



Lekcja z plot twistem

Dar skorpiona



Sirius Game
Studio

Mateusz Treder, Paulina Michałowska, Jagoda Białogrodzka i Piotr Budzisz.

Gdynia 2023 r.



Spis Treści

Spis Treści	2
Co znajduje się w tym dokumencie?	5
Instrukcja obsługi	5
Treści fabularne	5
Treści dodatkowe	6
Licencja	6
Harmonogram pracy	6
Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”	6
Instrukcja obsługi	7
W jaki sposób opowieść motywuje do działania?	7
Jak zbudowana jest każda struktura fabularna	7
Instrukcja krok po kroku	9
Tydzień 1 – Lekcja 1	17
Lekcja 1 – Prolog	17
Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu	17
Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1	18
Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów	18
Tydzień 2 – Lekcja 2	19
Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu	19
Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	19
Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1	20
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]	21
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów	21
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]	22
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów	22
Tydzień 3 – Lekcja 3	23
Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu	23
Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	23

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]	24
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]	25
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]	26
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów	27
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]	27
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów	28
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]	28
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów	29
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]	29
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów	30
Tydzień 4 – Lekcja 4	31
Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu	31
Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	31
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]	32
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]	33
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]	34
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]	35
Lekcja 4 – Epilog Opowieści	37
Materiały dodatkowe	43
Bohaterowie występujący w historii	43
Bohaterowie świata i miejsca, które nie pojawiły się w historii	43
Licencja	46
Harmonogram prac	47

Dar Skorpiona

Wprowadzenie



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Co znajduje się w tym dokumencie?

Niniejszy dokument zawiera wszystkie materiały niezbędne do poprowadzenia Twojej *Lekcji z plot twistem*. Wiemy, że prawdopodobnie nigdy nie prowadziłeś_aś lekcji w ten sposób. Dlatego podzieliliśmy go na kilka części, aby całość była dla Ciebie jak najbardziej przejrzysta i wygodna w użyciu.

Oto co znajduje się w każdej z nich.

Instrukcja obsługi

Pierwsza część to instrukcja obsługi. Składa się ona z czterech elementów.

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Pierwszy rozdział może nie wydawać się oczywisty, ale z naszej perspektywy jest szalenie istotny. Nasze narzędzie ma pomóc w walce ze spadkiem zaangażowania obserwowanym powszechnie wśród młodzieży, zwłaszcza w wieku 12 – 15 lat. Kluczem do utrzymania (a nawet wzrostu) zaangażowania jest uruchomienie u uczniów i uczennic motywacji wewnętrznej. W tej sekcji zdradzamy Ci, w jaki sposób robią to *Lekcje z plot twistem*.

Musisz to wiedzieć, jeśli chcesz zmodyfikować materiały lub harmonogram zajęć.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

W drugim rozdziale zdradzamy Ci kolejny sekret, czyli to, w jaki sposób zbudowaliśmy każdą opowieść. Dzięki niemu będziesz sprawnie poruszał_a się po całym dokumencie.

Instrukcja krok po kroku

Kolejny rozdział to instrukcja „Krok po kroku”. Opisujemy w niej, co będziesz robić na każdym kolejnych zajęciach, z jakich materiałów będziesz korzystać i jak przygotować się do samej lekcji.

Treści fabularne

Najobszerniejsza sekcja tego dokumentu to oczywiście sama fabuła opowieści. Znajdują się w niej wszystkie materiały, które możesz wykorzystać na zajęciach. Pewnie wydaje Ci się, że jest ich dużo. To prawda, ale nie musisz się tym przejmować. Wykorzystasz tylko część z nich (więcej o tym dlaczego tak jest, dowiesz się ze wspomnianej sekcji „Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?”). Będzie to zależało od tego, jakie wybory podejmą Twoi uczniowie i uczennice.

Treści dodatkowe

Prowadzenie *Lekcji z plot twistem* zakłada, że część zadań (zwłaszcza wszelkiego typu zadania z treścią) będzie nawiązywać do fabuły opowieści. Przygotowaliśmy więc dla Ciebie listę miejsc i postaci, które występują w naszej historii. Dodaliśmy też opisy kilku dodatkowych lokalizacji i bohaterów, którzy nie pojawili się w narracji, ale stanowią część świata przedstawionego.

Możesz swobodnie używać tych materiałów do tworzenia własnych treści: poleceń, zadań, projektów czy pytań na sprawdzianach. Dzięki temu świat wybranej przez Ciebie opowieści będzie „przenikać” Twoje lekcja na kilku płaszczyznach.

Możesz też na ich podstawie dopisać kolejne rozdziały opowieści.

Licencja

Na końcu dokumenty znajdują się informacje licencyjne. *Lekcje z plot twistem* są narzędziem darmowym, które powstało na otwartej licencji CC BY-SA 4.0. Jej szczegółowe zapisy znajdziesz właśnie w tym miejscu.

Harmonogram pracy

Materiały wieńczy poręczny harmonogram. Znajdują się w nim te same informacje co w sekcji „Instrukcja krok po kroku”, ale w tym wypadku przygotowaliśmy je w formie przejrzystej i czytelnej tabeli.

Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”

Dodatkowym materiałem, który może Ci się przydać w prowadzeniu *Lekcji z plot twistem* jest książka *ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”*, którego autorami są Piotr Milewski i Paulina Michałowska. Zawiera ona kilkadziesiąt pomysłów na zadania domowe, dodatkowe i uczniowskie projekty. Na pewno zainspiruje cię do stworzenia dla swoich uczniów i uczennic zupełnie nowych wyzwań. Koniecznie się z nim zapoznaj!



Instrukcja obsługi

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Istnieją dwa podstawowe typy motywacji: zewnętrzne i wewnętrzna. Zewnętrzna polega na tym, że wykonujemy czynności dla nagrody, która nie jest z nimi bezpośrednio powiązana. Idziemy do pracy dla pieniędzy, uczymy się dla ocen, biegamy co rano dla zdrowia. Zdarza się, że w takiej sytuacji żadnej z tych aktywności tak naprawdę nie lubimy. Dlatego na dłuższą metę czujemy zniechęcenie i nasze zaangażowanie spada.

Zupełnie inaczej działa motywacja wewnętrzna. Czasem robimy coś, bo po prostu to lubimy, sama czynność sprawia nam frajdę i daje zadowolenie. Najczęściej dzieje się tak wtedy, gdy wiąże się z jednym z kilkunastu uniwersalnych dla całej ludzkości motywatorów. Do najsilniejszych z nich należą ciekawość, poczucie sprawczości, porządku, honoru, potrzeba akceptacji w społeczności, status, idealizm, miłość, a nawet zemsta.

Lekcje z plot twistem uruchamiają te motywatory na dwa sposoby.

Po pierwsze, dają uczniom władzę nad przebiegiem opowieści. To oni (być może po raz pierwszy w życiu!) decydują, jak potoczą się losy bohaterów. Mogą wybrać, dokąd pójść, co zrobić, co powiedzieć albo z kim się zaprzyjaźnia. Ten mechanizm uruchamia zarówno poczucie sprawczości, jak i pobudza ciekawość. Prawo do decydowania mają ci uczniowie i uczennice, którzy angażują się w zajęcia i wykonują zlecone przez Ciebie zadania. Warto więc się starać, by móc samemu decydować o tym, co dziś przeczyta nauczyciel_ka!

Po drugie, każdy wybór, jaki podejmuje bohater, oparty jest o dwa różne motywatory. Czy postać powinna zachować się honorowo, czy podążyć za uczuciem? Czy walczyć o status, czy o akceptację? Zemścić się, czy pozostać wierna ideałom? Wybory w naszych historiach nigdy nie są oczywiste. Za każdym razem bohater lub bohaterka osiągnie to, czego pragnie. Jednak przyjdzie mu / jej zapłacić za to różną cenę.

W ten sposób wybory stają się więc pretekstem do rozmów pomiędzy uczniami. Co jest ważniejsze dla nich? Co cenią bardziej? Porządek czy sprawczość? Ciekawość czy spokój? W pewnym momencie opowieść przestaje być tylko narracją. Staje się okazją do dyskusji i wymiany poglądów.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna

Fabuła każdej struktury fabularnej rozgałęzia się jak drzewo. Pierwszy tekst, czyli Prolog, to korzenie i pień. Fundament, który opisuje nam świat i prezentuje bohaterów.

Wyzwanie 1 i pierwsza decyzja rozgałęzia nam fabułę na dwie drogi. Oznaczone są one w dokumentach jako 1A i 1B. Decyzja, którą podjęli uczniowie, bezpośrednio wpływa na świat i bohaterów. Jeśli w wariancie „A” bohaterka zdecydowała się sprzedać rodzinny klejnot, nie pojawi się on już na jej szyi do końca opowieści. Jeśli w wariancie „B” go pozostawiła, pamiątka może przynieść jej szczęście w jednym z dalszych wydarzeń.

Tak samo działają Wyzwania 2 i 3. Każde z nich jest kolejnym rozwidleniem. Dlatego po dokonaniu wyboru 2, mamy już 4 możliwe ścieżki, a po wyborze 3 opowieść prowadzi do jednego z 8 możliwych Epilogów.

Uważaj na oznaczenia ścieżek.

- Sygnatura 1A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 1B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 2A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 2B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 3A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 3B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „B”.

Podsumowując. Jeśli twoi uczniowie zdecydowali się na:

- wybór „A” w wyzwaniu 1,
- wybór „B” w wyzwaniu 2,
- wybór „B” w wyzwaniu 3,

przeczytasz im epilog oznaczony w dokumentacji jako „Epilog [3B – 2B – 1A]”. Wszystkie inne nie są ci potrzebne. Chyba że interesuje cię, jakie były alternatywne zakończenia opowieści.

Teraz już wiesz, dlaczego cały dokument składa się aż z tylu różnie oznaczonych tekstów. Każdy z nich jest inną gałęzią drzewa naszej historii.

Instrukcja krok po kroku

Tydzień 1 – Przygotowanie do prowadzenia *Lekcji z plot twistem*

Przed rozpoczęciem prowadzenia *Lekcji z plot twistem* wykonaj następujące czynności.

