

# IBIS

Interdyscyplinarna Bez Barrier Interaktywna Szkoła



Przewodnik dla nauczyciela

## GEOGRAFIA

5. INSTRUKCJA DO GRY



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



---

# **PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELA**

## **Geografia**

**- INSTRUKCJA DO GRY -**

**Publikacja przeznaczona wyłącznie do bezpłatnej dystrybucji**

---

## ZAŁĄCZNIK NR 4. INSTRUKCJA DO GRY IBIS „OKRĘT WIEDZY”

### IBIS – INSTRUKCJA

Ibis jest ekonomiczną grą komputerową przeznaczoną dla uczniów pierwszych klas szkół ponadgimnazjalnych. Gra oferuje graczowi możliwość prowadzenia ogólnoswiatowej korporacji przy okazji ucząc go geografii i podstaw przedsiębiorczości.

Gra należy do gatunku "strategii turowych": tak jak w klasycznych grach (Monopol, Chińczyk, Brydż) akcje gracza wykonywane są w trakcie tury. Tura nie jest ograniczona czasowo – gracz może spokojnie zdecydować o swoich akcjach (inwestycjach, ewentualnych podróżach itp). Zakończenie tury przez gracza symbolizuje upływ czasu. Graczowi prezentowany jest ekran podsumowania na którym może zobaczyć spis wszystkich inwestycji, które poczynił wraz z wyliczeniem odniesionych przez niego zysków. Zyski z inwestycji trafiają na konto gracza i rozpoczyna jest kolejna tura.

Celem gry jest osiągnięcie jak najwyższego zysku w ciągu 150 tur. Równie ważna jak zysk jest reputacja firmy: im wyższa, tym ciekawsze, bardziej opłacalne propozycje inwestycji otrzyma gracz.

#### STEROWANIE:

Sterowanie w grze odbywa się przy pomocy myszy albo touchpada (na laptopie).

Gracz wskazuje kursorem opcje które chce uruchomić i klika lewym przyciskiem myszy. W ten sam sposób może wchodzić w interakcje z niektórymi (podświetlającymi się po najechaniu kursorem) elementami otoczenia i interfejsu.

## WIDOK EKRANU ROZGRYWKI:



**Stan konta** – suma, którą gracz może przeznaczyć na inwestycje w danej turze.

**Numer tury i data** – numer trwającej aktualnie tury i data.

**Poziom reputacji** – Reputacja gracza zwizualizowana na pasku. Początkowo na poziomie średnim, w trakcie rozgrywki rosnąca bądź malejąca w zależności od decyzji gracza.

### PRZYCISKI:

**Zakończenie tury** – Przycisk kończący turę, po którego naciśnięciu pojawia się ekran podsumowania.

**Zmiana modułu** – Przycisk otwierający "plan statku": gracz może wybrać na nim moduł, do którego chce się przenieść.

**Ostatnie powiadomienia** – Przycisk otwierający okno z ostatnim komunikatem skierowanym do gracza

**Menu** – Przycisk otwierający małe menu techniczne umożliwiające zapis i wczytanie gry, dostęp do opcji, pomocy i wyjście z gry.

## WIDOK INWESTYCJI NA MAPIE

Najważniejszym elementem każdego modułu jest Globus, kliknięcie którego otwiera mapę inwestycji. Poniżej przedstawiony jest proces zawierania przykładowej inwestycji.

1. Gracz wybiera uprawę (w przypadku innego modułu - dziedzinę).  
Na konturowej mapie świata podświetlają się państwa, w których w tej turze może zainwestować.  
Wybór uprawy zatwierdza kliknięciem na jej ikonę.



