Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

ALICJA W KRAINIE FEJSBUKA

scenariusz gry miejskiej

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Instrukcja do gry miejskiej „Alicja w Krainie Fejsbuka”:

- **O grze.**

„Alicja w krainie Fejsbuka” jest grą miejską możliwą do rozegrania w dowolnym mieście. Gra łączy w sobie elementy rozrywki, rywalizacji oraz edukacji z zakresu bezpieczeństwa w sieci. Założeniem fabularnym gry jest pomoc młodej dziewczynie - Alicji, która zetknęła się w swoim życiu z różnymi problemami dotyczącymi internetu. Uczestnicy muszą odnaleźć wszystkie osiem problemów, które stanęły na drodze Alicji, pokonać je (przez rozwiązanie zagadek lub wypełnienie zadań) i wrócić do niej, żeby rozwiązać ostatnią zagadkę.

- **Informacje do przekazania drużynom.**

Rozpoczynając grę osoba odgrywająca postać Alicji powinna przekazać drużynom następujące informacje:

- swoją historię z problemami (może być sam zarys). Informacje, że straciła dostęp do swojego konta na facebook’u;
- informację, że po pokonaniu danego problemu muszą przynieść coś potwierdzającego ten fakt (Znaczniki Pokonania, o których więcej poniżej);
- powiedzieć ile mają czasu (półtorej godziny powinno być optymalnym czasem) na rozwiązanie zagadek i gdzie ją później będą mogli znaleźć by rozwiązać ostatnie zadanie.
- zaznaczyć mniej więcej jaki obszar obejmuje teren gry.
- zaznaczyć, że drużyny mają chodzić razem i nie rozdzielać się, bo inaczej nie zostaną dopuszczone do rozwiązania zagadek. Podkreślić, że drużyny nie wchodzą także ze sobą w interakcję;
- przekazać drużynom materiały z informacjami, gdzie znaleźć problemy;
- dać chwilę na analizę i ewentualne pytanie, po czym wypuścić drużyny w drogę.

- **Problemy internetowe – teksty.**

Drużyny na swojej drodze spotkają osiem problemów, które reprezentują następujące niebezpieczeństwa związane z surfowaniem w sieci: cyberstalking, wyłudzenie danych, uzależnienie od internetu, spam, spotted, hejted, piractwo komputerowe, psychofan.

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Uczestnicy przed wyruszeniem w drogę dostają wspomniane powyżej teksty opisujące w humorystyczny i ciekawy sposób dany problem. Dla prostego uprzyjemnienia odbioru tych tekstów warto je wydrukować po dwa na różnokolorowych kartkach A4. W każdym tekście poza opisem, nazwą problemu (z jednym wyjątkiem, gdzie nazwa nie jest podana) oraz grafikami znajduje się zakodowana instrukcja, gdzie odnaleźć osobę odgrywającą tę postać.

Przykład zakodowanej lokacji:

Zakodowana instrukcji, gdzie znaleźć osobę odgrywającą Kradzieja Danych (problem wyłudzania danych w internecie):

„Tu wejście od bramy, tam wejście od nowej ryby, a stamtąd Hartwig zdjęcia strzelał. Ja w środku pod drzewem kimam w kradziejskiej przerwie."

Tyczy się to miejsca w Lublinie, a konkretnie Placu Rybnego na Starym Mieście. Prowadzi do niego kilka dróg: ulica Noworybna, Brama Rybna oraz Zaułek Hartwiga. Przy doborze lokalizacji gry w innych miastach warto pomyśleć nad doborem ciekawych miejsc, które organizatorzy chcieliby utrwalić w pamięci uczestników, lub przez zakodowanie teksu zmusić do poznania historii danego miejsca, w celu jego odnalezienia.

- **Liczba uczestników.**

W grze może wziąć udział od kilku do nawet stu osób. Zaleca się, żeby drużyny były 4 - osobowe (co oczywiście nie jest obowiązkowe). Drużyny, gdy już zostaną wprowadzone w tematykę gry przez osobę odgrywającą Alicję i otrzymają teksty z problemami będą mogły ruszyć na poszukiwanie.

