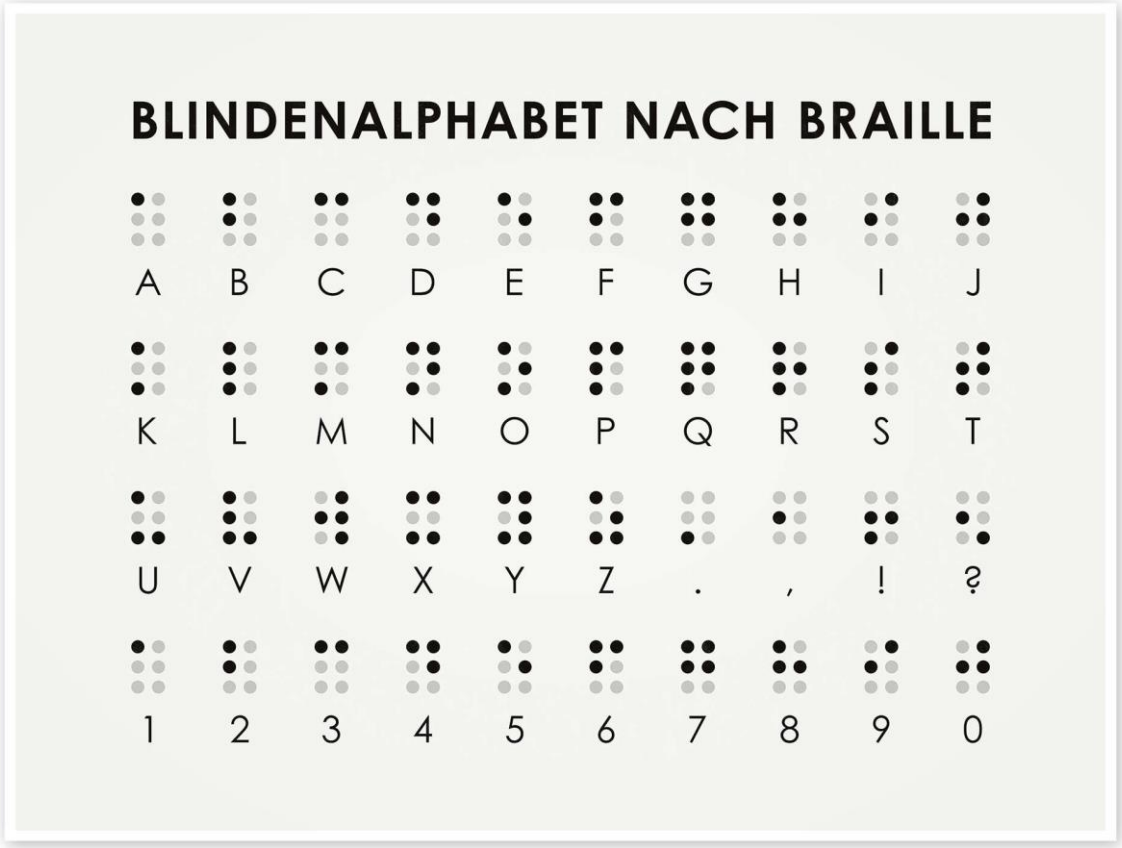
Namigi

Pripomočki

- List papirja s temperaturami,
- Braillova pisava.

	Predmestje	Muzejska četrt	Upravno središče	Poslovna četrt	Center mesta	Trgovski centri
Povprečna temperatura	18°C	23°C	28°C	30°C	33°C	35°C
Minimalna temperatura	16°C	25°C	25°C	28C	30°C	30°C
Maksimalna temperatura	25°C	28°C	30°C	35°C	35°C	40°C

Sofinancira Evropska unija



https://media.posterlounge.com/img/products/750000/748204/748204_poster.jpg

IGRA 1.3

Nagovor v aplikaciji

Dragi mladi znanstveniki!

Naš kvantni računalnik, ki ureja prometne tokove, je zaradi nepredvidene programske napake ali morebitnega hekerskega vdora prenehal delovati. Brez njega ne moremo optimizirati mestnega potniškega prometa. Temu je sledila tudi zaustavitev celotnega železniškega sistema.

Vaša nujna misija je diagnosticirati in odpraviti težavo v računalniškem sistemu, vpisati geslo ter ga ponovno zagnati. Da boste razkrili skrivnost, morate prodreti prav v srce kvantnega računalnika, zaščitenega z DaVinci-jevo šifro.

Samo tako boste lahko obnovili nemoteno delovanje transportnih mrež in preprečili nadaljnje kaotične posledice v mestu.

Sofinancira Evropska unija

Pripravite se! Uporabite svoje znanje in spretnosti za reševanje te krize!

Koda/rešitev 1.3.1

ILOVEU - se ne vpisuje v app.

Igranje igre 1.3.1: *Učenci morajo odkleniti Da Vincijevo šifro in vpisati geslo, ki ogreje srce.*

Namigi

Namig 1: Kako najbolj pogosto izpovemo ljubezen? Šifra je namreč povezana z nečim, kar ljudje pogosto izpovedujejo v pismih, sporočilih, vrezujejo v drevesa ali na ključavnice ljubezni. Kaj bi lahko bilo tako preprosto, a hkrati tako močno? - 90s

Namig 2: Vzemite ogledalo in iz rdeče označenih črk na sporočilu razberite geslo. Vpisati morate besede v angleščini! - 180s

Namig 3: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 = E - 420s

Pripomočki

- Da Vincijeva šifra
- Plastificiran napis z rdeče pobarvanimi črkami - lahko tudi ogledalo? SLEDITE SVOJEMU SRCU IN ODKLENILI BOSTE SVETLO PRIHODNOST.