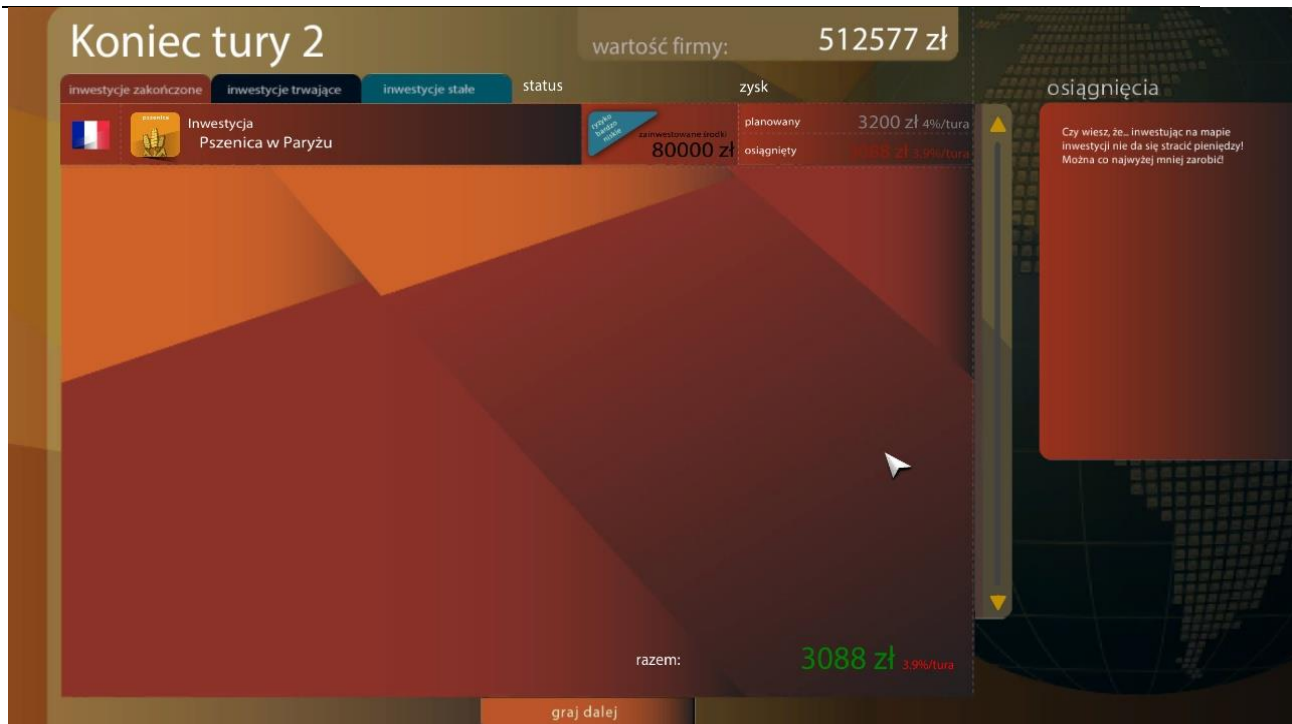
2. Przesuwając kursorem nad podświetlonymi państwami gracz może zobaczyć warunki konkretnych inwestycji: Czas jej trwania (w tym wypadku: 1 turę), stopę zwrotu (w tym wypadku: 6%) i ryzyko (w tym wypadku: niskie).



3. Po kliknięciu na państwo gracz może przeczytać szczegółowy opis państwa, inwestycji oraz wybrać wartość inwestycji obserwując przy okazji potencjalne zyski (pod sumą inwestycji). Przyciskiem "Inwestuję" gracz zatwierdza inwestycję. W tym samym momencie konto gracza zostaje uszczuplone o zainwestowaną kwotę. Rezultat inwestycji przedstawiony zostanie po zakończeniu tury (*w tym wypadku trwa ona tylko jedną turę, na późniejszych etapach gry gracz napotka inwestycje trwające dłużej*).



4. Na ekranie podsumowania gracz widzi szczegóły poczynionej przez niego inwestycji: Zainwestowanie kwoty 80000 zł przyniosło ostatecznie 3088 zł zysku. Niskie ryzyko inwestycji sprawiło, że osiągnięty zysk był o 112 zł niższy niż zysk planowany.



Oczywiście – gracz nie powinien kończyć tury mając w portfelu jeszcze kilkaset tysięcy złotych: pieniądze te mógłby zainwestować i dzięki temu w tej samej turze zarobić więcej.

---

## IBIS – INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELI

### MECHANIKA ROZGRYWKI

Sama gra skonstruowana jest z kilku nakładających się na siebie mechanizmów rozgrywki:

- Inwestycji na mapie w module (dostęp w każdym momencie)
- Propozycji Inwestycji – Podróży (losowo: co 1-3 tury)
- Wydarzeń (losowo: co 5-8 tur)
- Podsumowań (raz na 15 tur)

### POZIOM TRUDNOŚCI

Gra z założenia ma sprawiać wrażenie prostej. O zysk nie jest trudno: standardowe "inwestycje na mapie" nigdy nie przynoszą strat (państwa widoczne na mapie należą do największych producentów w danych dziedzinach – inwestując przez kilka tur gracz zapamięta je i będzie kojarzyć z dziedziną). Inaczej jest w przypadku "Propozycji Inwestycji – Podróży" i "Wydarzeń" – na tych gracz może zarówno zarobić jak i stracić. "Podsumowania" wpływają z kolei jedynie na reputację gracza.

W rezultacie – gracz nie powinien mieć problemu z postęпами w trakcie gry. Cała "trudność" polegać będzie na konkurowaniu z innymi graczami – w trakcie gry gracz obserwuje postępy nie tylko swoje, ale i konkurentów.

Gra dostosowuje swoją trudność w zależności od wyników gracza. Gracz, który bardzo dobrze inwestuje, podejmuje bardzo trafne decyzje natrafi na trudniejsze zadania i więcej negatywnych wydarzeń. Gracz mający problem z inwestycjami i popełniający błędy biznesowe zostanie "łagodniej potraktowany": powódzie, susze, trzęsienia ziemi będą u niego znacznie rzadsze.