- **Przygotowanie i wydruk materiałów do gry.**

Ilość potrzebnych materiałów zależy od ilości biorących udział w grze drużyn. Większość zagadek powinna być wydrukowana w ilości odpowiadającej liczbie drużyn, niektóre mogą być wykorzystane kilkakrotnie. Należy pamiętać, żeby przed wydrukowaniem zagadek usunąć odpowiedzi!

- **Czym są znaczniki pokonania?**

Przekazanie znacznika określonego problemu drużynie symbolizuje pokonanie go/rozwiązanie zagadki. Każdy problem zaopatrzony jest w liczbę znaczników odpowiadającej liczbie biorących w grze drużyn. Gdy dana drużyna pokona problem poprzez rozwiązanie zagadki lub wypełnienie jego zadania, dostaje znacznik.

- **Ostatnia zagadka.**

Gdy uczestnicy pokonają wszystkie problemy i będą mieli komplet ośmiu znaczników pokonania wracają do Alicji we wcześniej ustalone miejsce. Wtedy Alicja sprawdza znaczniki i jeśli wszystko się zgadza przekazuje drużynie kopertę z elementami ostatniej zagadki, z której poznają hasło do facebook'a Alicji. Pierwszy drużyna, która odgadnie hasło wygrywa.

- **Kontakt w razie problemów.**

W wypadku pytań, nieścisłości lub innych problemów zachęcamy do kontaktu pod mailem: fundacja@5medium.org

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Tekst wstępny dla uczestników gry:

Et tu Brute contra me. – rzekł Cezar do Brutusa, gdy ten zmienił mu hasło do fejsbuka.

Jednak problem ten nie spotkał tylko Cezara, ale też Alicję. Tylko jej Brutus nosił imię Problem. Można nawet rzec, że Problemy, bo sprawiał on wrażenie mnogości jaźni. I w ten oto sposób mnogi Problem zagościł w życiu Alicji tworząc przez to mnogą siebie ilość.

A jeśli jest pewien sposób? Czasem wystarczy być sprytniejszym od problemu, żeby go rozwiązać. Bycie sprytniejszym od Problemu, który ma wrażenie, że jest ośmioma problemami można sobie już nawet wpisać do cv. Zwalczenie spamu, starcie z psychofanem, ogarnięcie świata Simsów… To brzmi groźnie, a to tylko drobne przeszkody na Waszej drodze!

Zapraszamy do udziały w grze miejskiej „Alicja w Krainie Facebooka”! Nasza bohaterka popełnia wiele błędów surfując po morzu informacji. Teraz potrzebuje Waszej pomocy by spróbować te wszystkie błędy naprawić. Czy podejmiecie wyzwanie Acti… Alicji?

Czas i miejsce: Gramy w (proszę podać datę gry)! Spotykamy się (proszę podać miejsce gry). Gra startuje (proszę podać godzinę gry), ale bądźcie (proszę podać godzinę zbiórki, około 10 minut przed startem gry), bo inaczej dużo przegapicie (zdradzę, że Alicja wykona taniec ognia bez ognia!).

Regulamin dla uczestników gry:

1. Macie się dobrze bawić! Jednak, żeby się dobrze bawić i by dobrze bawili się inni należy przestrzegać poniższych zasad. Tej także, wszak ona nakazuje posłuszeństwo.
2. Jako, że w kupie siła, to w kupie należy przemierzać miasto. Bez kupy będziecie słabi i problemy was wyśmieją jak przyjdziecie niekompletni. Pamiętajcie!
3. Waszym celem jest znalezienie Problemu 8 jaźni jednego problemu A.K.A. ośmiu Problemów i pokonanie ich własną bronią, sprytem (nie żeby były one zbyt sprytne, ale się starają, to im trzeba przyznać).

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

4. W każdej grupie przynajmniej jedna osoba musi mieć aparat! Oczywiście może być taki w telefonie, byle sprawny! Po co? Może trzeba będzie zrobić zdjęcie błękitnego nieba albo innej skarpetki. Łotewa.

