



Lekcja z plot twistem

Klub VHS i

Ostatnia Przystań



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	18
Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1	19
Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów	19
Tydzień 2 – Lekcja 2	21
Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu	21
Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	21
Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1	23
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]	24
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów	25
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]	25
Lekcja 4 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów	26
Tydzień 3 – Lekcja 3	28
Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu	28
Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	28

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]	29
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]	31
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]	34
Lekcja 6 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów	34
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]	35
Lekcja 6 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów	36
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]	36
Lekcja 6 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów	37
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]	37
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów	38
Tydzień 4 – Lekcja 4	39
Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu	39
Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	39
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]	41
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]	42
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]	44
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]	46
Lekcja 4 – Epilog Opowieści	48
Materiały dodatkowe	56
Bohaterowie	56
Lokacje	57
Licencja	58
Harmonogram prac	59

Klub VHS i Ostatnia Przystań

Wprowadzenie



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: zewnętrzna 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 pójdą, co zrobią, co powiedzą albo z kim się zaprzyjaźnią. 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 wariacie „A” bohaterka zdecydowała się sprzedać rodzinny klejnot, nie pojawi się on już na jej szyi do końca opowieści. Jeśli w wariacie „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;**



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.

7. Przekaż 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

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

Tydzień 2 – Lekcja 2

1. 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**.

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach pierwszego 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 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**.

Konieczne notuj wybory uczniów po każdym głosowaniu!

Tydzień 3 – Przygotowanie do Lekcji 3

1. Wydrukuj materiały:



- 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 podzielią 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...



Klub VHS i Ostatnia Przystań

Treści fabularne



Tydzień 1 – Lekcja 1

Lekcja 1 – Prolog

– *Dobra, to może mi ktoś powiedzieć, czego my tu tak w ogóle szukamy?* – chłopak niepewnie podążył za dwójką przyjaciół, starając się nie poruszyć skrzypiącymi drzwiami prowadzącymi do wnętrza porzuconej szopy.

– *Przygód, Simon! Jesteśmy w końcu klubem VHS, pamiętasz? Żadna stara szopa nam niestraszna. Może spotkamy tu duchy, które szepczą nocą do uszu Hugo!* – rzuciła, idąc pewnym krokiem, jedyna dziewczyna należąca do klubu. Simon bał się, że jej śmiech zawali im spleśniały dach na głowy, ale na szczęście nic takiego się nie stało. Podążający w środku, najwyższy z całej trójki chłopiec, poprawił deskorolkę trzymaną pod pachą i się uśmiechnął.

– *Po pierwsze, to gadające zwierzęta, a nie duchy, a po drugie nie tylko w nocy je słyszę. W sumie to wam powinno być głupio, że ich nie słyszycie, a nie mi.* – Hugo rozglądał się po szopie w poszukiwaniu oznak życia. Człowiek nie zdołałby się tu schować, lecz na pewno były tu jakieś pająki, ćmy, myszy. Jednak to nie zwierzęta przykuły wzrok chłopaka, a dziwna maszyna stojąca na blacie.

– *Ej, Simon, Vera, zobaczcie to!*

– *Wyglądem przypomina mikroskop mojego taty, ale to raczej nie to. Ma zasilanie elektryczne, wajchę z podpisem MIN/MAX, no i parę przycisków. Trudno powiedzieć, do czego służy, więc radziłbym nie dotykać...* – Simon nie dokończył swojego ostrzeżenia, kiedy roześmiana Vera wcisnęła pierwszy lepszy przycisk na maszynie.

– *kać.* – dokończył Simon, lecz było już za późno. Huk, błysk i trzask rozległy się wewnątrz szopy. Deski zatrzęszczały złowrogo. Trójka przyjaciół oślepiena blaskiem maszyny, otarła oczy i z trudem przyzwyczaiła się do mroku panującego w szopie. Szczęki im opadły na widok otoczenia. Maszyna, która przed chwilą stała na blacie, dominowała teraz nad nimi jak ogromna góra. Problem był jednak taki, że to nie maszyna urosła. To oni się skurczyli.

– *Przepraszam?* – rzuciła z uśmiechem Vera.

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.

Przykład:

Klub VHS liczył dotychczas tylko i wyłącznie trzech członków. Przyjaciele zdawali sobie jednak sprawę, że są chętni, aby dołączyć w szeregi ich klubu. Mimo iż nie mieli żadnego konkretnego programu. Celem istnienia ich klubu była przygoda i dobra zabawa. Vera, Hugo i Simon obiecali sobie jednak, że wymyślą podczas swojej następnej przygody sposób rekrutacji nowych członków. I ten czas właśnie nadszedł.



Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

– *Oddychaj Simon* – Vera pochylała się nad skulonym z przerażenia chłopcem w za dużych okularach. Simon wielokrotnie próbował odwrócić działanie maszyny, jednak ta pozostawała niewzruszona.

– *Utknęliśmy tu na zawsze! Jesteśmy jak żuki, może nawet mniejsi! Myślicie, że nasi rodzice nas znajdą?! Jak tylko dotrą do tej szopy, to jest 99% szans, że nas przez przypadek zdepczą. Powtarzałem, że to najgłupszy pomysł klubu VHS. W ogóle kto wymyślił ten głupi skrót? Przecież nikt już nie pamięta, czym były kasetki VHS.* – Simon wyrzucał z siebie słowa, starając się w ten sposób opanować. Gdy tylko skończył, Hugo wsłuchał się w otaczające głosy.

– *Słyszycie to co ja?* – zapytał swoich przyjaciół.

Cały klub VHS wsłuchał się w dźwięki dochodzące z każdej strony szopy. To były szepty, choć nie do końca ludzkie.

– *Poszli sobie? W końcu możemy wyjść?* – rzucił grubaśny pajak wychodzący ze szczeliny między deskami.

– *Jejku, tak się bałam!* – motylca zatrzepotała skrzydłami i usiadła na półce.

Hugo spojrział na przyjaciół, opierając ręce na biodrach i wypinając klatkę piersiową.

– *A nie mówiłem?* – powiedział z dumą.

Cała trójka była zachwycona głosami zwierząt dobiegających z różnych miejsc w szopie. Najwięcej głosów słyszanych było jednak spod betonowych schodów prowadzących do wejścia do szopy. Pszczoły krążące w tym miejscu przygotowywały się do czegoś dużego. Zbierały patyki, żdźbła trawy. Budowały fort przy dziurze ukrytej pod betonem. To tam musiały mieć gniazdo. Wyglądały jednak na osłabione i zmęczone.

– *Pszczoły jak zwykle zapracowane. Znowu mrówki mają zaatakować?* – rzuciła gąsienica do ślimaka wchodzącego na framugę. Ślimak osunął się w dół i schował do muszli.

– *Nie wymawiaj ich imienia! Nękają wszystkich w okolicy od czasów obalenia królowej przez tego ich Nowego Króla. Myślałem, że choć tu jest bezpiecznie!*

Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

Wybór [1A] – Przekonać pszczoły do przesiedlenia się

Zwierzęta ewidentnie boją się mrówek, a pszczoły są już zmęczone ich ciągłymi atakami. Trzeba zmienić strategię i przesiedlić pszczoły, zanim mrówki znowu zaatakują!



Wybór [1B] – Wspomóc pszczoły w odparciu mrówek

Klub VHS nie będzie stał bezczynnie, kiedy pszczoły desperacko bronią swojego domu. Pomogą w zbudowaniu fortu i dołączą do obrony, odpierając atak mrówek!



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.

Przykład:

Okazuje się, że Hugo od początku miał rację. Zwierzęta naprawdę mówią. I to w zrozumiałym języku! To pierwsze tak znaczące odkrycie klubu VHS. Czy nowi członkowie klubu powinni również posiadać zdolność rozmawiania ze zwierzętami? A może powinni posiadać inne unikatowe cechy? Tylko jak to sprawdzić? Cała trójka zgodziła się, aby przeprowadzić test sprawdzający każdego kandydata. Teraz tylko trzeba stworzyć zasady tego testu.

Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

– Kiedy ja wylecę z ula, wszystkie pszczołki polecą za mną. Jestem zmęczona już tą ciągłą potyczką. Gdy odlecimy, ani my, ani mrówki nie będą dłużej cierpieć – zdradziła przyjaciółom królowa pszczoł, ubolewająca nad losem swojej rodziny.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Dwie muchy usiadły przy schodach. Wycierając przednie odnóża o siebie, przyglądały się pracy pszczoł.

– Kiepsko to widzę, Zet.

– Przeczuwam kłopoty, Rep. Jeśli pszczoł tu zabraknie, to mrówki będą miały prostą drogę do szopy.

– Lgną tu jak muchy do miodu.

– Ej, Rep, to wydarzyło mi się tylko raz. Odbycz się, okej?

Informacja 3 – Zysk Wybór B

– Jesteśmy dumnymi trutniami! Będziemy bronić naszych robotnic i naszego ula! – Dwie pszczoły o czarnym pancerzu ciężko pracowały nad budową palisad.



– Powinni się wstydzić, że tak bezprawnie atakują swoich kuzynów. Muszą mieć ogromną potrzebę dostania się do tej szopy nad nami. Nie wiem, czego szukają, ale będą musieli najpierw poradzić sobie z nami.

– Niech żyją pszczoły!

– I królowa!

Obie pszczoły zaszeleściły skrzydłami i zaczęły pracować jeszcze szybciej.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Mimo pracowitości wszystkich pszczół przyjaciółom udało się znaleźć kilka protestujących robotnic, wykrzykujących głośno hasła:

– Mrówki też nie chcą walczyć!

– Mamy dość!

– Przepuśćmy mrówki!

– Ile skrzydeł mamy jeszcze stracić?!

Jedna z robotnic podeszła do Very i złapała ją silnie za rękę.

– Nie chcemy dłużej walczyć. To już trzeci atak mrówek. Błonkówek! Naszych kuzynów! Nawet jeśli je odeprzemy, zaatakują ponownie, bo słuchają tego swojego Nowego Króla. Zostały przez niego zmanipulowane!

Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

Wynik decyzji [1A]

– *Rozsunąć się! Królowa idzie!* – dwa najwyższe trutnie torowały swojej królowej przejście pomiędzy robotnicami, docierając w końcu na powierzchnię. Tuż za królową szła Vera, Hugo i Simon, zadowoleni, że udało im się przekonać królową do opuszczenia ula. Tuż za nimi przemieszczały się pozostałe pszczoły. Królowa wyprostowała się, spojrzała na swoją rodzinę i odchrząknęła cicho.

– *Uwaga, Królowa będzie mówić!* – krzyknął posiwiały truteń.