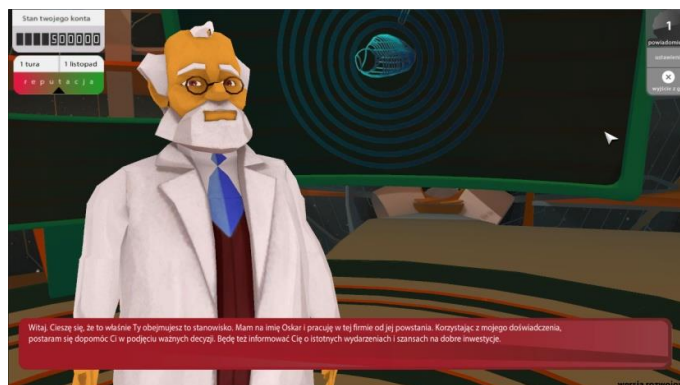
Reasumując, wyniki gracza decydują o tym, jakie "Propozycje Inwestycji - Podróży" znajdą się w puli możliwych do wylosowania w danym momencie:

- gracze którym idzie słabo mają dostęp wyłącznie do puli "podstawowej",
- gracze osiągający dobre wyniki – również do puli "rozszerzonej" w której więcej jest pułapek
- gracze posiadający wysoką reputację – dostęp do puli "dobrej reputacji".



## PRZEBIEG GRY

### SAMOUCZEK



Po rozpoczęciu nowej gry gracz zapoznawany jest z jej mechaniką. Doradca Oskar wprowadza go w świat gry i przenosi do ekranu tworzenia awatara.



Po stworzeniu awatara, następuje dalszy ciąg wprowadzenia. Początkowo gracz ma do dyspozycji tylko moduł centralny oraz moduł upraw. Doradca opowiada o nich, uczy sterowania i podpowiada w jaki sposób dokonać pierwszych inwestycji.

Informuje gracza o podstawach mechaniki i założeniach gry: chodzi o pomnażanie początkowego kapitału dokonując szeregu inwestycji w różnych państwach na całym świecie. Gracz wybiera państwa, w których chce zainwestować kierując się dwoma podstawowymi parametrami: "Stopą zwrotu" i "Ryzykiem" (wybiera jak najwyższy zwrot przy jak najniższym ryzyku). Zwraca też uwagę na czas trwania inwestycji. Pod okiem Doradcy gracz dokonuje pierwszej inwestycji – w pszenicę w Indiach. Samodzielnie wybiera kolejną inwestycję, a po wykorzystaniu dostępnych środków - kończy turę.

Na **ekranie podsumowania** gracz widzi rezultaty swoich inwestycji dokonanych w pierwszej turze – może zaobserwować w jaki sposób współczynnik "ryzyka" oddziałuje na stopę zwrotu (im wyższe ryzyko, tym bardziej realny zysk może różnić się od oczekiwanego). Tamteż gracz może dowiedzieć się jak prezentują się jego wyniki na tle innych graczy.



---

W tym momencie kończy się samouczek i gracz rozpoczyna samodzielną grę. Doradca pozostaje jednak na swoim stanowisku i informuje gracza o wydarzeniach w grze.

W turze drugiej Gracz samodzielnie rozpoczyna kolejne inwestycje w taki sam sposób, jak zrobił to w pierwszej turze. Inwestuje do czasu wykorzystania środków i kończy turę.

## **PROPOZYCJE INWESTYCJI - PODRÓŻE**

Na początku trzeciej tury gracz po raz pierwszy informowany jest o dodatkowej szansie na inwestycje zaproponowanej przez doradcę w module upraw. Jest to wydarzenie losowe (jedno spośród wielu zaimplementowanych w grze), związane z podróżą do danego państwa i rozmową biznesową dotyczącą danej inwestycji. Zadaniem gracza jest zorientowanie się czy dana inwestycja jest opłacalna. Spośród dostępnych pytań powinien wybierać te, które pozwolą mu rozwiązać wątpliwości.

Lista wszystkich dostępnych inwestycji znajduje się w Tabeli I.

Inwestycje te losują się co 1-3 tury.

Po podróży, rozmowie i podjęciu decyzji gracz wraca do modułu centralnego i może zainwestować pozostałe środki w "tradycyjny sposób" – na mapie inwestycji w module. Po wykorzystaniu dostępnych środków – kończy turę i zapoznaje się z ekranem podsumowania.

## **WYDARZENIA LOSOWE**

Raz na kilka tur gracz informowany jest o wydarzeniu losowym – katastrofie naturalnej, strajku itp. Wydarzenie sprawia, że w trakcie danej tury gracz nie zarabia na inwestycjach poczynionych w państwach dotkniętych wydarzeniem (to jedna z dwóch sytuacji, w której gracz traci zainwestowane pieniądze!). Podobnie jak w przypadku Inwestycji-Podróży tak i tu gracz ma szansę udać się do danego państwa i pomóc w odbudowie.

Lista wszystkich dostępnych wydarzeń losowych znajduje się w Tabeli II. Wydarzenia te losują się co 5-8 tur.