5. Poruszamy się pieszo! Rowery to dyskwalifikacja, bo Problem nie da rady wam uciec, a musi mieć jakąś szansę w starciu, nie?

6. Każdą drużynę zachęcamy do posiadania własnych długoołówków lub innej kredy piszącej. Coś do notatek też się przyda, bo wiedzę trza notować.

7. Teren gry! Byście się nie pogubili i nie mieli głupich pomysłów i pojechali np. na Metalurgiczną (a wiemy, że jest taka ulica). W obręb gry wchodzi Stare Miasto, deptak i najbliższe im okolice (proszę określić własny teren gry). Proste drogi Watsonie, nieprawdaż?

Wszystko jasne? No to jak mawiał Speedy Gonzales – „¡Ándele! ¡Ándele! ¡Arriba! ¡Arriba! ¡Epa! ¡Epa! ¡Epa! Yeehaw!”

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Teksty problemów internetowych:

1. **Hejted**

Ach ta moda na Facebooku! Alicja i jej znajomi postanowili zrobić stronę, na której mogłyby się wypowiedzieć osoby, które coś irytuje, denerwuje lub nudzi. Założyli szkolną stronę Hejted na Facebooku. Szybko stała się ona miejscem, gdzie cała szkoła publicznie wylewała swoje żale.

Problem zaczął się, gdy na stronie umieszczono wpis oczerniający nową koleżankę Alicji. Ona nic sobie z tego nie robiąc przyłącza się do tych "żartów". Czy było warto iść

z prądem i przypłacić to być może ciekawą przyjaźnią?

Gdzie znaleźć problem? ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwa miejsca).***

W miejscu, gdzie diabeł zahejtował wyrok biednej wdowy. Na znak tego wydarzenia uderzył on dłonią o stół, a ta odbiła się wypalonym śladem na jego blacie!

2. **Łapaj Danych Kradzieja! – kradzież danych**

Sprawa była przykra. Dziewiąty epizod Gry o Tron był kuszącym kąskiem, a portal www.powiedzsciagnijiwejdz.pl już go udostępniał. Jedynym wymaganiem była rejestracja i podanie kilku informacji o sobie.

Problemy zaczęły się, gdy do domu rodzice w codziennej poczcie znaleźli wezwanie do zapłaty niemałej kwoty za korzystanie z pewnego portalu internetowego. Małe niedopatrzenie czy Alicja nie chciała poświęcić czasu na doczytanie regulaminu? Teraz to nieistotne, zaufania rodziców nie da się tak łatwo odbudować…

Gdzie znaleźć problem?

Tu wejście do roboty, tam wejście od nowo ryby, a stamtąd Hartwig zdjęcia strzelał. Ja w środku pod drzewem kimam w kradziejskiej przerwie. ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwa miejsca).***

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

3. **Piractwo komputerowe**

Ahoj szczury lądowe! Myślicie, że Sinobrody, to tylko legenda, a jedynym żyjącym spośród nas jest już tylko Jack Sparrow? Hahaha. Jesteśmy tam, gdzie się nas nie spodziewacie. Gwiżdżemy na prawo (i lewo), łamiemy zabezpieczenia, rabujemy i dobrze się przy tym bawimy. Co nie nasze, to też nasze. Wy pragniecie gier, empetrójek i filmów tak samo, tak jak my! Ruszacie z nami czy oddacie nas w ręce sprawiedliwości? Najpierw jednak musicie znaleźć naszą kryjówkę i nauczyć się gadać po naszemu. Załoga - flaga na maszt! Zobaczymy kto kogo złapie w sieci! Alicja już w niej siedzi! Ar!

Ar ar! Gdzie szukać pirata Ar Ar! ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwa miejsca).***

Szukajcie mnie tam, gdzie pewien wielki król, po najeździe Tatarów myślał, że zbudował wystarczająco niezdobytą twierdzę, a której brama prowadziła do obronnej twierdzy tego koziego dołka czy jak to się Ar Ar zwie!

