



METODIKA

NOVÁ PLANETA

Interaktivní zážitková hra

Autoři: Livia Čellárová

Sarai Moštková

Petra Tažiková

Vladimír Čelechovský

Pavla Novotná, Ed.

Téma	„Nová planeta“ je vzdělávací program ve formě interaktivní zážitkové hry, který využívá fiktivní příběh a prvky gamifikace k přiblížení problematiky klimatické změny a udržitelnosti. Žáci se ocitají v roli zakladatelů a správců nové planety, kde musí čelit ekologickým výzvám a hledat pro ni udržitelná řešení.
Cíl	Cílem hry je rozvíjet u dětí kritické myšlení, tvořivost a schopnost reflektovat dopady vlastního jednání v ekologickém kontextu. Hra začíná dramatickou scénkou vesmírné mise, při níž se děti rozdělí do týmů, které pak na svých nových planetách rozhodují o důležitých oblastech, jako je výběr místa osídlení, způsob zajištění jídla, energie a vodních zdrojů, dopravy a infrastruktury apod.
Zdroj	Metodika vzdělávacího programu vychází z písemných materiálů – podrobného přípravného scénáře, prezentace a dalších podkladů – které připravila skupina studentů zodpovědných za návrh a realizaci programu. Tito studenti program samostatně navrhli a pilotně ověřili ve školní praxi se žáky 6. a 7. třídy. Zdrojem pro tvorbu metodiky byla také odborná reflexe supervizorů, kteří sledovali průběh programu v reálném čase, zaznamenávali vlastní postřehy a poskytli zpětnou vazbu.
Benefity a rizika programu	• „Nová planeta“ nabízí žákům atraktivní a interaktivní formu učení. Prostřednictvím fiktivního příběhu a praktických rozhodnutí se učí lépe chápat environmentální problematiku, rozvíjejí týmovou spolupráci i argumentační dovednosti. Hra podporuje kritické myšlení, tvořivost a schopnost reflektovat důsledky vlastního jednání na základě přímého zážitku. • Hra kombinuje pohybové a multisenzorické prvky, které zvyšují motivaci a pomáhají udržet pozornost. Její realizace však vyžaduje pečlivou přípravu a sebraný tým organizátorů s pedagogickými dovednostmi, schopností improvizace a dramatizace. • Důležité je také vhodně rozvrhnout čas, případně program rozdělit na menší celky, neboť původní program klade nároky na energii i soustředění jak žáků, tak organizátorů.
Pracovní	



pomůcky	- Vizualizace hry, jejího průběhu, jednotlivých fází, úkolů apod. (např. PPT prezentace) – k dispozici ke stažení - Zvukové a vizuální efekty (1. atmosféra na palubě vesmírné lodi, 2. přistávání, 3. zvukový efekt signalizující otevření knihovny, 4. zvukový efekt při posunu v čase a přechodu do další fáze hry, přechodu do další fáze hry, 5. závěr) - Herní desky jednotlivých týmů – mapy planet (např. kulatá podložka z tvrdého papíru) – slouží jako podložky, na kterých se vizualizují a zaznamenávají výsledky jednotlivých etap hry. - Karty z „Knihovny“ k danému tématu obsahující zdroj odborných informací – k dispozici ke stažení - Dezinformační karty, které nabízí dezinformátor a lobbista. Směs pravdivých, neúplných a zcela nepravdivých „faktů“, často formulovaných přesvědčivě, aby působily důvěryhodně. – k dispozici ke stažení. (Dezinformační karty mohou obsahovat výroky, které se podobají běžným omylům; je nutné hru vždy zakončit společnou reflexí.) - Karty s obrázky a poznatky o nové planetě – ilustrace krajiny, rostlin, zvířat či přírodních jevů. (Ilustrace nejsou vědeckým popisem cizí planety, ale metaforou podporující rozhodování.) - Materiál na stavbu obydlí: Varianta 1: materiály z přírody – špejle, klacíky, dřevo, provázek, papírové izolepy, nůžky... Varianta 2: kreativní mix – drátky, kusy plastu, kovové dílky, víčka, izolepa, provázky, nůžky... - Materiál na stavbu pomníku: plastelína, hlína apod. - Čtverečkový arch – mapa pro záznam dopravy – k dispozici ke stažení - Prostor knihovny, kam lze umístit karty s fakty o klimatu
Organizační tým / role	- Role vědců – 2 až 4 dospělí (podle počtu týmů), orientující se v oblasti klimatického vzdělávání, řídí hru i diskuzi, organizují, motivují účastníky a dokážou dramatizovat obsah. - osoba v roli „knihovníka“ stanovující pravidla „knihovny“ (roli může převzít jeden z vědců)