1. Wybierz zakres programu, jaki będziesz realizować podczas trwania *Lekcji z plot twistem*.
2. Przeczytaj **treści fabularne**. Nie musisz czytać wszystkich wariantów każdego materiału. Możesz na próbę wcielić się w rolę swoich uczniów. Wybierz, co powinien zrobić bohater danej opowieści i przeczytaj tylko te materiały, które wynikają z jego decyzji.
3. Przygotuj treść 3 specjalnych **zadań domowych**, które zadasz w trakcie *Lekcji z plot twistem*.
 - a. Możesz przejrzeć podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać ciekawy format zadań.
 - b. Treść zadań może nawiązywać do świata, w którym dzieje się wybrana przez Ciebie opowieść. Jeśli chcesz zastosować takie rozwiązanie, skorzystaj z treści zawartych w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
4. Przygotuj **zadanie projektowe**, jakie będą realizowali uczniowie.
 - a. Przygotuj tematykę i zakres projektu.
 - b. Przejrzyj podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać najlepszą formułę projektu.
 - c. Podziel projekt na 3 etapy. Dwa pierwsze muszą zakończyć się oddaniem gotowej części zadania. Nazywamy to kamieniem milowym projektu. Zakończenie trzeciego etapu to jednocześnie zamknięcie całego projektu i oddanie skończonej pracy.
 - d. Zaplanuj warunki zaliczenia każdego kamienia milowego i całego projektu.
 - e. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu i każdego jego etapu. Przydadzą Ci się do tego treści zawarte w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
5. Wydrukuj materiały:
 - a. **Prolog**
 - b. **Wprowadzenie do Wyzwania 1;**



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



c. **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów.**

Tydzień 1 – Lekcja 1

Rozpocznij swoją pierwszą *Lekcję z plot twistem*.

1. Poinformuj uczniów o czasie prowadzenia *Lekcji z plot twistem*. Potrważą one 4 tygodnie.
2. Omów z uczniami zasady współpracy. W trakcie trwania *Lekcji...* uczniowie będą 3 razy głosować, by wybrać, co powinien zrobić bohater_ka opowieści. Do głosowania będą uprawnieni ci uczniowie, którzy rozwiążą indywidualne zadanie domowe.
3. Przeczytaj **Prolog** opowieści. W ten sposób uczniowie poznają świat opowieści, jej głównych bohaterów i wyzwanie, przed jakim stoją.
4. Poinformuj uczniów o rozpoczęciu zadania projektowego.
 - a. Podziel klasę na grupy projektowe;
 - b. Omów zakres projektu;
 - c. Poinformuj uczniów, jakie elementy projektu będą musieli ukończyć w każdym z tygodni (to właśnie „kamienie milowe”);
 - d. Określ warunki zaliczenia kamieni milowych;
 - e. Poinformuj uczniów o tym, w jaki sposób kamienie milowe wiążą się z opowieścią. Zaliczenie każdego kamienia milowego będzie uprawniało do zdobycia dodatkowych informacji związanych wyborami, przed którymi stoją bohaterowie opowieści. Każda informacja to wiedza na temat zysków i strat, jakie wiążą się z podjęciem konkretnej decyzji.
 - f. Przeczytaj **fabularne wprowadzenie do projektu**, jeśli je przygotowałeś_aś.
5. Przeczytaj tekst **Wprowadzenie do Wyzwania 1**, który mówi o pierwszych trudnościach, jakie pojawiły się na drodze bohatera.
6. Zaprezentuj uczniom dwie możliwości rozwiązania konfliktu fabularnego. W tym celu przeczytaj tekst **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów**. Są one zaprojektowane tak, by wybór nie był jednoznacznie dobry lub zły, ale zależał od systemu wartości bohatera.

- Przeznacz uczniom treść **zadania domowego 1**, które należy oddać na **Lekcji 2**. To zadanie musi być rozliczane indywidualnie. Wszyscy uczniowie mogą otrzymać takie samo zadanie, ale możesz też każdemu z nich przydzielić inne.

Tydzień 2 – Przygotowanie do Lekcji 2

- Wydrukuj materiały:
 - Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
 - Decyzja 1. Prezentacja wyborów** (używałeś/aś go podczas Lekcji 2).
 - Wyniki Decyzji 1.**
 - Wprowadzenie do Wyzwania 2.**
 - Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
- Przygotuj treść **zadania domowego 2**.

Tydzień 2 – Lekcja 2

- Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 1A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1A;
 - Zysk wynikający z wyboru 1B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

- Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach pierwszego kamienia milowego projektu.
- Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.

4. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu, jeśli go przygotowałeś...aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 1**.
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 1. Prezentacja wyborów**.
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 1**.
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 1**.
9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 2**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 2**, które należy oddać na **Lekcji 3**.

WAŻNA INFORMACJA. Jak upewnić się, czy czytasz właściwy tekst?

Podczas Lekcji 2 po raz pierwszy nasza opowieść się rozgałęzia. Od tej pory nie będziesz czytać wszystkich tekstów, a tylko te, które będą powiązane z decyzjami uczniów.

- Jeśli w głosowaniu 1 uczniowie wybrali np. wariant 1A, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **1A**.
- Jeśli następnie w głosowaniu 2 uczniowie wybrali np. wariant 2B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **2B - 1A**.
- Jeśli ostatecznie w głosowaniu 3 uczniowie wybrali np. wariant 3B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **3B - 2B - 1A**.

Koniecznienotuj wybory uczniów po każdym głosowaniu!

Tydzień 3 – Przygotowanie do Lekcji 3

1. Wydrukuj materiały:



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 12. Prezentacja wyborów** (używałeś_aś go podczas Lekcji 4).
- c. **Wyniki Decyzji 2.**
- d. **Wprowadzenie do Wyzwania 3.**
- e. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**

2. Przygotuj treść **zadania domowego 3.**

Tydzień 3 – Lekcja 3

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 2A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2A;
 - Zysk wynikający z wyboru 2B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach drugiego kamienia milowego projektu.
3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.** Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzieli się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Przeczytaj wstęp fabularny do III etapu projektu, jeśli go przygotowałeś_aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 2.**
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 2**
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 2.**

9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 3**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 3**, które należy oddać na **Lekcji 4**.

Tydzień 4 – Przygotowanie do Lekcji 4

1. Wydrukuj materiały:

- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**
- c. **Wyniki Decyzji 3.**
- d. **Epilog Opowieści.**

Tydzień 4 – Lekcja 4

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:

- o Zysk wynikający z wyboru 3A;
 - a. Stratę wynikającą z wyboru 3A;
 - b. Zysk wynikający z wyboru 3B;
 - c. Stratę wynikającą z wyboru 3B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

2. Zweryfikuj i oceń projekty oddane przez uczniów.

3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 3**.
5. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.
6. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 3**.
7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 3** oraz odpowiedni **Epilog**.

Twoje *Lekcje z plot twistem* kończą się po 4 tygodniach. Porozmawiaj ze swoimi uczniami o ich wrażeniach. Czy podobała im się opowieść? Czy w przyszłym semestrze chcą wypróbować inną? Może pokuszą się napisanie kontynuacji losów bohaterów? Przygotowanie kolejnych *Lekcji z plot twistem* też może być kilkutygodniowym projektem...



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Dar Skorpiona

Treści fabularne



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Tydzień 1 – Lekcja 1

Lekcja 1 – Prolog

Niewiele osób pamięta dawny świat. Po Wielkiej Katastrofie pozostało niewiele książek opisujących jego wygląd. Nie ma już szklanych metropolii sięgających chmur. Dzisiaj taki krajobraz wydaje się nierealny. Technologia prawie zupełnie przestała być obecna w życiu człowieka. O jej istnieniu przypominają jedynie porzucone maszyny, ruiny starych budynków czy metalowe części, o których przeznaczeniu już dawno zapomniano.

Dla mieszkańców małych osad, takich jak ta, w której mieszkał łowca Einar, liczyło się życie tu i teraz. Bycie myśliwym wymagało od niego dużej zręczności, siły, lecz przede wszystkim cierpliwości i ostrożności. Dzikie i w większości mięsożerne zwierzęta stanowiły niemałe zagrożenie nawet dla grupy doświadczonych polujących.

Einar wracał w kierunku swojego domu po ciężkim dniu. Nadchodząca niedługo zima nie wydawała się tak straszna, jak ostatnia, w której osada cierpiała na wszechobecny głód. Niedawno zapadła decyzja o odebraniu władzy Samiemu, poprzedniemu wodzowi. Na jego miejsce obsadzono Ingvara, któremu bardzo szybko nadano przydomek Odnowiciel. Wraz z jego rządami głód przestał istnieć, a w osadzie zapanował przepych i dobrobyt.

Einar nadal nie przyzwyczał się do symboli nowego władcy rozwieszonych nad brama i na palisadzie otaczającej osadę. Zamiast lwa o złotej grzywie prezentowały ametystowego skorpiona. Znak wzbudzał jednak w sercu łowcy dziwny niepokój.

Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu

Zadanie projektowe można osadzić w fabule opowieści. Zachęcamy, by w takim wypadku napisać samodzielnie fabularne wprowadzenie do projektu, które będzie nawiązywać do treści opowieści.

Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

Do obowiązków Einara należało zapewnienie bezpieczeństwa młodszemu bratu. Nawet gdy osada zmagająca się z głodem, łowca nie pozwolił, aby na talerzu Ariego zabrakło jedzenia. Dlatego często polował samotnie, wielokrotnie ryzykując własnym życiem. Tego dnia, jak zawsze, wychodząc przed wschodem słońca ucałował w czoło śpiącego niewinnie Ariego i pozwolił mu dalej drzemać.

Dziś, gdy Einar wracał ze zdobyczą, słońce już zachodziło za wzgórzem. Szedł lekko, bo mięsa nie niósł wiele. Znaczoną część rozdał po drodze rodzinom mieszkającym poza osadą. Utrzymywał z nimi dobre kontakty, wymieniali różne towary. Mięso pozwalało im urozmaicać dietę złożoną z warzyw i owoców dostarczanych przez władze wioski.

Atmosfera w osadzie zwiastowała nadchodzące nieszczęście. Coś nieuchwytnego wisiało w powietrzu. Kiedy Einar otworzył drzwi do chaty i stęsknionym głosem powiedział – Wróciłem! – nikt mu nie odpowiedział. Cisza nie była w stylu młodszego brata. Gdy oczy Einara przyzwyczyły się do panującego w środku mroku, dostrzegł leżącego na postaniu Ariego. Chłopiec miał ledwo otwarte oczy, sine usta, bladą twarz. Łowca podbiegł do niego kilkoma zwinnymi ruchami. Złapał jego trzęsącą się rękę i dotknął czoła. Było rozpalone, ciepłe jak rozgrzana stal. Ari wymagał natychmiastowej pomocy! Einar nie myśląc zbyt wiele, uniósł brata w ramionach i wybiegł z chaty.

Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

Wybór [1A] – Einar idzie do znachorki Halli

W wiosce mieszka **znachorka Halla**. Jako jedyna w osadzie ma prawo do leczenia i uzdrawiania. Zostało ono jej nadane jeszcze przez poprzedniego władcę. Niczego nie robi za darmo.

