

2084 – Co by se stalo, kdyby mezi sebou země přestaly spolupracovat

Příběh hry

Etiopská profesorka Bilen Defarová, která se specializuje na výzkum časových paradoxů, v rámci svého výzkumu v roce 2084 zjišťuje, že v roce, ve kterém se nacházejí hráči, došlo k jakési časoprostorové chybě. Tato chyba může způsobit zásadní změnu v chodu dějin a zcela změnit naši budoucnost. Díky výzkumu měla profesorka možnost vidět, jak bude vypadat naše budoucnost, pokud se chybu nepodaří napravit.

Profesorce se však podaří poslat zprávu do naší současnosti, kde před tímto varuje a zároveň posílá jakési záhadné bedýnky, ve kterých by se měl ukrývat kód, který je nutné zadat do speciálního stroje času, který by měl chybu napravit. Tuto zprávu společně s bedýnkami obdrželi instruktoři, kteří si s tím však nevěděli rady. Nyní již zbývá jen asi 40 minut na zadání kódu do stroje času, než se uzavře časoprostorová kapsa, kterou se profesorce podařilo vytvořit.

Hráči se tak stávají těmi, kdo musí v bedýnkách najít speciální kód a společně s instruktorem ho zadat do stroje času. Postupným řešením úkolů v bedýnce hráči odkrývají životní příběh samotné profesorky (i když to ze začátku nevědí). Vždy je jim nejprve představena budoucnost, která nastane, pokud se chybu nepodaří napravit a dojde ke změně budoucnosti. Správným vyřešením úkolů se pak hráči dozvídají, jak skutečně zajistit, aby budoucnost proběhla tak, jak ji prožila profesorka.

V závěru se hráči dostávají ke kódu do stroje času. Poté, co každá skupina nadiktuje svou část kódu, je spuštěn stroj času, avšak zahlásí chybu. V ten moment dostávají hráči druhou video zprávu od profesorky. Ta jim děkuje za snahu, nicméně stroj času tak jednoduše chybu nedokáže spravit. Hráči však díky bedýnkám zjistili, co je potřeba dělat a jak se chovat, aby svou budoucnost zachránili. Přeci jen, jejich budoucnost je i v jejich rukách. :-)

Instrukce pro hráče

- Čeká vás hra, která se skládá ze série úkolů a hádanek, které je potřeba vyřešit v časovém limitu cca 40 minut.
- Jednotlivé úkoly na sebe postupně navazují, tedy není možné jednotlivé úkoly přeskakovat.
- Při řešení nepoužívejte žádnou hrubou fyzickou sílu.
- Ve hře je spousta visacích zámečků:
 - vždy se ujistěte, že zadáváte kód do správného sloupečku / řádku, který je označený většinou bílou ryskou;
 - pokud si myslíte, že máte nastavený kód, vždy se ujistěte, že máte na rysce opravdu přesně nastavená správná čísla a pak zkuste za zámeček zatáhnout, případně zacvaknout a vycvaknout a kovový oblouček ze zámečku vytáhnout; ne vždy to jde zcela samo a snadno.
- Vždy si nejdříve přečtěte text, který máte volně k dispozici a až poté otevřete obálku.
- V průběhu hry budete potřebovat alespoň jeden chytrý telefon, který umí číst QR kódy, s připojením na internet.
- Kdykoli si nebudete vědět rady nebo se budete chtít na něco zeptat, neváhejte se na mě obrátit.