	- osoba v roli dezinformátora nabízející dezinformační karty (roli může převzít jeden z vědců)
Časová dotace	200 min; 4 až 5 vyučovacích hodin (s možností rozdělit do kratších celků; některé aktivity lze vynechat a flexibilně přizpůsobit jiným podmínkám).
Vyučovací metody	Situační učení – hra simuluje reálné či fiktivní situace (např. omezené zdroje, pravidla pro vstup), ve kterých musí žáci reagovat a volit určitou strategii. Problémové učení – žáci řeší konkrétní reálné problémy, které je nutí přemýšlet, hledat informace a tvořit vlastní řešení místo pasivního přijímání faktů. Kooperativní učení – účastníci spolupracují ve skupinách při plnění úkolů, sdílejí nápady a strategie jednání. Zážitkové učení – učení prostřednictvím přímých prožitků, které podporují hlubší pochopení a emoční zapojení. Činnostní učení – učení prostřednictvím aktivního zapojení do konkrétních činností, kdy si žák poznatky osvojuje praxí a vytváří vlastní zkušenost.
Učební činnosti	Řešení úkolů vyžadujících logické myšlení a kreativitu. Porovnávání informací, práce se zdroji, vyhodnocování spolehlivosti zdrojů. Experimenty a pokusy (např. filtrace vody, testování materiálů). Motorické, smyslové či tvůrčí výtvarné činnosti. Spolupráce v týmu, sdílení nápadů, společné rozhodování. Diskuze, argumentace, prezentace a obhajoba rozhodnutí. Reflexe a sebehodnocení.
Organizační formy práce	Frontální vedení – vyučující (organizátoři hry) uvádí do děje, tvoří pravidla a motivují. Skupinová práce – týmy řeší společný úkol, komunikují, sdílejí



	odpovědnost za výsledek. Individuální činnost – samostatné plnění některých úkolů.
Klíčové kompetence	Komunikační kompetence KKK-VYJ-000-ZV9-001: Vyjadřuje se prostřednictvím souboru běžných výrazových prostředků, které volí s důrazem na svůj komunikační záměr, partnera a situaci. Kompetence k občanství a udržitelnosti KOB-RES-000-ZV9-001: Projevuje ohleduplný, citlivý a podporující přístup k živým jedincům, přírodě a světu jako celku. KOB-ZPS-000-ZV9-001: Zohledňuje vzájemnou propojenost jevů, situací a výzev v okolním světě z hledisek sociálních, ekonomických, kulturních, politických a ekologických. Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní KPP-TYM-000-ZV9-001: Efektivně přispívá k úspěšné týmové spolupráci. Klíčová kompetence k řešení problémů KRP-RPS-000-ZV9-001: Reflektuje osobní a společné problémy s ohledem na různé perspektivy navrhovaných řešení. KRP-KRP-000-ZV9-001: Kriticky hodnotí informace z různých zdrojů. Kompetence kulturní KKT-SVJ-000-ZV9-001: Využívá různé formy umění a kultury k vyjádření složitějších myšlenek a emocí a ke zpracování aktuálních témat, samostatně i ve skupinové spolupráci.

Průřezová témata	Společnost pro všechny PTS-000-000-ZV9-001: Rozpozná příležitosti, jaké jemu i společnosti přináší propojenost světa, a rizika, která z propojenosti vyplývají. PTP-000-000-ZV5-002: Navrhuje a zkouší realizovat vybrané aktivity péče o sebe v jednotlivých oblastech wellbeingu. Udržitelné prostředí PTU-000-000-ZV9-002: Prozkoumá a vysvětlí provázanost mezi klimatickou změnou, vlastním životním stylem, životem společnosti a ekonomickou činností.
-------------------------	--