Wybór [1B] – Einar idzie do szamana Gilsa

Podczas jednej z wypraw Einar poznał **szamana Gilsa**, który podobno wie co nieco o starożytnej medycynie. Niestety Gils został wygnany z osady w momencie zawiśnięcia nad bramą symbolu skorpiona. Einar nie wie, dlaczego tak się stało.

Tydzień 2 – Lekcja 2

Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk wybór A

Znachorka Halla użyje wszelkich środków, aby postawić jak najszybciej Ariego z powrotem na nogi. Prawdopodobnie chłopak oprzytomnieje w ciągu następnego dnia.

Informacja 2 – Strata wybór A

Znachorka Halla za usługę zażąda dużej opłaty w postaci naszyjnika Ariego. To ostatnia pamiątka pozostawiona przez ich rodziców, z którą chłopiec nigdy się nie rozstawał.

Informacja 3 – Zysk wybór B

Szaman Gils zapamiętał Einara i jego pomoc, dlatego nie pobierze od niego żadnej opłaty za wyleczenie brata. Kuracja będzie co prawda długotrwała, ale odniesie pozytywny skutek.

Informacja 4 – Strata wybór B

Szaman Gils jest wygnańcem i kontakty z nim są źle postrzegane przez mieszkańców osady. Korzystając z jego pomocy, Einar nadszarpienie swoją reputację dobrego i lojalnego sąsiada oraz łowcy.

Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

Wynik decyzji [1A]

Ktoś potrząsnął ramieniem Einara. Mrugnął, orientując się, że pieką go wyschnięte oczy. Ręka leżąca na ramieniu łowcy należała do znachorki Halli. Einar rozglądał się zaskoczony po namiocie medycznym. Nie pamiętał, jak udało mu się tu dotrzeć. Jedyny obraz w jego pamięci, to krzyki i prośby wydobywające się z jego ust wraz z powtarzającym się słowem „Ari”.

– *Powinieneś wrócić do domu i odpocząć.* – zasugerowała Halla. Einar pokręcił przecząco głową i podszedł do swojego śpiącego brata. Ari nie trząsnął się już dłużej z zimna, a jego skóra zaczęła odzyskiwać swój dawny kolor. Halla знаła się na cudach, udowadniając wielokrotnie, że nie bez powodu jako jedyna otrzymała prawo do leczenia mieszkańców osady.

Einar pogłaskał brata po policzku, mając nadzieję, że przyniesie mu to ulgę i spokojny sen. Jego ręka zsunęła się niżej, zatrzymując się na zawieszonym na szyi Ariego naszyjniku. Wielobarwny kryształ o niewiadomym pochodzeniu był jedyną pamiątką pozostawioną przez ich rodziców. Ari wierzył, że dzięki kryształowi rodzice nadal czuwają nad braćmi. Einar zacisnął zęby i odpiął naszyjnik z szyi chłopca i wręczył go zadowolonej z transakcji Halli. Ari twierdził, że pamiątka uratuje im kiedyś życie. Być może miał rację.

Wynik decyzji [1B]

Łowca nie mógł ustać spokojnie, rozmyślając nad najczarniejszymi scenariuszami. Mijały długie minuty, które wydawały się godzinami. Einar nie mogąc dłużej ustać w spokoju, zajrzał do wnętrza namiotu szamana. Gils podawał Ariemu do wypicia świeżo sporządzony napar. Gdy chłopiec skończył pić, szaman wyszedł na zewnątrz do łowcy.

Einar pragnął natychmiastowych odpowiedzi. Co dzieje się z jego bratem? Czy leczenie przynosi efekty? Ile będzie kosztować? Szaman ostudził jego emocje. Chłopiec wyzdrowieje, lecz powrót do pełni sił wymaga czasu. Gils nie weźmie za leczenie ani grosza, jako rewanż za dawne przysługi. Einar podziękował szamanowi i zapytał, czy może zobaczyć się z bratem. Gils skinął głową i ruszył na poszukiwania ziół, które mogłyby wspomóc leczenie Ariego.

– *Przepraszam.* – z trudem wyjąkał trzęsący się chłopiec. Einar chwycił go za rękę, dając mu znać, że wszystko będzie dobrze. Wtedy Ari poprosił go, aby zdjął z jego szyi naszyjnik stanowiący ostatnią pamiątkę po rodzicach.

– *Teraz ty go ubierz. Nie mogę o ciebie dbać, będąc jednocześnie pod opieką Gilsa.* – wyszeptał, kiedy Einar zawiesił naszyjnik na swojej szyi. – *Niech teraz chroni ciebie.* – dodał Ari i w końcu zasnął.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI.

Muszę ci coś jeszcze powiedzieć. – wyszeptała znachorka podczas kolejnej wizyty Einara. Halla rozpoznała chorobę Ariego. W ostatnim czasie wyleczyła kilkadziesiąt osób o podobnych symptomach. Cała osada choruje, jednak każdy boi się o tym głośno powiedzieć. Wszystko zaczęło się od momentu wybrania nowego wodza w osadzie. Einar poprzysiągł sobie i jej odnaleźć przyczynę tej choroby.

Zanim łowca opuścił Hallę, spojrzął w kierunku swojego młodszego brata. Jego stan znacznie się poprawił, lecz Ari nie odezwał się do niego ani słowem. – *Zapewne ma mi za złe oddanie naszyjnika po rodzicach.* – pomyślał Einar. Miał nadzieję, że Ari kiedyś zrozumie, iż Einar nie miał innego wyboru. Łowca postanowił nie poruszać tego tematu. Przynajmniej do czasu, aż jego brat nie wydobrzeje.

Einar spędził kolejne dni na bezskutecznym zbieraniu informacji o chorobie. Nikt nie chciał z nim rozmawiać. Osada nigdy nie miała się lepiej niż obecnie, a plotki łączące chorobę z Ingwarem Odnowicielem mogły zszargać jego reputację. Tak, to właśnie nowy wódz był jedyną osobą, która mogła posiadać kompletną odpowiedź na pytania Einara. Poirytowany ścianą milczenia ze strony sąsiadów, łowca postanowił udać się do jego domostwa.

Einar nie zastał Ingvara wewnątrz jego dużej posiadłości, lecz jego instynkt tropiciela nie pozwalał mu się tak łatwo poddać. Postanowił zapolować, choć tym razem na informację.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1A] – Einar przeszukuje gabinet wodza Ingvara Odnowiciela

Najważniejsze informacje wódz na pewno przechowuje w swoim gabinecie. Należy przeszukać jego biurko i wszystkie dokumenty, które mogą powiedzieć Einarowi coś więcej o chorobie Ariego.

Wybór [2B – 1A] – Einar podpytuje służbę wodza Ingvara Odnowiciela

W posiadłości pracuje służba wodza. Może ktoś z nich podsłuchał jakąś ważną rozmowę? Trzeba zobaczyć, kto wśród nich jest najsłabszym ogniwem i podpuścić jego lub ją do zdradzenia interesujących Einara informacji.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA.

Muszę ci coś jeszcze powiedzieć. – wyszeptał szaman podczas kolejnej wizyty Einara. Gils rozpoznał chorobę Ariego, ponieważ w ostatnim czasie słyszał plotki dochodzące z osady, ale także i okolicznych wiosek. Coraz więcej ludzi choruje, jednak każdy boi się o tym głośno powiedzieć. Wszystko bowiem zaczęło się od momentu wybrania nowego wodza w osadzie. Einar obiecuje odnaleźć przyczynę tej choroby.

Kolejne dni łowca spędził na zbieraniu informacji o chorobie. Nikt jednak nie chciał z nim rozmawiać. Nawet dotychczasowi sąsiedzi, którym przynosił mięso z polowań, unikali jego wzroku. Widział, jak wytykają go palcami i szepczą o jego powiązaniach z wygnańcem. W ich oczach Einar nie był już zaufaną osobą. Jego dawne przysługi poszły w niepamięć. Skoro nie może liczyć na pomoc dawnych przyjaciół, musi odnaleźć prawdę na własną rękę. Jedyną osobą, która mogła mu pomóc znaleźć odpowiedzi na pytania, był nowy wódz wioski, Ingvar Odnowiciel. Łowca postanowił udać się do jego posiadłości.

Einar nie zastał Ingvara wewnątrz jego dużej posiadłości, lecz jego łowczy charakter nie pozwalał mu się tak łatwo poddać. Musiał zapolować, choć tym razem na informację.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1B] – Einar przeszukuje gabinet wodza Ingvara Odnowiciela

Najważniejsze informacje wódz na pewno przechowuje w swoim gabinecie. Należy przeszukać jego biurko i wszystkie dokumenty, które mogą powiedzieć Einarowi coś więcej o chorobie Ariego.

Wybór [2B – 1B] – Einar podpytuje służbę wodza Ingvara Odnowiciela

W posiadłości pracuje służba wodza. Może ktoś z nich podsłuchiwał jakąś ważną rozmowę? Trzeba zobaczyć, kto wśród nich jest najsłabszym ogniwem i podpuścić jego lub ją do zdradzenia interesujących Einara informacji.

Tydzień 3 – Lekcja 3

Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk wybór A

Działania Einara nie pozostaną niezauważone i wywołają poruszenie wśród mieszkańców osady. Temat choroby nie będzie mógł być dłużej przemilczany w pod pretekstem dbania o reputację nowego wodza, Ingvara Odnowiciela.

Informacja 2 – Strata wybór A

Einar jest łowcą. Bardzo chce odnaleźć przyczynę choroby, dlatego nie będzie delikatny podczas poszukiwań. Prawdopodobnie zniszczy jakieś dokumenty, w tym propozycję zawarcia sojuszu pomiędzy jego osadą a kilkoma okolicznymi wioskami.

Informacja 3 – Zysk wybór B

Działania Einara pozostaną tajemnicą dla reszty osady. Będzie mógł dalej działać w cieniu, jak na łowcę przystało.

Informacja 4 – Strata wybór B

Ktoś zauważy, że służka rozmawiała z Einarem. Za potencjalną zdradę sekretów wodza, służka straci pracę i zostanie odesłana do swojej wioski. Na szczęście nikt nie będzie w stanie rozpoznać człowieka, z którym rozmawiała.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI I W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Łowcy udało się dostać do biura Ingvara niepostrzeżenie. Wewnątrz Einar dostrzegł stertę papierów, map, podarunków, lecz również kilka skrzyń i biurko z zamkniętymi zamkami. Czyżby wódz miał aż tyle do ukrycia?