– *Moje kochane dzieci. Pora, abyśmy pozostawili przeszłość i ruszyli w poszukiwania lepszej przyszłości. Wyruszymy do Ostatniej Przystani. Tam przyjmą nas z otwartymi rękoma. Najedźcie się, napijcie i podążajcie za mną. Podróż będzie długa, lecz nie obawiajcie się, bowiem jestem z wami!*

– Pszczoły zaczęły przygotowywać się do odlotu. Trutnie otoczyły królową, tworząc zwarty szyk bojowy. Po chwili trzy silnie zbudowane trutnie ustawiły się przed przyjaciółmi i pochyliły swój włochaty tułów.

– *Czy myślicie, to samo co ja?* – zapytał niepewnie Simon, lecz Vera nie myśląc zbyt długo, wskoczyła zważym ruchem na pszczołę. Ta uniosła się kilka centymetrów nad powierzchnią, a dziewczyna krzyknęła podekscytowana.

– *Nigdy nie leciałam na pszczole!*

– *Lepiej złap się...* – ostrzegł Verę Simon, ale truteń z dziewczyną zabzyczał i podążył za swoją królową. Simon i Hugo usiedli na pozostałych dwóch trutniach i również uśmiechnęli się z radości.

– *Dziękuję za przejażdżkę, panie pszczoło* – powiedział Hugo, głaszcząc trutnia po włoskach na tułowiu, na co ten odpowiedział dziękującym trzepotem skrzydeł.

Cała trójka leciała wysoko ponad trawą, krzycząc i ekscytując się powiewem wiatru we włosach czy ciepłem bzyczących pszczoł. Gdy już odważyli się spojrzeć w dół, dostrzegli piękno przyrody. Biedronki, żuki, gąsienice, koniki polne, pająki. Wszystko było takie spokojne i błogie. Widok psuła tylko armia mrówek nadszycająca z północy.

Wynik decyzji [1B]

– *Myślicie, że to wystarczy?* – Zapytał zmęczony Hugo, kiedy przysiadł się do przyjaciół, aby odpocząć. Vera i Simon odpowiedzieli mu tylko głośnymi mlaśnięciami pomiędzy kolejnymi gryzami miodu.

– *Okaszemy tym mówkom zie raki imują!* – wykrzyknęła z pełną buzią Vera. Nie minął kwadrans, kiedy odpoczywających przyjaciół poderwał tupot odnóży pszczoł-robotnic uciekających w kierunku ula.

– *Mrówki! Mrówki nadchodzą!* – wykrzykiwały. Klub VHS poderwał się na nogi, jednak nie byli tak szybcy jak uskrzydłone trutnie. Kiedy dobiegli do palisad, dostrzegli wyłaniającą się z trawy armię mrówek, złożoną z samych żołnierzy. Mrówki zatrzymały się w zwartym szeregu na skraju trawy.

– *Ja wiedziałam, że mrówki są mądre, ale żeby znały taktykę bojową? Czemu po prostu nie atakują?* – Vera była przerażona zorganizowaniem insektów.

– *To pewnie dzięki temu ich Nowemu Królowi. Z chęcią bym go poznał, ale nigdzie go nie widzę. Zobaczcie jednak na twarze tych mrówek. Też wyglądają na zmęczone* – Hugo rozglądał się uważnie, trzymając dłoń na linii brwi, aby odciąć rażący blask słońca.

– *Do ataku!* – wykrzyknęła jedna z mrówek i armia ruszyła na palisadę. Niektóre mrówki zawahały się, ale w końcu podążyły za resztą. – *Za króla!*

– *Odwrót, odwrót!* – wykrzykiwały mrówki, kiedy zaczęły wycofywać się w gęstą trawę. Kilka trutni poleciało za nimi, aby upewnić się, że agresor nie powróci w najbliższym czasie. Walka była długa, ale pszczoły zwyciężyły. Palisada jednak została zniszczona. Odparcie kolejnego ataku mrówek może nie być takie proste. Królowa podziękowała przyjaciołom za pomoc w obronie ula, ale poprosiła ich o kolejną przystupę. Muszą udać się do Ostatniej Przystani. Tylko tam mogą uzyskać informacje, jak rozwiązać ten konflikt raz na zawsze.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ.

Ostatnia Przystań. Miasto insektów zbudowane w gęstwinie traw i liści rosnących tuż przy niewielkim stawie. To jedyne miejsce, w którym można było zobaczyć insekty żyjące razem w społeczności. Nie było jednak w tym widoku niczego pokrzepiającego, bowiem wszystkie gatunki przybyły tu z jednego i tego samego powodu – uciekały przed mrówkami.

Królowa pszczoł przedstawiła klubowi VHS zarządczynię Przystani – Henriettę. To dumna, silna i zapracowana modliszka, troszcząca się o każdego mieszkańca. Hugo opowiedział Henriettcie o sytuacji pszczoł, jak i o swoim problemie z niedziałającą maszyną.

– *Rozumiem, rozumiem. Każda pszczoła jest tu mile widziana i może czuć się jak w domu. Wy zresztą również. Co do maszyny... Pozwólcie za mną.*



Henrietta poprowadziła przyjaciół pomiędzy licznymi improwizowanymi schronieniami.

– Jak sami widzicie, coraz więcej insektów przybywa, szukając schronienia. Jeśli to potrwa dłużej, to obawiam się, że nie pomieścimy wszystkich.

Modliszka zatrzymała się w końcu przed zabudowaniem z grubych liści. Dwa chrabąszcze stały na baczność przed wejściem do środka. Kiedy modliszka zbliżyła się, odsunęły się na bok. Cała czwórka weszła do środka. Simon podbiegł do przedmiotu leżącego na środku.

– To brakująca część maszyny z szopy! Dzięki niej moglibyśmy powrócić do naszych normalnych rozmiarów!

– Dlaczego trzymacie to w Przystani? – zapytał zarządczynię Hugo. Modliszka nie chciała podchodzić bliżej do części maszyny, lecz spoglądała na Simona z nutą niezadowolenia. Vera zauważyła to i uśmiechając się od ucha do ucha, odciągnęła swojego przyjaciela.

– Wierzymy, że mrówki chcą tego samego, co wy. A przynajmniej chce tego ich Nowy Król. Naprawienia maszyny. Dlatego tak usilnie starają się dotrzeć do szopy. To najcenniejszy skarb Ostatniej Przystani i jedyna rzecz, która daje nam nadzieję na pokonanie mrówek.

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

Wybór [2A – 1A] – Wykraść część maszyny z Ostatniej Przystani

Ta brakująca część maszyny stanowi rozwiązanie problemu klubu VHS, lecz zarządczyni Henrietta nigdy nie pozwoli im jej stąd zabrać. Nie ma więc czasu do stracenia. Trzeba ją wykraść!

Wybór [2B – 1A] – Simon rekonstruuje część maszyny

Podróżując na pszczołach, przyjaciele dostrzegli w okolicy Ostatniej Przystani wiele porzuconych przez ludzi drobnych przedmiotów. Jeśli Simon będzie miał wystarczająco czasu, to zrekonstruuje pilnowaną część maszyny.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK.

Ostatnia Przystań. Miasto insektów zbudowane w gęstwinie traw i liści rosnących tuż przy niewielkim stawie. To jedyne miejsce, w którym można było zobaczyć insekty żyjące razem w społeczności. Nie było

jednak w tym widoku niczego pokrzepiającego, bowiem wszystkie gatunki przybyły tu z jednego i tego samego powodu – uciekały przed mrówkami.

Kręcących się po Przystani przyjaciół zauważył patrol żuków, który otoczył ich i zaprowadził przed oblicze zarządczyni tego miejsca – Henrietty. Stojąca przed nimi Modliszka spoglądała na nich z zainteresowaniem, zapewne nie rozpoznając w nich żadnego znanego jej gatunku. Hugo opowiedział zarządczyni o swoim problemie, opisując również sytuację pszczoł mieszkających pod schodami prowadzącymi do szopy.

– Ach, ludzie. Jakbyśmy mało mieli z wami problemów. Niestety mamy za dużo pracy tutaj, abyśmy mogli wspomóc wasze pszczoły. Jeśli jednak chodzi o maszynę... cóż, mogę chyba wam coś pokazać.

Henrietta poprowadziła przyjaciół pomiędzy licznymi improwizowanymi schronieniami. Klub VHS szybko zauważył, że Henrietta cieszy się wśród mieszkańców uznaniem i szacunkiem.

– Jak sami widzicie, coraz więcej insektów przybywa, szukając schronienia. Jeśli to potrwa dłużej, to obawiam się, że nie pomieścimy wszystkich.

Modliszka zatrzymała się w końcu przed zabudowaniem z grubych liści. Dwa chrabąszcze stały na baczność przed wejściem do środka. Kiedy modliszka zbliżyła się, odsunęły się na bok. Cała czwórka weszła do środka. Simon podbiegł do przedmiotu leżącego na środku.

– To brakująca część maszyny z szopy! Dzięki niej moglibyśmy powrócić do naszych normalnych rozmiarów!

– Dlaczego trzymacie to w Przystani? – zapytał zarządczynię Hugo. Modliszka nie chciała podchodzić bliżej do części maszyny, lecz spoglądała na Simona z nutą niezadowolenia. Vera zauważyła to i uśmiechając się od ucha do ucha, odciągnęła swojego przyjaciela.

– Wierzmy, że mrówki chcą tego samego, co wy. A przynajmniej chce tego ich Nowy Król. Naprawienia maszyny. Dlatego tak usilnie starają się dotrzeć do szopy. To najcenniejszy skarb Ostatniej Przystani i jedyna rzecz, która daje nam nadzieję na pokonanie mrówek.

Lekcja 4 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1B] – Wykraść część maszyny z Ostatniej Przystani

Ta brakująca część maszyny stanowi rozwiązanie problemu klubu VHS, lecz zarządczyni Henrietta nigdy nie pozwoli im go stąd zabrać. Nie ma więc czasu do stracenia. Trzeba ją wykraść!



Wybór [2B – 1B] – Simon rekonstruuje część maszyny

Podróżując na pszczołach, przyjaciele dostrzegli w okolicy Ostatniej Przystani wiele porzuconych przez ludzi drobnych przedmiotów. Jeśli Simon będzie miał wystarczająco czasu, to zrekonstruuje pilnowaną część maszyny.



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.

Przykład:

Warunki i zasady testu rekrutacyjnego zostały stworzone. Przystań to ogromne miejsce, w którym nie ma miejsca dla każdego. A co jeśli do klubu VHS zgłosi się 50 lub 100 kandydatów? Przecież wszyscy nie pomieszczą się w ich szkolnej placówce klubu, która kiedyś była małym składzikiem na rzeczy. Test musi wyłaniać kandydatów najbardziej pasujących do klubu VHS i trójki przyjaciół. Trzeba stworzyć kolejne etapy testu, które zawężą wybór kandydatów do kilku osób.

Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Simon uważnie przyglądał się mechanicznej części. Analizował jej pozycję w maszynie, funkcję oraz sposób podłączenia. Po tym jak zobaczył przepełnioną Przystań, nie chciał tracić więcej czasu, niż było to potrzebne. Jeśli tylko wykradną część, będzie gotowy zamontować ją nawet tego samego dnia. Z zamyslenia wyrwał go dotyk na ramieniu, po którym podskoczył. Zobaczył Verę stojącą za jego plecami z dwoma plastrami miodu.

– Przepraszam, nie chciałam cię przestraszyć. Pomyślałam, że zgłodniałeś. Musisz jeść, geniuszu.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Hugo przechadzając się po Przystani, zauważył, że w najdalszym zakątku obozu zamieszkują również mrówki. Nawet one były mile widziane przez Henriettę. Postanowił podejść i zapytać o ich opinię na temat pilnowanej części maszyny. Te jednak nie chciały mieć z nim nic wspólnego, mimo że wcześniej nigdy się nie spotkali.

– Pachniesz dokładnie tak samo jak on. Daj nam spokój. Wystarczająco dużo problemów mamy przez twój gatunek!

Czułki wychyliła z nory inna mrówka i zawtórowała.



– *Tak! Odejdź stąd! Pewnie tutaj też przysłiście wszystko popsuć. Za wami ciągną się tylko kłopoty. Tylko coś spróbujcie, a na pewno żaden insekt wam już więcej nie zaufa!*

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Dwa chrabąszcze broniące części maszyny ustąpiły miejsca wchodzącej do pomieszczenia Verze. Dziewczyna zaczepiła insekty, pytając, dlaczego tak łatwo pozwalają jej dostać się do środka.

– *Panna Henrietta zaufała, to i my ufamy.*

– *Poza tym my tu wszystkich lubim. Kazali pilnować, to pilnujem, ale jaki to sens? Jak wszyscy tu dobrzy dla siebie są?*

– *W sumie to nawet dobrze, że jesteś, przyjaciółko. Podrapiesz mnie nad odwłokiem? Strasznie mnie swędzi.*

Vera uśmiechnęła się i podrapała młodego chrabąszcza. Uśmiechnęła się na myśl, że ludzie mogą żyć w zgodzie ze zwierzętami.

Informacja 4 – Strata Wybór B

– *Odtworzenie takiej części może zająć dobre trzy dni. Potrzebuję kilku metalowych spinek, kawałka kabla, śrubek, jakiegoś płaskiego kamienia. Gdybym tylko miał odpowiednie narzędzia...*

Vera i Hugo spoglądali na chodzącego wokół części Simona. Dobrze znali swojego przyjaciela. To ulubieniec pani Blanki z fizyki. Tylko on może coś takiego odtworzyć. Hugo spojrzał na Verę i szepnął do niej na ucho.

– *Nie wiem, czy mamy tyle czasu. Mrówki...*

Vera kiwnęła głową i przytknęła palec do ust, pokazując znak milczenia.

– *Wiem. Nie możemy jednak go stresować. Nic nie poradzimy na to, że Przyszań się przeludni. Musimy skupić się na zadaniu.*

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ I W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI.

– *Przepraszam, mój kolega najadł się zbyt dużo miodu i źle się poczuł. Pomoglibyście mi go zabrać do naszego schronienia?* – Vera zrobiła maślane oczy, patrząc na dwójkę chrabąszczy. Obaj ruszyli za



dziewczyną, a ta mrugnęła w kierunku gęstwiny liści, zza których wybiegli Hugo i Simon. Chłopcy zakradli się do pomieszczenia z częścią maszyny, zapakowali ją do znalezionej opakowania po batonie i wybiegli.

– *Był tutaj gdzieś. Hmmm... ktoś musiał mu już pomóc, kiedy do was biegłam. Przepraszam bardzo za to zamieszanie. Lepiej go poszukam.* – rzuciła do chrabąszczy Vera, uśmiechając się niewinnie i zaczęła powoli się wycofywać. Obaj chrabąszcze pokiwali jej i wrócili na posterunek.

– *Macie część?* – Vera nie była w stanie ukryć stresu, kiedy odnalazła swoich przyjaciół. Hugo uchylił wieczko po batonie, pokazując metalową część maszyny.

– **ZŁODZIEJE! UKRADLI MASZYNĘ!** – głośne krzyki strażników rozeszły się echem, któremu zawtórował trzepot skrzydeł. Z daleka słychać było szybkie i długie kroki Modliszki. Członkowie klubu VHS spojrzeli po sobie i bez słowa zerwali się do ucieczki. Tuż za nimi biegła zwinna i zdenerwowana Henrietta.

– *Popętniliście ogromny błąd!*

Była tuż o krok za nimi. Hugo popchnął Verę i Simona w kierunku zwisającego źdźbła trawy, zjeżdżając na nim jak na zjeżdżalni. Modliszka zeskoczyła na liść obok, potem na kolejny i również znalazła się na ziemi. Zza traw zatrzepotały skrzydła i klub VHS był przekonany, że ich plan się nie powiódł. Jakie było ich zdziwienie, kiedy zobaczyli podlatujące do nich pszczoły, które zabrały ich i część maszyny wysoko ponad zasięg Henrietty.

– *Królowa zawsze spłaca swoje długi.*

Wynik decyzji [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ I W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZyny.

– *Przepraszam, ale naprawdę nie mamy już więcej miejsca. Musicie znaleźć schronienie gdzieś indziej. Przykro mi* – Henrietta załamany głosem odmawiała wejścia do Ostatniej Przystani po raz czwarty tego dnia.

Mimo iż minęły trzy dni od kiedy Simon rozpoczął prace nad rekonstrukcją części maszyny, szukających pomocy insektów tylko przybywało. Vera i Hugo pomagali żukom w rozbudowywaniu Ostatniej Przystani, lecz nigdy nie było wystarczająco miejsca dla wszystkich.

– *Mam!* – krzyknął głos za ich plecami, na co Vera i Hugo podskoczyli ze strachu. Gdy się odwrócili, dojrzeli uradowanego Simona. Trzymał w ręce nową część od maszyny. – *Skończyłem! Co prawda nie jest idealne, ale powinno wystarczyć.*

Vera uściśnęła i podniosła Simona ze szczęścia, aż ten miał problem ze złapaniem oddechu. W końcu dziewczyna postawiła go z powrotem na ziemi.

– *Musimy wyruszyć dzisiaj. Nie ma czasu do stracenia* – powiedziała, spoglądając na Hugo. Ten jednak miał już pewien plan w głowie. – *Zaraz wrócę.*

Minął kwadrans, jak Hugo wrócił do swoich przyjaciół. Nie był jednak sam. Towarzyszyły mu cztery trutnie.

– *Pamiętam, że królowa chciała nam się odwdziżyć za pomoc w przesiedleniu. No to pomyślałem, że to idealna chwila.*

Jeden z trutni chwycił odnóżami część maszyny, a reszta zabrała na swój tułów Verę, Hugo i Simona. Po chwili trutnie wzbiły się w powietrze i Ostatnia Przystań zniknęła im z oczu. W końcu dotarli pod wejście do szopy, gdzie mrówki zajęły dawne terytorium pszczół, a także innych małych zwierząt w okolicy, płosząc ślimaki, pająki czy gąsienice.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK I W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZyny Z OSTATNIEJ PRZYSTANI.

– *Przepraszam, mój kolega źle się poczuł po ostatniej potyczce o pszczeli ul i opadł z sił. Pomóżecie mi go przenieść do naszego schronienia?* – Vera zrobiła maślane oczy, patrząc na dwójkę chrabąszczy.

Obaj ruszyli za dziewczyną, a ta mrugnęła w kierunku gęstwiny liści, zza których wybiegli Hugo i Simon. Chłopcy zakradli się do pomieszczenia z częścią maszyny, zapakowali ją do znalezionej opakowania po batonie i wybiegli.

– *Był tutaj gdzieś. Hmmm... musiał ktoś mu już pomóc, kiedy do was biegłam. Przepraszam bardzo za to zamieszanie. Lepiej go poszukam* – rzuciła do chrabąszczy Vera, uśmiechając się niewinnie i zaczęła powoli się wycofywać. Obaj chrabąszcze pokiwali jej i wrócili na posterunek.

– *Macie część?* – Vera nie była w stanie ukryć stresu, kiedy odnalazła swoich przyjaciół. Hugo uchylił wieczko po batonie, pokazując metalową część maszyny.

– **ZŁODZIEJE! UKRADLI MASZYNE!** – głośne krzyki strażników rozeszły się echem, któremu zawtórował trzepot skrzydeł. Z daleka słychać było szybkie i długie kroki Modliszki. Klub VHS spojrzął po sobie i bez słowa zerwał się do ucieczki. Tuż za nimi biegła zwinna i zdenerwowana Henrietta.

– *Popętniliście ogromny błąd!*

Była tuż o krok za nimi. Hugo popchnął Verę i Simona w kierunku zwisającego źdźbła trawy, zjeżdżając na nim jak na zjeżdżalni. Modliszka zeskoczyła na liść obok, potem na kolejny i również znalazła się na ziemi. Przyjaciele biegli przed siebie ile mieli sił w nogach, słysząc tylko co jakiś czas łamane za sobą gałęzie.

– *Nie wiecie, co robicie! Oni właśnie tego chcą! Stracimy wszystko, nad czym pracowaliśmy!* – krzyki Henrietty dochodziły to raz z lewej, a to z prawej strony.

W końcu przyjaciele znaleźli się na granicy dawnego fortu przy betonowych schodach prowadzących do szopy. Kilka pszczoł krążyło po okolicy. Nie było słychać kroków, ani krzyków Modliszki.

– *Udało się, udało!* – krzyknęła zasapana Vera.

Wynik decyzji [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK I W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY.

– *Przepraszam, ale naprawdę nie mamy już więcej miejsca. Musicie znaleźć schronienie gdzieś indziej. Przykro mi.* – Henrietta załamany głosem odmawiała wejścia do Ostatniej Przystani po raz czwarty tego dnia.

Mimo iż minęły trzy dni od kiedy Simon rozpoczął prace nad rekonstrukcją części maszyny, szukających pomocy insektów tylko przybywało. Vera i Hugo pomagali żukom w rozbudowywaniu Ostatniej Przystani, lecz nigdy nie było wystarczająco miejsca dla wszystkich.

– *Mam!* – krzyknął głos za ich plecami, na co Vera i Hugo podskoczyli ze strachu. Gdy się odwrócili, dojrzeli uradowanego Simona. Trzymał w ręce nową część od maszyny. – *Skończyłem! Co prawda nie jest idealne, ale powinno wystarczyć.*

Vera uściśnęła i podniosła Simona ze szczęścia, aż ten miał problem ze złapaniem oddechu. W końcu dziewczyna postawiła go z powrotem na ziemi.

– *Musimy wyruszyć dzisiaj. Nie ma czasu do stracenia.* – powiedziała, spoglądając na Hugo.