Plán vzdělávacího programu

Fáze	Scénář hry Nová planeta
Úvod	Úvodní scénka, evokace, motivace, rozdělení do týmů: fáze otevírá příběh hry, rozvíjí představivost účastníků a připravuje je na roli aktivních tvůrců budoucnosti vlastní fiktivní planety. (35 min)
	Hra začíná dramatickou scénkou, která vtáhne účastníky do příběhu a navodí atmosféru celého dopoledního programu. Třída se ponoří do přítomnosti – zhasnutá světla mají navodit pocit, že se žáci nenacházejí ve škole, ale uprostřed vesmíru na palubě vesmírné lodi. Na scénu vstupují postavy vědců, kteří se stávají průvodci herním příběhem (na scéně nyní dva vědci, kteří vedou dialog). Připomínají, že posádka byla před deseti lety vyslána na misi s cílem najít planetu s vhodnými podmínkami pro život. Během dlouhého putování kosmem se posádka potýká s omezenými zásobami a dalšími problémy. Atmosféru náhle přeruší nadšený příchod dvou dalších vědců (nyní jsou celkem 4), kteří oznamují průlomový objev – našli novou, neobydlenou planetu s podmínkami téměř totožnými se Zemí. Detaily o teplotě, vlhkosti vzduchu a složení atmosféry zní jako popis nového ráje. Přistání je naplánováno během několika minut a posádka se začíná připravovat. (5) Vědci rozdělí žáky do týmů/skupin (např. 2 až 4 skupiny), z nichž každá představuje vlastní osidlovací tým na nové planetě. Každá skupina obdrží svou



	„herní desku“ – 2D model planety např. průměr cca 40 cm), na kterém bude sledovat vývoj a důsledky svých rozhodnutí (zde umísťují výsledky jednotlivých fází hry). (5 min) V rámci hry budou týmy řešit různé situace a úkoly, které jim vědci postupně předloží. Spolupráce mezi skupinami neprobíhá; rozhodnutí se přijímají uvnitř jednotlivých týmů. Skupiny však své volby i postup následně sdílejí mezi sebou a vědci a prezentují v rámci otevřené diskuse na konci každé fáze hry. První aktivita po přistání je zvolit jméno nové planety – jméno svého týmu (případně ji vyzdobit barvami apod., cca 3 min na vymýšlení a 3 min na představení každé planety) – celkem cca 25 min (4 planety)
0.	Nultá fáze hry – Přílet na planetu: přistání a průzkum (15 min) Po dramatickém uvedení do děje nastává první skutečný okamžik „na nové planetě“. Hráči slyší zvuk hučení motorů, otřesů a simulovaného přistávání, který navodí atmosféru závěrečného manévru vesmírné lodi (zvukový podkres). Jeden z vědců předstírá krátký hovor s velitelstvím, načež oznámí zbytku posádky, že loď bezpečně přistála. Radost z přistání však vzápětí naruší zpráva o vážném poškození hlavního řídicího centra – návrat na Zemi už není možný. „Ale to jsme stejně nechtěli, že?“ zazní s nadhledem, a posádka se rozhodne vyrazit ven. Vědci popisují, co se posádce otevírá před očima: rozlehlé louky, pole, hluboké lesy a strmé skály, které se tyčí k nebi. Snímky pořízené při přistávání odhalily také oceány a moře, ale také faunu (Vědec zahlédne z okna srnku a s údivem poznamená, že zvířata jsou stejná jako na Zemi). Vědci potvrzují, že planeta nenese žádné známky předchozího osídlení – nejsou zde první lidé. (5 min) Druhá praktická aktivita: hráči – žáci „vystupují“ z lodi a vydávají se na průzkum terénu planety. V prostoru učebny, tělocvičny nebo jiného herního prostředí hledají předem rozmístěné obrázky s poznatky o nové planetě – mohou to být ilustrace s popisy krajiny, rostlin, zvířat či přírodních jevů. Jejich úkolem je všechny nalezené informace zapsat, aby vytvořili první průzkumnou zprávu. Zaznamenávají a následně postupně po skupinách prezentují to, co zjistili: např. například, že planeta má hory, lesy, řeky, ryby či drobné savce. (5 min) Vědci oceňují schopnosti posádky, vyzdvihují např. pečlivost apod. Zároveň zazní první zásadní rozhodnutí – na těchto planetách zůstaneme a jednotlivé týmy se budou starat o prosperitu své planety. (5 min)