Průběh hry

Lektor: *Hráči/studenti/žáci, obdržel jsem velmi zvláštní zprávu, o kterou bych se s Vámi chtěl podělit. Doufám, že mi dokážete pomoci... (pouští video na plátně)*

Video: *Dobrý den, jsem profesorka Defarová. Víím, asi to bude znít zvláštně, ale obracím se na vás z budoucnosti. Píše se u mě rok 2084. Už dlouhá léta se věnuji speciálnímu výzkumu, který se zabývá různými časovými paradoxy. Při jednom z pokusů jsme ale narazili na zásadní chybu. Ta se odehrála v roce, ve kterém se právě teď nacházíte. Tato chyba však může zásadně změnit chod dějin, a tedy i vaši budoucnost. Díky našim pokusům jsem měla možnost vidět, jak bude vypadat rok 2084, až se ho dožijete vy...*

Pokud se vám nepodaří napravit tuto chybu, nečeká vás nic dobrého. Sucho, záplavy a další živelné katastrofy způsobí (bzz...bzz...v průběhu začne vypadávat obraz a zvuk), stoupnou hladiny oceánů (bzz...bzz...). Válka mezi (bzz...bzz...) povede ke globální hospodářské a potravinové krizi. Mezi lety (bzz...) dojde k rozšíření nového viru, který způsobí globální pandemii (bzz... bzz...) miliony mrtvých... (bzz... bzz...) nedostatek energií a potravin (bzz... bzz...). Musíte v těch bedýnkách najít speciální kód a vložit ho do stroje času! (bzz...) Zbývá už jen 8 hodin! (bzz...) Díky tomu můžete zachránit vaši budoucnost!!!

(Na obrazovce zůstává jen datum nahrávky s rokem 2084)

Lektor: *Kromě této zprávy se ke mně dostaly i tyto bedýnky, o kterých ta zpráva hovoří. Je tedy na vás, abyste zkusili v nich najít ten speciální kód. Jakmile ho najdete, dejte mi vědět a spustíme stroj času. Od té doby, co jsme zprávu obdrželi, uběhlo již víc než 7 hodin – zbývá vám tedy už jen asi 40 minut na jeho nalezení. My jsme si s tím neporadili, teď je to na vás!*

(Lektor přepíná na další slide, kde zahajuje odpočet času)

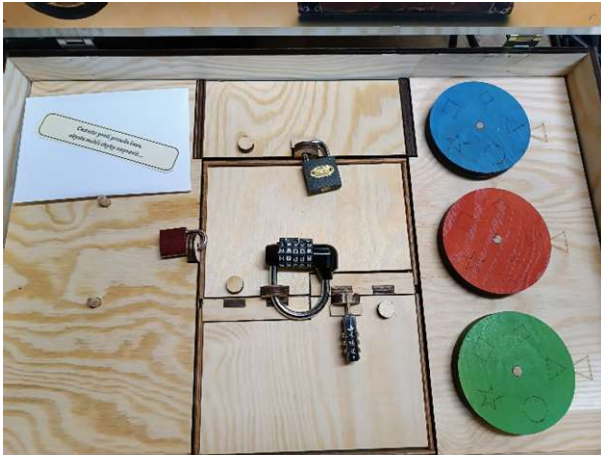
1. OTEVŘENÍ BEDÝNKY

Na bedýnce je čtyřmístný zámeček, do kterého je potřeba zadat číslo 2084, tedy název samotné hry, který mají hráči přímo navrchu bedny a zároveň je promítán i na videu.



2. CESTOVÁNÍ PO MAPĚ *(Rozmanitost světa a problémů, které SDGs řeší)*

Hráči odkrývají víko bedny. Na víku je mapa světa pod průhlednou fólií. V bedně je sada dopisů z různých koutů světa a magnetické letadlo. K tomu zpráva: “Cestujte proti proudu času, abyste mohli chyby napravit...”. V každém dopise je příběh někoho z jiného koutu světa, přičemž každý příběh má své datum. Když si správně seřadí pohlednice pozpátku podle měsíců, ukáže jim to správnou cestu letadlem po mapě.



Správné pořadí: Haiti – Bolívie – Zambie – Senegal – Bosna a Hercegovina – Afghánistán – Severní Korea – Tuvalu – Bangladéš – Etiopie. Magnetickým letadlem tak táhnou klíček schovaný pod mapou, pro který je vyříznuta cesta viz obrázek níže. Jakmile dorazí do Etiopie a magnet zvednou, vypadne jim klíček naspodu mapy.