IGRA 1.3.2 - na listu s kvantno kodo

Nagovor v aplikaciji

Dragi mladi znanstveniki in rešitelji mesta!

Ni še konec! Rešili ste prvo uganko, a naš kvantni računalnik, ki usklajuje celoten promet v mestu, je še vedno pod udarom zlonamernega hekerskega napada!

Prometne poti so zaklenjene, semaforji so ponoreli, vlaki so obstali na peronih in mesto je ujeto v neskončne zastoje.

Hekerji so zašifrirali skrivnostno kodo, brez katere kvantni računalnik ne more delovati.

Čas se izteka, vsak trenutek pomeni več kaosa na ulicah. Rešite uganko!

Sofinancira Evropska unija

Koda/rešitev 1.3.2

ESCAPELOGIC - se vpiše v app

Igranje igre 1.3.2: *Učenci morajo odkleniti Da Vincijevo šifro. Noter najdejo kvantni zapis - matriko.*

Pripomočki

- kvantna koda z nagovorom na listu papirja (zložena v Da Vincijevi šifri).

IGRA 1.4

Nagovor v aplikaciji

Dragi pionirji prihodnosti!

Za obdelavo podatkov in poganjanje algoritmov umetne inteligence potrebujemo veliko energije. A naleteli smo na oviro! Fuzijski reaktor, ključen za napajanje našega sistema, je potrebno zaradi prevelike obremenitve ponovno zagnati.

Manjka fuzijsko jedro, ki so nam ga z letalom poslali znanstveniki iz Cerna. Nahaja se v lesenem zaboju. Odprite zaboj in sestavite fuzijsko jedro, na katerem boste odkrili geslo. Pritisnite na gumb in resetirajte reaktor!

Na voljo imate samo 12 minut!

1.4.1. Igranje igre: *Učenci morajo odpreti leseni zaboj.*

Namigi

Namig 1: Morda se rešitev skriva v tem, da premakneš eno ali dve stranski leseni obrobi. - 90s
Namig 2: Ena od manjših lesenih obrob je izvlečna. - 180s
Namig 3: Navodila za sestavljanje fuzijskega jedra najdeš pod mizo. - 420 s
QR koda https://www.youtube.com/watch?v=A_CgtpabxD8 (se nahaja pod mizo)

Pripomočki

- leseni zaboj

Koda/rešitev

SONCE - to piše na fuzijskem jedru

Sofinancira Evropska unija

1.4.2 *Igranje igre:* *Učenci morajo odpreti in sestaviti fuzijsko jedro po označenem vrstnem redu.*

1.4.2 Namigi za fuzijsko jedro

Pripomočki

- oštevilčeno fuzijsko jedro

IGRA 1.5.1

Nagovor v aplikaciji

Dragi mladi inovatorji!

Naše mesto se je zavezalo k trajnosti in čistejšemu okolju, v katerega spada tudi rečni promet. Vsaka rečna ladjica potrebuje ustrezen energetski vir, ki bo varen za okolje in zmogljiv za dolga potovanja. Zato smo se odločili dizelske motorje naših rečnih ladij nadomestiti z vodikovimi gorivnimi celicami.

Vaša naslednja naloga ni lahka! Za vso obstoječo floto morate zagotoviti zadostno zalogo vodika! A previdno! Vodik zase želijo tudi rečni pirati.

Izračunati morate, koliko dni je potrebnih za pridobitev 500 kg vodika, če s sončno energijo proizvedemo 100 kWh na dan. Za pridobitev 1 kg vodika potrebujemo 50 kWh energije.

Z izračunom odklenite ladijski dnevnik, prevzemite krmilo in obvarujte naše ladje! Pohitite, tudi pirati imajo v svoji posadki dobre matematike!

Koda/rešitev

250 dni - se ne vpiše v app, ampak se odklene ladijski dnevnik

Igranje igre: *Učenci izračunajo število dni in jih uporabijo za odklepanje ladijskega dnevnika.*

Namigi

> Namig 1: Za vsak kilogram vodika potrebujete določeno količino energije. Razmislite koliko energije lahko proizvedete v enem dnevu s pomočjo sončne elektrarne. - 90s

Sofinancira Evropska unija

Namig 2: Za pridobitev 1 kg vodika potrebujete 50 kWh. Če vsak dan proizvedete 100 kWh, koliko kilogramov vodika lahko pridobite v enem dnevu? Izračunajte koliko dni bo potrebnih za 500 kg. - 180s

1. Poglejte kaj se skriva v kvadrantih D5, C5 in B5 na zemljevidu (glejte ikone za lokacijo). - 320 s

Pripomočki

1. Ladijski dnevnik z kodo 250
2. Nagovor za 1.5.2

IGRA 1.5.2 LETNICA ODKRITJA VODIKA

Nagovor v aplikaciji

Dragi raziskovalci!

V preteklosti je eden največjih kemičnih pionirjev, **Robert Boyle**, v svojem skrivnem laboratoriju ustvaril plin, ki danes simbolizira **upanje za čisto energijo prihodnosti**. Njegovo delo je tlakovalo pot k trajnostnemu razvoju. Nekaj njegove modrosti se skriva prav tukaj – v vaših rokah!

Pazite!

Boyle je svoje ključne formule zaščitil s kodo v obliki plinskih molekul, ki jo morate razvozlati.



Na starem **zemljevidu mesta** se skriva **ključna letnica njegovega odkritja** – to je vaša šifra za odklep **sporočila v steklenici**. Sporočilo vas bo popeljalo bližje k razkritju energetske prihodnosti.

Dobro poglejte zemljevid mesta in v ikonah, ki označujejo dotično lokacijo, odkrijte letnico njegovega odkritja kot ključ do sporočila v steklenici.

Sofinancira Evropska unija

Pohitite, rečni pirati so vam že za petami! Želijo preprečiti vaše odkritje in preusmeriti tok zgodovine!

