

## Lista kontrolna gry Green Sahara

1. **Plansza trenera** (Visio-Plansza trenera.pdf) - wydruk A3, tekstura 140, wycięta do wielkości tablicy magnetycznej i zalaminowana, następnie przyklejona klejem np. 3M w sprayu.
2. **Plansza uczestnika 7x** - wykonać podobnie jak plansza trenera.
3. **Pudełka na elementy do gry**, 7 dla uczestników, 1 dla trenera
4. **Żetony** – 80 zielonych (1 kasy) i 20 czerwonych (1 debet) – kupić w sklepie internetowym.
5. **Banknoty 20 kasy**. (50szt.)
6. **Banknoty 5 kasy**. (80szt.)
7. **Banknoty 5 debet** (czerwone 30szt.).
8. **Sakwy** na żetony i banknoty.
9. **Kostki pogodowe** lub 8 kart (2 z symbolem burzy oraz 6 ze słońcem). Na identycznych kartach narysować symbole podobne do tych na elementach związanych z pogodą (burza i słońce). Zamiast rzucać kostkami gracz wybierze jedną kartę z talii.
10. **Kostka nastrojów** lub 6 kart ( 2 uśmiechnięte, 4 smutne) – analogicznie jw.
11. **Kostka 1-20** do losowania scenariuszy projektu – kupić w sklepie internetowym. Można również zastosować karty z historiami scenariuszy. Wtedy użyte karty odkładamy i nie wykorzystujemy ich ponownie w następnych tygodniach (lepszy wariant od kostki bo scenariusz się nie powtórzy).
12. **Komplet elementów zasobów** (Visio-Zasoby.pdf i Visio-Zasoby2.pdf ) na każdy tydzień 1-13 do wstawienia na planszę trenera (Projektanci, Kierownicy i Maszyny) oraz a dla graczy: Specjaliści i Pracownicy niewykwalifikowani (7 kompletów). Plansze wydrukować na A4, tekstura 140, następnie nakleić na przednią stronę samoprzylepną folię przezroczystą do drukarek laserowych (gładką – nie matową). Na tylną stronę nanieść klej 3M w sprayu i przykleić do folii magnetycznej. Po sklejeniu elementy docisnąć książkami ok. 10kg. Odczekać 1 dobę. Następnie wyciąć elementy nożykiem do tapet. Wykorzystać stalową linijkę i podkładkę z tworzywa do krojenia warzyw. Powkładać do pudełek.
13. **Komplet elementów postępu** – 7 kompletów, wykonać podobnie jw.
14. **Komplet elementów zdarzeń** – 1 komplet dla prowadzącego, wykonać podobnie jw.
15. **Instrukcję dla graczy** (Visio-instrukcja.pdf) – wydrukować A4, tekstura 300, 7 egzemplarzy.
16. **Arkusze zapotrzebowania na zasoby** (Arkusze zapotrzebowania na zasoby.pdf) wydrukować na drugiej stronie instrukcji dla graczy. Zalaminować razem.
17. **Kontrakty** (Visio-Kontrakt.pdf) i numery kolejnego gracza. Wykonać podobnie do elementów zasobów. Wydrukować 2 identyczne arkusze, ponieważ jest potrzebnych po 3 rodzaje każdego kontraktu.
18. **Lista zdarzeń** (Lista zdarzeń4.pdf) – wydrukować 2x A4, tekstura 300, zalaminować.
19. **Pisaki whiteboard** 7szt.
20. **Chusteczki higieniczne** do ścierania.
21. **Zmywacz** do paznokci do ścierania plansz.
22. **Raport okresowy** – wydrukować A4, tekstura 300, pociąć na A5 i zalaminować. Komplet 7 szt. – dla każdego gracza po jednym.
23. **Arkusze wykorzystania zasobów**.pdf - wydrukować 7 egzemplarzy do każdej gry (jednorazowe) – uczestnicy wypełniają w trakcie gry.
24. **Trend KM** (kamieni milowych) - jednorazowe arkusze dla każdego gracza, jw.
25. **Zatwierdzenie planu realizacji** – jednorazowe arkusze dla każdego gracza, jw.
26. **Pojemniki na przechowywanie kasy** wydanej na rynkach lokalnych dla każdego gracza (7szt.).
27. **Walizka do spakowania całości**.
28. **Sztaluga** do postawienia tablicy trenera.
29. **Instrukcja prowadzenia gry**.
30. **Niniejsza lista kontrolna** – sprawdzić przed grą czy wszystko jest.
31. **Prezentacja** do podania instrukcji wprowadzenia do gry (Green Sahara - prezentacja4.pptx).
32. **Plik Excela** do prezentacji postępu graczy (Zestawienie2.xlsx).
33. **Rzutnik i laptop**.