

## 1 ค่ายเอาตัวรอดบนเกาะร้าง (Survival Challenge)

เนื้อเรื่อง:

หลังจากน้องๆ เดินทางไปเข้าค่ายนวัตกรรม เรือที่โดยสารเกิดพายุใหญ่จนล่มกลางทะเลทุกคนถูกคลื่นซัดมาติดอยู่บนเกาะร้างเล็กๆ ซึ่งไม่มีสัญญาณโทรศัพท์ และไม่มีเรือผ่าน ต้องใช้เวลา 3 วันถึงจะมีเรือผ่านมาแถวนี้ เมื่อตรวจสอบสิ่งที่รอดมาได้ พวกน้องพบทรัพยากรดังนี้

- อาหารกระป๋อง 7 หน่วย (ถ้าเปิดแล้วต้องกินให้หมด)
- น้ำดื่ม 10 หน่วย
- ไม้ฟืน 5 ท่อน (ใช้ก่อไฟ / ทำเครื่องมือ / ทำแพ)
- มีด 1 เล่ม
- เชือก 1 เส้น

รายละเอียดบนเกาะ

1. เกาะนี้มีผลไม้ป่าบ้าง แต่ไม่รู้ว่าจะกินได้หรือมีพิษ
2. มีแหล่งน้ำธรรมชาติ (แต่ไม่สะอาด ต้องต้มก่อน)
3. มีสัตว์ป่าอยู่บริเวณรอบๆป่า (ต้องใช้มีดในการล่า)

ทีมมีสมาชิก 5 คน และต้องตัดสินใจ ทุกวันว่าจะทำกิจกรรมอะไรบ้าง (ทุกการกระทำที่มีความเสี่ยงมีโอกาส 70% ที่จะสำเร็จเท่ากันหมด) เช่น

- ก่อไฟ (ใช้ไม้ฟืน 1 ท่อน) → กันสัตว์ป่า + สามารถทำอาหารได้
- ออกหาน้ำ / ผลไม้ → เสี่ยงบาดเจ็บ แต่เสี่ยงบาดเจ็บ (โอกาสสำเร็จ 70% หากล้มเหลวจะเสียเชือกที่มี)
- ทำแพหนี → ใช้เวลา 1 วัน + ไม้ฟืน 3 ท่อน + เชือก (มีโอกาสรอด 70% แต่ถ้าล้มเหลวแพแตก เสียเสบียงที่มีไปครึ่งหนึ่ง)
- หากล่าสัตว์หนึ่งครั้ง จะเสียมีด 1 ด้ามที่มีแลกกับอาหาร 5 หน่วย (มีโอกาสล่าสำเร็จ 70% หากล้มเหลวจะไม่ได้อะไรเลยและเสียมีดกับเชือกที่มีอยู่)

เงื่อนไขการอยู่รอด:

- แต่ละคนต้องกินอาหาร 1 หน่วย + น้ำ 1 หน่วยต่อวัน
- ถ้าขาดอาหาร/น้ำ จะอ่อนแรงและทำกิจกรรมได้น้อยลง (คิดว่า fail ภารกิจ)

เป้าหมาย:

ให้แต่ละกลุ่มเสนอกิจกรรมการเอาตัวรอดเป็นแผนรายวัน (Day 1 / Day 2 / Day 3) และอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจ (นึกถึงความเสี่ยงในแต่ละทาง พร้อมวิธีรับมือหากทางที่น้องเลือกไม่สำเร็จ)