Koda/rešitev 1.5.2:

(1) 766 - letnica (Geslo 766 - odklepa steklenico - se ne vpiše v app)

***Igranje igre**: Učenci skozi namig na zemljevidu poiščejo letnico 1697, ki predstavlja tudi kodo za sporočilo v steklenici.*

Pripomočki

- zemljevid.

IGRA 1.5.3 Sporočilo v steklenici

Nagovor v aplikaciji

Raziskovalci!

Po reki, ki prečka naše mesto, je priplavala **skrivnostna steklenica**. A to ni običajna steklenica! To je steklenica, s katero si pirati pošiljajo šifrirana sporočila. Če boste sporočilo pravilno razbrali, boste odkrili rešitev.

Pohitite, ključ do rešitve se skriva v zapletenih hireoglifih!

Pomnite! **Rečni pirati še vedno prežijo v senci.**
Če vas prehitijo, bodo oni obvladovali čisto energijo in z njo vladali mestu!



Koda/rešitev 1.5.3

THERE IS NO ESCAPE - se vpiše v app

Sofinancira Evropska unija

Namig za sporočilo v steklenici:

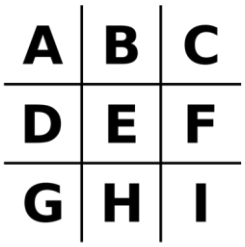
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

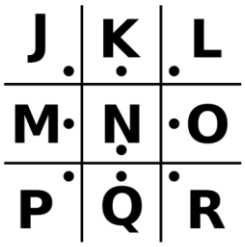
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t

u	v	w	x	y	z				

Pripomočki:

1. Steklenica z pokrovčkom in številčnico
2. Sporočilo v steklenici
3. plastificiran list papirja z pig code









Sofinancira Evropska unija

MISIJA 2: INFORMACIJE

IGRA 2.1 Manipulacija

Nagovor v aplikaciji

Dragi detektivi!

Rešiti morate uganko in premagati hudobnega medijskega barona. Ker potuje iz države v državo, ga organi pregona težko najdejo. Vaša ekipa je del posebne enote za digitalno preverjanje in zaščito javnosti pred manipulacijami. Prepoznati morate vire dezinformacij, analizirati njihovo vsebino in ugotoviti, kateri poklici prihodnosti bodo ključni za zaščito pred prevarami. Kaj morate prepoznati?

Koda/rešitev (se vpiše v app)

LAŽNE NOVICE

Namigi

Namig 1 (po eni minuti): Resnica je skrbno shranjena, bistvo je očem nevidno. Osvetlite celotno dogajanje v prostoru. Za 3x narobe vnešeno geslo, boste morali na novo priložnost počakati 5 minut.

Namig 2 (po štirih minutah): Odklenite pot do rešitve in jo sestavite iz koščkov.

Namig 3 (po desetih minutah): Fake news.

(Geslo za črn sef je 2244 E)

Pripomočki

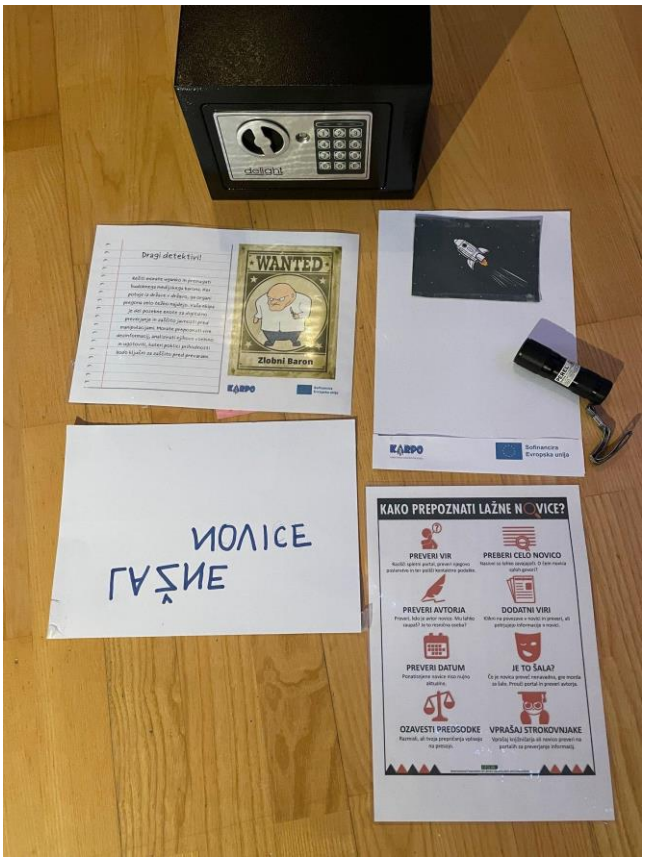
- nagovor z Baronom na plastificiranem listu, Misija 2 - Baron A4 – A4 (Landscape)
- navodila, kako prepoznati lažne novice, https://casoris.si/za-starse-in-ucitelje/kako-prepoznati-lazne-novice/
- črn sef s črkami (geslo za sef je 2244 E - če ga 3x narobe vnesejo, se za 5 min zaklene) L A Ž N E N O V I C E (vsaka črka na svojem kvadratu), ki jih morajo sestaviti (berljivo samo z ogledalom), v sefu je tudi ogledalo in še kakšna stvar za zavajanje (ključavnica)

Sofinancira Evropska unija

- šifra do sefa (2244 E) bo napisana na listu z nevidno pisavo na steni (posvetijo z UV lučko) - na tem listu A3 je mini slika Barona + logotipi, šifra za sef 2244 + E

  https://www.canva.com/design/DAGct4Hjckg/vgyMZoW45hLVxCDRkkMkTA/edit

- mini ogledalo



IGRA 2.2 Influencer

Nagovor v aplikaciji

Baron se je danes preoblekel v pozitivnega influencerja in se močno potrudil skriti svojo identiteto. Da bi ga razkrinkali, morate v štirih minutah prepoznati, kateri od videov je pravi. Vsak klik na lažni video vam vzame 1 minuto.