Klub VHS już po kilkudziesięciu minutach był gotowy do opuszczenia Ostatniej Przystani. Zwolnili miejsce dla kolejnych potrzebujących osób, licząc, że to już ostatni poszkodowani w wojnie z mrówkami. Hugo przerzucił część maszyny przez ramię i pomachał do kilku insektów, które wyszły im na pożegnanie.

– *Nie lubię pożegnań.* – rzuciła Vera, nie oglądając się za siebie. W sekrecie przed Hugo i Simonem próbowała otrzeć płynącą z jej oka łzę.



– *Zaczekajcie!* – krzyknął ktoś z niewielkiego tłumu i przyjaciele dojrzeli wyłaniającą się Henriettę. Modliszka żwawym ruchem zbliżyła się do nich i przytuliła ich swoimi cienkimi przednimi odnóżami. – *Pamiętajcie, że będziecie zawsze mile widziani w Ostatniej Przystani. Uważajcie na siebie.*



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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ I W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI.

Simon zabrał się za naprawę maszyny stojącej na blacie, kiedy Vera i Hugo wpatrywali się w świat za uchylonymi drzwiami. Zza wysokich traw wyłoniła się armia mrówek. Ich cel był oczywisty – dostanie się do szopy.

– *Simon, długo ci jeszcze z tym zejdziesz?* – nie odwracając wzroku od mrówek rzuciła Vera.

– *Jeśli będziecie mnie poganiać, to jeszcze stąd spadnę* – odpowiedział Simon, starając się zręcznie balansować na śliskich metalowych rurach maszyny.

Hugo rozejrzał się za innymi zwierzętami, jednak wszystkie postanowiły schować się lub opuścić szopę. Nie było też pszczoł, które mogłyby im pomóc. Zostali sami. Armia mrówek wchodziła już na schody. To wtedy Hugo dojrzał wśród nich coś niezwykłego. Chwycił Verę za ramię i pokazał jej palcem w środek armii mrówek.

– *To... człowiek?!* – dziewczyna nie mogła uwierzyć w to, co widzi.

– *To ten Nowy Król, o którym szeptały insekty. Musiał też użyć maszyny, aby się zmniejszyć.*

Tym razem to Vera szarpnęła za ramię Hugo i pokazała mu zdjęcie w ramce stojące na szafce. Na zdjęciu ukazany był człowiek z długą, ciemną brodą, czerwoną czapką z daszkiem i kombinezonie moro.

– *Wygląda jak on. To jego szopa.* – szepnęła Vera.

– *Zrobione! Światła kontrolne świecą się prawidłowo. Musimy przestawić tylko dźwignię i możemy wracać do normalności!* – krzyknął z góry Simon do swoich przyjaciół i dojrzał armię mrówek wspinającą się na blat.

Lekcja 6 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1A] – Przywrócenie rozmiaru i odparcie mrówek

Mrówki są zbyt blisko. Pora aktywować maszynę i wrócić do normalnego rozmiaru. Wtedy nawet tak liczna armia mrówek nie będzie stanowić dla klubu VHS zagrożenia.



Wybór [3B – 2A – 1A] – Zwabienie mrówek pod maszynę

Mrówki wraz z królem są bardzo blisko maszyny. Gdyby choć chwilę wstrzymać się z jej aktywowaniem, można by użyć jej lasera również wobec króla. Wtedy wszyscy zminiaturyzowani ludzie znikną ze świata insektów.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ I W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY.

Simon zabrał się za naprawę stojącej na blacie maszyny, kiedy Vera i Hugo wpatrywali się w świat za uchylonymi drzwiami. Gdyby nie latające trutnie, musieliby zmierzyć się z licznymi posterunkami mrówek, które zajęły połowę szopy. Teraz mrówki odpoczywały, w oczekiwaniu na nowe rozkazy.

– *Simon, długo ci jeszcze z tym zejdziesz?* – nie odwracając wzroku od mrówek rzuciła Vera.

– *Jeśli będziecie mnie poganiać, to jeszcze stąd spadnę* – odpowiedział Simon, starając się zręcznie balansować na śliskich metalowych rurach maszyny.

Hugo rozejrzał się za innymi zwierzętami, jednak wszystkie zostały wypłoszone przez mrówki. Nie było też pszczół, które mogłyby im pomóc. Zostali sami. I wtedy coś się zmieniło. Mrówki zaczęły żwawiej się ruszać, formując się do wymarszu. Skierowały swoje czułki w kierunku blatu. To wtedy Hugo dojrzał wśród nich coś niezwykłego. Chwycił Verę za ramię i pokazał jej palcem w środek armii mrówek.

– *To... człowiek?!* – dziewczyna nie mogła uwierzyć w to, co widzi.

– *To ten Nowy Król, o którym szeptały insekty. Musiał też użyć maszyny, aby się zmniejszyć.*

Tym razem to Vera szarpnęła za ramię Hugo i pokazała mu zdjęcie w ramce stojące na szafce. Na zdjęciu ukazany był człowiek z długą, ciemną brodą, czerwoną czapką z daszkiem i kombinezonie moro.

– *Wygląda jak on. To jego szopa* – szepnęła Vera.

– *Zrobione! Światła kontrolne świecą się prawidłowo. Musimy przestawić tylko dźwignię i możemy wracać do normalności!* – krzyknął z góry Simon do swoich przyjaciół i dojrzał armię mrówek wspinającą się na blat.

Lekcja 6 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1A] – Przywrócenie rozmiaru i odparcie mrówek

Mrówki są zbyt blisko. Pora aktywować maszynę i wrócić do normalnego rozmiaru. Wtedy nawet tak liczna armia mrówek nie będzie stanowić dla klubu VHS zagrożenia.

Wybór [3B – 2B – 1A] – Zwabienie mrówek pod maszynę

Mrówki wraz z królem są bardzo blisko maszyny. Gdyby choć chwilę wstrzymać się z jej aktywowaniem, można by użyć jej lasera również i wobec króla. Wtedy wszyscy zminiaturyzowani ludzie znikną z nieswojego świata insektów.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK I W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZINY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI.

Simon zabrał się za naprawę maszyny stojącej na blacie, kiedy Vera i Hugo wpatrywali się w pszczoły starające się odbudować fort po ostatnim ataku mrówek.

– *Simon, długo ci jeszcze z tym zejdziesz?* – nie odwracając wzroku od pszczoł rzuciła Vera.

– *Trudno się załatwia takie rzeczy w locie!* – krzyknął blady na twarzy Simon niesiony w powietrzu przez dwa unoszące się trutnie. – *Chyba mi niedobrze.*

Vera odsunęła się na kilka kroków spod maszyny, spoglądając uważnie na tor lotu Simona. Hugo krzyknął, kiedy dojrzał wyłaniającą się z trawy armię mrówek. Dwa trutnie dostrzegając to samo, opuściły Simona bezpiecznie na jedną z dźwigni i popędziło do ula. Pszczoły nie były gotowe na kolejną walkę. Szczególnie, że armia mrówek była znacznie liczniejsza. Mimo oporu pszczoł mrówkom udało się dostać na schody. I to wtedy Hugo dojrzał wśród nich coś niezwykłego. Podbiegł do Very i pokazał jej palcem w środek armii mrówek.

– *To... człowiek?!* – dziewczyna nie mogła uwierzyć w to, co widzi.

– *To ten Nowy Król, o którym szeptały insekty. Musiał też użyć maszyny, aby się zmniejszyć.*

Mrówki zaczęły zbliżać się w kierunku blatu. Widać, że nie zależało im dłużej na zdobyciu terenu pszczoł. Chciały precyzyjnie się jak najszybciej do wnętrza szopy. Tym razem to Vera szarpnęła za ramię Hugo i

pokazała mu zdjęcie w ramce stojące na szafce. Na zdjęciu ukazany był człowiek z długą, ciemną brodą, czerwoną czapką z daszkiem i kombinezonie moro.

– *Wygląda, jak on. To jego szopa* – szepnęła Vera.

– *Zrobione! Światła kontrolne świecą się prawidłowo. Musimy przestawić tylko dźwignię i możemy wracać do normalności!* – krzyknął z góry Simon do swoich przyjaciół i dojrzał armię mrówek wspinającą się na blat – *Naprawdę mi niedobrze.*

Lekcja 6 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1B] – Przywrócenie rozmiaru i odparcie mrówek.

Mrówki są zbyt blisko. Pora aktywować maszynę i wrócić do normalnego rozmiaru. Wtedy nawet tak liczna armia mrówek nie będzie stanowić dla klubu VHS zagrożenia.

Wybór [3B – 2A – 1B] – Zwabienie mrówek pod maszynę.

Mrówki wraz z królem są bardzo blisko maszyny. Gdyby choć chwilę wstrzymać się z jej aktywowaniem, można by użyć jej lasera również i na nim. Wtedy wszyscy zminiaturyzowani ludzie znikną z nie swojego świata insektów.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK I W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY.

Simon zabrał się za naprawę maszyny stojącej na blacie, kiedy Vera i Hugo wpatrywali się w zawalone wejście do ula. Widać było, że pszczoły próbowały kilkakrotnie odbudować fort, jednak mrówki nie dawały im spokoju. Musiały więc podjąć trudną decyzję, aby ocalić ul.

– *Simon, długo ci jeszcze z tym zejdzie?* – nie odwracając wzroku od pszczoł rzuciła Vera.

– *Jeśli będziecie mnie poganiać, to jeszcze stąd spadnę.* – odpowiedział Simon, starając się zręcznie balansować na śliskich metalowych rurach maszyny.

Hugo rozejrzał się za innymi zwierzętami, jednak wszystkie zostały wypłoszone przez mrówki. Zostali sami. I wtedy coś dojrzał. Z traw wyszła armia mrówek. Niewiele większa od tej, którą udało im się wraz z pszczołami przepłoszyć. Zaczęły maszerować w kierunku wejścia do szopy, nie interesując się nawet ulem.

Kiedy mrówki pokonały schody, Hugo dojrzał wśród nich coś niezwykłego. Chwył Verę za ramię i pokazał jej palcem w środek armii mrówek.

– *To... człowiek?!* – dziewczyna nie mogła uwierzyć w to, co widzi.

– *To ten Nowy Król, o którym szeptały insekty. Musiał też użyć maszyny, aby się zmniejszyć.*

Mrówki zaczęły zbliżać się w kierunku blatu. Widać, że nie zależało im dłużej na zdobyciu terenu pszczoł. Chciały precyzyjnie się jak najszybciej do wnętrza szopy. Tym razem to Vera szarpnęła za ramię Hugo i pokazała mu zdjęcie w ramce stojące na szafce. Na zdjęciu ukazany był człowiek z długą, ciemną brodą, czerwoną czapką z daszkiem i kombinezonie moro.

– *Wygląda, jak on. To jego szopa* – szepnęła Vera.