## **INWESTYCJE W STATEK**

W module centralnym gracz ma możliwość rozwijania poszczególnych modułów, z których zbudowany jest statek. Inwestując w pracowników i infrastrukturę modułów wpływa na poprawienie parametrów "Inwestycji na mapie" (stopę zwrotu, ryzyko).

---

## ODBLOKOWYWANIE KOLEJNYCH MODUŁÓW

Gracz rozpoczyna rozgrywkę mając do dyspozycji moduł centralny oraz moduł upraw. Kolejny moduł odblokowywany jest po wykonaniu dwóch "Propozycji Inwestycji" w module Upraw. Jest to moduł Drewna. Poniżej schemat odblokowywania kolejnych modułów:

Moduł Centralny

Moduł Upraw – 2 zadania (spośród 7)

Moduł Drewna – 2 zadania (spośród 9)

Moduł Wody – 2 zadania (spośród 9)

Moduł Hodowli – 2 zadania (spośród 9)

Moduł Upraw II – 2 zadania (spośród 9)

Moduł Turystyki – 2 zadania (spośród 8)

Moduł Hi-Tech – 2 zadania (spośród 9)

Moduł Surowców – 2 zadania (spośród 7)

Moduł Energii

## STATYSTYKI

W module centralnym gracz ma dostęp do ekranów prezentujących statystyki rozgrywki: jego postępy w porównaniu z innymi graczami, osiągnięcia itp.

## PODSUMOWANIA

Po zaliczeniu większości zadań z modułu (raz na ok. 15 tur) gracz dostaje informacje o jeszcze jednym rodzaju wyjątkowego wydarzenia – Podsumowaniu. Do podsumowań należą konferencje prasowe, spotkania z akcjonariuszami i wykłady.

Są to swego rodzaju sprawdziany podsumowujące dany moduł. Gracz jest przepytany przez dziennikarzy wybierając takie opcje dialogowe, które utworzą sensowną i zgodną z prawdą wypowiedź na temat jego inwestycji w danej dziedzinie. Mechanikę tych dialogów przedstawia przykładowy schemat:

Inwestycja w Ryż	->	Inwestowaliśmy w Chinach	->	Dziękujemy partnerom z Moskwy
	->	Inwestowaliśmy w Sudanie	->	Dziękujemy partnerom z Pekinu
	->	Inwestowaliśmy w Indiach	->	Dziękujemy partnerom z Delhi

Gracz wybierający dialogi może wykorzystać je do przekazania sensownego komunikatu, może też namieszać (np. Stwierdzić, że inwestował w ryż w Sudanie i dziękuje za to partnerom w Moskwie). Każda błędna wypowiedź tego typu będzie owocowała spadkiem reputacji firmy (a co za tym idzie – brakiem najbardziej opłacalnych inwestycji).

Lista podsumowań znajduje się na końcu tego dokumentu, w Tabeli III.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 250 turze. Cały przebieg gry zostaje automatycznie zapisany i przy kolejnej rozgrywce gracz może porównywać swój wynik z wynikami wcześniejszymi.



## TABELA I – PROPOZYCJE INWESTYCJI – PODRÓŻE

### MODUŁ UPRAW I

– Inwestycja w pszenicę w DR Kongo (Kinszasa)



**Zadanie "podpucha": Klimat DR Kongo nie sprzyja uprawom pszenicy.**  
Gracz poznaje państwo DR Kongo, jej gospodarkę oraz warunki uprawy pszenicy.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty

– Inwestycja w ryż w Emiratach Arabskich (Abu Zabi)



**Zadanie "podpucha": Klimat ZEA nie sprzyja uprawie ryżu.**  
Gracz poznaje ZEA, ich gospodarkę i warunki uprawy ryżu.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty

– Inwestycja w pszenicę na Ukrainie (Kijów)



Gracz poznaje Ukrainę, jej gospodarkę i warunki uprawy pszenicy.

– Inwestycja w żyto w Polsce (Warszawa)



Gracz poznaje warunki uprawy żyta.

– Inwestycja w plantacje ryżu w Japonii (Tokio)



Gracz poznaje Japonię, jej gospodarkę i warunki uprawy ryżu.

– Inwestycja w plantację sorgo w Nigerii (Abudża)



Gracz poznaje Nigerię, jej gospodarkę i warunki uprawy sorgo.

– Inwestycja w fabrykę płatków kukurydzianych w USA (Waszyngton)



Gracz poznaje USA, ich gospodarkę i warunki uprawy kukurydzy.

---

## MODUŁ DRZEW

### POZIOM PODSTAWOWY:

- Inwestycja w "tanie drewno" z Brazylii



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że drewno pozyskiwane jest z Puszczy Amazońskiej. Można na nim zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.

- Inwestycja w produkcję papieru w Finlandii



Gracz poznaje Finlandię, jej gospodarkę i warunki fizyczne.