Čas hitro teče, bodite hitri in natančni! Vsaka minuta šteje! Srečno!

Sofinancira Evropska unija

Igranje igre: (4 videoposnetki, vsi videi so napačni, "fake")

Koda/rešitev

0000

Namigi

Namig 1: Kritično razmišljanje.

Namig 2: Ničelna toleranca.

Namig 3: Pravilen video 1, napačen video 0.

Pripomočki

- ni (tukaj so videoposnetki), imajo pa na mizi navodila “Kako prepoznati lažne novice”.

IGRA 2.3 Verodostojne informacije

Nagovor v aplikaciji

Dobrodošli v misiji INFORMACIJE!
Vsako minuto se po svetu pojavi 1.200.000 novic in 3 milijone video posnetkov. Od tega je približno 100.000 lažnih. Kako prepoznati lažne novice? V svetu, kjer resnica pogosto ostane skrita, je vaša naloga, da jo odkrijete. Toda pozor – laži so pretkane, razkrivanje pa zahteva bister um in ostro oko.

Namig za iskanje resnice je skrbno zaprt v skrinjici, ki predstavlja vir vseh bridkosti in nesreč. Si jo upate odpreti?

Koda/rešitev

RESNICA

Namigi

Namig 1 (po eni minuti): Ste odstranili ploščico, kjer piše Pandora? v pomoč vam bo magnet, ki je pod to ploščico.

Namig 2 (po treh minutah): Pandorino skrinjico odprete tako, da odstranite gumb z napisom Pandora. Z magnetom pod tem gumbom odstranite prava dva (magnetna) vijaka, ki sta zgoraj v kotih skrinjice. Vijaka sestavite skupaj v en kos in ga navpično vstavite skozi zgornjo sredinsko odprtino (kjer je bila prej ploščica

Sofinancira Evropska unija

Pandora). Tako se odpre spodnji del skrinjice. Tam se skriva (nevidna) šifra, ki odpira stvar, kamor si zapisujete želje, sanje in skrivnosti. Bistvo je očem nevidno.

Namig 3 (po devetih minutah): Saj ste uporabili UV lučko in našli šifro za dnevnik? Včasih resnico raztrgajo, zato je potrebno sestaviti koščke in dobro osvetliti situacijo. RESNICA je tisto, kar ste iskali ves čas.

Pripomočki

- Pandorina skrinjica, kjer je šifra in navodilo, ki te vodi do dnevnika https://www.amazon.de/dp/B084SZQ7YX/ref=pe_27091401_487024491_TE_item
- dnevnik s ključavnico (geslo 911), v katerem je tudi razrezan članek iz časopisa - z UV lučko vidna RESNICA, ko sestavijo razrezano stran, najdejo resnico (skrito med različne strani).
- Uradna navodila Kako prepoznati lažne novice?

IGRA 2.4 AI

Nagovor v aplikaciji

Dobrodošli v misiji INFORMACIJE!
Vsako minuto se po svetu pojavi 1.200.000 novic in 3 milijone video posnetkov. Od tega je približno 100.000 lažnih. Ste raziskovalci prihodnosti in preiskujete, kako se informacije širijo in kje se pojavljajo lažne novice. Vaša naloga je odkriti skrite resnice o svetu digitalnih informacij. Pri tem vam lahko pomaga digitalni avatar Steva Jobsa – a najprej morate pridobiti dovoljenje za pogovor z njim!

Game master (oseba, ki vodi sobo pobega) je edini, ki vam lahko omogoči dostop do avatarja Steva Jobsa. Do njega pa lahko pristopite šele, ko v prostoru najdete skrito sporočilo Steva Jobsa. Bistvo je očem nevidno.

Koda/rešitev

AI AVATAR

Sofinancira Evropska unija

Namigi

Namig 1 (po dveh minutah): Osvetlite stene v prostoru in našli boste sporočila z vprašanji za Steva Jobsa. Vseh vprašanj je 5.

Namig 2 (po štirih minutah): Pozorno poslušajte odgovore **avatarja**, v njih se skriva geslo misije. Pazite! **AI** včasih halucinira in si izmišljuje odgovore. Vaša naloga je ugotoviti, kateri odgovori so resnični in kateri ne.

Namig 3 (po enajstih minutah): Geslo se skriva v zadnjem vprašanju. Sestavljeno je iz dveh besed in je odgovor na vprašanje: KAJ JE Steve Jobs? A_ A____R.

Pripomočki

5 skrivnih sporočil z vprašanji (na vsakem ena njegova izjava + eno vprašanje), posvetijo z UV lučko

> **“Sledi ciljem, ki si jih želiš doseči. Vse je v tvojem srcu in v tvojih rokah.”**
>
> **"Ne dovolite, da bi hrup mnenj drugih preglasil vaš notranji glas."**
>
> **Steve Jobs**

Kako prepoznamo lažne novice?

Zakaj ljudje verjamejo lažnim novicam?

Ali umetna inteligenca lahko širi lažne novice? Kako?

Kako lahko preverimo ali je informacija resnična?

Kdo si ti? Namig: A _ A _ _ _ _ _ (to je tudi geslo te igre)

- Steve Jobs na računalniku (se pogovarjajo s Stevom)

IGRA 2.5 Brain games

Nagovor v aplikaciji

V prihodnosti bodo nekateri poklici morda izginili, a srčnost, pomoč drugim in trajnost bodo vedno aktualni. Pred vami je preizkus, ki bo izzval vaše zaznave in razmišljanje. Poglejte pozorno – ni vse tako, kot se zdi. Ali lahko odkrijete pravo barvo prihodnosti?