(V počátečním bodě – Haiti – je pod mapou maličký magnet, který drží klíček v tomto bodě. Může se však stát, že ho neudrží a klíček tak bude pravděpodobně až v druhém bodě, tedy v Bolívii. Trasa nemá žádné slepé cesty, tedy když hráči klíček po cestě „ztratí“ tím, že magnetem táhnou mimo správnou cestu, vždy ho najdou někde na správné trase – je dobře cítit a slyšet, když se klíček na magnet přes mapu přichytí.)



Příběh na pohlednici z Etiopie je příběhem malé holčičky žijící v extrémní chudobě. Matka se snaží pěstovat pšenici, ale kvůli stále častěji opakujícím se suchům se úrodě nedaří. Matka tak nemá na to, aby posílala děti do školy, nemá však ani na základní léky a jídlo pro celou rodinu. Otec od rodiny s nejstarším synem se vydal na nebezpečnou a nejistou cestu kamsi do Evropy. Část dětí trpí vážnou podvýživou, jedna sestra již zemřela... Podpis holčičky je v Amharském písmě.

3. NEPOVEDENÁ ROZVOJOVÁ POMOC (bez znalosti prostředí může pomoc selhat)

Klíčkem si hráči otvírají schránku na levé straně, ve které je zpráva:

Máte peníze, které by mohly pomoci ve vesnici v Etiopii, kde žije holčička z posledního dopisu. Její vesnička leží kousek od velkého jezera plného ryb a vy máte možnost vybudovat na břehu továrnu na jejich zpracování. Pomůžete jim? Pomoc už jen zbývá dopravit na místo...



Následuje velmi jednoduchý úkol – hráči musí protáhnout klíček labyrintem, na konci ho mohou vytáhnout.

4. POZNÁNÍ MÍSTNÍCH POMĚRŮ A KULTURY

Klíčkem si otvírají prostřední schránku vzadu, ve které je zpráva:

I když byl Váš nápad doprovázen dobrými úmysly, továrna fungovala jen pár týdnů. Električka, která ji poháněla, byla příliš drahá. Provoz továrny ale zastavily i místní tradice a kultura. Úspěšný a bohatý je v této etiopské vesničce ten, kdo vlastní dobytek nebo půdu. Lovu ryb se věnují jen ti nejchudší.

Proto je důležité nejprve dobře poznat místní poměry, kulturu a lidi. Dokážeš to tedy také a rozluštíš, jak se jmenuje etiopská holčička? Její jméno najdeš na pohlednici, kde je napsáno v místním amharském jazyce.

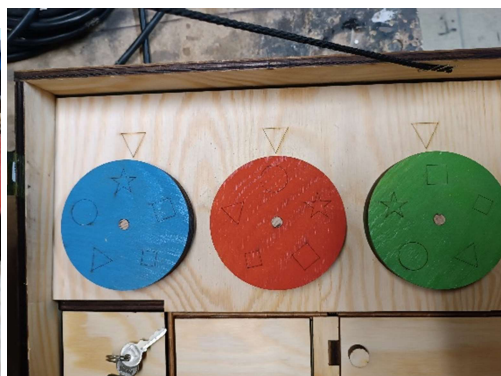


5. POVEDENÁ ROZVOJOVÁ POMOC (udržitelná pomoc, témata udržitelného zemědělství, podpory podnikání, chudoby, hladu, vyvážené stravy, vzdělávání...)