- Inwestycja w kauczukowiec w Indonezji



Gracz poznaje Indonezję, jej gospodarkę i warunki fizyczne.

- Inwestycja w choinki we Włoszech



Gracz poznaje Włochy, ich gospodarkę i warunki fizyczne.

13

### POZIOM ROZSZERZONY:

- Inwestycja w produkcję papieru na Islandii



**Zadanie "podpucha":** *Roślinność drzewiasta Islandii jest bardzo uboga.* Gracz poznaje Islandię, jej gospodarkę i potrzeby przemysłu celulozowego. W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

- Inwestycja w jodły, świąteczne choinki w Pakistanie



**Zadanie "podpucha":** *Pakistan to kraj muzułmański, podobnie jak jego sąsiedzi*

Gracz poznaje Pakistan, jego gospodarkę i uwarunkowania kulturowe. W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

### WYSOKA REPUTACJA:

- Inwestycja w plantację palmy olejowej w Malezji



Gracz poznaje Malezję, jej gospodarkę, warunki fizyczne oraz warunki uprawy palmy olejowej.

- Inwestycja w pozyskanie drewna z tajgi kanadyjskiej



Gracz poznaje Kanadę, jej gospodarkę, warunki fizyczne oraz ciekawostki dotyczące tajgi kanadyjskiej.



---

– Inwestycja w pozyskanie hebanu w Tanzanii



Gracz poznaje Tanzanię jej gospodarkę, warunki fizyczne oraz ciekawostki dotyczące hebanu.

---

## MODUŁ WODY

### POZIOM PODSTAWOWY:

– Budowa studni w Sudanie



**Zadanie, które z założenia nie przynosi zysków – chodzi o działalność charytatywną.**

Inwestycja działa jednak pozytywnie na reputację ułatwiając dalszą rozgrywkę.

– Inwestycja w odsalanie wody w Arabii Saudyjskiej



Gracz poznaje Arabię Saudyjską, jej gospodarkę, warunki fizyczne i problematykę pustyń.

– Inwestycja w oczyszczalnię ścieków na Gangesie



Gracz poznaje Bangladesz, jego gospodarkę, warunki fizyczne i problem zanieczyszczenia Gangesu.

– Inwestycja w marikulturę – farmę łososi w Norwegii



Gracz poznaje Bangladesz, jego gospodarkę, warunki fizyczne i problem zanieczyszczenia Gangesu.

15

– Inwestycja w marikulturę – farmę krewetek tygrysich w Australii



Gracz poznaje Australię, jej gospodarkę i tematykę marikultur.

– Inwestycja w marikulturę – hodowlę perł w Hong Kongu



Gracz poznaje Chiny, ich gospodarkę i tematykę marikultur.

– Inwestycja w statki pasażerskie na Filipinach



Gracz poznaje Filipiny, ich gospodarkę i tematykę transportu morskiego.



---

## **POZIOM ROZSZERZONY:**

– Inwestycja w połowy wielorybów w Japonii



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że Japonia dokonuje połowów wbrew protestom społeczności międzynarodowej. Można na nich zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.

– Inwestycja w połowy w Islandii



Gracz poznaje Islandię i jej gospodarkę morską.





---

## MODUŁ HODOWLI

### POZIOM PODSTAWOWY:

- Inwestycja w trzodę chlewną w Izraelu



**Zadanie "podpucha":** *Wieprzowina nie jest dozwolona zarówno w judaizmie jak i islamie*

Gracz poznaje Izrael, jego gospodarkę i uwarunkowania kulturowe.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

- Inwestycja w bydło na Grenlandii



**Zadanie "podpucha":** *Klimat Grenlandii nie sprzyja hodowli bydła*

Gracz poznaje Grenlandię, jej klimat i gospodarkę.

W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

- Inwestycja w indyki w USA



Gracz poznaje USA i ich gospodarkę rolną.

- Inwestycja w kaczki w Wietnamie



Gracz poznaje Wietnam i ich gospodarkę rolną.

- Inwestycja w strusie w Mali



Gracz poznaje Mali i ich gospodarkę rolną.

- Inwestycja w sery w Indiach



Gracz poznaje Indie, ich kulturę i ich gospodarkę rolną.

### POZIOM ROZSZERZONY:

- Inwestycja w trzodę chlewną w Iraku



**Zadanie "podpucha":** *Wieprzowina nie jest halal – dozwolona w islamie*

Gracz poznaje Irak, jego gospodarkę i uwarunkowania kulturowe.

W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty



---

## **WYSOKA REPUTACJA:**

– Inwestycja w bydło w Argentynie



Gracz poznaje Argentynę i jej gospodarkę rolną.

– Inwestycja w merynosy w RPA



Gracz poznaje RPA i jej gospodarkę rolną.

## MODUŁ UPRAW II

### POZIOM PODSTAWOWY:

– Inwestycja w buraki cukrowe na Kubie



**Zadanie "podpucha":** *Kuba jest dużym producentem trzciny cukrowej*

Gracz poznaje Kubę, jej gospodarkę.