– *Zrobione! Światła kontrolne świecą się prawidłowo. Musimy przestawić tylko dźwignię i możemy wracać do normalności!* – krzyknął z góry Simon do swoich przyjaciół i dojrzał armię mrówek wspinającą się na blat.

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

Wybór [3A – 2B – 1B] – Przywrócenie rozmiaru i odparcie mrówek

Mrówki są zbyt blisko. Pora aktywować maszynę i wrócić do normalnego rozmiaru. Wtedy nawet tak liczna armia mrówek nie będzie stanowić dla klubu VHS zagrożenia.

Wybór [3B – 2B – 1B] – Zwabienie mrówek pod maszynę

Mrówki wraz z królem są bardzo blisko maszyny. Gdyby choć chwilę wstrzymać się z jej aktywowaniem, można by użyć jej lasera również i na nim. Wtedy wszyscy zminiaturyzowani ludzie znikną z nie swojego świata insektów.

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.

Przykład:

Zwierzęta, które potrafią mówić. Maszyna zmniejszająca. Konflikt z mrówkami. Ostatnia Przystań. A teraz też Nowy Król. Aktywność klubu VHS nie należy do najłatwiejszych. Test rekrutacyjny musi to pokazywać. Za chwilę wszystko się zakończy. To ostatnia szansa, aby zainspirować się tą przygodą do stworzenia testu rekrutacyjnego. Bo to właśnie ostatni krok, który pozostał w myślach przyjaciół. Ostateczne stworzenie testu rekrutacyjnego. Być może gdyby klub liczył więcej członków, to obecna sytuacja wyglądałaby zupełnie inaczej...

Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

– *Simon, czy to droga w jedną stronę? Czy my naprawdę nigdy już nie będziemy mogli spotkać się z naszymi zwierzęcymi przyjaciółmi?* – Hugo czuł ogromny smutek na tę myśl.

– *Jeśli maszyna nie dozna żadnych uszkodzeń, to będziemy mogli jej używać wielokrotnie.* – rzucił Simon, przybliżając się do zimnej ścianki maszyny.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Simon wiedział, że maszyna zadziała i przywróci całą trójkę do normalności. W swojej normalnej postaci mrówki nie byłyby dla nich żadnym wyzwaniem. Wystarczyłoby, aby jedno z nich zabrało z blatu maszynę, a reszta zajęła się przepłaszaniem mrówek. Przegoniliby je nie tylko z szopy, ale też z okolicznych terenów. Co prawda nie pozbyliby się Nowego Króla, który nadal rządziłby mrówkami, ale ten straciłby dostęp do maszyny na zawsze.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Vera uśmiechnęła się do przyjaciół, bo wiedziała już, jak zwabić do nich samozwańczego króla. Ten na pewno nie zrobi im krzywdy, jeśli ci okażą skruchę. Nawet jeśli wcale nie żałowali swoich czynów. Musieli



odegrać przed nim scenę. Zapewne ten cały król stanie nad nimi i zacznie się przechwalać swoją władzą. A wtedy Vera była gotowa, aby rzucić się do przycisku i aktywować maszynę. Wszystko po to, aby przywrócić świat do normalności. Zarówno świat ludzi, jak i zwierząt.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Hugo przyglądał się wchodzącym powoli mrówkom na blat stołu. Wśród nich nie było ani jednej robotnicy. Dlaczego Nowy Król nie zabrał żadnej robotnicy, skoro tak bardzo zależy mu na maszynie? Jak chce ją przenieść do mrowiska? Oczy Hugo się zaświeciły.

– On wcale nie chce maszyny dla siebie. On chce ją zniszczyć, dlatego wysłał samych żołnierzy! Jeśli będziemy zbyt długo na niego czekać, zaczną ją niszczyć. A wtedy zdołamy użyć jej tylko raz, zanim stanie się kolejnym gratem w tej szopie.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

Hugo wysunął rękę przed siebie. Na jego dłoń położyła swoją dłoń Vera, a następnie to samo zrobił Simon. Ciepło ich dłoni zagrzewało ich do ostatniego aktu ich przygody.

– *Na raz, dwa, trzy* – zadyrygował Hugo.

– *KLUB VHS!* – krzyknęli razem.

Całą trójką podbiegli do przycisku aktywującego maszynę i nacisnęli na włącznik. Dopiero później obejrzeni się za siebie i dostrzegli wchodzące na blat mrówki. Klik! Maszyna zaczęła wydawać z siebie niepokojącego dźwięki, a mrówki zatrzymały się w miejscu. Po chwili maszyna ucichła.

– *Proszę, zadziałaj* – wyszeptał Simon.

Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się, a mrówki uciekły w popłochu z powrotem na ziemię. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczał się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, tuż przy małej maszynie i bardzo niewielkich mrówkach.

– *Udało się! Udało!* – krzyknął Simon.

Vera uściskała przyjaciół.

– *To teraz czas pokazać mrówkom, gdzie raki zimują!* – rzuciła dziewczyna, kiedy przypomniła sobie o ich sytuacji.

– *Jak najdalej od szopy i Ostatniej Przystani! Niech sobie rządzą tam, gdzie nikogo już nie skrzywdzą!* – zawtórował Hugo.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIENIE MRÓWEK POD MASZYNĘ



Vera osłoniła swoich przyjaciół rękoma, dociskając ich do ściany maszyny, kiedy mrówki żołnierze otoczyli je w półkolu. Reszta mrówek zaczęła wchodzić na maszynę, aby kawałek po kawałku rozkładać ją na mniejsze części. Nie obchodzili się z nią delikatnie.

Pośród kolejnych mrówek wchodzących na blat, klub VHS dojrzał w końcu to, na co oczekiwali. Siedzący na mrówce mężczyzna w końcu odważył się pokazać. W jego oczach było widać ekscytację z odniesionego zwycięstwa.

– *Rozwalić maszynę! Nie pozostawić z niej ani kawałka!* – rozkazywał słuchającym go mrówkom. Przyjaciele dojrżeli, że czerpał on ogromną satysfakcję z wydawania rozkazów. – *Natomiast co do was... powinniście nauczyć się, że nie dotyka się czyichś rzeczy. Będziecie musieli zostać ukarani.*

Król zszedł z mrówki i podszedł bliżej w kierunku otoczonych przyjaciół. Hugo spojrział porozumiewawczo na Verę i Simona – “Teraz” – pomyślał. Vera rzuciła się do przodu, zaskakując mrówki i tworząc dla swoich przyjaciół dystrakcję. Dzięki temu można było dostrzec, że jej celem wcale nie było zastraszanie przyjaciół, a ukrycie przycisku spoczywającego za ich plecami. Hugo i Simon odwrócili się i z całych sił popchnęli przycisk.

Klik! Coś w maszynie przeskoczyło. Król krzyknął ze złości i zaczął uciekać. Klikanie ucichło.

– *Proszę, zadziałaj* – wyszeptał Simon, spoglądając na zniszczoną przez mrówki maszynę.

Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczał się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, w towarzystwie skulonego na ziemi starszego mężczyzny.

– *Nie! Nie! Nie! Ja chcę wrócić. Chcę coś znaczyć! Chcę znowu być królem! Jestem królem!*

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZINY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

– *Simon, odpalaj maszynę!* – krzyknął Hugo, kiedy tuż o kilka kroków przed nim pojawiły się trzy wysokie mrówki.

– *Puść mnie! Puść mnie!* – odpowiedział głośno Simon, złapany przez jednego z żołnierzy. Mrówka przytrzymała odnóżami nogi chłopaka, uniemożliwiając mu ucieczkę.

Hugo odwrócił się i przygotował do biegu, ale i on również poczuł silny chwyt za ramię. Wytrącając równowagę, przewrócił się.

– *Aaaaaa!* – wściekły krzyk Very pasował do impetu jej biegu, kiedy sprintem kierowała się do maszyny.

Nie odwracała się za siebie. Być może nie znała się tak dobrze na maszynach jak Simon, czy nie znała się na zwierzętach tak jak Hugo, ale potrafiła wyciągać swoich przyjaciół z tarapatów, kiedy było to potrzebne. Nie mówiąc już o tym, że sama ich w to wpakowała. Biegła więc prosto w przycisk. Klik! Coś w maszynie przeskoczyło. Mrówki puściły trzymanych chłopców i wpatrywały się w maszynę z przerażeniem. Klikanie ucichło.

– *Proszę, zadziałaj* – wyszeptał Simon.

Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się, a mrówki uciekły w popłochu z powrotem na ziemię. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczaił się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, tuż przy małej maszynie i bardzo niewielkich mrówkach.

– *Udało się! Udało!* – krzyknął Simon.

Vera uściskała przyjaciół.

– *To teraz czas pokazać mrówkom, gdzie raki zimują!* – rzuciła dziewczyna, kiedy przypomniała sobie o ich sytuacji.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIENIE MRÓWEK POD MASZYNE

Vera osłoniła swoich przyjaciół rękoma, dociskając ich do ściany maszyny, kiedy mrówki żołnierze otoczyli je w półkolu. Reszta mrówek zaczęła wchodzić na maszynę, aby kawałek po kawałku rozkładać ją na mniejsze części. Nie obchodzili się z nią delikatnie.

Pośród kolejnych mrówek wchodzących na blat, klub VHS dojrzał w końcu to, na co oczekiwali. Siedzący na mrówce mężczyzna w końcu odważył się pokazać. W jego oczach było widać ekscytację z odniesionego zwycięstwa.

– *Rozwalić maszynę! Nie pozostawić z niej ani kawałka!* – rozkazywał słuchającym go mrówkom.

Przyjaciele dojrżeli, że czerpał on ogromną satysfakcję z wydawania rozkazów. – *Natomiast co do was... powinniście nauczyć się, że nie dotyka się czyichś rzeczy. Będziecie musieli zostać ukarani.*



Król zszedł z mrówki i podszedł bliżej w kierunku otoczonych przyjaciół. Hugo spojrział porozumiewawczo na Verę i Simona – „Teraz” – pomyślał. Vera rzuciła się do przodu, zaskakując mrówki i tworząc dla swoich przyjaciół dystrakcję. Dzięki temu można było dostrzec, że jej celem wcale nie było zastraszanie przyjaciół, a ukrycie przycisku spoczywającego za ich plecami. Hugo i Simon odwrócili się i z całych sił popchnęli przycisk.

Nic się jednak nie zadziało. Maszyna nie wydała z siebie żadnego dźwięku. Simon spojrział na wajchę, którą zrekonstruował. Poluzowała się przez działania mrówek i nie przeskoczyła we właściwe miejsce.

– *Podrzuc mnie* – krzyknął Simon do Hugo, a ten szybko zrobił mu z rąk schodek do podsadzenia.