Chłopak nie był delikatny podczas poszukiwań. Nie zwracał też uwagi na to, by odkładać przedmioty bezpiecznie na swoje miejsce. Musiał dowiedzieć się jak najwięcej o chorobie, zanim ktoś go nakryje. Zdarzyło mu się podrzeć przypadkowo kilka dokumentów, które mogły posłużyć do zawarcia sojuszu z sąsiadującymi wioskami. Nie było czasu, aby nad tym rozpaczać. Einar chwycił w końcu kilka papierów, które wydały mu się interesujące.

Z ich treści wynikało, że zanim Ingvar został wodzem, udało mu się pozyskać substancje pochodzące sprzed Wielkiej Katastrofy. Użyte na uprawach żywności, mogły przyczynić się do gwałtownego rozrostu roślin. Wódz jednak najpewniej nie wiedział, jak wykorzystać ich potencjał. Kolejne strony związane były z prowadzeniem licznych testów. Wszystkie wskazywały na znaczący rozwój warzyw i owoców. Niestety, spożywanie jedzenia wiązało się również z symptomami, których doświadczył Ari.

Einara w końcu przeproszyła służba, ale było już za późno. Chłopak wybiegł na uliczki osady, by upublicznić informację o tym, czego się dowiedział. Mieszkańcy głośno aprobowali jego działania, bo wszyscy chcieli odnaleźć źródło choroby.

Wynik decyzji [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI I W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Na cel swojej intrygi łowca wybrał służkę, która akurat przygotowywała posiłek dla powracającego wodza. Talerze pełne były warzyw i owoców, jednak zdecydowanie mniejszych niż te, którymi żywili się mieszkańcy osady. Łowca nie tracąc zbyt dużo czasu, opowiedział służącej o chorobie swojego młodszego brata. Kobieta nie wydawała się zaskoczona objawami choroby Ariego, ale próbowała zmienić temat rozmowy.

Einar nie dał jednak za wygraną. Opowiedział o podejrzaniach znachorki Halli. O tym, że wszystko zaczęło się od przejścia władzy przez Ingvara. Gdy i to nie pomogło, zmienił taktykę. Zwrócił uwagę na akcent słuźki, który nie pasował do mowy mieszkańców osady. Nigdy wcześniej żaden wódz nie zatrudniał w swoim domu pracowników z innych wiosek.

Słuźka zamknęła drzwi prowadzące do pokoju. Cichym głosem wyjawiała, że to wszystko dzieje się przez substancje znalezione przez Ingvara, które pochodzą sprzed Wielkiej Katastrofy. Ingvar dowiedział się, że mogą one zwiększyć produkcję uprawianych warzyw o kilkaset procent. Dzięki temu osada mogłaby zapomnieć o głodzie raz na zawsze. Wódz nie znalazł jednak wytycznych co do tego, jak używać substancji, więc ludzie zaczęli chorować. Tymczasem jedzenia jest tyle, że Ingvar polecił zaopatrywać w jedzenie wioski, nadal zmagające się z głodem. W zamian za stałe dostawy jedzenia zaoferowały Ingvarowi swoją pomoc w postaci dodatkowych rąk do pracy.

Einar zacisnął dłonie ze złości. Opuścił posiadłość wodza, trzaskając głośno drzwiami.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILLSA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Chłopak nie był delikatny podczas poszukiwań. Nie zwracał też uwagi na to, by odkładać przedmioty bezpiecznie na swoje miejsce. Najważniejsze było, aby dowiedzieć się jak najwięcej o chorobie, zanim ktoś go nakryje. Zdarzyło mu się podrzeć przypadkowo kilka dokumentów, które mogły posłużyć do zawarcia sojuszu z sąsiadującymi wioskami, ale nie było czasu, aby nad tym rozpaczać. Dokumentów było jednak zbyt dużo, aby udało mu się je wszystkie przeczytać. Zrozpaczony Einar zdjął naszyjnik i cisnął nim przed siebie, próbując pozbyć się uczucia bezsilności. Jak miał spojrzeć Ariemu w oczy, jeśli nie odkryje prawdy? Po chwili opanował swój gniew i podniósł naszyjnik, który upadł na rozrzucone przez łowcę dokumenty. Gdy przyjrzał im się bliżej, wydały się mieć wiele wspólnego z obecną w osadzie chorobą. Einar dotknął klejnotu na naszyjniku. Czyżby faktycznie Ari miał rację, że amulet opiekuje się braćmi czy to tylko zbieg okoliczności?

Z ich treści wynikało, że zanim Ingvar został wodzem, udało mu się pozyskać substancje pochodzące sprzed Wielkiej Katastrofy. Użyte na uprawach żywności, mogły przyczynić się do gwałtownego rozrostu roślin. Wódz jednak najpewniej nie wiedział, jak wykorzystać w pełni ich potencjał. Kolejne strony związane

były z prowadzeniem licznych testów. Wszystkie wskazywały na znaczący rozwój warzyw i owoców. Niestety, spożywanie jedzenia wiązało się również z symptomami, których doświadczył Ari.

Einara w końcu przepłoszyła służba, ale było już za późno. Chłopak wybiegł na uliczki osady, by upublicznić informacje, o których się dowiedział. Mieszkańcy głośno aprobowali jego działania, bo wszyscy chcieli odnaleźć źródło choroby.

Wynik decyzji [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILLSA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Łowca nie wiedział, z kim powinien porozmawiać, aby dowiedzieć się czegoś więcej o chorobie. Przechodząca służka uśmiechnęła się do niego i pochwaliła jego naszyjnik. Einar złapał klejnot i przypomniał sobie słowa Ariego, że od teraz amulet będzie go chronił. Może to tylko przypadek, ale może naszyjnik naprawdę wskazuje mu drogę?

Postanowił zaryzykować. Poprosił służkę o poświęcenie mu kilku minut rozmowy i opowiedział jej o swoim bracie. Kobieta nie wydawała się zaskoczona, słysząc o objawach choroby chłopaka. Informacja o niepewnym stanie Ariego wzruszyła kobietę. Coś w niej pękło i zaczęła opowieść o nowym wodzu.

Cichym głosem wyjawiała, że to wszystko dzieje się przez substancje znalezione przez Ingvara, które pochodzą sprzed Wielkiej Katastrofy. Ingvar dowiedział się, że mogą one zwiększyć produkcję uprawianych warzyw o kilkaset procent. Dzięki temu osada mogłaby zapomnieć o głodzie raz na zawsze. Wódz nie znalazł jednak wytycznych co do tego, jak używać substancji, więc ludzie zaczęli chorować. Tymczasem jedzenia jest tyle, że Ingvar polecił zaopatrywać w jedzenie wioski, nadal zmagające się z głodem. W zamian za stałe dostawy jedzenia zaoferowały Ingvarowi swoją pomoc w postaci dodatkowych rąk do pracy. Służka i reszta służby Ingvara, pochodzą właśnie z innych wiosek. Pracują tu tylko dlatego, aby móc zapewnić stałe dostawy jedzenia, taka była umowa. Lecz w ich stronach ludzie też chorują.

Einar zacisnął dłonie ze złości i opuścił posiadłość wodza, trzaskając głośno drzwiami.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI I W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.



Cała osada wrze od plotek na temat choroby. Mieszkańcy domagają się wyjaśnień od wodza wioski, jednak ten jest nieobecny. Wielu z nich rozpoczyna poszukiwania plantacji żywności prowadzonej przez Ingvara Odnowiciela. Tymczasem Einar odnajduje Halla. Informuje ona łowcę, że Ari uciekł z namiotu medycznego. Kobieta przyznaje, że pojawił się u niej ostatnio dziwny pacjent. Mówił, że wie, gdzie znajdują się tajemnicze pola uprawne. Halla zdradza Einarowi lokalizację tego miejsca, a ten rusza bez zastanowienia.

Einar zastaje pola uprawne spryskiwane nieznaną substancją przez pracowników w dużych kombinezonach. Ingvar Odnowiciel stoi razem z Arim na ścieżce pomiędzy polami. Rozkłada ręce w geście powitania na widok zbliżającego się łowcy.

– *Właśnie wyjaśniałem twojemu bratu...* – zaczyna Ingvar, a Ari podbiega do Einara i mocno się w niego wtula. Einar chce odciągnąć go od niebezpieczeństwa, ale Ari tłumaczy, że wódz dobrze wie o skutkach ubocznych eksperymentów. – *Wiemy o chorobie.* – zgadza się Ingvar – *Z czasem dopracujemy proces, aby wszystko było bezpieczne. Potrzebujemy czasu, lecz przede wszystkim prywatności. Osiągnąłem więcej niż wszyscy nasi poprzedni wodzowie razem wzięci. Powstrzymałem głód i wyniosłem naszą osadę ponad inne wioski. Ja...* – Einar przerywa Ingvarowi ruchem dłonią. Z daleka słychać było odgłosy nadchodzącego tłumu, żądającego odpowiedzi.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1A] – Einar decyduje się ujawnić sekret Ingvara

Einar decyduje, że substancja jest zbyt niebezpieczna, aby badać ją tylko w jednej osadzie. Nakazuje wodzowi podzielenie się z pozostałymi głodującymi wioskami tym znaleziskiem.

Wybór [3B – 2A – 1A] – Einar decyduje się zachować sekret Ingvara

Einar zgadza się pozostawić substancję i uprawy w tajemnicy, lecz Ingvar zdecyduje się zrezygnować z posady wodza i zajmie się tylko i wyłącznie badaniami nad substancją.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI I W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Przechadzając się po osadzie, Einar wpatruje się w oczy niczego nieświadomych mieszkańców. Łowca czuje ciężar posiadanej wiedzy. Chce doprowadzić tę sprawę do końca. Już nie tylko dla Ariego, nie tylko dla tych

mieszkańców, ale również dla dobra innych wiosek. Łowcę zatrzymuje słuźka, z którą rozmawiał w posiadłości wodza. Kobieta jest spakowana i przygotowana do opuszczenia osady. Ostatnim gestem dobrej woli, dzieli się z łowcą informacją, gdzie znajduje się eksperymentalna uprawa Ingvara Odnowiciela. Einar dziękuje kobiecie za pomoc, po czym niezwłocznie rusza we wskazanym kierunku.

Einar zastaje pola uprawne spryskiwane nieznaną substancją przez pracowników w dużych kombinezonach. Ingvar Odnowiciel stoi razem z Arim na ścieżce pomiędzy polami. Ari podbiega do Einara i mocno się w niego wtula. Einar chce odciągnąć go od niebezpieczeństwa, ale Ari mu na to nie pozwala – *Przepraszam, że uciekłem od Halli. A teraz proszę, wysłuchaj Ingvara.* Einar głaszcze brata po włosach i zwraca uwagę na zbliżającego się do nich wodza.