W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty

– Inwestycja w kawę w Kazachstanie



**Zadanie "podpucha":** *Kuba jest dużym producentem trzciny cukrowej*

Gracz poznaje Kubę, jej gospodarkę.

W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty

– Inwestycja w kawę w Etiopii



Gracz poznaje Etiopię, jej gospodarkę rolną i ciekawostki na temat kawy.

– Inwestycja w plantację daktyli w Iranie



Gracz poznaje Iran, jego gospodarkę i ciekawostki kulturowe.

– Inwestycja w ziemniaki w Rosji



Gracz poznaje Rosję i jej gospodarkę rolną. Przy okazji – problematykę GMO.

– Inwestycja w buraki cukrowe w Polsce



Gracz poznaje gospodarkę Polski.

### POZIOM ROZSZERZONY:

– Inwestycja w soję w Brazylii (zła karma)



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że tereny pod uprawę soi pozyskiwane są w związku z karczowaniem lasów równikowych. Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.



---

## **WYSOKA REPUTACJA:**

– Inwestycja w trzcinę cukrową na Mauritiusie



Gracz poznaje Mauritius, jego gospodarkę i ciekawostki związane z uprawą trzciny cukrowej.

– Inwestycja w kakao w Wybrzeżu Kości Słoniowej



Gracz poznaje WKS, jego gospodarkę i ciekawostki związane z uprawą kakao.

## MODUŁ TURYSTYKI

### POZIOM PODSTAWOWY:

- Inwestycja w ekstremalną turystykę w Ekwadorze



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że inwestycja wpłynie negatywnie na życie indiańskich plemion oraz może się spotkać z protestami.  
Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będzie spadek reputacji firmy.

- Inwestycja w hotel na Dominikanie



Gracz poznaje Dominikanę, jej infrastrukturę oraz ciekawostki na temat ruchu turystycznego.

- Inwestycja w hotel w Hurghadzie



Gracz poznaje Egipt, informacje na temat infrastruktury i ruchu turystycznego.

- Inwestycja w biuro podróży w Rumunii



Gracz poznaje Rumunię, informacje na temat ruchu turystycznego.

- Inwestycja w linie lotnicze w Singapurze



Gracz poznaje Rumunię, ciekawostki na temat tanich linii lotniczych.

- Inwestycja w sieć agroturystyczną w Tatrach



Gracz poznaje ciekawostki na temat agroturystyki.

- Inwestycja w sieć hoteli w Gruzji



Gracz poznaje Gruzję, jej geografie i ciekawostki na temat turystyki.

### POZIOM ROZSZERZONY:

- Inwestycja w hotel w rezerwacie na Filipinach



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że budowa hotelu możliwa jest dzięki powiązaniom korupcyjnym. Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.

### WYSOKA REPUTACJA:

- Inwestycja w sieć hosteli w Kambodży



---

Gracz poznaje Kambodżę, jej geografie i ciekawostki na temat turystyki i kultury.

- Inwestycja w luksusowy hotel na Malediwach



Gracz poznaje Malediwy, ich geografie i ciekawostki na temat turystyki.

## MODUŁ HI TECH

### POZIOM PODSTAWOWY:

- Inwestycja w produkcję telefonów komórkowych w Szwajcarii



**Zadanie "podpucha": Koszty pracy w Szwajcarii są bardzo wysokie.**  
Gracz poznaje Szwajcarię i jej gospodarkę.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

- Inwestycja w produkcję samolotów w Algierii



**Zadanie "podpucha": Produkcja samolotów jest bardzo kosztowna i wymaga wykwalifikowanych pracowników, o których w Algierii bardzo trudno .**  
Gracz poznaje Algierię i jej gospodarkę.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

- Inwestycja w produkcję gier komputerowych w Polsce



Gracz poznaje informacje na temat tworzenia gier komputerowych.

- Inwestycja w produkcję telefonów komórkowych w Meksyku



Gracz poznaje Meksyk, informacje na temat przemysłu telefonów komórkowych.

- Inwestycja w produkcję sprzętu medycznego w Irlandii



Gracz poznaje Irlandię, informacje na temat przemysłu medycznego, kadry naukowej.

- Inwestycja w produkcję aparatów fotograficznych w Japonii



Gracz poznaje Japonię, informacje na temat przemysłu, kosztów pracy.

- Inwestycja w produkcję satelitów telekomunikacyjnych w Turcji



Gracz poznaje Turcję, informacje na temat jej przemysłu, kosztów pracy i kadry naukowej.

- Inwestycja w produkcję podzespołów komputerowych w Tajlandii



Gracz poznaje Turcję, informacje na temat jej przemysłu, kosztów pracy i kadry naukowej.

### **POZIOM ROZSZERZONY:**

- Inwestycja w produkcję leków w Papui Nowej Gwinei



**Zadanie "podpucha": Produkcja leków wymaga dużego zaplecza naukowego, o które w PNG bardzo trudno.**

Gracz poznaje PNG i jej gospodarkę.