Otvírají prostřední schránku. Zde nacházejí zprávu, viz nalevo. Dále zde mají kartu se seznamem

Díky poznání místního prostředí a kultury již víte, že matka Bilen na svém malém poli pěstuje pšenici. Na to ale používá chemická hnojiva, která jsou drahá. Půda je kvůli chemii každým rokem méně úrodná a pěstování znesnadňují i stále častější sucha. Matka tak má čím dál větší problém nakrmit své děti, které trpí podvýživou. Přijdete na to, jaká opatření by mohla matka a dalším místním zemědělcům dlouhodobě pomoci?

různých opatření a legendu, které opatření má jaký symbol. Na pravé schránce v bedně se nacházejí tři barevná dřevěná otočná kola, na každém je pět symbolů, odpovídajících jednotlivým opatřením. Hráči tak musí nastavit správnou kombinaci opatření na těchto kolech. Jakmile ji nastaví, je možné celé víko s koly odklopit, a otevřít tak pravou schránku.



6. **PROPOJENOST SVĚTA** (dnešní svět je tak propojený, že události na jedné straně planety mohou mít zcela zásadní dopady na druhé straně a bez spolupráce zemí se mnohé problémy nevyřeší)

Hráči odkládají víko a nacházejí následující zprávu (nalevo). V obálce je pak další zpráva (napravo):

Výborně! Matka Bilen díky vám prošla školením, kde ji naučili jak šetřit půdu a peníze – připravuje si teď vlastní přírodní hnojivo z organických odpadků. Také už umí pěstovat různorodější a výživnější plodiny a zároveň ví, jak je lépe skladovat a zpracovávat, aby vydržely celý rok. Její rodina má teď každý večer plný talíř jídla a matka dokonce zvládla i vydělat. Přebytky svého hnojiva začala prodávat na místním trhu, a může tak už posílat své dcery do školy.

O pár let později však v Etiopii vypukla etnická válka, a tak Bilen se svou rodinou musela utéct z domova. Skončili v uprchlickém táboře, kde se kvůli špatné hygieně a nedostatku zdravotní péče začínají šířit nebezpečné choroby. Pokud by mezinárodní společenství nezasáhlo, mohla by vypuknout světová pandemie. Kromě toho hrozí, že se válka přesune i za hranice do sousedních zemí. Procházejí zde důležité obchodní cesty, těží se zde zásadní suroviny pro fungování světové ekonomiky – rozšíření konfliktu by tak poškodilo světový obchod a ohrozilo svět zdrazováním a nedostatkem.

Pojďte tomuto scénáři zabránit. Poznáte, jak na sebe navazují jednotlivé události a jak moc je dnešní svět propojený? Vždy začněte událostí označenou číslem 1.



V obálce jsou dále 3 barevné šňůrky a sada fotografií popisujících různé události – z druhé strany těchto fotografií je pak zeleně, modře nebo červeně uvedená souřadnice (A-C a 1-6). V bedýnce jsou nabarvené vruty, každý má svou souřadnici.

Hráči spojením hřebíčků ve správném pořadí získávají číselný kód pro otevření další schránky uprostřed vepředu (296).

Správné pořadí:

- Etnický konflikt (A1) -> Útěk do uprchlických táborů (A2) -> Nedostatek hygieny a zdravotní péče (B2) -> Rozvoj nebezpečných nemocí (B1) -> Vypuknutí globální pandemie (C1) -> Velké lidské a ekonomické ztráty po celém světě (C2)
- Válka na Ukrajině (B4) -> Omezení vývozu ukrajinského obilí (B3) -> Hladomor v zemích zasažených suchem (A3) -> Pokusy o nelegální emigraci z Afriky do EU (A4) -> Růst extremismu ve společnosti (C4) -> Ohrožení demokracie (C3)
- Změny klimatu (A6) -> Extrémní sucha (A5) -> Nedostatek obživy (C5) -> Pirátství (C6) -> Ohrožení mezinárodních obchodních cest (B6) -> Růst cen zboží ve světě (B5)

7. MIGRACE A STEJNÉ PŘÍLEŽITOSTI

Tam čeká další zpráva (vlevo). V obálce je pak zpráva a zadání úkolu (vpravo):

Země globálního Severu si uvědomily nebezpečí, které válka v Etiopii představovala a zásahy. V uprchlickém táboře poskytly humanitární pomoc a zajistily základní hygienické podmínky a zdravotní péči. Díky tomu se nemoc nerozšířila a rodina Bilen zůstala zdravá. Mírová mise OSN nakonec pomohla také ukončit konflikt, a celá rodina se tak mohla vrátit domů, kde matka znovu začala s pěstováním pšenice.