Szybkim ruchem podrzucił Simona do góry, zanim wściekły król zdążył go powstrzymać. Chłopak miał jedną szansę, aby złapać się wajchy. Kiedy jego palce musnęły metalu, zacisnął dłonie z całej siły i własnym ciężarem przesunął dźwignię w dół.

Klik! Coś w maszynie przeskoczyło. Król krzyknął ze złości i zaczął uciekać. Klikanie ucichło. Po chwili – błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczaił się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, w towarzystwie skulonego na ziemi starszego mężczyzny.

– *Nie! Nie! Nie! Ja chcę wrócić. Chcę coś znaczyć! Chcę znowu być królem! Jestem królem!*

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

Hugo wysunął rękę przed siebie. Na jego dłoń położyła swoją dłoń Vera, a następnie to samo zrobił Simon. Ciepło ich dłoni zagrzewało ich do ostatniego aktu ich przygody.

– *Na raz, dwa, trzy* – zadyrygował Hugo.

– *KLUB VHS!* – krzyknęli razem.

Całą trójką podbiegli do przycisku aktywującego maszynę i nacisnęli na włącznik. Klik! Maszyna zaczęła wydawać z siebie niepokojącego dźwięki. Na blat zaczęły wchodzić mrówki, a maszyna ucichła. Przyjaciele

spojrzeli po sobie, oczekując najgorszego. Wtem usłyszeli trzepot skrzydeł i tuż przed nimi ustawiły się trutnie. W tym samym szyku, w którym bronią swojej królowej.

– *Królowa przesyła pozdrowienia* – rzucił jeden z trutni.

Zanim jednak doszło pomiędzy mrówkami a pszczołami do konfliktu, maszyna się zatrzęsała. Błysk, huk, trzask. Mrówki uciekły w popłochu z powrotem na ziemię. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczał się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, tuż przy małej maszynie i bardzo niewielkich mrówkach.

– *Udało się! Udało!* – krzyknął Simon.

Vera uściskała przyjaciół. Wokół nich latały szczęśliwie bzyczące pszczoły.

– *To teraz czas pokazać mrówkom, gdzie raki zimują!* – rzuciła dziewczyna, kiedy przypomniła sobie o ich sytuacji.

– *Jak najdalej od szopy i Ostatniej Przystani! Niech sobie rządzą tam, gdzie nikogo już nie skrzywdzą!* – zawtórował Hugo.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRYZYSTANI I 3 DROGĘ B: ZWABIE NIE MRÓWEK POD MASZYNE.

Vera osłoniła swoich przyjaciół rękoma, dociskając ich do ściany maszyny, kiedy mrówki żołnierze otoczyli je w półkolu. Reszta mrówek zaczęła wchodzić na maszynę, aby kawałek po kawałku rozkładać ją na mniejsze części. Nie obchodzili się z nią delikatnie.

Pośród kolejnych mrówek wchodzących na blat, klub VHS dojrzał w końcu to, na co oczekiwali. Siedzący na mrówce mężczyzna w końcu odważył się pokazać. W jego oczach było widać ekscytację z odniesionego zwycięstwa.

– *Rozwalić maszynę! Nie pozostawić z niej ani kawałka!* – rozkazywał słuchającym go mrówkom. Przyjaciele dojrżeli, że czerpał on ogromną satysfakcję z wydawania rozkazów. – *Natomiast co do was... powinniście nauczyć się, że nie dotyka się czyichś rzeczy. Będziecie musieli zostać ukarani.*

I to wtedy przyjaciele usłyszeli bzyczenie, a w powietrzu zaczęły pojawiać się trutnie. Pszczoły wykorzystując moment zaskoczenia, poszybowały w dół w kierunku przyjaciół, odpychając od nich żołnierzy. Jeden z trutni złapał króla i uniósł go w powietrze.



– *Puść mnie, wredna pszczoło! Jestem królem, powinnaś przede mną klękać!*

Przyjaciele wykorzystali zamieszanie i wcisnęli znajdujący się za nimi przycisk aktywacji maszyny. Klik! Coś w maszynie przeskoczyło. Król krzyknął ze złości. Klikanie ucichło.

– *Proszę, zadziałaj* – wyszeptał Simon, spoglądając na zniszczoną przez mrówki maszynę.

Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczaił się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, w towarzystwie skulonego na ziemi starszego mężczyzny.

– *Nie! Nie! Nie! Ja chcę wrócić. Chcę coś znaczyć! Chcę znowu być królem! Jestem królem!*

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

Vera wskazała palcem na nóżki od blatu, po którym zaczęły wspinać się mrówki żołnierze.

– *Nie mamy czasu do stracenia! Trzeba odpalić maszynę! Simon!* – krzyknęła

Hugo i Vera próbowali zatrzymać zwinne mrówki przed dostaniem się do maszyny, jednak te przytłaczały ich swoją ilością. Mrówki złapały ich za ubrania i zaczęły ściągać w dół, w kierunku posadzki. Simon, stojąc przy przycisku, krzyknął do przyjaciół. Wiedział bowiem, że jeśli znajdą się poza zasięgiem maszyny, to nie zostaną przywróceny do normalności.

I to wtedy przyjaciele usłyszeli bzyczenie, a w powietrzu zaczęły pojawiać się trutnie. Pszczoły wykorzystując moment zaskoczenia, poszybowały w dół w kierunku Very i Hugo, odpychając od nich żołnierzy, a dwa z nich uniosły przyjaciół w górę i położyły z powrotem na blacie

– *Teraz, Simon!* – krzyknął Hugo.

Klik! Coś w maszynie przeskoczyło. Król krzyknął ze złości. Klikanie ucichło.

– *Proszę, zadziałaj.* – wyszeptał Simon.

Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczaił się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie.

– *Udało się! Udało!* – krzyknął Simon.

Vera uściskała przyjaciół. Wokół nich latały szczęśliwie bzyczące pszczoły.

– *To teraz czas pokazać mrówkom, gdzie raki zimują!* – rzuciła dziewczyna, kiedy przypomniała sobie o ich sytuacji.

– *Jak najdalej od szopy i Ostatniej Przystani! Niech sobie rządzą tam, gdzie nikogo już nie skrzywdzą!* – zawtórował Hugo.

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIE NIE MRÓWEK POD MASZYNĘ

Vera osłoniła swoich przyjaciół rękoma, dociskając ich do ściany maszyny, kiedy mrówki żołnierze otoczyli je w półkolu. Reszta mrówek zaczęła wchodzić na maszynę, aby kawałek po kawałku rozkładać ją na mniejsze części. Nie obchodzili się z nią delikatnie.

Pośród kolejnych mrówek wchodzących na blat, klub VHS dojrzał w końcu to, na co oczekiwali. Siedzący na mrówce mężczyzna w końcu odważył się pokazać. W jego oczach było widać ekscytację z odniesionego zwycięstwa.

– *Rozwalić maszynę! Nie pozostawić z niej ani kawałka!* – rozkazywał słuchającym go mrówkom. Przyjaciele dojrzeni, że czerpał on ogromną satysfakcję z wydawania rozkazów. – *Natomiast co do was... powinniście nauczyć się, że nie dotyka się czyichś rzeczy. Będziecie musieli zostać ukarani.*

I to wtedy przyjaciele usłyszeli bzyczenie, a w powietrzu zaczęły pojawiać się trutnie. Pszczoły wykorzystując moment zaskoczenia, poszybowały w dół w kierunku przyjaciół, odpychając od nich żołnierzy.

Przyjaciele wykorzystali zamieszanie i wcisnęli znajdujący się za nimi przycisk aktywacji maszyny. Klik!

Nic się jednak nie zadziało. Maszyna nie wydała z siebie żadnego dźwięku. Simon spojrzał na wajchę, którą zrekonstruował. Poluzowała się przez działania mrówek i nie przeskoczyła we właściwe miejsce.

– *Podrzuc mnie* – krzyknął Simon do Hugo, a ten szybko zrobił mu z rąk schodek do podsadzenia.

Szybkim ruchem podrzucił Simona do góry. Wściekły król próbował zatrzymać chłopaków, ale jeden z trutni złapał go za ubranie i uniósł w powietrze.

– *Puść mnie, wredna pszczoło! Jestem królem, powinnaś przede mną klękać!*

Chłopak miał jedną szansę, aby złapać się wajchy. Kiedy jego palce musnęły metalu, zacisnął dłonie z całej siły i własnym ciężarem przesunął dźwignię w dół.

Coś w maszynie przeskoczyło. Król krzyknął ze złości. Błysk, huk, trzask. Maszyna zatrzęsała się. Kiedy tylko wzrok przyjaciół przyzwyczał się ponownie do ciemności, mogli zobaczyć siebie siedzących na blacie, w towarzystwie skulonego na ziemi starszego mężczyzny.

– *Nie! Nie! Nie! Ja chcę wrócić. Chcę coś znaczyć! Chcę znowu być królem! Jestem królem!*

Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

– *Myślicie, że jest tu bezpiecznie?* – rzucił Simon, podążając za Verą i Hugo do wnętrza szopy. Nadal unikał kontaktu ze starymi drzwiami, które strasznie skrzypiały. Vera odwróciła się do niego i uśmiechnęła zapraszająco.

– *Przecież jesteście ze mną! Jakby coś się działo, zawsze was obronię!*

Hugo zrzucił zakurzoną płachtę i odkrył lśniąca nienaruszoną maszynę.

– *Może o nas zapomnieli? Minęły już przecież cztery miesiące, od kiedy się widzieliśmy.* – Simon niepewnie podszedł do przyjaciół stojących przy maszynie.

Kiedy usłyszał głos za sobą, wzdrygnął się i odwrócił. Nikogo jednak tam nie było. Spojrzał jednak na zawieszoną na ścianie żarówkę, na której siedziała mucha. Ta spoglądała prosto na niego.

– *Nikt o was nie zapomniął, młody, ale nie myślcie, że panna Henrietta wybaczyła wam waszą kradzież.*

Od czasu ich przygody, Simon nie mógł przyzwycząć się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w ich normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił.

– *Jeśli chcemy odbudować zaufanie do ludzi, będziemy musieli ciężko pracować. Jesteście gotowi?* – powiedziała Vera, trzymając palec nad przyciskiem aktywowania maszyny.

– *Czekaj!* – rzucił Simon.



– *Nie musisz tego robić, jeśli nie...* – zaczął Hugo, ale jego przyjaciel przerwał mu w pół słowa.

– *Nie chodzi o to! Razem przeżywamy przygody. Jesteśmy w końcu klubem VHS, co nie?!*

– *To o co chodzi, Simon?* – uśmiechnęła się Vera.

– *Chciałem po prostu powiedzieć, że podoba mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. Śmiech przyjaciół dotarł nawet do nowego ula stworzonego na pobliskim drzewie. I to wtedy palec Very zahaczył o przycisk na maszynie, a ta zaczęła głośno pracować. Błysk po chwili wypełnił wnętrze szopy.

