Materiały do wydrukowania

Drukuj wszystko z ustawieniem drukowania „Rozmiar rzeczywisty“

Mapa

1 x A4

Zestaw zasad (opcjonalnie – zasady są również dostępne online)

5 x A4. Druk dwustronny z ustawieniem „przerzuć strony względem krótkiej krawędzi“

Po wydrukowaniu złóż, aby utworzyć broszurę.

Księga Wyzwań i Rozwiązań

13 x A4. Druk dwustronny z ustawieniem „przerzuć strony względem krótkiej krawędzi“

Po wydrukowaniu złóż, aby utworzyć broszurę.

Warto wydrukować więcej niż jedną Księgę Wyzwań i Rozwiązań.

Wsparcie Gracza i Żetony

1 x A4 – druk dwustronny z ustawieniem „przerzuć strony względem krótkiej krawędzi“

Po wydrukowaniu wytnij różne Żetony i 6 Kart Wsparcia Gracza.

Karty Korzyści

1 x A4 – druk dwustronny z ustawieniem „przerzuć strony względem krótkiej krawędzi“

Po wydrukowaniu pociąć na 9 Kart Korzyści

Karty Postaci

1 x A4 – druk dwustronny z ustawieniem „przerzuć strony względem krótkiej krawędzi“

Po wydrukowaniu wytnij 12 Kart Postaci

Arkusze Rozwoju Postaci \*

1 x A4 na jedną grę – będziesz potrzebować więcej, aby grać wielokrotnie

Po wydrukowaniu pociąć na 8 Arkuszy Rozwoju Postaci

Arkusze Rozwiązań \*

1 x A4 na jedną grę – będziesz potrzebować więcej, aby grać wielokrotnie

Po wydrukowaniu pociąć na 8 Arkuszy Rozwiązań

\* Te dwa arkusze należy wydrukować ponownie na potrzeby późniejszych sesji, ponieważ na nich piszesz. Wszystko inne jest wielokrotnego użytku.

Rozpocznij nową grę

Sprawdź konfigurację na następnej stronie jako odniesienie.

Umieść mapę na środku stołu.

Ustaw kopie Księgi Wyzwań i Rozwiązań w pobliżu, aby każdy gracz mógł do niej sięgnąć.

Umieść stos arkuszy rozwiązań obok mapy.

Umieść Żetony Etyki na mapie, jak pokazano na obrazku na następnej stronie.

Umieść Żetony Zasad i 3 dodatkowe Żetony Etyki obok mapy.

Każdy gracz wybiera jedną postać i kładzie Kartę Postaci przed sobą.

Każdy gracz otrzymuje pionek i umieszcza go w jednym z miejsc po prawej lub lewej stronie mapy.

Każdy gracz otrzymuje Arkusz Rozwoju Postaci.

Każdy gracz otrzymuje Wsparcie Gracza.

Przebieg gry

Gra rozpoczyna się od Fazy Wyzwań.

Gra jest podzielona na FAZĘ WYZWANIA i FAZĘ DZIAŁANIA, które zostały opisane bardziej szczegółowo w dalszej części niniejszej instrukcji. Grupa może rozpocząć nową Fazę Wyzwania na początku tury dowolnego gracza.

Faza Wyzwań to runda dyskusyjna mająca na celu znalezienie rozwiązań dla wyzwań.

Faza Działania polega na grze pionkami na mapie, wdrażaniu rozwiązań poprzez wykonywanie Zadań Etycznej Pracy.

Gracz, który ostatnio był na spacerze, jest pierwszym liderem i idzie pierwszy. Otrzymuje on Żeton Lidera. Lider otwiera grę, rozpoczynając pierwszą Fazę Wyzwania grupy i wykonując po kolei kroki na żetonie lidera.

Koniec gry

Gra kończy się po spełnieniu następujących warunków:

Jeśli grupie uda się spełnić wszystkie 12 zasad permakultury, wygrali grę!