W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty

### **MODUŁ SUROWCÓW**

### **POZIOM NISKI:**

- Inwestycja w wydobywanie ropy w Nigerii



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że wydobywanie ropy związane będzie z ogromnym zanieczyszczeniem środowiska. Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.

- Inwestycja w wydobywanie gazu ziemnego w Turkmenistanie



**Zadanie z haczykiem:** Inwestycja może zostać przeprowadzona tylko po akceptacji warunków turkmeńskiego partnera – zgodzie na wydanie ziem Turkmenbaszy. Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będą protesty obrońców praw człowieka i spadek reputacji firmy.

- Inwestycja w wydobywanie ropy naftowej w Wenezueli



Gracz poznaje Wenezuelę i jej przemysł wydobywczy.

- Inwestycja w wydobywanie ropy naftowej w Kuwejcie



Gracz poznaje Kuwejt i jego przemysł wydobywczy.

- Inwestycja w wydobywanie uranu w RPA



Gracz poznaje RPA i jego przemysł wydobywczy.



---

– Inwestycja w wydobycie kadmu w Kanadzie



Gracz poznaje Kanadę i jej przemysł wydobywczy.

– Inwestycja w wydobycie diamentów w DR Kongo



Gracz poznaje DR Kongo i jej przemysł wydobywczy.





---

## MODUŁ ENERGII

### POZIOM NISKI:

– Inwestycja w węglową elektrownie ciepłą w Norwegii



**Zadanie "podpucha": Energetyka Norwegii w 99% wykorzystuje źródła odnawialne.**

Gracz poznaje Norwegię i jej gospodarkę energetyczną.  
W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

– Inwestycja w elektrownie wiatrowe w Tanzanii



**Zadanie z haczykiem:** Dociekliwy gracz dowie się z rozmowy, że elektrownie wiatrowe wpłyną na degradację krajobrazu w pobliżu parku Serengeti. Na inwestycji można zarobić, ale rezultatem będą protesty ekologów i spadek reputacji firmy.

– Inwestycja w elektrownie wiatrowe w Hiszpanii



Gracz poznaje Hiszpanię, jej przemysł energetyczny i elektrownie wiatrowe

– Inwestycja w elektrownię jądrową w Polsce



Gracz poznaje Polskę, jej przemysł energetyczny i problematykę elektrowni jądrowych.

25

– Inwestycja w elektrownie wiatrowe w Indiach



Gracz poznaje Indie i ich przemysł energetyczny.

– Inwestycja w elektrownie wiatrowe w Chinach



Gracz poznaje Chiny i ich przemysł energetyczny.

– Inwestycja w elektrownie słoneczne w Niemczech



Gracz poznaje Niemcy i ich przemysł energetyczny .

– Inwestycja w elektrownie słoneczne w Grecji



Gracz poznaje Grecję i jej przemysł energetyczny.



---

– Inwestycja w elektrownie pływowe w Korei Południowej



Gracz poznaje Koreę Południową i jej przemysł energetyczny.

– Inwestycja w elektrownie geotermalne w Nowej Zelandii



Gracz poznaje Nową Zelandię i jej przemysł energetyczny.



---

## MODUŁ CENTRALNY

– Kampania reklamowa – billboardy na piramidach w Egipcie



**Zadanie "podpucha":** Gracz poznaje Egipt i problematykę inwazyjnych reklam zewnętrznych. W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

– Awansowanie kobiety na stanowisko kierownicze w Arabii Saudyjskiej



**Zadanie "podpucha":** Gracz poznaje Arabię Saudyjską i jej kulturę, w której kobiety nie pełnią żadnych funkcji publicznych. W przypadku inwestycji: gracz traci część zainwestowanej kwoty.

– Organizacja międzynarodowego turnieju piłkarskiego dla dzieci w Brazylii



**Zadanie, które z założenia nie przynosi zysków – chodzi o działalność charytatywną.** Organizacja turnieju skutkuje zwiększeniem reputacji firmy.

– Outsourcing pomocy technicznej w Indiach



Gracz poznaje Indie i ich usługi outsourcingowe.

27

– Kredyt na rozwój działalności w Emiratach Arabskich



Gracz poznaje Zjednoczone Emiraty Arabskie i ideę Banków Islamskich. Ma możliwość wzięcia kredytu na zasadach tych banków.

## INWESTYCJE DOKONYWANE BEZPOŚREDNIO W GABINECIE W MODULE CENTRALNYM:

### SZANSE:

- Zatrudnienie osób niepełnosprawnych

Gracz decyduje o możliwym zatrudnieniu osób niepełnosprawnych.

Informowany jest o zaletach takiego rozwiązania.

- Szkolenie dla pracowników

Gracz decyduje o przeprowadzeniu szkolenia dla pracowników.

Dowiaduje się o znaczeniu takich szkoleń.