Epilog [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZINY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIENIE MRÓWEK POD MASZYNĘ

Simon uśmiechnął się do siedzących na ławce przyjaciół i pokiwał im z daleka.

– *No w końcu! Ile można na ciebie czekać.* – rzuciła Vera, przytulając na powitanie Simona. – *Opowiadaj, co z tym właścicielem szopy.*

– *Tata powiedział, że ten mężczyzna nazywa się Johan. Miał jakieś problemy w pracy i przez długi czas nie mógł sobie znaleźć niczego nowego. Podobno bardzo chciał być kierownikiem, a nie zwykłym pracownikiem. Nikt go nie widział od kilku tygodni. Można więc się domyśleć, że pracował nad maszyną.*

– *Ale skąd pewność, że nie zrobi sobie nowej? Że nie zacznie znowu nękać mrówek?* – zapytał wpatrujący się w przelatujące gołębice Hugo.

– *Bo plany zaginęły, a maszyna jest w strzępkach. Nie uda się jej odtworzyć. Ani jemu, ani nawet nam.*

Simon usiadł na ławce i wyciągnął z plecaka kanapki, które rozdał przyjaciołom. Simon spojrzał na stary dąb w parku, na którym widniał ul.

– *Mysliczcie, sze to oni?* – zapytał, przeżuwając kanapkę.

– *Może tak, może nie. Teraz kiedy mrówki są już wolne i mogą zająć się same sobą, pszczoły na pewno odbudowały sobie jakieś gniazdo. Założę się, że już nie zrobią tego na ziemi.* – uśmiechnął się Hugo.

– *A ja uważam, że dobrze postąpiliśmy. My mamy swój świat, swoich przyjaciół i swoje prawa. Oni mają swój. Ludzie nie powinni w niego ingerować. Szczególnie że i tak już nabroiliśmy w Ostatniej Przystani.* – rzuciła Vera.

Simon przestał przeżuwać i spojrzał z szeroko otwartymi oczami na swoją przyjaciółkę.

– *No co?* – zawstydzona się dziewczyna.

– *Pierwszy raz słyszę od ciebie takie mądre rzeczy, Vera* – zaśmiał się Simon, po czym pozostała dwójka też dołączyła się do śmiechu.

Epilog [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

– *Myślicie, że jest tu bezpiecznie?* – rzucił Simon, podążając za Verą i Hugo do wnętrza szopy. Nadal unikał kontaktu ze starymi drzwiami, które strasznie skrzypiały. Vera odwróciła się do niego i uśmiechnęła zapraszająco.

– *Przecież jesteście ze mną! Jakby coś się działo, zawsze was obronię!*

Hugo zrzucił zakurzoną płachtę i odkrył lśniąca nienaruszoną maszynę.

– *Może o nas zapomnieli? Minęły już przecież cztery miesiące, od kiedy się widzieliśmy* – Simon niepewnie podszedł do przyjaciół stojących przy maszynie.

Kiedy usłyszał głos za sobą, wzdrygnął się i odwrócił. Nikogo jednak tam nie było. Spojrzał jednak na zawieszoną na ścianie żarówkę, na której siedziała mucha. Ta spoglądała prosto na niego.

– *Nikt o was nie zapomniął, młody. Panna Henrietta z chęcią powita was w swoim nowym domu.*

– *Nowym domu?* – dopytała z zaciekawieniem Vera.

– *No tak. Ostatnia Przystań już nie istnieje. Mrówek nie ma, to wszyscy wrócili do swoich domów. No może poza pszczołami, które zbudowały sobie nowy ul.*

Od czasu ich przygody, Simon nie mógł przyzwycząić się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w ich normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił. Vera natomiast traktowała to już jako normalność.

– *Jesteście gotowi?* – powiedziała Vera, trzymając palec nad przyciskiem aktywowania maszyny.

– *Czekaj!* – rzucił Simon.

– *Nie musisz tego robić, jeśli nie...* – zaczął Hugo, ale jego przyjaciel przerwał mu w pół słowie.

– *Nie chodzi o to! Razem przeżywamy przygody. Jesteśmy w końcu klubem VHS, co nie?!*

– *To o co chodzi, Simon? –* uśmiechnęła się Vera.

– *Chciałem po prostu powiedzieć, że podoba mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. I to wtedy palec Very zahaczył o przycisk na maszynie, a ta zaczęła głośno pracować. Błysk po chwili wypełnił wnętrze szopy.

Epilog [3B– 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: PRZEKONAĆ PSZCZOŁY DO PRZESIEDLENIA SIĘ, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIE NIE MRÓWEK POD MASZYNĘ

Simon uśmiechnął się do siedzących na ławce przyjaciół i pokiwał im z daleka.

– *No w końcu! Ile można na ciebie czekać –* rzuciła Vera, przytulając na powitanie Simona. – *Opowiadaj, co z tym właścicielem szopy.*

– *Tata powiedział, że ten mężczyzna nazywa się Johan. Miał jakieś problemy w pracy i przez długi czas nie mógł sobie znaleźć niczego nowego. Podobno bardzo chciał być kierownikiem, a nie zwykłym pracownikiem. Nikt go nie widział od kilku tygodni. Można więc się domyśleć, że pracował nad maszyną.*

– *Ale skąd pewność, że nie zrobi sobie nowej? Że nie zacznie znowu nękać mrówek? –* zapytał wpatrujący się w przelatujące gołębie Hugo.

– *Bo plany zaginęły, a maszyna jest w strzępkach. Nie uda się jej odtworzyć. Ani jemu, ani nawet nam.*

Simon usiadł na ławce i wyciągnął z plecaka kanapki, które rozdał przyjaciołom. Simon spojrzał na stary dąb w parku, na którym widniał ul.

– *Myszlicie, sze to oni? –* zapytał, przeżuwając kanapkę.

– *Może tak, może nie. Teraz kiedy mrówki są już wolne i mogą zająć się same sobą, pszczoły na pewno odbudowały sobie jakieś gniazdo. Założę się, że już nie zrobią tego na ziemi. –* uśmiechnął się Hugo.

– *A ja uważam, że dobrze postąpiliśmy. My mamy swój świat, swoich przyjaciół i swoje prawa. Oni mają swój. Ludzie nie powinni w niego ingerować –* rzuciła Vera.

Simon przestał przeżuwać i spojrzał z szeroko otwartymi oczami na swoją przyjaciółkę.

– *No co? –* zawstydzona się dziewczyna.

– *Pierwszy raz słyszę od ciebie takie mądre rzeczy, Vera* – zaśmiał się Simon, po czym pozostała dwójka też dołączyła się do śmiechu.

Całemu zdarzeniu przyglądała się spośród gęstej trawy Modliszka Henrietta, która widziała w klubie VHS prawdziwych przyjaciół zwierząt. Być może pewnego dnia i oni znajdą się w potrzebie, a wtedy to świat zwierząt ruszy im na pomoc.

Epilog [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

Klub VHS postanowił odwiedzić po trzech miesiącach od ostatnich wydarzeń porzuconą szopę. Kiedy tylko zbliżyli się do wejścia, zajrzeli pod betonowe schody. Wejście do ula było odgrodzone, a kilka pszczołek przemieszczało się to na zewnątrz, to wewnątrz. Kiedy zostali zauważeni, pszczoły zaczęły ich otaczać.

– *Wróciliście! Hurra!* – zadźwięczały pszczoły.

Po chwili z ula wyłoniła się królowa.

– *Myślałam, że o nas zapomnieliście! Spójrzcie na siebie, jacy wy duzi! Na pewno jesteście głodni. Pszczółki, przynieście miód!*

Mimo iż Vera próbowała zaprzeczyć, na ich rękach pojawiły się plastry miodu.

– *Mamy go pełno, szczególnie że dzięki wam mamy w okolicy spokój. No może oprócz rozgniewanej Henrietty, ale i ona po jakimś czasie zrozumie, że zrobiliście to dla dobra wszystkich.*

Simon wpatrywał się w pszczoły, oczarowany ich głosem. Od czasu ich przygody, nie mógł przyzwycząić się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w swojej normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił. Po zjedzeniu miodu przyjaciele postanowili wejść do środka. Pod płachtą ukryta była nienaruszona maszyna.

– *Wiecie co?* – zaczął Simon, przytulając się do swoich przyjaciół. – *Podoba mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. Płachta ponownie zakryła maszynę, a przyjaciele wybiegli z szopy roześmiani. Będzie jeszcze okazja do powrotu do świata małych zwierząt, bo gdzieś tam nadal Nowy Król dowodzi oddziałem mrówek. Być może planuje swoją zemstę? Jeśli nawet tak było, to klub VHS był przygotowany. I miał ze sobą grono przyjaciół do pomocy.

Epilog [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ A: WYKRAŚĆ CZĘŚĆ MASZYNY Z OSTATNIEJ PRZYSTANI I 3 DROGĘ B: ZWABIENIE MRÓWEK POD MASZYNE

Klub VHS postanowił odwiedzić po trzech miesiącach od ostatnich wydarzeń porzuconą szopę. Kiedy tylko zbliżyli się do wejścia, zajrzeli pod betonowe schody. Wejście do ula było odgrodzone, a kilka pszczołek przemieszczało się to na zewnątrz, to wewnątrz. Kiedy zostali zauważeni, pszczoły zaczęły ich otaczać.

– *Wróciliście! Hurra!* – zadźwięczały pszczoły.

Po chwili z ula wyłoniła się królowa.

– *Mślałam, że o nas zapomnieliście! Spójrzcie na siebie, jacy wy duzi! Na pewno jesteście głodni. Pszczółki, przynieście miód!*

Mimo iż Vera próbowała zaprzeczyć, na ich rękach pojawiły się plastry miodu.

– *Mamy go pełno, szczególnie że dzięki wam mamy w okolicy spokój. No może oprócz rozgniewanej Henrietty, ale i ona po jakimś czasie zrozumie, że zrobiliście to dla dobra wszystkich.*

Simon wpatrywał się w pszczoły, oczarowany ich głosem. Od czasu ich przygody, nie mógł przyzwycząić się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w swojej normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił.

– *Simon, a czo s tym własczyczelem sssopy? Tfuj tata sie tym sajął?* – zjadając miód, przypomniała sobie Vera.

– *Tata powiedział, że ten mężczyzna nazywa się Johan. Miał jakieś problemy w pracy i przez długi czas nie mógł sobie znaleźć niczego nowego. Podobno bardzo chciał być kierownikiem, a nie zwykłym pracownikiem. Nikt go nie widział od kilku tygodni. Można więc się domyśleć, że pracował nad maszyną.*

– *Ale skąd pewność, że nie zrobi sobie nowej? Że nie zacznie znowu nękać mrówek?* – zapytał Hugo.

– *Bo plany zaginęły, a maszyna jest w strzępkach. Nie uda się jej odtworzyć. Ani jemu, ani nawet nam.*

Cała trójka odetchnęła głęboko. Mrówki były w końcu wolne.