Arkusze rozwiązań

Kostka do gry\*

Karty korzyści

Etyka

Żetony

Zasady permakultury

Żetony

Mapa

Pionki\* (tyle, ilu graczy)

Gracz 2

Gracz 1

Księga wyzwań i rozwiązań

Karta postaci

Rozwój postaci

Arkusz

Pomoc dla graczy

Żeton lidera

\* Nieuwzględnione w

materiał do drukowania

Postacie i odgrywanie ról

W grze dostępnych jest 12 różnych postaci. Każda postać ma dwie WARTOŚCI, które gracz powinien wcielać w życie i wykorzystywać podczas odgrywania swojej postaci. Podczas dyskusji w Fazie Wyzwań spróbuj zastanowić się, co zasugerowałaby postać z tymi wartościami i podążaj tym tokiem myślenia. Pomaga to ćwiczyć działanie zgodnie z wartościami i zapewnia punkty wartości w grze!

Wyobraź sobie, że jesteś w małym miasteczku w kraju, w którym się znajdujesz. Możesz wymyślić nazwę miasta, jeśli chcesz! Twoja grupa otrzymała władzę i fundusze od rady miasta, aby podejmować decyzje, które pomogą miastu stać się bardziej zrównoważonym.

Otrzymasz różnego rodzaju wyzwania, z którymi będziesz musiał się zmierzyć, zawsze zakładając, że wyzwanie jest prawdziwym problemem dla tego miasta, ale nie krępuj się i decyduj o rzeczach w mieście, które pomogą ci rozwiązać wyzwania.

Przykład – Możemy zdecydować, że nasze miasto ma tylko 8000 mieszkańców lub że mamy już dobre rozwiązania w zakresie recyklingu.

Specjalne umiejętności Guðjóna są związane z jego pasją do dbania o Ziemię. Jest bardziej wydajny w wykonywaniu etycznych zadań związanych z troską o Ziemię, a za każdą czynność wykonaną w ramach etycznego zadania związanego z troską o Ziemię skreśla dwa z arkusza rozwiązań.

Karta postaci

przód

Karta postaci

tył

Na odwrocie kart postaci znajduje się kilka słów o tym, jak można postępować zgodnie z tymi dwiema wartościami podczas fazy wyzwań. Możesz to wykorzystać jako inspirację.

Guðjón szczególnie skupia się na dbaniu o Ziemię.

Umiejętności specjalne

Każda postać ma własną umiejętność specjalną, której może użyć. Zwykle jest to darmowa akcja, która pozwala im zrobić coś, czego nie może zrobić żaden inny gracz, lub sprawia, że istniejąca akcja jest dla nich silniejsza. Są one również opisane na kartach postaci.

- Faza Wyzwania -

Podczas gdy Faza Działania dotyczy mapy, faza wyzwania koncentruje się na omawianiu rozwiązań w grupie.

W każdej Fazie Wyzwania otrzymujecie jedno wyzwanie i wspólnie znajdujecie odpowiednie rozwiązanie.

Każdy gracz otrzymuje Wspracie Gracza, które może trzymać w pobliżu, gdzie kroki fazy Wyzwania są wyszczególnione w zwięzły sposób.

Każde wyzwanie zawiera dwa sugerowane rozwiązania, ale możesz też wymyślić własne. Jeden z graczy zostaje liderem fazy wyzwań. Posiada on Żeton Lidera i postępuje zgodnie z opisanym tam procesem. Poprowadzi on grupę przez proces podejmowania decyzji, aby znaleźć rozwiązanie, z którym wszyscy się zgadzają.

Osoba, która ostatnio była na spacerze, zostaje pierwszym liderem. Po każdej Fazie Wyzwania Żeton Lidera przechodzi do następnej osoby po lewej stronie, która będzie liderem w następnej Fazie Wyzwania.

Faza wyzwań obejmuje następujące 6 kroków:

1) RZUT KOSTKĄ PO WYZWANIE

Lider zaczyna od rzutu, aby dowiedzieć się, z którym wyzwaniem będzie musiał się zmierzyć. Rzuć sześciościenną kostką dwa razy, pierwszy rzut dotyczy rozdziału, a drugi konkretnego wyzwania.

Przykład – Jeśli pierwszy rzut to 1, a drugi to 4, znajdź wyzwanie oznaczone 1-4 w Księdze Wyzwań i Rozwiązań.

Lider znajduje wyzwanie z odpowiednim numerem i odczytuje je na głos dla grupy.

Następnie prowadzący rozpoczyna krótką dyskusję na temat doświadczeń gracza z tym problemem lub tego, dlaczego uważa on, że podjęcie tego wyzwania jest ważne.