4. **Psychofan**

Psychofan – sympatyzująca czemuś/komuś osoba, która z nadmiaru uwielbienia powinna udać się do psychologa. Psychofani wiedzą kiedy ich ulubieńcy jedzą, z kim się zadają i jaki kolor bielizny noszą, a to dopiero początek całej góry lodowej. Bardzo często zdarza się też tak, że sam idol po rozmowie z fanami dowiaduje się wielu, ciekawych rzeczy o sobie, jak na przykład „z kim ma dziecko".

Moja dziewczyna opuściła mnie, bo nie poświęcałem jej uwagi… albo coś takiego… Nie jestem pewien co do mnie powiedziała… Slayer!!!

Justin Bieber zaatakowany przez psychofanów na Słowacji! W wyniku napadu stracił koszulkę, dwa pukle włosów i lewego buta.

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Gdzie lepiej nie iść by psychofana nie spotkać? ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwa miejsca).***

Gdzie dawniej ciśnień wieża stała dziś z jej podobizny woda na przechodniów pryska.

5. **May the Spotted be with you! - spotted**

"Pozdrowienia dla naprawdę ładnej Pani z autobusu 164, która całą drogę dłubała w nosie. Wysiadła przy szpitalu na Racławickich, więc wnioskuję, że w końcu zrobiła sobie krzywdę w wyniosłość w obrębie twarzy stanowiącą drogę przepływu powietrza w procesie oddychania. Radzę ci rozpocząć nowy kierunek studiów, a mianowicie wiertnictwo. Pozdrawiam Dr. Quinn"

„Proszę, pomóżcie! Zostawiłam gdzieś moje słuchawki! Jechałam autobusem nr 13 Proszę, to był prezent od rodziców… Zrozpaczona Alicja"

„Urocza dziewczyno o kręconych włosach, wiem że wracasz często 150 na Węglin. Uśmiechnij się czasem, a nie czytasz te książki o filozofii, bo jesteś śliczna jak Hermiona! ;)"

Gdzie Spotted właśnie podpatruje? ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwa miejsca).***

Na tym przystanku w dniu dzisiejszym autobus nr 156 jeździ m.in. o: 12:13, 12:37, 13:01, 13:25, 13:49. Run Forest, run!

6. **Nie w tym roku! Nie widzisz, że gram w SIMSy!?! - uzależnienie**

Jak to fajnie mieć rodzinkę! Jak to dobrze jak ktoś to NAS dba! Jak chcemy więcej nas, machamy do Alicji! Jak nudzi mnie praca, pokazuję, że jestem zły, a Alicja znajdzie mi nową!

Jak to dobrze, że Alicja ma dostęp do fejsbuczka wszędzie. Dzięki temu cały czas jest z NAMI! Cały czas. Na zawsze :D. Wszędzie! Nieustannie!

Alicjo, Roman dorwał się do Twojego fejsbuczka! Zabrał drabinę z basenu, ratuj Alicjo! Ratuj Franka Mietka!

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Gdzie znaleźć uzależniającego Simsa? ***(proszę dostosować obrazek do wybranego przez Państwa miejsca).***

7. What is my name tell me my friend… - cyberstalking

Alicja przestala odpowiadać na moje wiadomości! Nie wiem dlaczego piec ich wszak tylko wysłałem. Gdy wrzucała nowe zdjęcie na fejsa zawsze komentowałem, a gdy widziałem, ze w status aktualizuje oczywiście lajkowałem!

Zawsze o wszystkim wiedziałem! Chciała mnie zblokować, lecz nowe konto stworzyłem.

Gdzie mnie znaleźć? ***(proszę dostosować tekst do wybranego przez Państwamiejsca).***

Z Panasa skrycie wyczekuje Alicji na Farze obecności…

8. Zainwestuj w odkurzacz! – spam

Karta doładowująca 50zł za free była kuszącą ofertą.

Niestety nie prawdziwą, a na dodatek uciążliwą w swych skutkach. Jedno głupie kliknięcie myszką i BUM! Alicja chciała mieć 50 zł na koncie, a co dostała w zamian? Beznadziejne i niekontrolowane publikacje dziwnych stron na jej facebookowej tablicy. Czy oby na pewno każdy uwierzy w przypadkowe kliknięcie, a może wygra ludzka ciekawość niesmacznych wiadomości?