Pomohli jste zlepšit budoucnost Bilen, její matky i sester. Skvělá práce! Pomůžete také jejímu otci a bratrovi, kteří se rozhodli odejít za lepšími příležitostmi do Evropy?

Jelikož neměli možnost požádat o víza legálně, rozhodli se pro nebezpečnou cestu za pomoci převaděčů. Z Etiopie na sever cesta probíhala v pořádku, v Libyi je ale pašeráci okradli a zbili. Nakonec se jim podařilo dostat na přeplněný nafukovací člun. Po cestě přes moře však vypukla bouře a člun se začal potápět. Otec se neudržel a utopil se. Bratrovi se podařilo zachránit a doplout do Řecka. Tam byl zadržen v uprchlickém táboře, kde žije v nelidských podmínkách za ostatním drátem.

Podívejte se na video schované pod QR kódem, které přibližuje osudy lidí na cestě za lepším životem.



Který z takzvaných Cílů udržitelného rozvoje nejvíce cílí na vyřešení problémů ukázaných na video? Na který cíl se především zaměřuje organizace, která video zveřejnila?

Pokud dáte tyto dva cíle dohromady, dostanete se dál.

K dispozici je taky karta Udržitelných cílů:



Skrze QR kód si hráči pustí video zveřejněné Lékaři bez hranic, které se týká problematiky migrantů, kteří utíkají do Evropy přes Libyi, a toho, čemu zde musí čelit.

Správně tedy musí hráči spojit cíl č. 16 a cíl č. 3. Získají tedy číselný kód 163. Pokud vytáhnou nahoru celou prostřední část bedýnky, nacházejí skrytý další šuplíček, který je zamčený na třímístný kód, kde zadají uvedené číslo.

8. ZMĚNY KLIMATU

Zde nacházejí další zprávu (viz níže nalevo), obálku a malou krabičku zamčenou na čtyřmístný kód.

Skvělá práce! Povedlo se vám zvrátit nešťatný osud i druhé polky rodiny. Jelikož státy EU vytvořily otevřený vízový systém, dostali se otec i bratr Bilen do Evropy oficiální cestou. Nemuseli tak podstoupit nebezpečnou cestu přes moře. V Evropě získali práci na stavbě, a mohli tak část peněz posílat domů. Po pár letech se vrátili do své vesnice v Etiopii. Díky zkušenostem a našetřeným penězům rozjeli svoji stavební firmu.

Bilen a její sestra díky skvělým známkám a vzdělávacímu stipendiu od EU vystudovaly univerzity v Evropě. Sestra se po návratu do Etiopie rozhodla vstoupit do politiky – podařilo se jí zkvalitnit právní systém a stala se první ministryní spravedlnosti. Bilen se dala na vědeckou dráhu. Začala studovat fyziku a časové paradoxy. Podařilo se jí dostat do jednoho z nejprestižnějších vědeckých týmů na světě.

V obálce je tato zpráva a tabulka:

I přes to, že se podařilo změnit osud jedné rodiny, nad počasím jsme nevyhráli. Změny klimatu nabraly na rychlosti. Kvůli rostoucím teplotám přestala být některá místa vhodná k životu, a to i velká část Etiopie. To, co se podařilo rodině Bilen vybudovat, bylo zničeno horkem a přírodními katastrofami. Přímořské státy zaplavily stoupající hladiny oceánů, jiná místa zase smetly požáry, dlouhá sucha a vlny záplav. Podaří se vám zastavit i tyto události?

Nejprve musíte zjistit, která země je největším znečišťovatelem ovzduší a která je změnamí klimatu ohrožena nejvíce. Tyto věci možná nejsou na první pohled vidět. Až zjistíte, o které dvě země se jedná, zkuste si na ně pořádně posvítit!