2) PRZECZYTANIE ROZWIĄZANIA

Lider odczytuje na głos dwa rozwiązania z Księgi Wyzwań i Rozwiązań. Jeśli masz więcej niż jeden egzemplarz Księgi Wyzwań i Rozwiązań, pozostali gracze mogą śledzić ich losy.

Wsparcie graczy

3) PODZIELENIE SIĘ SWOIMI PREFERENCJAMI

Prowadzący rozpoczyna lub pyta osobę po swojej lewej stronie, które rozwiązanie uważa za najlepsze i dlaczego. Prowadzący upewnia się, że każda osoba może wypowiedzieć się bez przerywania, gdy nadejdzie jej kolej.

Rolą lidera jest upewnienie się, że każdy ma przestrzeń do podzielenia się swoimi przemyśleniami na temat rozwiązań, w tym on sam, ale także podtrzymanie dyskusji poprzez przejście do następnej osoby lub następnego kroku.

4) WYBRANIE LUB STWORZENIE ROZWIĄZANIA

Gdy wszyscy podzielą się swoimi przemyśleniami, wspólnie zdecydujcie, które rozwiązanie wdrożyć.

Lider prowadzi dyskusję i upewnia się, że nie podejmie decyzji o rozwiązaniu, dopóki grupa nie znajdzie rozwiązania, z którym wszyscy się zgadzają.

Rozwiązanie można dostosować.

Przykład – jeśli jednej osobie nie podoba się, że ukończenie rozwiązania zajmie 2 lata, można zdecydować, że zamiast tego będzie to projekt roczny, bez wpływu na potrzebne zadania etyczne lub zasady w tym rozwiązaniu.

Grupa może również wybrać rozwiązanie, które uwzględnia trzy etyki permakultury: dbałość o ziemię, dbałość o ludzi i sprawiedliwy podział.

Jeśli nie ma zgody co do tego, które rozwiązanie należy wdrożyć, odwróć żeton lidera, aby uzyskać wskazówki dotyczące mediacji. Celem jest znalezienie rozwiązania, z którym wszyscy się zgadzają i pamiętaj, że możesz skorzystać z trzeciej opcji i wspólnie stworzyć nowe rozwiązanie.

Żeton Lidera

odwrócenie

Żeton Lidera – tył

5) WYPEŁNIENIE ARKUSZA ROZWIĄZANIA

Lider wypełnia arkusz rozwiązania w ten sposób:

Wpisz nazwę rozwiązania (lub zmodyfikowanego rozwiązania)

Zapisz lokalizację rozwiązania

Przedyskutuj i zdecyduj, gdzie wdrożyć rozwiązanie. Wybierz jedną lokalizację na mapie reprezentującą miejsce, w którym to rozwiązanie będzie miało największy wpływ na miasto.

Wskaż kółkami liczbę zadań etycznych potrzebnych do ukończenia tego rozwiązania.

(patrz przykład na następnej stronie)

Wskaż kółkami zasady permakultury w tym rozwiązaniu.

W dalszej części Księgi Wyzwań i Rozwiązań znajdziesz zasady dla każdego rozwiązania. Narysuj okrąg wokół zasad wymienionych dla wybranego rozwiązania.

Przykład – Rolnictwo Wspierane przez Społeczność było rozwiązaniem wyzwania 3-5 i można je znaleźć pod tym numerem z tyłu książki.

Żetony Zasad Permakultury

Znajdź żetony zasad permakultury dla tych zasad i umieść je poniżej pasujących zasad na mapie. To pokaże, z którymi zasadami już pracujemy.

Dobierz Kartę Korzyści

Następnie lider dobiera Kartę Korzyści i umieszcza ją obok Arkusza Rozwiązania. Ta korzyść zostanie aktywowana po ukończeniu rozwiązania.

konfiguracja po pierwszej fazie wyzwania

Przykład – Wypełnianie arkusza rozwiązań (wyzwanie 1-4)

Wybrane rozwiązanie w Księdze wyzwań i rozwiązań

Napisz nazwę rozwiązania

Narysuj kółka wskazujące, ile zadań etycznych jest potrzebnych.

