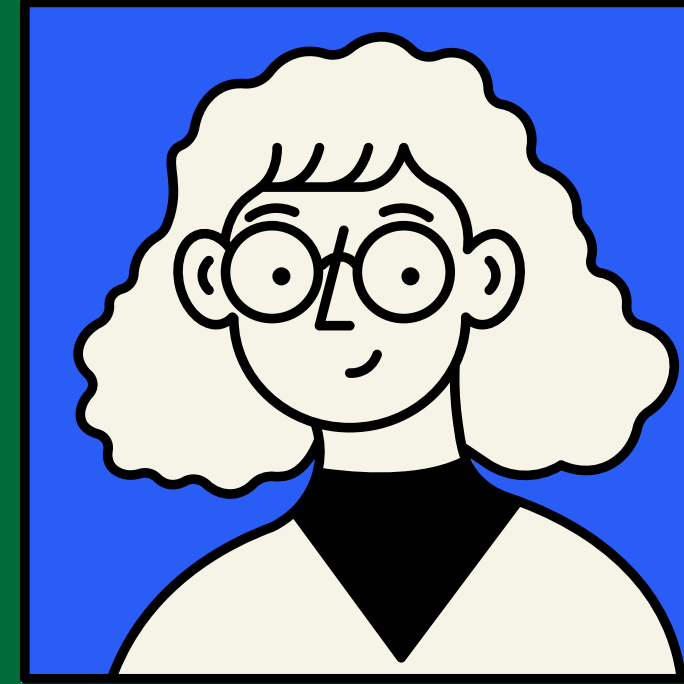




**VOYAGER**  
EMPOWERING YOUTH,  
TRANSFORMING  
TOMORROW!

# VOYAGER MEYDAN OKUMA OYUNU

KULLANICI  
KILAVUZU



[voyagerproject.eu](http://voyagerproject.eu)





# İÇİNDEKİLER

1. VOYAGER - YENİLİKÇİ BİR AVRUPA  
PROJESİ

2. OYUNU GENÇLERLE NEDEN  
KULLANMALIYIZ?

3. OYUN NASIL OYNANIR?

4. VOYAGER CHALLENGE OYUNU İÇERİĞİ



VOYAGER  
EMPOWERING YOUTH.  
TRANSFORMING  
TOMORROW!

# 1

## VOYAGER - YENİLİKÇİ BİR AVRUPA PROJESİ

Fransa, Yunanistan, Bulgaristan, Türkiye ve Avusturya'dan ortaklarla yürütülen bir Erasmus+ gençlik girişimi olan VOYAGER projesi, gençleri çevre koruma alanında deęişim öncüleri ve gönüllüler olmaya teşvik ederek iklim deęişikliğiyle mücadele etmeyi amaçlıyor. Proje, yenilikçiler, gençlik çalışanları ve gençlik liderleri yetiştirmeye ve sosyal gelişim ve çevre bilinci için dijital araçlar sunmaya odaklanıyor. Oyunlaştırma ve günlük yaşam zorlukları aracılığıyla mikro gönüllülüęü ve aktif vatandaşlığı teşvik eden VOYAGER, gençleri AB Yeşil Mutabakatına baęlıyor ve daha sürdürülebilir ve çevre dostu bir geleceęe katkıda bulunmak için somut eylemler sunuyor.



VOYAGER

ERASMUS+ GİRİŞİMİ

YENİLİKÇİ GİRİŞİMİ

2021-2022

AVRUPA BİRLİĞİ

ERASMUS+ GİRİŞİMİ

YENİLİKÇİ GİRİŞİMİ

2021-2022

# 1

## VOYAGER - YENİLİKÇİ BİR AVRUPA PROJESİ

VOYAGER projesi, gençleri çevre sorunlarına dahil etmede etkili olduğu kanıtlanmış KNOW UNDERSTAND ACT yaklaşımını kullanmaktadır. Bu yaklaşım, gençlerin kodlarını ve dilini kullanarak çevre sorunları ve iklim değişikliği hakkında bilgi sağlamayı (KNOW), tüketici davranışlarımızın çevre üzerindeki etkileri hakkında gerçekler ve rakamlar aracılığıyla farkındalık yaratmayı (UNDERSTAND) ve gençleri aktif vatandaşlar ve daha çevre bilincine sahip olmak için doğrudan gönüllü eylemde bulunmaya teşvik etmeyi (ACT) içerir.