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Gdzie znaleźć problem? ***(proszę dostosować obrazek do wybranego przez Państwa miejsca).***

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Instrukcje do zagadek/zadań:

1. **Hejted**

   Hejted nie wierzy, że ktoś może nie lubić jego podłego charakteru. Jeżeli drużyny udowodnią, że się myli, wtedy uzna się za pokonanego.

   Uczestnicy dostają od Hejted łapkę „Lubię to" plus czyste kartki i flamastry. Na czystej kartce mają wpisać jakiś element, który jest według nich często hejtowany na facebook'u i z tym napisałem i łapką „Lubię to" zrobić sobie przynajmniej pięć zdjęć (np. telefonem) z przypadkowymi ludźmi, którzy się z nimi zgadzają. Zdjęcia mają pokazać postaci odgrywające Hejted.

   Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

2. Łapaj Danych Kradzieja! – kradzież danych

Tekst poniżej należy podzielić na trzy części i umieścić w trzech różnych lokacjach (np. kawiarnie, sklepik). Drużyny mają zebrać wszystkie trzy elementy i odczytać całość osobie odgrywającej Kradzieja Danych.

Dlaczego nie przyjmiecie do świadomości poprawnej argumentacji i żyjecie w labiryncie kłamstw, które sprawiają, ze wasze dane osobowe czuja sie bezpiecznie?

Zagadka Kradzieja Danych polega na odnalezieniu trzech fragmentów, które wspólnie mają utworzyć filozoficznie wyrażoną myśl na temat bezpieczeństwa danych w sieci.

W trzech wybranych elementach (przykładowe: utwór Czechowicza i dwa rebusy) należy zakodować miejsca, gdzie gracze muszę się udać by odnaleźć trzy elementy tekstu. Są to miejsca znajdujące się w Lublinie. W innym mieście należy przygotować nowe elementy.

Na następnych stronach znajdują się poszczególne części zadania:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZENSTWO SIECI

ZAGADKA

Dlaczego nie przyjmiecie do swiadomosci poprawnej argumentacji i zyjecie w labiryncie kłamstw, które sprawiaja, ze wasze dane osobowe czuja sie bezpiecznie?

Dlaczego nie przyjmiecie do swiadomosci poprawnej argumentacji i zyjecie w labiryncie kłamstw, które sprawiaja, ze wasze dane osobowe czuja sie bezpiecznie?

Dlaczego nie przyjmiecie do swiadomosci poprawnej argumentacji i zyjecie w labiryncie kłamstw, które sprawiaja, ze wasze dane osobowe czuja sie bezpiecznie?

Dlaczego nie przyjmiecie do swiadomosci poprawnej argumentacji i zyjecie w labiryncie kłamstw, które sprawiaja, ze wasze dane osobowe czuja sie bezpiecznie?

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

ZAGADKA

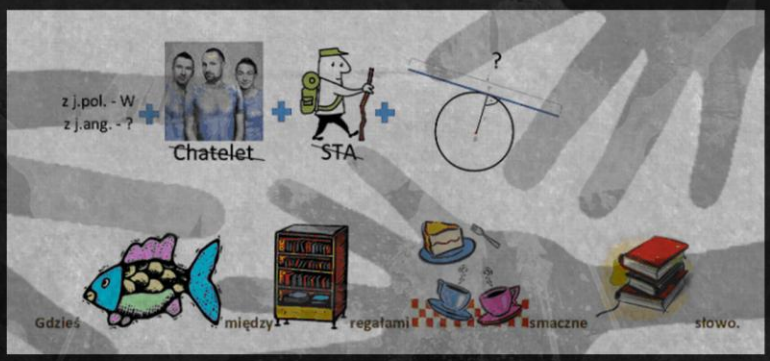
Józef Czechowicz

Poemat o mieście Lublinie (fragment)

Kamienice, **kamienice**,
ściany ciemne, pochyłe.
Księżyc po stromym dachu toczy się, jest nisko.
Zaczekaj. Zaczekajmy chwilę -
jak perła
wypadnie w **rynku** miskę -
miska zabrzęknie.