Arkusz rozwiązania

Wybierz lokalizację z mapy i wpisz ją tutaj

Z tyłu Księgi Wyzwań i Rozwiązań znajdują się zasady permakultury zawarte w tym rozwiązaniu

w Księdze Wyzwań i Rozwiązań

Narysuj kółka wokół tych zasad permakultury

Umieść Żetony Zasad Permakultury poniżej pasujących zasad na mapie

6) UZYSKANIE PUNKTÓW WARTOŚCIOWYCH

Ostatnim krokiem Fazy Wyzwania jest dokonanie przez każdego gracza samooceny tego, na ile był wierny swoim Wartościom podczas dyskusji na temat tego, które rozwiązania wybrać. Decydują się oni uzyskać 0, 1 lub 2 punkty wartości i opisują na głos swoje uzasadnienie tej decyzji. Za każdy punkt zaznaczają jeden X na torze punktów wartości na swoim arkuszu postaci.

Przykład: Jon mówi grupie, że kiedy zapytał, czy mogą przyjrzeć się bliżej wszystkim opcjom, był wierny swojej wartości "Roztropność" i zaznaczył jeden punkt wartości.

To bardzo swobodna forma i decyzja należy do graczy. Rozwiązanie, za którym się opowiedziałeś, nie musi zostać wybrane, abyś otrzymał punkty wartości. Samo mówienie o lepszym społeczeństwie, kreatywności lub zabawie może być sposobem na pokazanie tych wartości (sprawiedliwość, kreatywność, humor).

Przykład – Punkty Wartości

Wartości Kristín to przebaczenie i humor.

Podzieliła się tym, że to zrozumiałe, że produkty rolników nie są tutaj dostępne. Sprzedaż mieszkańcom wymaga umiejętności marketingowych, a wielu rolników ich nie posiada. Działała w oparciu o swoją wartość "przebaczenia", humanizując rolników i nie obwiniając ich.

Działała również w oparciu o swoją wartość "humor", dzieląc się swoimi przemyśleniami z lekkością i żartując o tym, jak nie może się doczekać jedzenia zabawnych warzyw o nietypowych kształtach z CSA, które chciała jako rozwiązanie.

Postanawia przyznać sobie dwa punkty wartości w tej rundzie.

= wolne zasady uczenia się działania

Ponieważ zakreśliła ikonę za naukę darmowych zasad, może również zakreślić jedno kółko za naukę jednej z zasad

Darmowa akcja nauki zasad za każde dwa punkty wartości

Jest to pokazane za pomocą małej ikony na co drugim okręgu punktów wartości. Po zaznaczeniu jednej z tych ikon należy natychmiast przekreślić jedno kółko w dowolnej zasadzie na arkuszu rozwoju postaci.

- Faza Działania -

Podczas Fazy Działania gracze przesuwają swoje pionki na mapie i wykonują prace w mieście, aby wdrożyć rozwiązania wybrane podczas Fazy Wyzwań.

W pierwszej Fazie Działania gracz z żetonem lidera wykonuje pierwszą turę.

Gracze na zmianę wykonują cztery akcje, po czym kończą swoją turę i przechodzą do następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz posiada Wsparcie Gracza, które w kilku słowach opisuje działania, które można podjąć, gdy nadejdzie jego kolej

Kolejne strony zawierają szczegóły dotyczące różnych akcji, które gracz może połączyć w swojej turze.

Nowa lokalizacja Żetonu Etyki

Jeśli gracz wykonał jakiekolwiek zadanie etyczne, rzuca kością, aby znaleźć nową lokalizację dla Żetonu Etyki. Rzuć sześciościenną kostką dwa razy i dodaj liczby. Na mapie będą dwie lokalizacje z tą samą liczbą. Umieść Żeton Etyki w jednej z tych lokalizacji.

Przykład – Jökull wykonał zadanie dotyczące uczciwej i etycznej pracy i zakreślił je na arkuszu rozwiązań. Następnie rzuca kostką 2 razy, uzyskując liczby 5 i 3. Liczby te dają sumę 8. Jökull znajduje dwie lokalizacje na mapie, które mają liczbę 8. Jökull wybiera jedną z dwóch lokalizacji i umieszcza Żeton Etyki na polu "Plac zabaw".