Sofinancira Evropska unija

Igranje igre: Gledajo video z rdečimi stvarmi (prikazujemo jim rdeče stvari, tudi gasilci, reševalci, morda poklici prihodnosti, ki jih povežemo z rdečo, srcem, srčnostjo, pomočjo drugim, ki bodo še vedno aktualni tudi v prihodnosti ...).

https://www.youtube.com/watch?v=pKJl2C4FdoI

Koda/rešitev

ZELENA

Namigi

Namig 1 (po eni minuti): Razmišljajte kritično. Je res vse tako, kot je videti na prvi pogled? V pomoč vam bodo rdeči predmeti.

Namig 2 (po petih minutah): Resnica je včasih ravno obratna. Včasih je stvari potrebno osvetliti in sestaviti.

Namig 3 (po desetih minutah): Ste uporabilil UV lučko? Geslo je barva narave, rasti in trajnosti.

Pripomočki

- rdeče stvari na mizi,
- članek na mizi, ki namiguje na rdečo.
- rdeča knjiga Verjeti, verjeti z listki na katerih so črke Z E L E N A (vidne z UV lučko)

Sofinancira Evropska unija

MISIJA 3: BIODIVERZITETA

IGRA 1

Nagovor

Čebele imajo izjemno pomembno vlogo pri ohranjanju **biodiverzitete**, saj neposredno vplivajo na opraševanje rastlin, kar ima ključne posledice za ekosisteme in prehranske verige. Poleg tega čebele nabirajo medičino (nektar) iz cvetov. Z uporabo svojega sesalnega ustnega organa (proboscis) vpijejo nektar, ki ga nato prenašajo v svoj panj. Ta nektar kasneje predelajo v med.

Pomagaj čebelji družini pri iskanju hrane - poišči v prostoru QR kode in jih skeniraj s telefonom. Vsaka najdena koda predstavlja eno črko. Iz vseh črk sestavi besedno zvezo. Najprej določi črkam zaporedno mesto (število) v abecedi, nato pa jim prištej zaporedno mesto (število) v sestavljeni besedni zvezi. Na koncu seštej vsa ta števila. Vsota števil, ki jo dobiš, predstavlja kodo za odklep ključavnice čebeljega panja oz. za rešitev prve igre. Rešitev vpiši spodaj ...

POZOR! KLJUČAVNICO SAMO ODKLENI IN NE ODPIRAJ POKROVA! TO BO NALOGA NASLEDNJE SKUPINE! GRE NAMREČ ZA SKUPINSKO MISIJO, KJER JE ZELO POMEMBNO SODELOVANJE MED EKIPAMI - DRUG DRUGEMU POMAGAMO NAJTI POT DO REŠITVE!

Po 480 sekundah ... Namig 1: Vseh črk je 10.

Po 600 sekundah ... Namig 2: Kako čebele oprašujejo? Poleg nektarja in mane čebele nabirajo ter prenašajo tudi ...

Po 660 sekundah ... Namig 3: C=3+1, H=9+10

Koda/rešitev

178

CVETNI PRAH

(3+1)+(23+2)+(6+3)+(21+4)+(15+5)+(10+6)+(17+7)+(18+8)+(1+9)+(9+10)=

= 4+25+9+25+20+16+24+26+10+19= 178

Sofinancira Evropska unija

Pripomočki

- Biodiversity box
- Telefoni
- Beli listi papirja
- Navadni leseni svinčniki (svetel les, podobne barve kot je čebelji panj)

IGRA 2

Nagovor

Čebela pri vsakem letu prinese od 16 do 24 mg cvetnega prahu ali 3 do 4 milijone pelodnih zrnc. Srednje močna čebelja družina za svoj obstoj v enem letu potrebuje več kot 20 kg cvetnega prahu in 60–80 kg medu. Za omenjeno količino morajo čebele opraviti okoli milijon izletov, da naberejo cvetni prah, in štiri milijone izletov, da zadostijo potrebam po medu. Z opraševanjem, ki ga opravljajo pri zbiranju cvetnega prahu in medičine iz cvetov, pripomorejo k oploditvi rastlin, kar omogoča nastanek semen in plodov. Ta postopek je ključnega pomena za ohranjanje rastlinske raznovrstnosti in s tem tudi za širšo biodiverziteto, saj mnoge rastlinske in živalske vrste, ki so odvisne od teh rastlin, preživijo zaradi učinkovitega opraševanja čebel.

Pazljivo odpri pokrov in ga snemi s tečajev, nato pa izvleci satnice, jih položi na mizo ter sestavi pravilno geslo iz črk na njih. Vrni satnice na svoje mesto v pravilnem zaporedju, da boš s pomočjo ključa na levi in desni strani satnic prišel do končnega gesla. Rešitev vpiši spodaj kot geslo druge igre.