– *Właśnie wyjaśniałem twojemu bratu...* – zaczyna Ingvar, ale Ari mu przerywa i tłumaczy, że wódz dobrze wie o skutkach ubocznych eksperymentów. – *Wiemy o chorobie* – zgadza się Ingvar – *Z czasem dopracujemy proces, aby wszystko było bezpieczne. Potrzebujemy czasu, lecz przede wszystkim prywatności. Osiągnąłem więcej niż wszyscy nasi poprzedni wodzowie razem wzięci. Powstrzymałem głód i wyniosłem naszą osadę ponad inne wioski. Ja...* – Einar przerywa Ingvarowi ruchem dłonią. Z daleka słychać było odgłosy nadchodzącego tłumu, żądającego odpowiedzi.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1A] – Einar decyduje się ujawnić sekret Ingvara

Einar decyduje, że substancja jest zbyt niebezpieczna, aby badać ją powoli i tylko w jednej osadzie. Nakazuje też wodzowi podzielenie się z pozostałymi głodującymi wioskami tym znaleziskiem.

Wybór [3B – 2B – 1A] – Einar decyduje się zachować sekret Ingvara

Einar zgadza się pozostawić substancję i uprawy w tajemnicy, lecz Ingvar zdecydował się zrezygnować z posady wodza i zajmie się tylko i wyłącznie badaniami nad substancją.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Cała osada wrze z oburzenia na wieść o tym co zrobił Einar. Łowca nie może się już bezpiecznie poruszać po osadzie, dlatego przed poszukiwaniami Ingvara, postanawia odwiedzić swojego młodszego brata. Stan Ariego poprawił się dzięki kuracji zastosowanej przez Gilsa. Łowca rusza więc na poszukiwania.

Einar zastaje pola uprawne spryskiwane nieznaną substancją przez pracowników w dużych kombinezonach. Ingvar Odnowiciel nadzoruje pracę, a kiedy dostrzega idącego w jego kierunku łowcę, rozkłada ręce w geście przywitania.

– *Nie gniewam się, że zaglądałeś w moje rzeczy, prawda musiała wyjść kiedyś na jaw.* Einar przerywa Ingvarowi, żądając powodu, dla którego nie miałby nie skończyć z uprawą tu i teraz, niszcząc tajemniczą substancję. – *Jak sam widzisz, tylko dzięki naszej pracy udało się powstrzymać głód. Zwierzęta są zbyt agresywne, abyśmy mogli na nie bezpiecznie polować. Musieliśmy znaleźć rozwiązanie, które poprawi wydajność pracy naszych rolników. I jak widzisz, znaleźliśmy je w darach sprzed Wielkiej Katastrofy. Musimy tylko nauczyć się to kontrolować. Potrzebujemy czasu, aby zlikwidować skutki uboczne.*

Einar zagryzł zęby, bo było w tym ziarno prawdy. Łowca chciał jednak dowiedzieć się, co z pozostałymi głodującymi wioskami. Wódz rozłożył ręce – *Najważniejsza jest NASZA osada.*

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1B] – Einar decyduje się ujawnić sekret Ingvara

Einar decyduje, że substancja jest zbyt niebezpieczna, aby badać ją powoli i tylko w jednej osadzie. Nakazuje też wodzowi podzielenie się z pozostałymi głodującymi wioskami tym znaleziskiem.

Wybór [3B – 2A – 1B] – Einar decyduje się zachować sekret Ingvara

Einar zgadza się pozostawić substancję i uprawy w tajemnicy, lecz Ingvar zdecyduje się zrezygnować z posady wodza i zajmie się tylko i wyłącznie badaniami nad substancją.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILLSA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA.

Łowcę zatrzymuje służka, z którą rozmawiał w posiadłości wodza. Kobieta jest spakowana i przygotowana do opuszczenia osady. Ostatnim gestem dobrej woli, dzieli się z łowcą informacją, gdzie znajduje się eksperymentalna uprawa Ingvara Odnowiciela. Einar dziękuje kobiecie za pomoc, po czym niezwłocznie rusza we wskazanym kierunku.

Einar zastaje pola uprawne spryskiwane nieznaną substancją przez pracowników w dużych kombinezonach. Pola strzegą ochroniarze, którzy na pewno nie dopuszczą Einara bliżej. Łowca dotknął naszyjnik Ariego, prosząc o jeszcze jeden przebłysk szczęścia, aby móc zakończyć tę sprawę. Z początku

nic się nie zdarzyło. Nagle z lasu okalającego pole wybiegły dwa dzikie niedźwiedzie, które przyciągnęły uwagę strażników. Einar ucałował delikatnie naszyjnik i zakradł się do sprzętu używanego przez pracowników, by ukraść trochę tajemniczej substancji. Nagle sparaliżował go głos dochodzący zza jego pleców. Kiedy Einar obrócił się, dostrzegł przed sobą Ingvara Odnowiciela.

– Nie chcesz tego robić. Zniszczysz wszystko, na co ciężko zapracowaliśmy. Nie widzisz, że dzięki temu pokonał głód? Dzięki temu nasza wioska mogła w końcu zaistnieć i wybić się ponad resztę! Z czasem nauczymy się z tego korzystać i pozbedziemy się choroby z osady. Potrzebujemy jednak czasu. Czasu i prywatności. Odtóż narzędzia i odejź. Proszę.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1B] – Einar decyduje się ujawnić sekret Ingvara

Einar decyduje, że substancja jest zbyt niebezpieczna, aby badać ją powoli i tylko w jednej osadzie. Nakazuje też wodzowi podzielenie się z pozostałymi głodującymi wioskami tym znaleziskiem.

Wybór [3B – 2B – 1B] – Einar decyduje się zachować sekret Ingvara

Einar zgadza się pozostawić substancję i uprawy w tajemnicy, lecz Ingvar zdecydował się zrezygnować z posady wodza i zajmie się tylko i wyłącznie badaniami nad substancją.

Tydzień 4 – Lekcja 4

Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu

Finał projektu to ważne wydarzenie i okazja, by pochwalić się wynikami swojej pracy. Opowieść też zbliża się do kulminacyjnego punktu. Narracja powinna więc zawierać duży ładunek emocjonalny podkreślający wagę obu wydarzeń.

Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk wybór A

Wspólne prace nad tajemniczą substancją wszystkich wiosek przyczynią się do zrozumienia jej zastosowania i choroba szybko przestanie być skutkiem ubocznym. Wszystkie wioski będą w stanie zapewnić bezpieczną żywność w swoim własnym zakresie.

Informacja 2 – Strata wybór A

Osada, zatraciwszy swoją kartę przetargową, przestanie mieć duże znaczenie handlowe i straci swoją uzyskaną pozycję. Jej rozwój będzie powolny i podobny do pozostałych wiosek.

Informacja 3 – Zysk wybór B

Po odejściu Ingvara Odnowiciela ze stanowiska wodza, imię Einara pojawi się na liście kandydatur do objęcia tego stanowiska. Osada będzie się prężnie rozwijać i będzie przyciągać coraz więcej osób do zamieszkania w niej.

Informacja 4 – Strata wybór B

Dopracowanie używania substancji zajmie przynajmniej dwa następne lata, więc mieszkańcy żywiący się tym jedzeniem nadal będą chorować. Pozostałe wioski będą zależne od osady Einara, co będzie wywoływać napięcia.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Przy polu uprawnym zebrał się tłum złożony z mieszkańców osady. Zmusili pracowników Ingvara do zatrzymania dalszych prac. Ingvar rusza w kierunku tłumu mijając przy tym łowcę – *Nie zrób niczego, czego później będziesz żałował.* Einar kuca do Ariego, całuje brata w czoło i prosi go, aby mu zaufał. Chłopiec kiwa głową z aprobatą. Obaj ruszają za wodzem w kierunku tłumu. Einar bierze głęboki oddech i po chwili wyjawia wszystkim mieszkańcom prawdę.

Przemówienie Einara zdawało się trwać zarówno sekundę, jak i całą wieczność. Mieszkańcy zareagowali na nie w różnoraki sposób. Niektórzy złością, inni zaskoczeniem, a inny opadli z bezradności. Wszyscy jednak zrozumieli sytuację. Stało się jasne, że Ingvar będzie musiał zapracować na odzyskanie ich zaufania. Nikt jednak nie nazwie go już Odnowicielem, a nowy przydomek pojawiający się wśród szeptów to Ingvar Próżny.

Einarowi i Ariemu udało się ominąć tłum i spokojnie wrócić do osady. Łowca podziwiał siłę i wytrwałość młodszego brata, który jeszcze niedawno nie mógł się podnieść z postania. Obiecał sobie również podziękować Halli przy następnym spotkaniu za jej pomoc. Teraz jednak miał inne zadanie do wykonania. Spojrzał na trzymane w rękach pojemniki z nieznaną substancją. Musi dostarczyć je do pozostałych wiosek. Dopiero wtedy będzie mógł odpocząć.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Einar wraz z Arim przysłuchują się przemowie Ingvara kierowanej do zebranego tłumu mieszkańców – *Z racji na prowadzone badania nad występującą w osadzie chorobą, postanowiłem oddać się w pełni odnalezieniu jej źródła i pozbyciu się problemu raz na zawsze. Z tego powodu nie mogę pełnić dalej roli wodza osady i osobiście, przy was jako mych świadkach, rezygnuję dobrowolnie z tej posady. Chciałbym jednak skierować do was ostatnią prośbę. Człowiek, który zrobił wiele, by znaleźć rozwiązanie problemu, jest tu z nami. Żaden mąż, ni dama, nie zastępuje bardziej na stanowisko wodza, niż on. Chyba wszyscy*

wiemy, kogo mam na myśli. – Ingvar zrobił miejsce, kiwając głową do Einara, aby ten wyszedł i przemówił do tłumu.

Mieszkańcy najpierw zaskoczeni słowami Ingvara, nabrali entuzjazmu i zaczęli skandować imię łowcy. Einar był w stanie wypowiedzieć tylko kilka, prostych słów podziękowania.