1.	PRVNÍ FÁZE hry: PŘÍPRAVA OSÍDLENÍ (30 min)
	Vědci představí situaci vyjadřující potřebu obydlí: lidé touží po vlastních domech, zahradách a jistotě domova pro svou budoucí rodinu. Jaké řešení zvolit? (5 min) Jako odborný tým nabízíme dvě hlavní možnosti: 1. Využít lokální přírodní zdroje – dřevo z okolních stromů, kámen, písek apod. – materiály, které jsou všude kolem. 2. Rozebrat loď, která je také plná stavebního materiálu – obrovská, poškozená loď z odolných materiálů, které lze využít (návrát zpět není možný, mise je jednoúčelná a loď už nám k ničemu neslouží). Následuje diskuze, během níž bude na 5 minut otevřena tzv. knihovna. Týmy mohou využít tento zdroj odborných informací – žáci úkoly řeší samostatně, nebo si tzv. „přizvou na pomoc rady odborníků“, tedy získají speciální informační kartičky s fakty o klimatu. Ty obsahují například údaje o ekologických dopadech různých činností, jejich přínosech či možnostech udržitelných řešení. Přístup ke „knihovně“ je záměrně spojený s pohybovými aktivitami a úkoly, které zadává „knihovník“ – osoba, jež žáky vpouští do prostoru s informačními kartami a určuje pravidla jejich získávání. Tyto úkoly mohou být jednoduché (udělat grimasu, usmát se, udělat dřepy nebo krátký taneček apod.). Otevření knihovny doprovází opakovaný zvukový signál, který se pro žáky stává jasným podnětem. Reagují na něj okamžitě a s očekáváním, což udržuje plynulý rytmus hry a podporuje soustředění. Karty přinášejí informace jako např.: životnost dřevěného domu při správné péči je minimálně 70 let; těžba dřeva vede k odlesňování apod.) V průběhu hry se objeví i tzv. dezinformační karty: karty, které nabízí dezinformátor a lobbista. Ten se občas připlete vedle knihovníka a rozdává karty zdarma, nebo někdy přistoupí k týmu a „radí“. Jeho role slouží jako metafora problematiky fake news a manipulace s informacemi. Postava předkládá týmům směs pravdivých, neúplných a zcela nepravdivých „faktů“, často formulovaných přesvědčivě, aby působily důvěryhodně. Žáci na to přirozeně reagují – ověřují, porovnávají a odhalují nesrovnalosti. Postupně si uvědomují, že ne každé tvrzení, které zní odborně nebo sebejistě, je pravdivé (rozvíjí kritické myšlení, schopnost ověřovat zdroje a dovednost odlišovat fakta od názorů či manipulativních sdělení). Po poradě týmy veřejně představí své rozhodnutí, které je následně otevřeno i diskuzi s vědci – ti doplňují odborný pohled a upozorňují na možné dopady zvoleného řešení. Následuje praktický úkol – stavba ukázkového obydlí z materiálu dle rozhodnutí (10 min): Varianta 1: přírodní materiály (špejle, klacíky, provázek...) Varianta 2: umělý materiál z rakety – kusy plastu, kov apod.

	Vědci shrnují přínosy i rizika jednotlivých rozhodnutí. Žáci si pak svůj domek umístí na mapu planety a tím pokračují v budování svého nového světa.
2	DRUHÁ FÁZE hry: JÍDLO A ZDROJE ENERGIE (20 min)
	Lidé potřebují jídlo a energii, aby mohli přežít a rozvíjet se. Vědci přichází s výzvou: „Máme dvě možnosti, jak zajistit zásoby jídla a energii: (1) Začít s tradiční zemědělskou výrobou a chovem domácích zvířat, nebo (2) využít moderní technologie – hydroponii a solární panely.“ Žáci v týmech diskutují, která cesta je vhodnější. Tradiční zemědělství je ověřené a nabízí pestrou sklizeň, ale vyžaduje více času a práce. Moderní technologie přináší efektivitu a úsporu místa, ale je nákladnější a vyžaduje speciální znalosti. Je opět možnost získat doplňující informace v knihovně – aby lépe porozuměli výhodám a omezením obou způsobů. (10 min) Po poradě týmy veřejně představí své rozhodnutí, které je následně otevřeno i diskuzi s vědci. Ti mohou doplnit odborný pohled a upozornit na možné dopady zvoleného řešení, shrnují klady i zápory jednotlivých rozhodnutí (např.: tradiční metody jsou stabilní a ověřené, ale méně flexibilní; moderní technologie umožňují rychlý rozvoj a menší ekologickou stopu, ale vyžadují technické zázemí a větší investice.) (10 min)
3	TŘETÍ FÁZE hry: VODA A PITNÉ ZDROJE (30 min)
	Vědci svolává všechny týmy k poradě: „Naši lidé potřebují mít čistou a dostupnou vodu poblíž svých domovů. Do budoucna se může nabídnout vícero řešení, ale teď se musíme rozhodnout pro jeden konkrétní krok. Jak byste vodu získali?“ Na stole leží dvě možnosti: 1. Přehradit nedalekou řeku a vybudovat přehradu. 2. Vyhloubit městské studny a čerpat vodu z podzemí. Každý tým má prostředky pouze na jedno rozhodnutí, proto následuje otevření knihovny (Karty obsahují konkrétní údaje – například o nákladech na stavbu,