Po 120 sekundah … Namig 1: Čebelji dom

Po 480 sekundah … Namig 2: Č+12=O

Po 600 sekundah … Namig 3: Dve črki v prvi besedni zvezi se ponovita. Morda ju poskušaš zamenjati med seboj, da bo lažje najti končno rešitev …

Koda/rešitev

OPRAŠEVALCI

ČEBELJI PANJ

Sofinancira Evropska unija

Č+12=O, E+11=P, B+16=R, E-5=A, L+7=Š, J-5=E, I+13=V, P-16=A, A+12=L, N-12=C, J-1=I

Pripomočki

- Biodiversity box
- Telefoni
- Beli listi papirja
- Navadni leseni svinčniki (svetel les, podobne barve kot je čebelji panj)

IGRA 3

Nagovor

V panju so različni organizmi, kot so čebele delavke, matica, troti, pa tudi različni mikroorganizmi (bakterije, glive), ki sodelujejo pri procesih, kot so prehranjevanje, opraševanje, pridelava medu in zaščita pred boleznimi. Čebele med seboj sodelujejo v organiziranih skupnostih z različnimi nalogami, kot so zbiranje nektarja, gradnja satja, skrb za ličinke in varovanje panja. Čebele prav tako sodelujejo z rastlinami, saj pri zbiranju nektarja prenašajo cvetni prah in omogočajo opraševanje. Panj je umeščen v specifično okolje, ki vključuje fizikalne in kemijske dejavnike, kot so temperatura, vlažnost, svetloba ter prisotnost cvetov in drugih virov hrane (nektar, pelod). Ti dejavniki pomembno vplivajo na preživetje, zdravje in produktivnost čebel v panju.

Sestavi satnice v pravilno zaporedje in odklenil se bo skrivni predal. Odpri ga le toliko, da se bo prikazal napis, ki izraža kompleksnost čebelje družine. Napis vpiši spodaj kot geslo tretje igre.

POZOR! NE IZVLECI PREDALA! TO BO NALOGA NASLEDNJE SKUPINE! GRE NAMREČ ZA SKUPINSKO MISIJO, KJER JE ZELO POMEMBNO SODELOVANJE MED EKIPAMI - DRUG DRUGEMO POMAGAJMO NAJTI POT DO REŠITVE!

Po 180 sekundah … Namig 1: Zaporedje črk NI rešitev.

Po 240 sekundah … Namig 2: Glej fotografijo na vsaki satnici.

Sofinancira Evropska unija

Po 300 sekundah … Namig 3: Sestavi sliko tako, da bo satnica s spodnjim delom motiva najbliže ključavnici čebeljega panja.

Koda/rešitev

MIKROEKOSISTEM

Pripomočki

- Biodiversity box
- Telefoni

IGRA 4

Nagovor

Previdno izvleci predal, ga položi na mizo in odpri njegov pokrov. Našel boš vrečko semen medonosnih rastlin. V množici vseh semen najdi takšna semena, da boš s črkami na njih lahko tvoril besedno zvezo, ki pomeni arhiv semen za prihodnost človeštva. Rešitev vpiši spodaj kot geslo četrte igre. Zgolj izbrana semena, ki tvorijo geslo, "posadi v zemljo", da bo tudi naslednja skupina dobila namig za rešitev njihovega izziva. Ostala semena pospravi nazaj v vrečko.

Po 480 sekundah … Namig 1: Vseh črk na semenih je 16, vseh črk v iskani besedni zvezi pa 13.

Po 600 sekundah … Namig 2: Črk I, O in U ni v besedni zvezi.

Po 660 sekundah … Namig 3: Semena so za prihodnost človeštva še bolj dragocena kot denar ali zlato, zato tudi njih hranimo v …

Koda/rešitev

SEMENSKA BANKA

Pripomočki

- Biodiversity box
- Telefoni
- Beli listi papirja
- Navadni leseni svinčniki (svetel les, podobne barve kot je čebelji panj)

Sofinancira Evropska unija

IGRA 5

Nagovor

Previdno obrni predal in odpri njegovo dno. Našel boš 9 ploščic. Na spodnjem delu pokrova čebeljega panja sestavi ploščice s črkami v pravilno zaporedje, da najdeš pravo geslo. S semeni, ki jih je prejšnja skupina vložila v semensko banko, si morda dobili dodaten namig za geslo. Semenske banke so namreč izjemno pomembne za zaščito in ohranjanje različnih vrst rastlin. Rešitev vpiši spodaj kot geslo pete igre.

Po 480 sekundah … Namig 1: Magneti so ti v pomoč. Z njimi imaš 50% več možnosti, da najdeš pravilni položaj posamezne ploščice.

Po 600 sekundah … Namig 2: Rešitev je besedna zveza, ki jo tvorita dve besedi.

Po 660 sekundah … Namig 3: Biodiverziteta ali …

Koda/rešitev

BIOTSKA RAZNOLIKOST

Pripomočki

- Biodiversity box
- Telefoni
- Beli listi papirja
- Navadni leseni svinčniki (svetel les, podobne barve kot je čebelji panj)

Sofinancira Evropska unija

MISIJA 4: TEHNOLOGIJE PRIHODNOSTI

Deaktiviranje bombe

Nagovor v aplikaciji

Stopite v čevlje strokovnjaka za deaktiviranje bomb! Ekipa je odvisna od vaših hitrih refleksov, logičnega razmišljanja in ostrega pogleda na podrobnosti. Vsak modul na bombi skriva edinstveno uganko – od prepletenih žic in zapletenih simbolov do zavajajočih gumbov.

Razorožite vsak modul, preden časovnik doseže nič. Namigi za rešitev se skrivajo v priročniku, ki ga najdete na mizi!

A pazite, vsaka napaka pospeši odštevanje in vas pripelje korak bližje eksploziji! Rešite bombni kaos s pravo kombinacijo strateškega razmišljanja in natančnosti!!!

Pripomočki

VR očala + priročnik za deaktivacijo bombe

Sofinancira Evropska unija

MISIJA 5: ŽIVLJENJSKI SLOG ali VARUH PLANETA

IGRA 1: Čistimo planet in vesolje

Nagovor v aplikaciji

Prihodnost je kot igra s kartami – vsaka poteza šteje. Tisto, kar izberete danes, oblikuje vaše življenje jutri. Kaj je pomembno? Položite karte na prvo in, seveda, na pravo mesto. Za poklice v prihodnosti bo potrebno dobro igrati – z močjo zdravih navad, trajnostnega razmišljanja in odgovornosti za naš planet!