Ukończenie rozwiązania

Po zakreśleniu ostatniego zadania etycznego na arkuszu rozwiązania, rozwiązanie może zostać ukończone! (zobacz dokładniejszy opis na następnej stronie)

Przełączanie między Fazą Działania a Fazą Wyzwania

W Fazie Działania gracze mogą zdecydować, kiedy rozpocząć kolejną Fazę Wyzwania. Zanim którykolwiek z graczy rozpocznie swoją turę na mapie, można rozpocząć Fazę Wyzwania.

Zaleca się rozpoczęcie drugiej Fazy Wyzwania nie później niż po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoją pierwszą turę w Fazie Działania. Wówczas łatwiej jest zaplanować, których zasad należy się nauczyć i jak sprawnie poruszać się po mapie podczas Fazy Działania. Ostatecznie na grę przypada około 3-5 faz wyzwań.

Wsparcie Graczy

DZIAŁANIA

Ruch:

Poruszaj się wzdłuż drogi lub kropkowanej ścieżki między diamentami (diament lokalizacji lub diament połączenia drogowego). Może być konieczne wielokrotne wykonanie tej akcji, aby dotrzeć do wybranego miejsca.

Przykład – Jökull poświęca trzy akcje na przemieszczenie się: na parking -> następnie połączenie drogowe -> następnie zakupy.

Praca:

Istnieją trzy różne sposoby pracy, gdy pionek znajduje się w jednej z lokacji (duże diamenty z nazwami lokacji). Opcje różnią się w zależności od tego, która to lokacja i czy znajduje się w niej Żeton Etyki. Musisz wydać jedną akcję za każdą akcję pracy, którą chcesz wykonać:

Zadanie Etycznej Pracy

Jeśli twój pionek znajduje się w tej samej lokalizacji co Żeton Etyki (Troska o Ziemię, Troska o Ludzi lub Sprawiedliwy Podział), możesz pracować nad wdrożeniem Rozwiązania, wykonując jedno z zadań etycznych potrzebnych do ukończenia tego Rozwiązania.

Narysuj znak X nad jednym etycznym zadaniem na arkuszu rozwiązań. Następnie Żeton Etyki przenosi się do innej lokalizacji, rzuca kostką dwa razy i dodaje liczby, aby znaleźć nową lokalizację.

Nauka

Na swoim arkuszu rozwoju postaci możesz zakreślić kolejne kółko dla zasady powiązanej z twoją aktualną lokacją (logo zasady na diamencie lokacji). Każdy gracz może uczyć się tylko raz w każdej lokacji podczas gry. Pamiętaj, które z nich już ukończyłeś. Możesz uczyć się w dwóch lokalizacjach dla każdej zasady permakultury – przekroczenie jednego z kręgów będzie musiało nastąpić poprzez punkty wartości w Fazie Wyzwania (patrz strona 12).

Jeśli przekreślisz trzecie kółko dla zasady na arkuszu rozwoju postaci, w pełni zrozumiałeś tę zasadę permakultury i możesz zakryć ją na mapie odpowiednim żetonem zasady permakultury. (patrz przykład na stronie 17)

Ukończ Rozwiązanie

Gdy wszystkie zadania na Arkuszu Rozwiązania zostaną wykonane, możesz wydać akcję w miejscu zapisanym na Arkuszu Rozwiązania, aby ukończyć rozwiązanie.

Potem dzieje się kilka rzeczy:

Na mapie zakryj zasady powiązane z rozwiązaniem za pomocą Żetonu Zasady.

Otrzymaj korzyść. Jeśli korzyść ma ikonę błyskawicy, następuje ona natychmiast. W przeciwnym razie będzie to korzyść trwająca do końca gry.

Odwrócenie Arkusza Rozwiązania oznacza, że jest on ukończony i nie będzie już używany w grze.

Przykład

Ruch

Zadanie Etycznej Pracy

Nauka

Jökull znajduje się w tej samej lokacji co Żeton Etyki „Opieka nad ludźmi“. Jego pierwszą akcją jest wykonanie Zadania Etycznej Pracy.

Arkusz Rozwiązania

Zakreśla on jedno kółko „Opieka nad ludźmi“ na Arkuszu Rozwiązań

Rzuca kośćmi dwa razy, aby dowiedzieć się, gdzie przesunąć Żeton Etyki „Opieka nad Ludźmi“. Otrzymał 3 + 6 = 9

Liczba 9 znajduje się na "lesie" i "parku publicznym". Decyduje się umieścić Żeton Etyki „Opieka nad Ludźmi“ na lokalizacji "las".