	kvalitě vody, ekologických dopadech i přínosech.) a pak debata o výhodách a rizicích obou variant. Vědci se případně zapojují do debaty, upozorňují na skutečnosti a dávají fakta do souvislostí. Přehrada přináší hodně vody pro velké množství lidí, funguje jako protipovodňový systém, umožňuje rekreaci, rybolov a výrobu elektřiny. Na druhé straně je nákladná, energeticky náročná, dál od obydlí a narušuje říční ekosystémy. Studny jsou levnější, rychleji dostupné, méně invazivní a blízko domovů, ale voda z nich může v létě vyschnout nebo v zimě zamrznout, a její kvalita nemusí být stabilní, atd.) (15 min) Ve hře se nyní objevují „nečekané události“. Ti, kteří dříve zvolili hubení škůdců pesticidy, zjistí, že jedy z polí stekly přímo do jejich pitné vody. Ti, kteří se rozhodli pro přírodní způsoby, sice nemají pesticidy, ale voda se jim zelená řasou. A aby toho nebylo málo, po vydatných deštích je voda zakalená půdou z okolí. Praktický úkol: týmy dostávají znečištěnou vodu (směs vody, barviva, jedlé řasy a např. rozdrčených sušenek) – úkolem je ji vyčistit pomocí filtrace. Dostanou k dispozici trychtýře, vatu a uhlí a krok za krokem si ověří, jak lze vodu zbavit nežádoucích částic. (15 min) Týmy mají nyní nejen zdroj pitné vody, ale i zkušenost, že udržet ji čistou je stejně důležité jako ji získat.
4.	ČTVRTÁ FÁZE hry: ODPADY A ENERGIE (30 min) Vědci upozorňují, že za celé týdny a měsíce života na planetě se nashromáždilo mnoho odpadu – část byla sice znovu použita nebo kompostována, ale většina stále zabírá místo a znečišťuje prostředí. Otázkou zůstává: kam s odpadem? Navíc se objevil další problém – nedostatek elektřiny, protože generátory lodi již nestačí pokrýt spotřebu, jsou poškozené. Jak skloubit likvidaci odpadu s výrobou energie? Děti dostávají dvě možnosti řešení: 1. Vybudovat spalovnu odpadu, která by přeměňovala odpad na energii. 2. Vytvořit skládku odpadu a postavit větrnou nebo solární elektrárnu jako zdroj energie.



	Následuje diskuze, při které žáci zvažují výhody a nevýhody obou variant. Žáci mohou získat karty z knihovny, které přinášejí data o rozložitelnosti odpadu, produkci skleníkových plynů, výhodách kompostování, energetickém potenciálu slunce, nákladech na spalovny i statistiky recyklace. (15 min) Po rozhodnutí týmy výsledky veřejně prezentují a vědci shrnují dopady jednotlivých variant (Spalovny odpadu rychle a efektivně likvidují odpad a vyrábějí energii, ale produkují škodlivé zplodiny, které zhoršují kvalitu ovzduší a zdraví obyvatel. Skládky jsou ekologičtější a využívají přírodní zdroje energie, ale rychle se zaplňují, způsobují zápach a přitahují škůdce, což může vést k epidemiím.) Na závěr vědci upozorňují na rostoucí úmrtnost na planetě způsobenou různými faktory: nemocemi, špatnou kvalitou vzduchu a vody, a morovými epidemiemi. Možná tvůrčí výtvarná aktivita (při nedostatku času lze vynechat): Žáci na symbolické úrovni podle zvoleného řešení vytváří „pomníky“ – ti, kdo zvolili spalovnu, vytvářejí památníky obětem znečištěného ovzduší, ti, kdo vybrali skládky, staví morové sloupy na uctění obětí epidemií. Tyto pomníky se pak umísťují na model planety jako připomínka odpovědnosti za správná rozhodnutí. (15 min)
5.	PÁTÁ FÁZE hry: DOPRAVA (20 min) Vědci nadnesou rostoucí potřeby dopravy, které je třeba řešit. Jak se zvyšuje počet obyvatel a rozrůstají se rodiny i obydlené oblasti, je nezbytné se více dopravovat. Lidé chtějí dojíždět (do zaměstnání, apod.) pohodlně, šetřit čas a zároveň pracovat efektivněji. Jaké řešení zvolit? Na výběr – dvě hlavní možnosti: 1. Autodoprava a stavba silnic – umožní každému obyvatele staršímu 18 let mít vlastní auto, které mu zajistí maximální svobodu pohybu. 2. Železnice a vlaky – vybudování železniční sítě, která pojme větší počet lidí, umožní pohodlnou jízdu bez nutnosti řídit a pomůže snížit ekologickou zátěž. Následuje diskuze mezi hráči, kteří zvažují výhody a nevýhody obou variant – jak ekonomické, tak environmentální a sociální. Pro lepší rozhodování mohou získat karty z knihovny. Karty (stojí např. deset dřepů apod.) obsahují fakta například o materiálech a nákladech na stavbu silnic a železnic, emisích oxidu uhličitého z aut, statistikách dopravních nehod a srovnání emisní intenzity různých druhů dopravy. (5 min)