– *Podobno spaliłeś się ze wstydu, nie wiedząc, co powiedzieć.* – zaśmiała się Halla, gdy Einar przyszedł na kolejną kontrolę stanu Ariego. Chłopcu nic już nie dolegało, więc była to zwykła formalność. Ari nie odzywał się do znachorki, mając jej nadal za złe, że zażądała za jego uleczenie rodzinnego naszyjnika. Gdy tylko ta skończyła się nim zajmować, wybiegł z namiotu medycznego. Einar podziękował Halli za zajęcie się jego młodszym bratem. Znachorka położyła mu dłoń na ramieniu – *Będiesz dobrym wodzem. Wszyscy w osadzie o tym wiedzą. Musisz tylko uwierzyć w siebie.*

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Einar sięgnął po pojemniki z nieznaną substancją i podał je swojemu bratu, prosząc, aby ten powoli wycofywał się w kierunku drogi prowadzącej do osady. Łowca nie spuszczał wodza z oczu, przeczuwając kłopoty. Ingvar zacisnął zęby, a jego policzki przybrały czerwony kolor ze złości. Rzucił się w kierunku Einara.

Doświadczenie, jakiego Einar nabrał podczas licznych polowań na dzikie zwierzęta, nauczyły łowcę właściwych odruchów na bezmyślne szarże. Einar pozwolił wodzowi zbliżyć się na bliski dystans, a następnie przekierował energię jego ruchu. Silnym odepchnięciem postać przeciwnika w kierunku pobliskiego wozu. Ten uderzył w niego z głośnym łoskotem i na chwilę stracił przytomność. Einar związał mu ręce. Łowca upewnił się, że Ari już zniknął za horyzontem i uciekł śladem brata. Ingvar się przebudził i zrozumiał, że było już za późno, aby cokolwiek zmienić.

Kiedy Einar wszedł do domu, Ari uśmiechnął się z nieskrywaną ulgą. Wstał z krzesła i podbiegł do starszego brata, lecz nagle zatrzymał się w połowie drogi. Za łowcą do chaty weszła po cichu znachorka Halla. Co jednak zdziwiło go, to to, że nie przysłała tu w celu inspekcji stanu jego zdrowia.

Einar wręczył jej połowę zabranych pojemników z substancją zabraną z pola. – *Tak jak się umawialiśmy. Jutro wyruszam na zachód, a ty udasz się na wschód. Wszyscy muszą się o tym dowiedzieć.* – powiedział. Halla ukryła pojemniki w swojej torbie i wyszła.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Ari szedł o kilka kroków przed Einarem, kiedy obaj wracali w kierunku osady. Chłopak nie mógł uwierzyć, że jego starszy brat zaufał podstępnemu wodzowi. Ari nigdy nie odczuł głodu, z którym kiedyś na co dzień borykali się mieszkańcy osady. Nie mógł więc zrozumieć, jak wiele znaczyło odkrycie Ingvara, mimo konsekwencji, które za sobą niosło.

– *Podobno Ingvar wygłosił oficjalną przemowę, w której zrezygnował ze swojej pozycji. Chyba nie masz z tym nic wspólnego?* – zapytała zaintrygowana Halla, gdy Einar przyszedł na kolejną kontrolę stanu Ariego. Chłopcowi nic już nie dolegało, więc była to zwykła formalność. Ari nie odzywał się do znachorki, mając jej nadal za złe, że zażądała za jego uleczenie rodzinnego naszyjnika. Gdy tylko skończyła się nim zajmować, wybiegł z namiotu medycznego. Einar podziękował Halli za zajęcie się jego młodszym bratem. Znachorka położyła mu dłoń na ramieniu – *Musisz wiedzieć coś jeszcze. Ingvar nie tylko zrezygnował z bycia wodzem, ale wysnuł nietypowy postulat. Chciał, abyś to ty przejął po nim pozycję wodza.* – Łowca nie mógł uwierzyć w słowa znachorki. Bez słowa opuścił namiot medyczny. Halla wiedziała, że Einar nigdy nie pragnął władzy. Decyzja jednak została już podjęta, lecz znachorka nie miała odwagi mu tego powiedzieć. Jeszcze nie teraz.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Przy polu uprawnym zebrał się tłum złożony z mieszkańców osady. Zmusili pracowników Ingvara do zatrzymania dalszych prac. Wszyscy pojawili się tu, podążając w ślad za Einarem, żądając natychmiastowych wyjaśnień. Kiedy Ingvar wyszedł do tłumy, aby ostudzić emocje, łowca niepostrzeżenie wykradł kilka pojemników z tajemniczą substancją i wymknął się niezauważony.

Co oczywiste Ingvar Odnowiciel w zgrabnych słowach opisał Einara jako zdrajcę i złoczyńcę. Cała osada zapragnęła więc odnaleźć łowcę, aby go ukarać. Na szczęście, kiedy mieszkańcy dotarli do domu łowcy, nikogo w nim nie zastali. Po Einarze nie było żadnego śladu, a jego brata nikt nie widział od kilku dni. Ari znajdował się bowiem pod opieką szamana Gilsa, który nadal doglądał powoli zdrowiejącego chłopca.

Einar natomiast wyruszył w samotną podróż do okolicznych wiosek, którym zamierzał wyjawić prawdę. Tylko w ten sposób mógł uratować mieszkańców przed chorobą, zanim prawda ponownie zostanie ukryta. Najprawdopodobniej był to dla niego jedyny sposób, aby oczyścić własne imię.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Ingvar zebrał mieszkańców osady na głównym placu, aby wygłosić oficjalne przemówienie. Poprosił Einara, aby mu towarzyszył, jednak ten nie był mile widziany przez swoich sąsiadów. Ingvar uciszył tłum i zaczął – *Z racji na prowadzone badania nad występującą w osadzie chorobą, postanowiłem oddać się w pełni odnalezieniu jej źródła i pozbyciu się problemu raz na zawsze. Z tego powodu nie mogę pełnić dalej roli wodza osady i osobiście, przy was jako mych świadkach, rezygnuję dobrowolnie z tego zaszczytu. Chciałbym jednak skierować do was ostatnią prośbę. Człowiek, który zrobił wiele, by znaleźć rozwiązanie problemu, jest tu z nami. Żaden mąż, ni dama, nie zasługuje bardziej na stanowisko wodza, niż on. Chyba wszyscy wiemy, kogo mam na myśli.* – Ingvar zrobił miejsce, kiwając głową do Einara, aby ten wyszedł i przemówił do tłumu. Mieszkańcy byli zdezorientowani. Część tłumu zawyła ze wzburzenia. Einar wypowiedział kilka słów podziękowań i postanowił jak najszybciej zniknąć im z oczu.

– *Podobno spaliłeś się ze wstydu, nie wiedząc, co powiedzieć.* – zaśmiał się Gils, gdy Einar odwiedził zdrowiejącego Ariego. Chłopiec nadal nie był w pełni zdrowy, lecz z każdym dniem czuł się coraz lepiej. Einar podziękował Gilsowi za zajęcie się jego młodszym bratem. Szaman położył mu dłoń na ramieniu – *Będziesz dobrym wodzem. Wszyscy w osadzie o tym wiedzą, mimo tego, że to ciebie posądzali o związek z chorobą. Musisz tylko uwierzyć w siebie.*

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Łowca nie spuszczał wodza z oczu, przeczuwając kłopoty. Ingvar zacisnął zęby, a jego policzki przybrały czerwony kolor ze złości. Rzucił się w kierunku Einara. Doświadczenie, jakiego Einar nabrał podczas licznych polowań na dzikie zwierzęta, nauczyły łowcę właściwych odruchów na bezmyślne szarże. Einar pozwolił wodzowi zbliżyć się na bliski zasięg, a następnie przekierował energię jego ruchu. Silnym odepchnięciem posłał przeciwnika w kierunku pobliskiego wozu. Ten uderzył w niego z głuchym łoskotem. Einar związał mu ręce. – *Popelniasz błąd! Ogromny błąd! Cała wioska przez ciebie zapłaci!* – groźby Ingvara niosły się echem, gdy Einar opuszczał pole.

Kiedy Einar dotarł do namiotu szamana, natychmiast porozmawiał z Gilsem. Zdradził mu, czego się dowiedział i wręczył jeden z pojemników z nieznaną substancją. Poprosił również szamana, aby ten zachował w najbliższym czasie szczególną ostrożność. Był pewien, że Ingvar może próbować się zemścić. Gils obiecał wszystkim się zająć.

Einar wszedł do namiotu do powoli zdrowiejącego Ariego. Chłopiec nie był jeszcze w pełni sił, ale z każdym dniem nabierał ich coraz więcej. Einar zawiesił młodszemu bratu na szyi naszyjnik. – *Mi już przyniósł szczęście. Niech z powrotem pilnuje ciebie. Ja muszę wyruszyć do okolicznych wiosek, by zdradzić im odkrycie Ingvara.*

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Ingvar zebrał mieszkańców osady na głównym placu, aby wygłosić oficjalne przemówienie. Poprosił Einara, aby mu towarzyszył, jednak ten nie był mile widziany przez swoich sąsiadów. Ingvar uciszył tłum i zaczął – *Z racji na prowadzone badania nad występującą w osadzie chorobą, postanowiłem oddać się w pełni odnalezieniu jej źródła i pozbyciu się problemu raz na zawsze. Z tego powodu nie mogę pełnić dalej roli wodza osady i osobiście, przy was jako moich świadkach, rezygnuję dobrowolnie z tego zaszczytu. Chciałbym jednak skierować do was ostatnią prośbę. Człowiek, który zrobił wiele, by znaleźć rozwiązanie problemu, jest tu z nami. Żaden mąż, ni dama, nie zasługuje bardziej na stanowisko wodza, niż on. Chyba wszyscy wiemy, kogo mam na myśli.* – Ingvar zrobił miejsce, kiwając głową do Einara, aby ten wyszedł i przemówił do tłumu. Mieszkańcy byli zdezorientowani. Część tłumu zawyła ze wzburzenia. Einar wypowiedział kilka słów podziękowań i postanowił jak najszybciej zniknąć im z oczu.

W pozostałych wioskach szepcze się o pracach Ingvara oraz o chorobie, która za nim podąża. Może zrobić się niebezpiecznie – powiedział Gils, podając Ariemu kolejną dawkę mikstury. Einar słuchał szamana, ściskając w ręku łuk, jakby w każdej chwili mógł wybiec do lasu i zapomnieć o swojej nowej roli w osadzie. – *Nasi ludzie potrzebują teraz silnego dowódcy, któremu będą mogli zaufać. Wiem, że nie tak sobie to wyobrażałeś, ale mleko się rozlało. Musisz zadbać o nich tak, jak dbasz o Ariego. Uwierz w siebie, Einarze.*

Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, wszystkie wioski wiedziały już o odkryciu Ingvara. Nie wszyscy jednak chcieli współpracować z jego osadą. Wieloletnie konflikty nie zostały zażegnane. Przez nieuwagę Einara, któremu zdarzyło się zniszczyć dokumenty niezbędne do zawarcia sojuszu, jeszcze przed długi czas zarzewiem będzie się tliło.