Następnie Jökull wykonuje dwie akcje ruchu. Do diamentu połączenia drogowego, a następnie do diamentu lokacji "nieużywany obszar".

Następnie używa czwartej akcji, aby nauczyć się zasady "Obserwacja i Interakcja", ponieważ logo tej zasady permakultury znajduje się w lokalizacji "nieużywany obszar"

Na swoim na Arkuszu Rozwoju Postaci zakreśla jedno kółko dla

„Obserwacja i Interakcja“

Przykład

Ukończ rozwiązanie

Jökull znajduje się na lokacji "Podwórka". Używa 1 akcji, aby przenieść się do lokacji "sąsiedztwo", gdzie znajduje się Żeton Etyki „Troska o Ziemię“.

Jego następnym działaniem jest wykonanie Zadania Etycznej Pracy. Przekreśla jedno kółko dotyczące „Troski o Ziemię“ na Arkuszu Rozwiązania. W tym momencie wszystkie Zadania Etycznej Pracy potrzebne do wdrożenia tego rozwiązania zostały przekreślone.

Następnie rzuca dwukrotnie kostką, aby znaleźć nową lokalizację dla Żetonu Etyki „Troska o Ziemię“. Rzuca 1 + 4 = 5

Liczba 5 znajduje się na lokalizacjach "trawa" i "plac". Przesuwa Żeton Etyki „Troska o Ziemię“ do lokalizacji "plac".

Jego trzecią akcją jest przeniesienie się do lokacji "trawa" (lokacja zapisana na Arkuszu Rozwiązania).

Czwartą akcją Jökulla jest ukończenie rozwiązania. Przesuwa Żetony Zasad Permakultury dla tego rozwiązania w górę i zakrywa logo zasad. Następnie odwraca Arkusz Rozwiązania.

Korzyść "Wielozadaniowość" została odblokowana po ukończeniu tego rozwiązania. Ta korzyść będzie aktywna przez całą grę, a Jökull umieści ją obok mapy.

Przykład

Zasada zakończenia poprzez naukę

Teraz przyszła kolej na Kristín. Kontynuuje ona swoją ścieżkę uczenia się zasad permakultury dla zasady "Używaj krawędzi i doceniaj wartości marginalne". Przekroczyła pierwszy krąg dla tej zasady w ostatniej Fazie Wyzwania, wcześniej przekroczyła również drugi krąg w lokalizacji "nieużywane mieszkania".

Znajduje się teraz w lokacji "budynek biurowy" i używa 3 akcji, aby przenieść się do lokacji "zakupy", gdzie znajduje się inne logo zasady "Używaj krawędzi i doceniaj wartości marginalne".

Może teraz przekroczyć 3 krąg dla tej zasady.

Teraz w pełni rozumie tę zasadę i potrafi znaleźć Żeton Zasady Permakultury i zakryć logo na mapie.

Zaawansowane opcje gry

Punkty wartości z Zadań Etycznej Pracy:

Jako dodatkowy bonus, gracz może otrzymać dodatkowy punkt samooceny, jeśli opisze, co jego postać robi zgodnie z daną etyką.

Przykład – Simone udaje się do parku, aby wykonać Zadanie Etycznej Pracy na Żetonie Etyki „Troska o Ziemię“. Jeśli opisze również, że jego postać spędziła trochę czasu w parku, kładąc ściółkę pod krzakami, może zaznaczyć punkt wartości na swoim znaczniku postaci, ponieważ działała zgodnie z etyką dbałości o ziemię, nad którą pracowała.

Kreatywne rozwiązania:

Zamiast czytać rozwiązania sugerowane w książce. Rzuć kostką jak zwykle, ale spójrz na tył Księgi Wyzwań i Rozwiązań, aby znaleźć zestawy zasad dla tego wyzwania. Wybierz jeden zestaw zasad i spróbuj wymyślić rozwiązanie, które Twoim zdaniem wdroży wszystkie te zasady.

Rozwijaj swoje miasto!