Největší producenti oxidu uhličitého

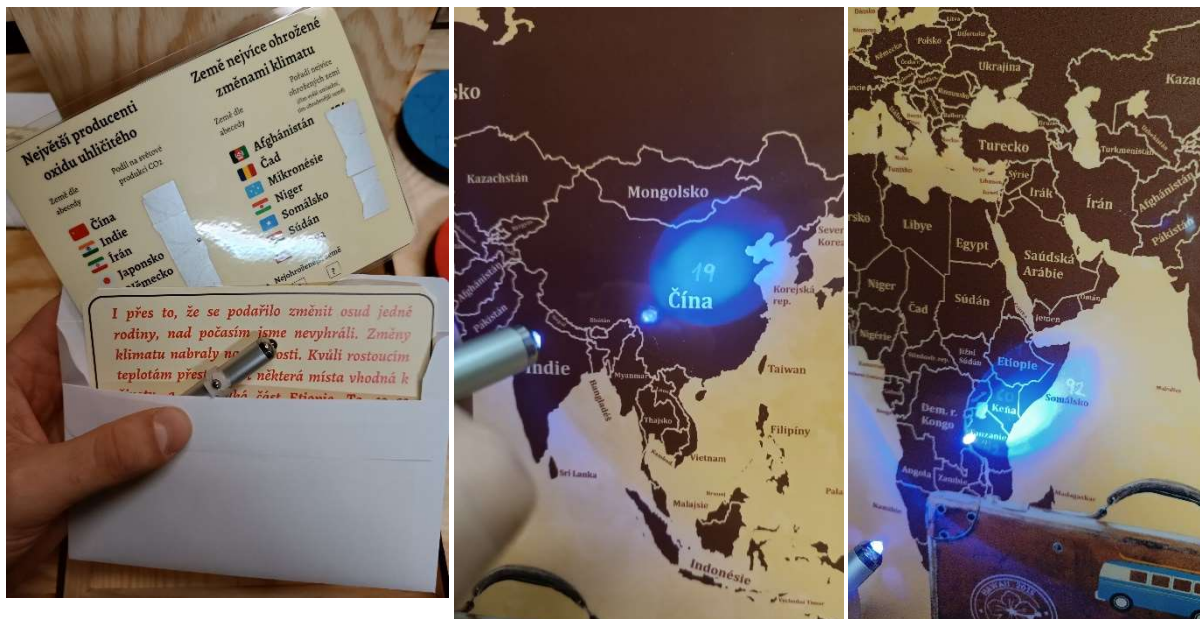
Země dle abecedy	Podíl na světové produkci CO ₂
Čína	30,9 %
Indie	7,3 %
Írán	2,0 %
Japonsko	2,9 %
Německo	1,8 %
Rusko	4,7 %
USA	13,5 %

Země nejvíce ohrožené změnami klimatu

Země dle abecedy	Pořadí nejvíce ohrožených zemí (záměr umístění, čím ohroženější země)
Afgháništán	174.
Čad	184.
Mikronésie	181.
Niger	183.
Somálsko	185.
Súdán	178.
Tonga	179.

Největší producent CO₂ + Nejhroženější země
Kód: [?] [?] [?] [?]

V uvedené tabulce jsou však údaje o podílu na produkci CO₂ a o pořadí nejvíce ohrožených zemích skryté pod stíracími políčky (případně jakoukoli jinou nálepkou). V obálce je dále malá baterka s UV světlem. Hráči tak musí nejprve setřít políčka (případně odlepit nálepkou), aby zjistili, že největším znečišťovatelem je Čína a nejohroženější zemí je Somálsko. Na tyto země si pak musí posvítit na mapě. Na většině zemí na mapě je totiž UV fixem napsané dvojčíferné číslo, které není na normálním světle vidět. Hráči posvícením na Čínu získávají číslo 19, na Somálsko 92, tedy číselný kód 1992 (rok tzv. Summitu Země).