Koda/rešitev

VARUH PLANETA

Namigi

Namig 1 (po dveh minutah): Zelena je prva. Prava črka je črka V kot simbol vrednost, ki vodijo k varovanju planeta in vas.

Namig 2 (po šestih minutah): Navodila za dekodiranje so v tem prostoru. Drugi stolpec so dobre navade.

Namig 3: Premislite, kdo si želite biti. Iz črk sestavite ime misije oziroma geslo.

Pripomočki

- natisnjena igralna podloga s pravokotniki na cerado (v tiskarni)

  https://www.canva.com/design/DAGcWx_ToIM/i0mfek9icHTcj4eZveUQlA/edit?utm_content=DAGcWx_ToIM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- karte različnih barv,

- Morsejeva abeceda.

(oblikovano v Canvi in plastificirano)

https://www.canva.com/design/DAGW7H1Eje0/1s_cUET38kowYof9qGSF-Q/edit?ui=eyJEIjp7IlAiOnsiQiI6ZmFsc2V9fX0

Sofinancira Evropska unija



https://www.canva.com/design/DAGW7H1Eje0/1s_cUET38kowYof9qGSF-Q/edit

https://www.canva.com/design/DAGcWx_ToIM/i0mfek9icHTcj4eZveUQlA/edit?utm_content=DAGcWx_ToIM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

IGRA 2 Digitalni odpadki (“digital waste”)

Nagovor v aplikaciji

Katerega volka hranite? Vsak od nas nosi v sebi dva volka – enega, ki ga žene naprej s pogumom, ljubeznijo in dobrimi navadami, in drugega, ki ga zavira z dvomi, strahovi in slabimi navadami.

Kateri volk bo prevladal? To je odvisno od vas. Včasih so odgovori skriti v preteklosti, kjer se zgodovina sreča s prihodnostjo. Tam se skrivajo delčki vaše prihodnosti. A pozor – da bi odklenili njihov pomen, boste morali najti manjkajoča koščka in razvozlati, kateri volk vas vodi do pravilnega gesla.

Koda/rešitev

KREATOR SVOJE PRIHODNOSTI

Namigi

Namig 1 (po eni minuti): V časovni kapsuli so koščki iz katerih sestavite sliko.

Sofinancira Evropska unija

Namig 2 (po petih minutah): Dve poti, dve zgodbi, dve izbiri. Manjkajoča koščka skrivata ključ do nadaljevanja. Ste že odprli malo škatlico, ki spominja na puzzle?

Namig 3 (po devetih minutah): Leseno škatlico odprete tako, da jo držite z eno roko in udarite z njo v drugo roko. Kakšne misli in navade podpirajo vašo pot? Skenirajte QR kodo in odkrijte, katera izbira vas vodi k resnici oziroma vam razkriva geslo.

Pripomočki

- **časovna kapsula** v kateri so puzzli z dobrim in slabim volkom/z dobrimi in slabimi navadami, ki jo morajo najprej odvijačiti
- ko sestavijo sliko, dva puzzla manjkata (en iz črnega in en iz belega volka),
- zadaj na sestavljanki dobijo namig za **puzzle box (mala rdeče/rjava škatlica)**, ki odpre skrivališče zadnjih dveh puzzlov, obeh s QR kodo.
- ko skenirajo kodo, se na obeh izpiše geslo KREATOR SVOJE PRIHODNOSTI.



PUZZLE + QR KODA





IGRA 3: “Biohacking”

Nagovor v aplikaciji

Štejem. Gibanje je zdravo.

Igranje igre: Morajo korakati po prostoru.

Koda/rešitev

BIOHACKING

Sofinancira Evropska unija

Namigi

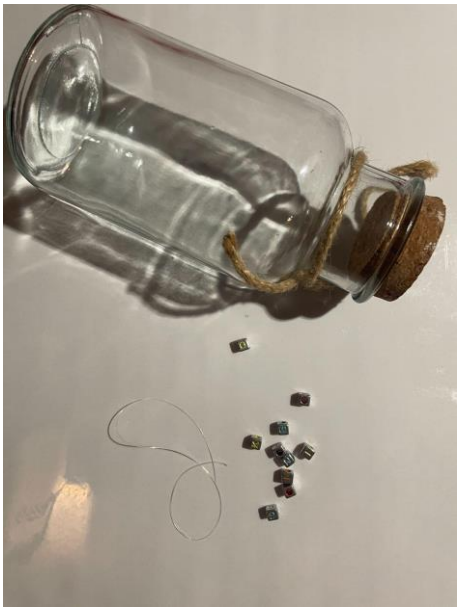
Namig 1 (po dveh minutah): Hoja je zdrava. Majhne spremembe vodijo do velikih premikov, a samo tisti, ki razumejo moč vztrajnosti, bodo našli geslo.

Namig 2 (po štirih minutah): Naredite jih 1000. Geslo je niz majhnih sprememb, ki vam izboljšajo kakovost življenja.

Namig 3 (po šestih minutah): Geslo je vidno skozi predmet in je v angleškem jeziku. Nanizajte. Ne gre za to, da bi bili boljši od drugih, ampak da postanete najboljša različica sebe.

Pripomočki

- steklenička s črkami (z luknjico na sredini) BIOHACKING in laksom.
- v steklenički list z opisom Biohackinga in namigom za geslo BIOHACKING oz. tisk/nalepka na steklenički



IGRA 4: Ustvarjam, kar govorim

Nagovor v aplikaciji

Pred vami je skrivnostna škatla, ki skriva “ključ” do vaše prihodnosti. Ste pripravljeni sprejeti nove izzive? Kdo si upa biti prvi?

