

Návod na přípravu před akcí

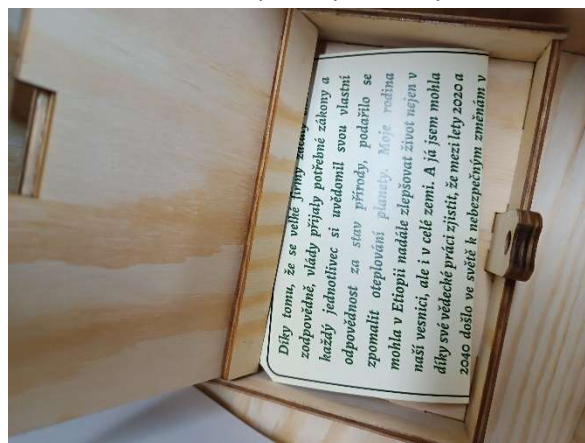
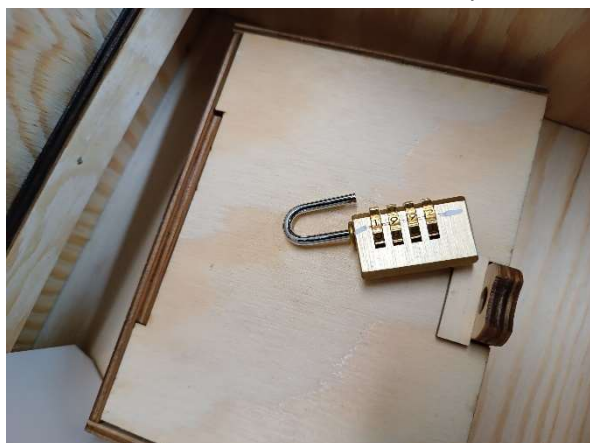
- 1) Zkontrolovat, zda mám všechny komponenty.
- 2) Zkontrolovat, zda svítí UV baterka.
- 3) (Zkontrolovat, zda mám na kartě znečišťovatelů přelepené údaje, případně přelepím novými nálepkami.)
- 4) Dle počtu týmů / bedýnek rozdělím závěrečný kód na příslušný počet částí, vytisknu a umístím do nejmenších krabiček.
- 5) Bokem si vezmu pro jistotu náhradní klíčky k zámečkům.
- 6) Pozamýkám všechny zámečky, nastavím na 000(0) a umístím ideálně tak, aby byla na první pohled vidět na zámečku ryska.

V případě potřeby resetovat kód na zámku: Na zámku nastavit platný kód (z výroby jsou to vždy 000). Vysunout kovovou sponu, otočit ji o 90° do boku a pevně ji zmáčknout směrem dolů. Zatímco držím zmáčknutou kovovou sponu, nastavit požadovanou novou kombinaci. Pustit kovovou sponu a vrátit ji do původní polohy.

- 7) Na akci zajistím počítač s promítáním a se zvukem. Zapnu si prezentaci a otestuju funkčnost prezentace a zvuku.

Návod na uvedení hry do původního stavu

- 1) Do nejmenší krabičky umístím závěrečný kód a závěrečný text („Díky tomu, že se...“). Zamknu zámečkem s kódem 1992. Na rysku nastavím 0000. Umístím do spodní přihrádky.



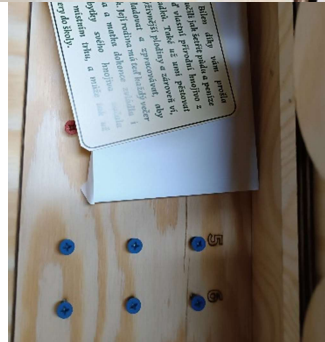
- 2) Přelepím údaje na kartě znečišťovatelů a ohrožených zemí a vložím do obálky, společně s textem: „I přes to, že se podařilo...“ a UV baterkou. Obálku společně s textem „Skvělá práce! Povedlo se...“ a nejmenší krabičkou zamknu ve spodní „tajné“ přihrádce na zámeček s kódem 163. Na rysku nastavím 000.
- 3) Vezmu si vyndávací dvojšuplíček a zasunu doprostřed bedýnky. Blíže k sobě dám přihrádku se zúženým zavíráním. Do té umístím obálku (uvnitř text „Pomohli jste...“ a karta Udržitelných cílů) a text „Země globálního...“. Zamknu tento šuplíček na zámeček s číslem 296 a na rysku nastavím 000.



- 4) Do vedlejšího šuplíčku umístím text „Díky poznání místního prostředí...“ a kartu opatření. Šuplíček zamknu na písmenný zámeček (BILEN) a nastavím na rysku OOOO.

- 5) Do obálky umístím zamíchané fotografie událostí, tři barevné šňůrky a text „O pár let později...“ Obálku společně s textem „Výborně“ Matka Bilen...“ vložím do pravé přihrádky s barevnými vruty. Zaklopím víko a otočné kruhy otočím např. na trojúhelníky.

- 6) Do prostřední zadní přihrádky umístím ozubená kola (ideálně nakloněná směrem k sobě) a text „I když byl váš nápad...“ Zamknu přihrádku zámkem na klíček, který je přidělaný



k dřevěnému kruhu.

- 7) Do levé přihrádky vrátím klíček s dřevěným kruhem s dolarem. Projedu na začátek bludiště. Dále sem umístím text „Máte peníze, které...“ Zamknu

přihrádku menším zámečkem.

- 8) Vezmu malý klíček a magnet a do které klíček zasunu a na mapu umístím magnet. Protáhnu magnetem klíček proti směru původní trasy (tedy Etiopie – Bangladéš – Tuvalu – Severní Korea – Afghánistán – Bosna – Senegal – Zambie – Bolívie – Haiti. Na Haiti zvednu magnet a poslouchám, jestli se klíček chytl na Haiti, nebo jestli spadl na Bolívii. Pokud spadl, pokusím se opětovně dopravit klíček a



různými způsoby dávat magnet pryč z mapy tak, dokud se klíček na Haiti nechytně. (Poznám tak, že na Bolívii mi magnet nezůstane držet).



- 9) Do obálky dám zamíchané dopisy a magnet. Obálku společně s textem „Cestujte proti...“ nechám ležet v horní otevřené části bedýnky. Celou bedýnku pak zamknu zámečkem s kódem 2084. Na rysku nastavím 0000.