	Následuje rychlá prezentace týmových rozhodnutí. Následuje praktická aktivita Hráči si na čtvercové mapě propojují jednotlivá místa podle zvoleného způsobu dopravy – buď stavbou silnic pro auta, nebo tratí pro vlaky. (10 min) Vědci shrnují klady i zápory jednotlivých rozhodnutí. (5 min) Autodoprava: Výhody: maximální flexibilita, pohodlí, možnost převážet zavazadla, snadný přístup kamkoliv. Nevýhody: nutnost budování rozsáhlé silniční sítě a parkovišť, vysoká spotřeba ropy, znečišťování ovzduší, vyšší riziko dopravních nehod. Železnice: Výhody: pojme více lidí najednou, cestující mohou odpočívat či pracovat, nižší emisní zatížení na osobu, menší potřeba parkovišť, pozitivní dopad na mikroklima měst. Nevýhody: omezená dostupnost, časová nepřizpůsobivost (jízdní řády), náročnost stavby a údržby, kácení lesů a zásahy do krajiny.
Závěr	Závěrečná diskuze a reflexe zážitku ze hry (20 min)
	Žáci se mohou rozdělit i do menších skupin pro potřeby reflexe – snaha vytvořit komornější atmosféru pro otevřené sdílení a diskusi. Vědci se rozdělí a vedou reflexi v jednotlivých skupinách (nebo se skupiny nedělí, třída je pohromadě): „Gratulujeme vám! Prošli jste všemi hlavními rozhodnutími, která pro vás Vaše planeta připravila. Je pravda, že před vámi ještě stojí mnoho otázek, ale už jste skutečně vyspělou civilizací. V mnohém se blížíte tomu, co dnes řeší planeta Země.“ Otázky k závěrečné diskuzi: • Už máme za sebou několik zásadních oblastí. Co bude další velké téma? Co podle vás? • Pojdme společně projít vaše rozhodnutí od fáze 0 až do fáze 6 a zamyslet se nad jejich ekologickými dopady. Co vnímáme jako ekologické? Která řešení jsou méně devastující a která více? Co vás vedlo k vašim rozhodnutím? Byla to pohodlnost, praktičnost, nebo něco jiného?



- A co naše planeta řeší poslední roky nejvíc?
- Kdo z vás v debatách zmínil ekologické hledisko? Kdo upozornil, že některé varianty jsou šetrnější k přírodě?
- Co znamená chovat se ekologicky? Chováme se tak i my na naší planetě Zemi?
- Proč je to důležité? A jak můžeme pomoci naší planetě?
- Co je nejdůležitější při individuální snaze: jak se udržet při dobrém jednání? Které z jednání vyžadují více a které méně námahy? Co dalšího se dá ještě udělat? Kde brát inspiraci pro další ekologické jednání? Existují vzory lidí, kteří už takto jednají? Kde je najít?

Zapojení vědců ve smyslu – neexistuje stoprocentně ekologické řešení – vždy se najdou argumenty pro i proti. Na nás je, abychom tyto složité otázky promýšleli a hledali vyvážené cesty. Důležité je, aby si každý uvědomil, jak může ekologické principy uplatňovat ve svém každodenním životě.

Zakončení hry otevírá společný prostor k tomu, aby účastníci přemýšleli, jak poznatky a ekologické povědomí získané během hry přenést do skutečného života. Současně slouží k reflexi samotného prožitku – jak se jim hrálo, co pro ně bylo nové či náročné a jaké myšlenky nebo pocity si z této zkušenosti odnášejí. Učitelům zároveň poskytuje možnost navazovat na témata v další výuce a prohlubovat žákovské porozumění.