– *Wiecie co?* – zaczął Simon, przytulając się do swoich przyjaciół. – *Podoba mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. Rozradowani przyjaciele weszli do szopy.

– *Hugo, Simon, łapcie za ścierki i do roboty. Trzeba tu posprzątać.*



Epilog [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCENIE ROZMIARU I ODPARCIE MRÓWEK

Klub VHS postanowił odwiedzić po trzech miesiącach od ostatnich wydarzeń porzuconą szopę. Kiedy tylko zbliżyli się do wejścia, zajrzeli pod betonowe schody. Wejście do ula było odgrodzone, a kilka pszczołek przemieszczało się to na zewnątrz, to wewnątrz. Kiedy zostali zauważeni, pszczoły zaczęły ich otaczać.

– *Wróciliście! Hurra!* – zadźwięczały pszczoły.

Po chwili z ula wyłoniła się królowa.

– *Mślałam, że o nas zapomnieliście! Spójrzcie na siebie, jacy wy duzi! Na pewno jesteście głodni. Pszczółki, przynieście miód!*

Mimo iż Vera próbowała zaprzeczyć, na ich rękach pojawiły się plastry miodu.

– *Mamy go pełno, szczególnie że dzięki wam mamy w okolicy spokój. Powinniście również odwiedzić pannę Henriettę, na pewno będzie szczęśliwa, że zobaczy was całych i zdrowych!*

Simon wpatrywał się w pszczoły, oczarowany ich głosem. Od czasu ich przygody, nie mógł przyzwycząić się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w swojej normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił. Po zjedzeniu miodu przyjaciele postanowili wejść do środka. Pod płachtą ukryta była nienaruszona maszyna. Tym razem żadne ze zwierząt wewnątrz szopy nie ukryło się do swoich nor, jak za pierwszym razem. Rozpoznali trójkę przyjaciół i wiedzieli, że przy nich nic im nie grozi.

– *Wiecie co? – zaczął Simon, przytulając się do swoich przyjaciół. – Podobają mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. Płachta ponownie zakryła maszynę, a przyjaciele wybiegli z szopy roześmiani. Będzie jeszcze okazja do powrotu do świata małych zwierząt, bo gdzieś tam nadal Nowy Król dowodzi oddziałem mrówek. Być może planuje swoją zemstę? Jeśli nawet tak było, to klub VHS był przygotowany. I miał ze sobą grono przyjaciół do pomocy.

Epilog [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: WSPOMÓC PSZCZOŁY W ODPARCIU MRÓWEK, W DECYZJI 2 DROGĘ B: SIMON REKONSTRUUJE CZĘŚĆ MASZYNY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ZWABIENIE MRÓWEK POD MASZYNĘ



Klub VHS postanowił odwiedzić po trzech miesiącach od ostatnich wydarzeń porzuconą szopę. Kiedy tylko zbliżyli się do wejścia, zajrzeli pod betonowe schody. Wejście do ula było odgrodzone, a kilka pszczołek przemieszczało się to na zewnątrz, to wewnątrz. Kiedy zostali zauważeni, pszczoły zaczęły ich otaczać.

– *Wróciście! Hurra!* – zadźwięczały pszczoły.

Po chwili z ula wyłoniła się królowa.

– *Myślałam, że o nas zapomnieliście! Spójrzcie na siebie, jacy wy duzi! Na pewno jesteście głodni. Pszczółki, przynieście miód!*

Mimo iż Vera próbowała zaprzeczyć, na ich rękach pojawiły się plastry miodu.

– *Mamy go pełno, szczególnie że dzięki wam mamy w okolicy spokój. Powinnicie również odwiedzić pannę Henriettę, na pewno będzie szczęśliwa, że zobaczy was całych i zdrowych!*

Simon wpatrywał się w pszczoły, oczarowany ich głosem. Od czasu ich przygody, nie mógł przyzwycząić się do słyszenia głosu zwierząt, nawet w swojej normalnej postaci. Hugo mówił, że po jakimś czasie się przyzwyczai, ale szczerze w to wątpił.

– *Simon, a co s tym własczycelem sssopy? Tfuj tata sie tym sajął?* – zajadając miód, przypomniała sobie Vera.

– *Tata powiedział, że ten mężczyzna nazywa się Johan. Miał jakieś problemy w pracy i przez długi czas nie mógł sobie znaleźć niczego nowego. Podobno bardzo chciał być kierownikiem, a nie zwykłym pracownikiem. Nikt go nie widział od kilku tygodni. Można więc się domyśleć, że pracował nad maszyną.*

– *Ale skąd pewność, że nie zrobi sobie nowej? Że nie zacznie znowu nękać mrówek?* – zapytał Hugo.

– *Bo plany zaginęły, a maszyna jest w strzępkach. Nie uda się jej odtworzyć. Ani jemu, ani nawet nam.*

Cała trójka odetchnęła głęboko. Mrówki były w końcu wolne.

– *Wiecie co?* – zaczął Simon, przytulając się do swoich przyjaciół. – *Podoba mi się jednak nazwa naszego klubu. Być może jest starodawna i niezrozumiała, ale zawiera wszystko to, co najważniejsze. Nas – Vera, Hugo, Simon.*

Vera i Hugo zaczęli się śmiać, a następnie dołączył do nich Simon. Rozradowani przyjaciele weszli do szopy. Tym razem żadne ze zwierząt nie ukryło się do swoich nor, jak za pierwszym razem. Rozpoznali trójkę przyjaciół i wiedzieli, że przy nich nic im nie grozi.

Materiały dodatkowe

Bohaterowie

Bohaterowie występujący w historii

- Vera – Członkini klubu VHS. Ma ogromne szczęście do wpadania w kłopoty, z których zawsze wychodzi z uśmiechem na twarzy. Najpierw działa, potem myśli, być może dlatego znana też jest ze swojej siły. Uwielbia rozweselać swoje towarzystwo. Nie specjalnie przepada za nauką.
- Hugo – Członek klubu VHS. Tylko jego najbliżsi przyjaciele wiedzą o jego sekrecie słyszenia głosu zwierząt. Szkolny luzak, który przemieszcza się na deskorolce. Uwielbia zwierzęta i pasjonuje się ich społecznością i zachowaniami.
- Simon – Członek klubu VHS. Ulubieniec pani Blanki od fizyki. Zacięcie do majsterkowania i sprzętów ma po swoim ojcu. Bystry i inteligentny chłopak, który nie ma zbyt wiele pewności siebie. Łatwo go przestraszyć. Nosi zbyt duże okulary na nosie.
- Henrietta – Modliszka. Przywódczyni Przystani. Dumna, silna i znana osoba wśród społeczności zwierząt. Bywa czasami surowa i bezwzględna, jednak robi wszystko by zatroszczyć się o zwierzęta, które powierzyły jej swoje bezpieczeństwo. To ona odpowiada za stworzenie Przystani.
- Królowa Pszczół – Zamieszkiwała do tej pory wraz ze swoimi pszczołkami pod betonowymi schodami prowadzącymi do szopy. To bardzo przyjazna i opiekująca matrona. Odwdzięcza się za przysługi z wielokrotnością.
- Nowy Król – Właściciel szopy i twórca maszyny zdolnej do pomniejszania ludzi. Jego motywacją jest chęć spełnienia się i osiągnięcia czegoś w życiu. Pragnie niepodzielnej władzy i lubi wydawać rozkazy.
- Zet i Rep – Dwaj bracia w ciałach much. Uwielbiają komentować wszystko, co się dzieje dookoła. Nie angażują się w żadne konflikty. Gdy tylko coś im zagraża, odlatują. Mają na koncie kilka wtop, o których wolą nie mówić.

Bohaterowie świata, którzy nie pojawili się w historii

- Chris – Nowy uczeń w szkole, do której chodzą Vera, Hugo i Simon. Przeprowadził się niedawno do tego miasta i jeszcze nikogo nie zna. Zainteresował się działalnością klubu VHS, jednak nie miał odwagi, by złożyć oficjalną aplikację. Myśli, że dobrze by się wpasował w klub, gdyż jego tata opowiadał mu kiedyś o występowaniu kaset w formacie VHS-C. C jak Chris!



- Nyx – Biedronka, która uwielbia ludzi. Żałuje, że nie urodziła się człowiekiem. Stara się spędzać jak najwięcej czasu w środowisku ludzi. Kiedy jednak miała okazję spotkać Nowego Króla, przeraziła się. Zrozumiała, że nie wszyscy ludzie są mili i dobrzy. Od tej pory stara się zrozumieć naturę ludzką.
- Luna – Była królowa mrówek, którą Nowy Król zepchnął z tronu. To bardzo inteligentna, jednak zbyt ufna matka mrówek. Wierzy, że każdy błąd jest lekcją na przyszłość. Wędruje po społecznościach insektów, aby poszerzać swoją wiedzę. Z chęcią dzieli się nią również z innymi.

Lokacje

Lokacje występujące w historii

- Szopa – Szopa należąca do Nowego Króla, zanim jeszcze zmał. Żyją w niej różne insekty i owady, a może nawet kilka myszy. Zagracona jest starymi rupieciami i zdjęciami. Najważniejszym jej elementem jest maszyna zmniejszająca.
- Przyszań – Osada, w której schronienie znalazły zwierzęta, które straciły swoje domy w wyniku działań mrówek. Jej przywódczynią jest modliszka Henrietta. Przyszań w ostatnim czasie na tyle się rozbudowywała, że ledwo starcza w niej miejsca na nowych gości.

Lokacje świata, które nie pojawiły się w historii

- Szkoła – Szkoła, do której uczęszczają Vera, Hugo i Simon. To szkoła podstawowa, w której fizyki uczy pani Blanka. W szkole przyjaciele otrzymali również niewielki pokój, który prawdopodobnie był kiedyś schowkiem na graty, który stał się siedzibą klubu VHS.
- Nowy Kopiec – Określenie na nowe mrowisko, które stworzyły zbuntowane mrówki. Niektóre nie chciały podążać za Nowym Królem i opuściły swoje rodzinne strony. Ktoś wpadł na pomysł, aby założyć nowe mrowisko. Pozbawione Króla czy Królowej. W Nowym Kopcu nie ma podziału na mrówki robotnicze czy żołnierzy. Wszyscy są równi i robią, co chcą.
- Prywatna biblioteka państwa Owens – Sąsiedzi Simona to rodzina podróżników, która w trakcie swoich licznych podróży zgromadziła liczne zasoby książek. To oni w mieście mają największą prywatną bibliotekę, złożoną z kilkudziesięciu przepełnionych półek. Często wyjeżdżają i zostawiają dom pod opieką rodziców Simona. To wtedy przyjaciele z chęcią przeglądają sekrety tej okazałej biblioteki.

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.