Gwiazdy żółte, które lipcowy żar ściął,
lecą - kurzawą - lecą,
firmament w **złote** smugi marszczą,
za Trybunałem
na ślepych szybach świecą
cichym wystrzałem.

Noc letnia czeka cierpliwie,
czy księżyc spłynie, **zabrzęknie**,
czy zejdzie ulicą Grodzką w dół.
On się srebrliwie rozpływa
w rosie porannej, zapachu ziół.
Jak pięknie!



WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

3. Piractwo komputerowe

Drużyny mają za zadanie rozszyfrować ostatnią zwrotkę znanej pirackiej piosenki „Morskie opowieści”!

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

ZAGADKA CYRYLICA

Kiedy ruж zrszumi w głowde,
бгły świat nabiera фreści,
Wtedy chęфniej йłucha człцwiek
жorйkich opцwieści.

Kфo chce, ten niechaj słuбha,
Kto nde chce, niech nie słuchr,
Jak balйam są dla uchr
жцrskie opowieśбi.

Hej, hr! Kolejkę nalej!
Hej, ha! Kieliбhy wzndeśmy!
Tц zrobд doйkonrle
Morйkim opowieściож.

лrjbr фц jesф жцrйki йфrфek,
йzфцrж фц wдrфr бц dжuбhr z gejфeж,
бierрд krrj nr nдedцйфrфek
жцrйkдch црцwieśбд.

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

4. Psychofan

Drużyny mają za zadanie rozszyfrować rebus psychofana.

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

5. **May the Spotted be with you! - spotted**

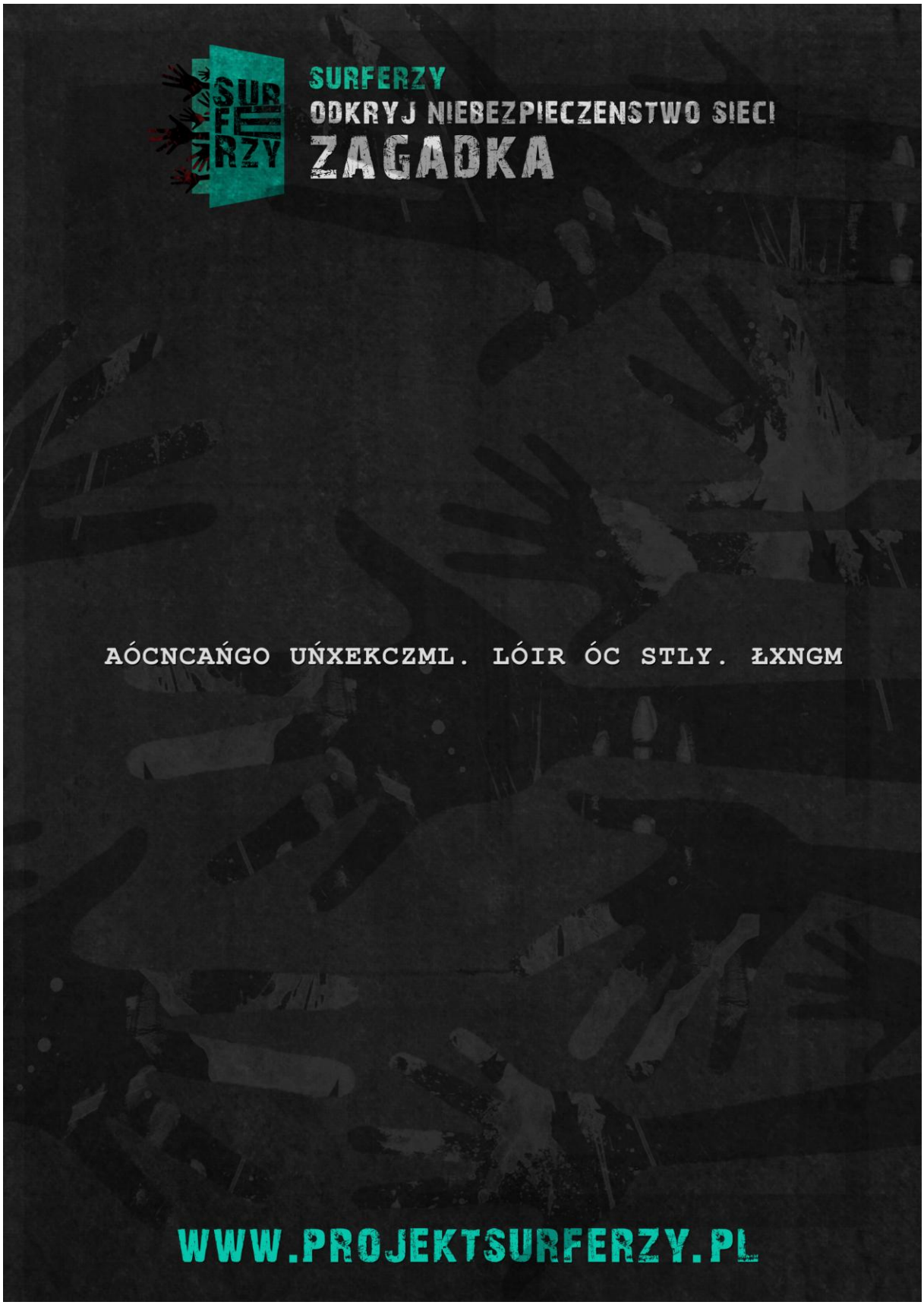
Zakodowany tekst odnośnie zguby Alicji. Drużyny mają zadanie rozkodować go by odgadnąć wiadomość.