Koda/rešitev

ABRAKADABRA

Sofinancira Evropska unija

Namigi

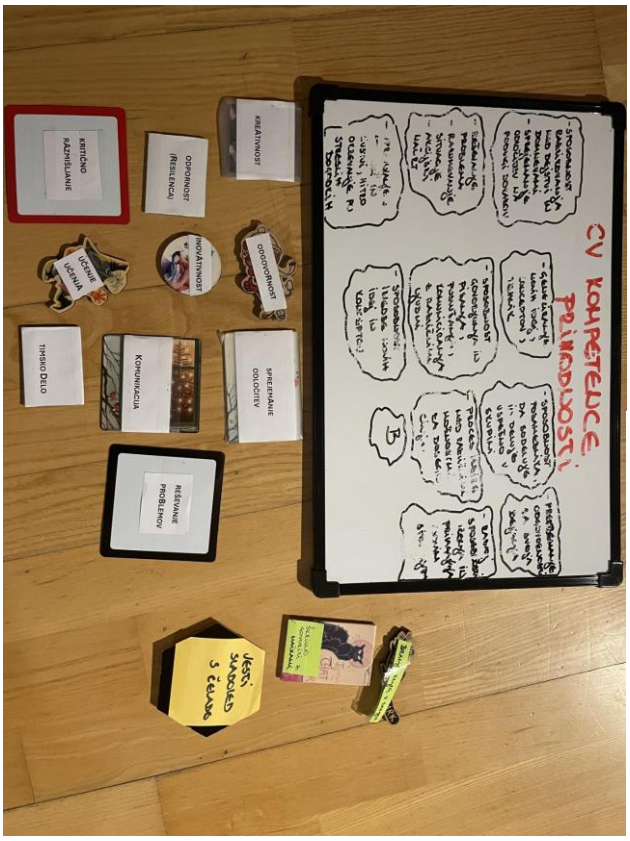
Namig 1 (po dveh minutah**)**: Kaj boste potrebovali za opravljanje poklicev prihodnosti?

Namig 2 (po štirih minutah): Povežite z opisi. Geslo se skriva v kompetencah prihodnosti.

Namig 3 (po osmih minutah): Preberite poudarjene črke in dobili boste geslo. Ustvarjam, kar govorim.

Pripomočki

- (lesena) škatla z luknjo za roko (z napisom Sprejemanje novih izzivov)
- magnetna tabla z opisom kompetenc prihodnosti
- magneti s kompetencami: ko pravilno razporedijo magnete, preberejo odebeljene črke ABRAKADABRA.





Sofinancira Evropska unija

IGRA 5: Če vztrajaš, zmagaš.

Nagovor v aplikaciji

Na poklicni poti, tako kot sicer v življenju, se velikokrat znajdemo pred labirintom izzivov. Nekateri prehodi so enostavni, drugi polni preprek – z vzponi in padci. Astronavti in pionirji prihodnosti se ne ustavijo pred izzivi. Boste tako vztrajni kot oni? Ko najdete geslo, ste na pravi poti razumevanja, kako vztrajnost odpira vrata v neskončne priložnosti.

Koda/rešitev

VESOLJE

Namigi

Namig 1 (po eni minuti): Poglejte z druge perspektive in našli boste ključ, ki odpira sef.

Namig 2 (po treh minutah): S flomastrom se sprehodite po labirintu.

Namig 3 (po devetih minutah): Preberite geslo, ki se je izpisalo. Poklici prihodnosti so kot raziskovanje vesolja – brez meja in polni neznanega.

Pripomočki

- labirint (plastificiran), napišite geslo z velikimi tiskanimi črkami https://richardbt.com/projects/maze-generator
- rdeč sef
- ključ za sef (ki je skrit pod mizo te misije),
- rdeč debelejši flomaster BOARD MASTER za pisanje po labirintu.

Sofinancira Evropska unija



https://www.canva.com/design/DAGXka9wK94/t-pBwCli-c2uORaxIXoeRQ/edit

https://richardbt.com/projects/maze-generator (napišite geslo z velikimi tiskanimi črkami)

Sofinancira Evropska unija

MISIJA 6: JAZ, IZUMITELJ_ICA POKLICEV PRIHODNOSTI

Tekst za game masterja oz. Steve Jobsa

Definicija taskov ChatGPT kot pomočnika na potovanju v prihodnost:

Po koncu meditacijskega potovanja v prihodnost ChatGPT analizira odgovore učencev in jim pomaga oblikovati podobo njihovega sanjskega poklica v nekaj preprostih korakih:

- **Izpopolnjen opis poklica:** na podlagi odgovorov ChatGPT ustvari dodelan opis poklica. Doda še nekaj idej, kako bi lahko izgledal tvoj poklic, da dobiš jasno in izpopolnjeno sliko, kaj vse vključuje tvoja sanjska služba.
- **Naziv tvojega poklica:** skupaj s ChatGPT-jem izbereta najboljši naziv, ki bo tvojemu poklicu prinesel edinstven značaj in poudaril, kaj je posebnega na tem, kar si si zamislil. Naziv bo zabaven, kreativen in prilagojen tvoji osebnosti!
- **10 podobnih, "out of the box" poklicev prihodnosti:** da ti še dodatno pomaga, ti ChatGPT predlaga 10 podobnih poklicev, ki so prav tako inovativni in povezani s tvojimi interesi ter omogočajo, da razmisliš o še več možnostih, ki bi ti morda lahko bile všeč.
- **Slika tvojega poklica v prihodnosti:** ko si izbereš naziv in podrobnosti, ChatGPT ustvari ilustracijo tebe v tvoji sanjski službi! Na sliki bodo prikazani vsi detajli, ki si jih opisal/-a: okolje, orodja, ki jih uporabljaš, in način, kako izgleda tvoj dan v prihodnosti.

Sofinancira Evropska unija



Pripomočki

- jih ni.

Sofinancira Evropska unija