Najważniejsze jest jednak to, że Einar został przyjęty z otwartymi ramionami przez kilkoro wodzów, którzy obiecali pomóc w badaniach nad substancją z przeszłości. Powołali najmądrzejsze głowy w swoich włościach, aby znaleźć rozwiązanie zagadki sprzed Wielkiej Katastrofy. Być może następnej wiosny uda się pozbyć choroby i wszyscy będą cieszyć się smaczными i zdrowymi plonami.

Ari nigdy więcej nie wspominał o naszyjniku rodziców. Myślał więcej o swojej przyszłości, a nie przeszłości. Podziwiał odwagę Einara i pragnął podążać jego śladami. Chciał stać się łowcą, którego podziwialiby wszyscy mieszkańcy osady.

A Einar? Einar pragnął znowu udać się w las. Zapolować, a później rozdać jedzenie swoim sąsiadom. Wrócić do domu, w którym powita go jego uśmiechnięty młodszy braciszek. Chciał, aby wszystko wróciło do normy. I tak się ostatecznie stało.

Epilog [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, Einar zasiadł na czele osady jako nowy wódz. Niemal wszyscy mieszkańcy poparli kandydaturę łowcy, jednak on sam nigdy nie pożył takiej władzy. Ari, jego zdrowy i uśmiechnięty braciszek, obiecał jednak wspierać go w obowiązkach. Halla, doradczyni i przyjaciółka nowego wodza, obiecała wziąć pod skrzydła Ariego i podzielić się z nim swoją wiedzą. Nie spotkało się to z entuzjazmem chłopaka, lecz ten naśladowując swojego starszego brata, przyjął proponowaną umowę z kamiennym spokojem.

Einar często odwiedzał pracującego na polach Ingvara. Były wódz miał teraz bardzo dużo czasu, aby prowadzić badania nad substancją pochodzącą sprzed Wielkiej Katastrofy. Jedzenie, które było stąd pobierane, zostało ograniczone do minimum i korzystano z niego tylko w razie nagłej potrzeby. Einar starał się w ten sposób ograniczać rozprzestrzenianie się choroby, która nadal stanowiła realne zagrożenie dla osady. Przyszłość jednak pisała się w jasnych barwach, a osada rozwijała się z każdym mijającym dniem.

Były łowca tęsknił za swoim dawnym, prostym życiem. Chciałby móc znów chwycić za łuk i wyruszyć na polowanie. Tylko on i dzika natura. Teraz nie było to możliwe. Nie mógł tak beztrudnie ryzykować swoim życiem. W końcu jego życie było połączone z życiami wszystkich mieszkańców osady. Nie bez powodu nazywano go Einarem Lwim Sercem.

Epilog [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA, INGVARA ODNOWICIELA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, wszystkie wioski wiedziały o odkryciu Ingvara. Każda z sąsiadujących wiosek przywitała Einara z otwartymi ramionami. W niektórych z nich łowca rozpoznał byłych pracowników posiadłości Ingvara, którzy nie zamierzali dłużej milczeć o eksperymentach na polach uprawnych.

Łowca otrzymał zapewnienie, że każdy z wodzów wiosek dołoży swoją cegiełkę do pracy nad zbadaniem substancji. Powołali najmądrzejsze głowy w swoich włościach, aby znaleźć rozwiązanie zagadki sprzed Wielkiej Katastrofy. Być może następnej wiosny uda się pozbyć choroby i wszyscy będą cieszyć się smaczными i zdrowymi plonami.

Ari nigdy więcej nie wspominał o naszyjniku rodziców. Myślał więcej o swojej przyszłości, a nie przeszłości. Podziwiał odwagę Einara i pragnął podążać jego śladami. Chciał stać się łowcą, którego podziwiałiby wszyscy mieszkańcy osady.

A Einar? Einar pragnął znowu udać się w las. Zapolować, a później rozdać jedzenie swoim sąsiadom. Wrócić do domu, w którym powita go jego uśmiechnięty młodszy braciszek. Chciał, aby wszystko wróciło do normy. I tak się ostatecznie stało.

Epilog [3B– 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: EINAR IDZIE DO ZNACHORKI HALLI, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, Einar zasiadł na czele osady jako nowy wódz. Niemal wszyscy mieszkańcy poparli kandydaturę łowcy, jednak on sam nigdy nie pożył takiej władzy. Ari, jego zdrowy i uśmiechnięty braciszek, obiecał jednak wspierać go w obowiązkach. Halla, doradczyni i przyjaciółka nowego wodza, obiecała wziąć pod skrzydła Ariego i podzielić się z nim swoją wiedzą. Nie spotkało się to z entuzjazmem chłopaka, lecz ten naśladowując swojego starszego brata, przyjął proponowaną umowę z kamiennym spokojem.

Einar często odwiedzał pracującego na polach Ingvara. Były wódz miał teraz bardzo dużo czasu, aby prowadzić badania nad substancją pochodzącą sprzed Wielkiej Katastrofy. Jedzenie, które było stąd pobierane, zostało ograniczone do minimum i korzystano z niego tylko w razie nagłej potrzeby. Einar starał się w ten sposób ograniczyć rozprzestrzenianie się choroby, która nadal stanowiła realne zagrożenie dla osady. Przyszłość jednak pisała się w jasnych barwach, a osada rozwijała się z każdym mijającym dniem.

Była służka Ingvara nie mogła dłużej w ciszy patrzeć na problemy swojej rodzinnej wioski. Po wyjawieniu prawdy niemal połowa wioski zrezygnowała z handlu żywnością z osadą Einara, powstrzymując w ten sposób rozprzestrzenianie się u siebie choroby. Próbowali na własną rękę znaleźć inny sposób na powstrzymanie głodu, ale jeszcze długo miało im zająć znalezienie idealnego rozwiązania. Zanim to nastąpiło, osada prowadzona przez Einara Lwie Serce przemieniła się w duże, prosperujące miasto.

Epilog [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, wszystkie wioski wiedziały już o odkryciu Ingvara. Nie wszyscy jednak chcieli współpracować z jego osadą. Wieloletnie konflikty nie zostały zażegnane. Przez nieuwagę Einara, któremu zdarzyło się zniszczyć dokumenty niezbędne do zawarcia sojuszu, jeszcze przed długi czas zarzewiem będzie się tliło.

Najważniejsze jest jednak to, że Einar został przyjęty z otwartymi ramionami przez kilkoro wodzów, którzy obiecali pomóc w badaniach nad substancją z przeszłości. Powołali najmądrzejsze głowy w swoich

włościach, aby znaleźć rozwiązanie zagadki sprzed Wielkiej Katastrofy. Być może następnej wiosny uda się pozbyć choroby i wszyscy będą cieszyć się smaczными i zdrowymi plonami.

Po powrocie Einara do osady nikt nie odważył się spojrzeć mu prosto w oczy. Łowca nie oczekiwał żadnych przeprosin. Zrobił, co uważał za słuszne i chciał wrócić do swojego dawnego życia. Kiedy dotarł do domu, spotkał w nim zdrowego i uśmiechniętego Ariego. Przytulił swojego młodszego brata mocno i zawiesił naszyjnik na jego szyi. Przyznał, że amulet pomógł mu już wystarczająco dużo.

Gdy tylko młodszy brat poszedł spać, Einar chwycił za łuk i wyruszył na polowanie. Chciał, aby wszystko wróciło do normy. I tak się ostatecznie stało.

Epilog [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: EINAR PRZESZUKUJE GABINET WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, Einar zasiadł na czele osady jako nowy wódz. Długo dyskutowano na temat tego, kto powinien objąć władzę, jednak ta ostatecznie trafiła w ręce łowcy. Ari, jego zdrowy i uśmiechnięty braciszek, obiecał jednak wspierać go w obowiązkach. Pierwszą decyzją nowego władcy było przywrócenie do osady Gilsa, wraz z udzieleniem mu oficjalnego pozwolenia na leczenie w osadzie. Nie spotkało się to z entuzjazmem mieszkańców, a Gils jeszcze przez długi czas musiał walczyć o odbudowanie zaufania.

Einar często odwiedzał pracującego na polach Ingvara. Były wódz miał teraz bardzo dużo czasu, aby prowadzić badania nad substancją pochodzącą sprzed Wielkiej Katastrofy. Jedzenie, które było stąd pobierane, zostało ograniczone do minimum i korzystano z niego tylko w razie nagłej potrzeby. Einar starał się w ten sposób ograniczać rozprzestrzenianie się choroby, która nadal stanowiła realne zagrożenie dla osady. Przyszłość jednak pisała się w jasnych barwach, a osada rozwijała się z każdym mijającym dniem.

Były łowca od czasu do czasu wymykał się na samotne polowania. Pomagało mu to uspokoić myśli i przygotować się na nowe wyzwania. Nie bez powodu nazywano go Einarem Myśliwym. Chciał być w dobrej formie, aby móc pokonać każdy kolejny problem na swojej drodze.

Epilog [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ A: EINAR DECYDUJE SIĘ UJAWNIĆ SEKRET INGVARA.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, wszystkie wioski wiedziały o odkryciu Ingvara. Każda z sąsiadujących wiosek przywitała Einara z otwartymi ramionami. W niektórych z nich łowca rozpoznał byłych pracowników posiadłości Ingvara, którzy nie zamierzali dłużej milczeć o eksperymentach na polach uprawnych.

Łowca otrzymał zapewnienie, że każdy z wodzów wiosek dołoży swoją cegiełkę do pracy nad zbadaniem substancji. Powołali najmądrzejsze głowy w swoich włościach, aby znaleźć rozwiązanie zagadki sprzed Wielkiej Katastrofy. Być może następnej wiosny uda się pozbyć choroby i wszyscy będą cieszyć się smaczными i zdrowymi plonami.

Einar nie wrócił nigdy do osady. Osiedlił się w pobliżu szamana Gilsa, któremu pomagał w zbieraniu leczniczych roślin, oraz dostarczał mu zapasy mięsa do handlowania. Łowca nie chciał, aby przez niego Ari musiał również opuszczać wioskę. Po cichu poprosił kilku dawnych znajomych, aby chłopiec mógł u nich zamieszkać. Ari nie był z tej decyzji zadowolony i często wymykał się do lasu na spotkania ze swoim starszym bratem. Widział w nim bohatera, którego nikt inny nie był w stanie dostrzec.

Epilog [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: EINAR IDZIE DO SZAMANA GILSA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: EINAR PODPYTUJE SŁUŻBĘ WODZA I W DECYZJI 3 DROGĘ B: EINAR DECYDUJE SIĘ ZACHOWAĆ SEKRET INGVARA.