Odpowiedź: Znalazłem słuchawki. Info na priv. Julek.

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM



Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

6. Nie w tym roku! Nie widzisz, że gram w SIMSy!?! - uzależnienie

Zagadka odnosi się do uzależnienia Alicji od gry w Simsy na facebooku. Należy rozwiązać pewną zagwozdkę by pokonać ten problem.

Na podstawie wskazówek drużyny mają uzupełnić drzewo genealogiczne simów, które stworzyła Alicja. Z występujących w zagadce nazwisk każda pełniła tylko jedną z ról obok wypisanych. Kto był kim?

Poprawne rozwiązanie zagadki Simów to:

tata – Adam Simszczyński

mama – Andzia Kundzia

syn – Antoni Simszczyński

synowa – Ewa Sowa

makler 1 – Antoni Borat

makler 2 – Edek Sim

córka – Marta Sim

mąż – Maciej Simowski

ostatnia simowa – Margarita Simowska.

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

ZAGADKA

1. Margarita Simowska: najnowsza simowa, mama, synowa.
2. Andzia Kundzia: mama, najnowsza simowa, córka.
3. Ewa Sowa: córka, synowa, mama.
4. Marta Sim: synowa, córka, najnowsza simowa.
5. Antoni Simszczyński: syn, makler 2, mąż.
6. Edek Sim: makler 2, mąż, tata.
7. Maciej Simowski: syn, makler 1, mąż.
8. Antoni Borat: tata, makler 1, makler 2.
9. Adam Simszczyński: makler 1, tata, syn.

Uzupełnij poniższy tekst wpisując nr. znajdujący się przed nazwiskiem konkretnej osoby.

Właścicielami domu przy ulicy Stokrotki byli (tata)…… i (mama)……, którzy doczekali się małego chłopca. (Syn)…… wraz z (synową)…… Dostali od nich dom w prezencie ślubnym. Następnie sprzedali dom (makler 1)……., który z kolei odsprzedał go (makler 2)…… (makler 2)……. zapisał dom (córka)……, a ona wniosła go w wianie do związku z (mężem)…… (Najnowsza simowa)…… odziedziczyła posiadłość po rodzicach.

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

7. What is my name tell me my friend… - cyberstalking

Drużyny mają za zadanie rozwiązać krzyżówkę.