– Zakładanie funduszy socjalnych dla pracowników

Gracz decyduje o otwarciu funduszy socjalnych dla pracowników.

Dowiaduje się o zaletach takiego rozwiązania.



---

## **PROBLEMY:**

- Odejście wykwalifikowanego pracownika  
Gracz musi namówić pracownika myślącego o odejściu do pozostania w firmie.
- Pracownik żądający podwyżki (zasłużenie)  
W trakcie rozmowy z pracownikiem gracz decyduje, czy ten zasługuje na podwyżkę.
- Pracownik żądający podwyżki (niezasłużenie)  
W trakcie rozmowy z pracownikiem gracz decyduje, czy ten zasługuje na podwyżkę.
- Relokacja pracownika  
Gracz musi namówić pracownika do przeniesienia się na placówkę w innym kraju.
- Konflikt w zespole  
Gracz musi rozwiązać konflikt między pracownikami, a kadrą zarządzającą.



## TABELA II: WYDARZENIA – PROBLEMY

Wszystkie poniższe wydarzenia owocują brakiem wpływów z inwestycji w danym państwie oraz zadaniem - inwestycją, dzięki któremu można te wpływy odzyskać (inwestycja w odbudowę zniszczonych fabryk itp). Gracz poznaje dany kraj i zaznajamiany jest z daną katastrofą naturalną.

– Trzęsienie ziemi w Chinach, Pakistanie, USA, Japonii



- Wybuch wulkanu w Indonezji



– Powódź w Pakistanie, Indiach



– Strajk pracowników we Włoszech, Francji, Rosji



– Susza w Indiach, Chinach



– Pożary w USA



– Tsunami w Indonezji, Japonii



– Tajfun / Cyklon w Chinach, na Kubie



---

### **TABELA III: PODSUMOWANIA WSZYSTKIE PODSUMOWANIA ODBYWAJĄ SIĘ W MODULE CENTRALNYM, BEZ PODRÓŻY:**

#### ***ZWIĄZANE Z "ZADANIAMI Z HACZYKIEM":***

- Spotkanie z dziennikarzami – EFEKT PODPUCHY (Drewno z Brazylii)  
Gracz tłumaczy się przed dziennikarzami z błędnych decyzji, które podjął.  
Może przyznać się do błędów i przekazać zyski z inwestycji na cele  
dobroczynne, lub iść w zaparte i stracić jeszcze więcej reputacji.
- Spotkanie z dziennikarzami – EFEKT PODPUCHY (Hotel w rezerwacie, korupcja)  
Gracz tłumaczy się przed dziennikarzami z błędnych decyzji, które podjął.  
Może przyznać się do błędów i przekazać zyski z inwestycji na cele  
dobroczynne, lub iść w zaparte i stracić jeszcze więcej reputacji.
- Spotkanie z dziennikarzami – EFEKT PODPUCHY (Ropa w Nigerii)  
Gracz tłumaczy się przed dziennikarzami z błędnych decyzji, które podjął.  
Może przyznać się do błędów i przekazać zyski z inwestycji na cele  
dobroczynne, lub iść w zaparte i stracić jeszcze więcej reputacji.
- Spotkanie z biznesmenem – EFEKT PODPUCHY (Turkmenistan)  
Gracz tłumaczy się przed dziennikarzami z błędnych decyzji, które podjął.  
Może przyznać się do błędów i przekazać zyski z inwestycji na cele  
dobroczynne, lub iść w zaparte i stracić jeszcze więcej reputacji.
- Spotkanie z biznesmenem – EFEKT PODPUCHY (wieloryby w Japonii)  
Gracz tłumaczy się przed dziennikarzami z błędnych decyzji, które podjął.  
Może przyznać się do błędów i przekazać zyski z inwestycji na cele  
dobroczynne, lub iść w zaparte i stracić jeszcze więcej reputacji.

31

#### **ZWIĄZANE Z ZALICZANIEM POSZCZEGÓLNYCH MODUŁÓW**

- Wystąpienie przed akcjonariuszami- moduł Upraw
- Wystąpienie przed akcjonariuszami- moduł Drzew
- Wystąpienie przed akcjonariuszami- moduł Hodowli
- Wystąpienie przed akcjonariuszami- moduł Turystyki
- Wykład na uczelni – moduł Upraw II
- Wykład na uczelni – moduł Surowców
- Wykład na uczelni – moduł Morski



- 
- Spotkanie z dziennikarzami – moduł Hi-Tech
  - Spotkanie z dziennikarzami – moduł Energii





---

## **Zespół autorski i merytoryczny projektu IBIS**

### **Interdyscyplinarna Bez Barrier Interaktywna Szkoła**

Anna Kowalska

Anna Lach

Anna Grzybowska

Monika Fibich

Teresa Tracz-Zielińska

Katarzyna Mijkowska

Piotr Głogowski

Małgorzata Serafin

Magdalena Kempieński

Edyta Cieplechowicz

Iga Zielińska