Gdy nadeszła zima, a pobliskie osady pokryła warstwa białego, zimnego puchu, Einar zasiadł na czele osady jako nowy wódz. Długo dyskutowano na temat tego, kto powinien objąć władzę, jednak ta ostatecznie trafiła w ręce łowcy. Ari, jego zdrowy i uśmiechnięty braciszek, obiecał jednak wspierać go w obowiązkach. Pierwszą decyzją nowego władcy było przywrócenie do osady Gilsa, wraz z udzieleniem mu oficjalnego pozwolenia na leczenie w osadzie. Nie spotkało się to z entuzjazmem mieszkańców, a Gils jeszcze przez długi czas musiał walczyć o odbudowanie zaufania.

Kolejną decyzją było zadośćuczynienie finansowe dla służby Ingvara, szczególnie dla służki, która przez Einara straciła pracę. Dzięki temu nowy władca zyskał w oczach niektórych władców innych wiosek i udało mu się utrzymać kilka traktatów handlowych. Reszta wiosek przestała kupować niepewną żywność z osady Einara i ponownie powrócił w nich problemem głodu.

Einar często odwiedzał pracującego na polach Ingvara. Były wódz miał teraz bardzo dużo czasu, aby prowadzić badania nad substancją pochodzącą sprzed Wielkiej Katastrofy. Jedzenie, które było stąd pobierane, zostało ograniczone do minimum i korzystano z niego tylko w razie nagłej potrzeby. Einar starał

się w ten sposób ograniczać rozprzestrzenianie się choroby, która nadal stanowiła realne zagrożenie dla osady. Przyszłość jednak pisała się w jasnych barwach, a osada rozwijała się z każdym mijającym dniem.

Były łowca od czasu do czasu wymykał się na samotne polowania. Pomagało mu to uspokoić myśli i przygotować się na nowe wyzwania. Nie bez powodu nazywano go Einarem Myśliwym. Chciał być w dobrej formie, aby móc pokonać każdy kolejny problem na swojej drodze.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Materiały dodatkowe

Bohaterowie występujący w historii

- Einar – doświadczony i samotnie polujący łowca, który znany jest w wiosce ze swoich sprawnych umiejętności w posługiwaniu się łukiem. Zamieszkuje ze swoim młodszym bratem i chętnie dzieli się upolowanym mięsem z potrzebującymi.
- Ari – jest w wieku szkolnym. Wychowuje go starszy brat. Jego jedyną pamiątką po rodzicach jest naszyjnik, z którym się nie rozstaje.
- Ingvar Odnowiciel – objął stanowisko wodza osady za okresu mroźnego giganta. Wyrachowany człowiek z określoną wizją przyszłości wioski. Otrzymał przydomek Odnowiciel, gdyż udało mu się powstrzymać głód panujący w osadzie i wprowadzić łatwy dostęp do dużych zasobów jedzenia, szczególnie warzyw.
- Halla – znachorka. Sztuka udzielania pomocy poszkodowanym jest nieodłączną częścią życia w świecie po Wielkiej Katastrofie. Halla szkoliła się u najlepszych Znachorek, a teraz sama prowadzi swoje usługi w osadzie, często żądając za nie sporej opłaty. Nie wszyscy mieszkańcy mogą sobie pozwolić na jej usługi.
- Gils – szaman żyjący pośród natury. Stara się jak najbardziej zjednoczyć z jej prawami i porządkami. Często traktowany jest jak dziwak, jednak w głębi serca cechuje go bezinteresowne dobro.
- Sunna – służąca pracująca w domu zamieszkałym przez Ingvara Odnowiciela wraz z innymi posługaczami. Przybyła do osady z niedaleko położonej małej wioski. Pracuje u Ingvara za zapewnienie ciągłych dostaw warzyw dla mieszkańców jej wioski.

Bohaterowie świata i miejsca, które nie pojawiły się w historii

- Warsztat
 - Imelda – złota rączka. Pracowita kobieta dłubiąca przy starych technologiach z nadzieją, że odzyskają swój dawny blask. Można do niej przyjść z każdym sprzętem, a zziała cuda.
 - Angelo – niewielkiej postury jak na kowala pasjonat, który wykuwa każdą rzecz z delikatną dbałością o najmniejszy detal. Ma pod swoimi skrzydłami młodą adeptkę, Erri, która

wiecznie przekłada jego narzędzia. Angelo uważa, że Erii przerośnie jego najśmielsze oczekiwania, jednak jeszcze wiele pracy przed nią.

- Tartak
 - Royce – cieśla. Obróbka drewna, szczególnie jeśli chodzi o przygotowanie konstrukcji chat w osadzie, to jego specjalność. Mimo iż jego usługi nie należą do najtańszych, to najbliższy wolny termin dla nowego klienta znajdzie najwcześniej na okres mroźnego giganta.
 - Viva – ma duszę artystki, gdyż przy pomocy strugu i dłuta zmienia drewniane bale w piękne stoły, dekoracje czy chociażby instrumenty muzyczne. Pamięta każdy przedmiot, który wyszedł spod jej ręki.
- Targowisko
 - Ingre – wesoła i troskliwa handlarka, którą można odnaleźć pracującą przy tym samym kramie od dawien dawna. Jej donośny głos rozchodzi się echem po targowisku, a każdy mieszkaniec osady wie, że nigdzie nie znajdzie niższych cen niż w kramie u Ingre.
 - Lydia – jedna z Urzędników, których łatwo rozpoznać po ich kolorze ubioru dopasowanym do obecnego okresu (w czasie skorpiona ich ubiory ubarwione są kolorem ametystowym). Mimo iż niewiele za nimi przepada, Lydia bardzo docenia swoją pracę i przykłada dużą uwagę, aby panowała wzajemna sprawiedliwość.
- Warsztat tkacki
 - Kristvin – rzemieślnik parający się wytwarzaniem tkanin i ich wykończeniem. To z jego rąk wychodzi większość ubrań noszonych przez mieszkańców osady.
- Garbiarnia
 - Alexander – łowcy nie pozyskują tylko mięsa z upolowanych zwierzyn, ale również skórę, z której nie mają większego pożytku. Takowe mogą sprzedać u Alexandra, który garbując je, nadaje im zupełnie nowego przeznaczenia.
 - Marsibil – otworzyła swój warsztat tuż obok Alexandra. Waśń tej dwójki jest dobrze znana wszystkim mieszkańcom osady. Marsibil skupuje skóry, by tworzyć z nich małe przedmioty, jak kołczany, paski czy torby.
- Palisada wioski

- Helga – najsilniejsza kobieta w osadzie. Uważnie wypatruje zagrożeń z jednej z trzech wież otaczających osadę.
- Lena – jej kroków nie usłyszy nawet najbardziej wytężone ucho. Lena zamieszkała na obrzeżach wioski, aby móc być jak najbliżej natury. Wierzy, że łowcy istnieją po to, aby zachować naturalną równowagę świata.
- Obrzeża wioski
 - Snorri – pola zbóż nigdy nie były w tym miejscu urodzajne, ale Snorri robi co może, aby zmieścić je na mąkę. Mieszka wraz ze swoją żoną i dwanaściorciem dzieci w chatce pod młynem.
 - Ellert – umiejętność rozpoznawania dzikich owoców i grzybów to specjalność każdego zbieracza. Ellert jest fascynatem odkrywania nowych gatunków jadalnych. Czasami znika na długie tygodnie i wraca tylko wtedy, kiedy uda mu się coś nowego odkryć.
- Rzeka
 - Rosi – rzeka płynąca tuż obok osady jest wąska i stroma, lecz nie zniechęca to śmiazków do podejmowania prób złowienia ryb. Rosi pojawia się nad rzeką tuż przed świtem i nie daje za wygraną. Nie wróci do osady, dopóki nie złowi choć jednej sztuki. Kiedyś zastąpił złowieniem okazu, który wykarmił kilkunastoosobową biesiadę, lecz nie wszyscy zdają się w to wierzyć.

Licencja

1. **Automatyczny System Grywalizacji i Narratyacji**/„Lekcje z plot twistem” stworzone przez Mateusza Tredera, Paulinę Michałowską, Jagodę Białogrodzką i Piotra Budzisz w ramach **POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE** <https://popojutrze2.pl> **CC BY-SA 4.0** zrealizowanych przez Grantobiorcę – **Sirius Games Studio Piotr Budzisz** w ramach projektu realizowanego przez **SENSE Consulting sp. z o. o.**
2. Majątkowe prawa autorskie do udostępnionego utworu należą do Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej zwany „Licencjodawcą”), który udzielił udostępniającemu niniejszy utwór licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0, tj. nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwołalnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata, tj. do zwielokrotniania i dzielenia się utworem w całości i części, a także tworzenia i zwielokrotniania i dzielenia się utworami zależnymi do tego utworu (dalej zwana „Licencją”).
3. Treść Licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>.
4. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje utwór licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim licencjodawca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących utworu licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do licencjodawcy.

Harmonogram prac

	Lekcja 1	Lekcja 2
p r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pobierz i wydrukuj strukturę fabularną. 2. Wybierz tematykę zajęć np. dział, który będziesz realizować. 3. Zaplanuj zakres i treść zadań domowych. 4. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Prolog b. Wprowadzenie do Wyzwania 1. c. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 5. Przygotuj się do zadania domowego nr 1. 6. Przygotuj tematykę i zakres projektu. 7. Zaplanuj jego kamienie milowe. 8. Zaplanuj warunki zaliczenia. 9. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 1. d. Wprowadzenie do Wyzwania 2. e. Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 2. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu.
P o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poinformuj o czasie trwania <i>Lekcji z plot twistem</i>. 2. Omów z uczniami zasady współpracy. 3. Przeczytaj Prolog. 4. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 1. 5. Przedstaw dwa wybory Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Zadaj zadanie domowe nr 1 z terminem oddania na Lekcji 2. 7. Omów zakres projektu. 8. Podziel uczniów na grupy. 9. Określ warunki zaliczenia. Omów, które elementy projektu mają być oddawane co tydzień, do końca projektu. 10. Przeczytaj własne wprowadzenie fabularne do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń pierwszą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 1. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 1. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 2. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 2 Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 2 z terminem oddania na Lekcji 3.

	Lekcja 3	Lekcja 4
P r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 2 Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 2. d. Wprowadzenie do Wyzwania 3. e. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 3. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie b. Przygotuj wydruki: c. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. d. Wyniki Decyzji 3. e. Epilog Opowieści. 2. Możesz napisać własny wstęp fabularny do finału projektu.
P o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń drugą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 2 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 2. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 3. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń trzecią część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do finału projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 3. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 3. 8. Przeczytaj Epilog Opowieści.