9. ZÁVĚR

Hráči zadáním kódu 1992 otevírají poslední malou krabičku. V ní se nachází tato zpráva:

Díky tomu, že se velké firmy začaly chovat zodpovědně, vlády přijaly potřebné zákony a každý jednotlivec si uvědomil svou vlastní odpovědnost za stav přírody, podařilo se zpomalit oteplování planety. Moje rodina mohla v Etiopii nadále zlepšovat život nejen v naší vesnici, ale i v celé zemi. A já jsem mohla díky své vědecké práci zjistit, že mezi lety 2020 a 2040 došlo ve světě k nebezpečným změnám v chodu dějin. Ty je potřeba napravit, aby nedošlo ke katastrofě. Studium časových paradoxů mi pomohlo kontaktovat vás z budoucnosti.

Teď už znáte můj životní příběh. Také víte, jak můj příběh a vaše budoucnost může vypadat, pokud nenapravíte chybu, která vznikla v roce, ve kterém se nacházíte. K záchraně světa je potřeba vložit kód do stroje času.

Zároveň je v krabičce na papírku závěrečný kód (nebo jeho část).

Hráči oznámí lektorovi, že našli kód. Lektor tedy přepíná prezentaci na další slide. Zde klikne na políčka, která mu správně hráči nadiktují. Pokud by říkali kód špatně, upozorní je nejprve, jestli si jsou jistí, a navede je na správný kód. V prezentaci se totiž po kliknutí na příslušné políčko zobrazí pouze správný symbol.

Následně se počká, dokud všechny týmy nedořeší všechny úkoly a nezahlásí správný kód. Jakmile je kód kompletní, lektor prokliká pomalu další slidy prezentace, až na závěrečné video, kde se opět objevuje profesorka:

„Zdraví vás profesorka Bilen Defarová. Děkuji vám za vaši práci a snahu, byli jste skvělí. Bohužel, ukázalo se, že stroj času nedokáže chybu napravit. Vy jste však zjistili, co nesmí vaše generace zanedbat. Už víte, jak velkou máme všichni odpovědnost. Že nelze svobodu chápat jen jako realizaci našich osobních potřeb. A že nesmíte zapomínat na druhé a na prostředí, ve kterém všichni žijeme. Že je potřeba se učit v souvislostech a že je nutná spolupráce a respekt odlišností.

Budoucnost se sice nedá změnit jako lusknutím prstu, ale když se všichni spojíte dohromady, tak svět můžete zachránit. Věřím, že můj životní příběh vám ukázal, jak na to. Vaše budoucnost je i ve vašich rukách.“

Shrnutí průběhu hry

- 1) Odemknout bednu (2084).
- 2) Poskládat dopisy podle měsíců, magnetem vytáhnout klíček z mapy a otevřít levou přihrádku.
- 3) Vytáhnout klíč z bludiště a otevřít prostřední zadní přihrádku.
- 4) Dát ozubená kola na dřevěné kolíčky a vyluštit jméno holčičky z dopisu (BILEN), otevřít prostřední přihrádku.
- 5) Správně určit vhodná opatření a dle nich nastavit správné symboly na otočných kruzích – odklopit víko napravo.
- 6) Správně seřadit jednotlivé události (rozdělené na jednotlivé barvy). Dle souřadnic na vruty správně namotat provázky, a získat tím číslo 296.
- 7) Otevřít prostřední přední přihrádku, pustit si video z QR kódu a vyvodit kód 163 dle správně určených udržitelných cílů.
- 8) Vytáhnout prostřední část bedny, otevřít spodní přihrádku, setřít/odlepit údaje na zalaminované kartě. Posvítit si na Čínu (19) a na Somálsko (92) a kód 1992 zadat do posledního zámečku.
- 9) Otevřít poslední malou krabičku a nadiktovat kód do stroje času.