

Atmintinė organizatoriui

Žaidimas

Data

Grupė

 Žaidžiama telefonais: dalyviai registruojasi ir žaidžia telefono naršyklėje (Safari arba Chrome, ne Messenger ar Instagram viduje). Programėlės diegti nereikia.

Prieš renginį

- Atspausdinkite 10 stotelių QR ir išdėliokite erdvėje.
- Išbandykite su 2–3 telefonais, po to spauskite „Nutraukti žaidimą“.
- Nuskenaukite bent vieną atspausdintą QR.
- Dalyviams: įkrauti telefonai ir įjungti mobilieji duomenys.

Eiga

1. Pulte „Atidaryti registraciją“, parodykite registracijos QR.
2. Dalyviai įveda vardą ir atsako į 4 klausimus.
3. „Pradėti žaidimą“ — sistema sudaro komandas ir paskiria kapitonus.
4. Susibūrimas 90 s — nieko spausti nereikia.
5. 0 stotelė telefone: selfie, pavadinimas, šūkis → „Pradėti maršrutą“.
6. 10 stotelių: rasti QR, nuskenuoti, nuotrauka ir klausimas.
7. Pabaiga: šūkis ir komandos portretas.

Pulto mygtukai

- „Pradėti žaidimą“ aktyvus nuo 2 dalyvių. Startavus registracija uždaro.
- „Sustabdyti“ / „Tęsti“ — laikina pauzė visoms komandoms.
- „Nutraukti žaidimą“ — baigti anksčiau (klausia patvirtinimo).
- Žaidimas baigiasi pats, kai visos komandos įveikia maršrutą.

Svarbiausios taisyklės

- Kiekviena komanda turi vieną kapitoną visam žaidimui.
- „Perduoti kapitoną“ — tik 0 stotelėje ir tarp stotelių (prieš skenuojant QR).
- Komandos pradeda skirtingose stotelėse; kita rodoma tik atlikus dabartinę.
- Užduotyse laiko limitų nėra. Vietų ir taškų nėra.

Jei kas nors nutinka

- Telefonas persikrovė ar užsirakino — nieko nedingsta, tęskite.
- Uždarė naršyklę — tuo pačiu telefonu nuskenuoti registracijos QR → „Tęsti“.
- Neveikia kamera — leisti kamerą naršyklėje arba „Nufotografuoti QR“.
- „Netinkama stotelė“ — tai ne jų stotelė; ekrane parašyta, kurios ieškoti.
- „Nėra ryšio“ — palaukti, kol grįš internetas; atsinaujins pats.

Po renginio

- Komandos portretų nuoroda veikia dar 1 valandą — per tą laiką išsisaugokite nuotraukas.
- Pulte (menu ☰ → Istorija) visi atsakymai ir nuotraukos lieka.

10 stotelių (pažymėkite padėtas)

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. Sinchronas | ☐ 2. Emocijos |
| ☐ 3. Palaikymas | ☐ 4. Ribos |
| ☐ 5. Etiketės | ☐ 6. Įtraukimas |
| ☐ 7. Nesutarimas | ☐ 8. Idėja |
| ☐ 9. Teiginys | ☐ 10. Praktika |

Pastabos



Pilnos instrukcijos su paveikslėliais:
www.karlsonodarzelis.lt/issukio-kelias/instrukcijos