Odpowiedzi:

1. Blog
2. Link
3. Skype
4. Login
5. Portal
6. Czat
7. Haker
8. Kwejk

Hasło krzyżówki: Cyberstalking

Na następnych stronach znajdują się poszczególne części zagadki:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

KARTA PYTAŃ

1. INTERNETOWY PAMIĘTNIK.
2. INACZEJ HIPERŁĄCZE – ELEMENT NAWIGACYJNY UŁATWIAJĄCY PRZEMIESZCZANIE SIĘ POMIĘDZY DOKUMENTAMI, BĄDŹ RÓŻNYMI MIEJSCAMI W TYM SAMYM DOKUMENCIE (ODSYŁACZ DO INNEGO PLIKU).
3. KOMUNIKATOR INTERNETOWY, OPARTY NA TECHNOLOGII PEER-TO-PEER, UMOŻLIWIA PROWADZENIE DARMOWYCH ROZMÓW GŁOSOWYCH ORAZ OBSERWACJĘ ROZMÓWCY POPRZEZ KAMERĘ INTERNETOWĄ
4. OKREŚLENIE IDENTYFIKATORA UŻYTKOWNIKA.
5. INTERNETOWY SERWIS INFORMACYJNY.
6. RODZAJ INTERNETOWEJ POGAWĘDKI.
7. OKREŚLENIE WŁAMYWACZY SIECIOWYCH.
8. STRONA NA KTÓREJ SĄ ŚMIESZNE OBRAZKI Z INTERNETU.

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

8. Zainwestuj w odkurzacz! – spam

Drużyny mają za zadanie rozwiązać łamigłówkę. Odpowiedź to – mielonka. Spam to za granicą alternatywna nazwa dla mielonki w konserwie :).

Jak rozwiązać łamigłówkę? Na przykładzie: „II co przez 4”. Oznacza to, że litera, którą będziemy musieli podstawić pod II w haśle jest czwartą w kolejności w brakującym słowie.

W tym wersie brakuje słowa „klikanie”, czyli ta literka to będzie „k”.

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

ZAGADKA

Oda do fejsa!

O święty facebooku,
co przez klikanie
tablicę mi spamujesz
i wizerunek wśród
znajomych mi psujesz!

I O święty 7
II co przez 4
II co przez 5
III tablicę 1
V znajomych mi 5
III 4
IV 1
V 2

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

9. **Ostatnie zadanie – zagadka Alicji:**

Ostatni zagadka to hasło do facebook'a Alicji, stanowiące morał gry. Drużynom podaje się tekst pocięty tak, aby jeden fragment zawierał całe słowo oraz klucz do rozwiązania.

Ukryty tekst to: Co raz wrzucisz do Internetu na zawsze pozostanie w Internecie.

Na następnej stronie znajduje się zagadka:

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

SURFERZY

ODKRYJ NIEBEZPIECZEŃSTWO SIECI

ZAGADKA

KLUCZ

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	RS

WWW.PROJEKTSURFERZY.PL

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Program Młodzież w działaniu

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

Znaczniki pokonania:

Za znaczniki pokonania może posłużyć dowolnie wybrany obrazek, może to być np. logo projektu „Surferzy, czyli młodzi o bezpieczeństwie w Sieci” wydrukowane w odpowiedniej ilości. Każda drużyna musi zebrać 8 znaczników, aby być dopuszczoną do rozwiązania zadania Alicji.

Projekt realizowany przez Fundację „5Medium” przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu”.

Autorzy: Monika Czapka, Agnieszka Grzegorczyk, Natalia Jóźwik, Agnieszka Kruszyńska, Daniel Krzaczkowski, Magdalena Kusa, Kinga Wróblewska.

Scenariusz powstał w ramach projektu „Surferzy, czyli młodzi o bezpieczeństwie w Sieci" realizowanego przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej, w ramach programu „Młodzież w działaniu".

Materiał udostępniany jest na licencji Creative Commons: uznanie autorstwa, na tych samych warunkach 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów. Tekst licencji dostępny jest na stronie: creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl

Realizator: Fundacja „5Medium"
ul. Broniewskiego 11
20-448 Lublin
e-mail: fundacja@5medium.org
tel.: 514 181 921

Koordynatorka: Monika Czapka
e-mail: monika.czapka@gmail.com
tel.: 605 070 042