VOYAGER

ENVIRONMENTAL ACTION

FOR YOUNG PEOPLE

2019-2021

# 2 OYUNU GENÇLERLE NEDEN KULLANMALIYIZ?

VOYAGER Gençlik Mücadelesi Yarışması, gençlere çevre bilinci ve gönüllülüğün değeri konusunda ilham vermeyi ve onları eğitmeyi amaçlayan heyecan verici bir oyundur. 14-18 yaş arası gençlere, daha sürdürülebilir bir gelecek için katılımlarına yardımcı olurken önemli yaşam becerileri öğrenmeleri için özel bir fırsat sunar.

Yarışma, gençlerin eğlenceli aktiviteler ve zorluklar aracılığıyla gönüllülük ve iş birliği becerilerini geliştirirken harekete geçmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Genç katılımcılar, önemli çevre sorunlarını ele alarak toplumlarında nasıl olumlu bir fark yaratabileceklerini keşfederler. Olumsuz etkileri azaltmak için tutumları değiştirmenin ne kadar kolay olduğunu keşfederler. Ayrıca, paylaşılan deneyimler sayesinde yeni arkadaşlar edinme ve kalıcı anılar yaratma fırsatına sahip olurlar. Ödül kazanmak, öğrenme deneyimine eğlence ve motivasyon katar.

Gençlik çalışanı olarak, yarışma boyunca katılımcıları desteklemede önemli bir rol oynuyorsunuz. Ekiplerinizi bir haftalık eğitim zorlukları boyunca yönlendiriyor, gençlerin çevre sorunlarını anlamalarına yardımcı oluyor ve onları harekete geçmeye teşvik ediyorsunuz.



VOYAGER  
EMPOWERING YOUTH.  
TRANSFORMING  
TOMORROW!

## Süre

Yarışma bir hafta gibi kısa bir sürede gerçekleşir ve katılımcılar bu süre zarfında puan kazanmak için çeşitli mücadelelere katılırlar.

## Katılımcılar

Her takım 6 ila 12 gençten oluşur ve bir kolaylaştırıcı tarafından denetlenir. Yarışmaların nihai puanları bir Oyun Yöneticisi tarafından denetlenir.

## Önemli Kurallar

Takımlar aynı mücadeleyi tekrarlayamazlar. Katılım, sosyal ağlarda iletişim kurma taahhüdünü ifade eder.

## Destek

Her takıma kolaylaştırıcı eşlik eder. Herhangi bir soru veya sorunuz olduğunda Oyun Yöneticisi hizmetinizdedir.

# 3 OYUN NASIL OYNANIR?

VOYAGER Challenge, çeşitli gençlik grupları arasında, zorlukları tamamlayıp mümkün olduğunca çok puan kazanmayı amaçlayan bir yarışmadır. Her zorluk, doğal çevremizle ilişkimizin güncel bir temasını ele alır ve üç aşamadan oluşur:

Kısa bir tanıtım videosu sorunları açıklıyor.

Bilgi notu, konuya ilişkin genel bir bakışı şekiller, örnekler ve referanslar (baskıya hazır) şeklinde sunar.

Bir takım için bir meydan okuma.

# Yarışma Programı

01

## Yarışma Öncesi

Yarıřmaya katılım için gençlik kuruluşlarının harekete geçirilmesi. Kuruluşların etkinlięi tanıtmasına yardımcı olmak için ilgi çekici bir metin sağlanacaktır. Oyun moderatörleri ile eğitim/hazırlık zamanı.