Pojedyncza rozgrywka w „Transformacja w Działaniu“ obejmuje tylko 3-5 rozwiązań. Co jeśli chcesz zagrać więcej? Nie ma problemu! Pojedyncza grupa może grać w to samo miasto w kółko, aby zobaczyć, jak się rozwija i zmienia.

Jeśli to zrobisz, pamiętaj, aby zachować rozwiązania z poprzednich gier, aby zobaczyć, co gdzie zaimplementowałeś. Możesz na przykład użyć notatnika do zapisywania zmian w mieście i miejsc, które zostały już wykorzystane.

Można też wykazać się większą kreatywnością! Czy Twoja grupa zmieniła płaskie dachy w Rolnictwo Wspierane przez Społeczność? Narysuj ogród na dachach. Czy stworzyliście ogród warzywny obok szkoły? Narysuj lub napisz zmiany.

Powtórz grę kilka razy z tą samą mapą i spróbuj wdrożyć rozwiązania we wszystkich różnych lokalizacjach. Zobacz, jak rozwija się Twoje miasto i odkryj, jak będzie wyglądać Twoje Miasto po Transformacji!

Tylko Księga Wyzwań i Rozwiązań

Zachęcamy do korzystania z tych narzędzi w dowolny sposób, który najbardziej pasuje do Twojej klasy lub grupy. Możesz na przykład omówić dwa lub trzy wyzwania w każdej sesji. Następnie pomiń resztę gry i po prostu użyj książki jako inspiracji.

Ciekawi Cię permakultura?

Etyka permakultury

Troska o Ziemię – Uzupełniaj i chroń Ziemię, szanuj wewnętrzną wartość wszystkich form życia (bez względu na to, czy są przydatne dla ludzi, czy nie). Ograniczaj destrukcyjne zachowań.

Opieka nad Ludźmi – Zaspokajaj własne potrzeby i potrzeby innych w sposób, który pasuje do ekosystemu. Rozszerz opiekę na rodzinę, sąsiadów i szerszą społeczność.

Sprawiedliwy Podział – Ograniczaj konsumpcję i okazuj uczciwość wobec innych żywych istot i przyszłych pokoleń. Szukaj równowagi, a gdy masz obfitość, dziel się nią!

Zasady permakultury

Zauważ i zarejestruj, jak funkcjonuje Twoje środowisko. Spróbuj wprowadzić niewielkie zmiany i ucz się obserwując, co się dzieje.

Korzystaj z okazji, gdy masz czegoś pod dostatkiem. Znajdź sposoby na przekształcenie obfitości w coś, co będzie trwać dłużej.

Dąż do uzyskania różnych pozytywnych rezultatów: jedzenia, schronienia, przyjaźni.... To da ci rozpęd, który pozwoli ci iść dalej.

Zauważaj i słuchaj informacji zwrotnych z otoczenia. Jakie ograniczenia lub dostosowania mogą być pomocne?

Znajdź sposoby na funkcjonowanie bez korzystania z energii kopalnej lub wyczerpywania ludzi, którzy pracują w projekcie. Czy można znaleźć alternatywy?

Czy potrafisz okazywać troskę i szacunek dla wszystkiego i dążyć do tego, by nie używać ani nie tworzyć rzeczy, które nie mogą być częścią cyklu ekosystemu?

Spójrz najpierw na szerszy obraz, zanim skupisz się na szczegółach. Zauważaj i wykorzystuj wzorce zaczerpnięte z natury, pór roku, rytmu dnia i przepływu.

Zwiększ funkcjonalność i efektywność poprzez kreatywne łączenie różnych

rzeczy / ludzi, aby mogli się nawzajem wspierać.

Wypróbuj rzeczy na mniejszą skalę, jeśli się nie uda, będzie to miało mniejsze konsekwencje. Wolniej jest bardziej prawdopodobne, że się uda.

Zwiększenie odporności i elastyczności poprzez zaproszenie do różnorodności. Różnorodność połączeń otwiera nowe jakości i możliwości.

Czy można zwiększyć lub lepiej wykorzystać krawędź? Krawędzie między systemami są najbardziej zróżnicowanymi i produktywnymi częściami ekosystemów.

Przyjmij do wiadomości fakt, że nic nie jest stałe. Bądź gotowy na nieoczekiwane, okazuj ciekawość i reaguj kreatywnie.