

## Scenariusz 9 – Komunikatory przy portalach społecznościowych

Istotą scenariusza jest stworzenie sytuacji w której uczestnicy będą musieli

- a) Nawiązać komunikację bezpośrednią
- b) Wysłać komunikaty za pomocą ustalonego wcześniej medium
- c) Użyć ustalonego komunikatora

### Opis scenariusza

Tutor umawia się ze swoimi uczestnikami w różnych miejscach. Kiedy docierają oni na umówione spotkanie otrzymują komunikat, że spotkanie odbędzie się w formie nieco nietypowej.

Zamiast klasycznego spotkania będą realizować zadania, za co będą otrzymywać kolejne wskazówki, które finalnie doprowadzą ich na koniec trasy.

Na końcu tutor podsumuje spotkanie.

### Uwagi

Tutor powinien realizować te zajęcia mając pewność, że każdy z uczestników ma konto w tym samym komunikatorze.

Każdy uczestnik musi mieć urządzenie mobilne z dostępem do Internetu oraz zainstalowanym ustalonym wcześniej komunikatorem.

Tutorze pamiętaj, że Twoi uczestnicy mogą czegoś nie rozumieć. Mogą potrzebować jakiejś dodatkowej podpowiedzi – w razie potrzeby pamiętaj, żeby monitorować postępy i ingerować w razie gdyby ktoś utknął w trakcie gry.

### Reguły

1. Każdy gracz gra indywidualnie
2. Konieczne jest stałe monitorowanie wybranego komunikatora i reagowanie na pojawiające się w nim zadania. Każde poprawnie zrealizowane zadanie będzie skutkowało podpowiedzią dotyczącą lokalizacji końca gry.
3. Celem gry jest otrzymanie ostatniej wskazówki, która doprowadzi ich na spotkanie.

### Przykładowe zadania

1. Przypnijcie pinezkę z lokalizacją, aby pokazać gdzie w tej chwili się znajdujecie.
2. Wyślij zdjęcie ptaka, którego widzisz w swoim bliskim otoczeniu.
3. Wyślij wiadomość głosową na której powiesz co zielonego widzisz dookoła.
4. Wyślij gif'a który będzie nawiązywał do zgubienia się.
5. Wyślij zaszyfrowaną wiadomość złożoną z samych emotek.
6. Wyślij dźwięk, który rozbawi pozostałych graczy.
7. Wybierz naklejkę, która obrazuje Twój nastrój.
8. Połącz się wideo z pozostałymi graczami, aby poznać lokalizację punktu XX.