02

## Yarıřmanın Başlatılması

Oyunun kuralları, zorluk prensipleri ve kazanılacak ödüller lansman videosunda anlatılıyor.



# Yarışma Programı

03

## Zorluklar

Takımlar toplam 10 görevi tamamlamalıdır. Bunlardan 5'i tüm takımlar için zorunludur ve kalan 5 görev, grubun ilgi alanlarına göre isteğe bağlı görev listesinden seçilebilir.

Her başarılı mücadele maksimum 10 puan kazandırır

Takım başına toplam maksimum puan 100'dür

Her bir zorluğun ayrıntıları ve değerlendirme kriterleri "Eylem" bölümünde mevcuttur.



# Yarışma Programı

04

## Sonuçların Doğrulanması

Oyun Yöneticisi, puanları kaydetmek için uygulamaya özel bir şifreyle erişime sahiptir.

Her mücadelenin sonuçlarını doğrular ve gerekli gördüğü takdirde (örneğin kanıt yetersizliği durumunda) puanları ayarlayabilir. Oyun Yöneticisinin kararı kesindir.

Son puan, beyan edilen puanın ve Oyun Yöneticisi tarafından verilen puanın ortalamasıdır.

05

## Sıralama ve Ödüller

Haftanın sonunda katılımcı takımlar arasında bir sıralama yapılır.

Yarışmanın kazananları, yarışmanın başlangıcında duyurulan ödülleri evlerine götürecekler.

06

## Bağlılık

Her takım yarışmaya katılımını sosyal medyada duyurmayı taahhüt eder.

07

## Değerlendirme

Katılımcıların memnuniyetinin nihai değerlendirilmesi Oyun Yöneticisinin huzurunda gerçekleştirilecektir.

# 4 VOYAGER CHALLENGE OYUNU İÇERİĞİ



50 Öğrenme Parçası'ndan oluşan bir koleksiyona sahip olan oyun, VOYAGER eğitim programının içeriğinden esinlenerek tasarlanmıştır. Gençleri, gençlik çalışanlarını ve genç gönüllüleri sürdürülebilirlik ve iklim değişikliği gibi kritik konularda eğitmek ve etkileşimde bulunmak üzere tasarlanmıştır.

Oyun uygulaması, öğrenmeyi ve katılımı artırmak için özenle yapılandırılmış 15 Öğrenme Parçası seçeneği sunar. Tüm materyaller birden fazla dilde mevcuttur ve bu da farklı bir kitle için erişilebilirlik ve kapsayıcılık sağlar.

01

BULUT DEPOLAMA

02

BİSİKLETÇİLİK

03

E-ATIK

04

EKOSMART BESLENME

05

EKOTURİZM

06

ÇEVRESEL ADALET

07

HIZLI MODA

4

# VOYAGER CHALLENGE OYUNU İÇERİĞİ

Oyun için seçilen 15 Öğrenme  
Parçası şunlardır:



VOYAGER  
EMPOWERING YOUTH.  
TRANSFORMING  
TOMORROW!

08

YEŞİL ANLAŞMA

09

YEŞİL YIKAMA

10

İSTİLACI TÜRLER

11

TOZLAŞTIRICI BÖCEKLER

12

SÜRDÜRÜLEBİLİR TARIM

13

5 "R"

14

ATIK YÖNETİMİ

15

SULAK ALANLAR

# 4 VOYAGER CHALLENGE OYUNU İÇERİĞİ

Oyun için seçilen 15 Öğrenme  
Parçası şunlardır:

Aramıza katıldığınız için  
teşekkür ederiz. Sizi aramızda  
görmekten mutluluk  
duyuyoruz!



**VOYAGER**

EMPOWERING YOUTH,  
TRANSFORMING  
TOMORROW!

[voyagerproject.eu](http://voyagerproject.eu)



Proje No: 2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283



Co-funded by  
the European Union

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.