

Szkoła Podstawowa nr 2
im. Św. Jadwigi Krakowskiej w Nowym Sączu
zobowiązany do zapewnienia dostępu do informacji publicznej
Szkoła Podstawowa nr 2

MISTRZ OSZCZĘDZANIA ENERGII



The drawing depicts a path made of alternating green and black diamonds. Along the path, there are 36 numbered points (30-36) marked with smiley faces. Various environmental and energy-saving illustrations are scattered around the path, including:

- A wind turbine and a solar panel.
- A house with a red roof.
- A car labeled "X".
- Wind turbines labeled "hasła".
- A river.
- A campsite with a fire, trees, and a tent.
- A light bulb with a "No" symbol over it.
- A light bulb with a "Yes" symbol over it.
- A recycling bin with labels for "szkło" (glass), "papier" (paper), "plastik" (plastic), and "nieczyste odpadki" (dirty waste).
- Smiley faces with different expressions.
- Labels like "stand-by", "komputer", "TV", "AGD", "C.O.", "zasilanie się własną energią", "nie!", "zapalona i gasząca", "zapalona", "gasząca", "zapalona", "gasząca", "zapalona", "gasząca".
- A small house with a red roof.
- A car labeled "X".

MISTRZ OSZCZĘDZANIA ENERGII

W DOMU , SZKOLE, OGRODZIE I PO PROSTU WSZĘDZIE !!!

Gra edukacyjna dla KAŻDEGO

opracowana na konkurs w ramach realizacji **Projektu Euronet 50/50max** przez **zespół ds. energii ds. energii przy Szkole Podstawowej Nr 2 im. Świętej Jadwigi Królowej w Nowym Sączu** pod kierunkiem mgr inż. Beaty Karaszewskiej - Koordynatora Zespołu.

Liczba graczy : od 2 - 6

Przybory do gry:

1 plansza

1 kostka

1 instrukcja do gry

6 ekoludzików

Cel gry:

Celem gry jest zapoznanie się z podstawowymi zasadami oszczędzania energii elektrycznej, gazu, wody i segregacji odpadów .

Gra polega na dotarciu do wolnego miejsca na podium i zdobyciu tytułu Mistrza Oszczędzania Energii

Przygotowanie do gry:

Każdy zawodnik wybiera swojego ludzika, który będzie go reprezentował.

Zasady gry;

Jeśli jesteś członkiem Zespołu ds. energii w szkole realizującego Projekt Euronet 50/50max – premia – pierwszy rzucasz kostką.

- ✓ Grę rozpoczyna zawodnik, który wyrzuci kostką 1 oczko. Następnie ustawia swojego ludzika na polu startowym i ma prawo do jeszcze jednego rzutu.
- ✓ Wyrzucenie cyfry 6 pozwala na kolejny rzut kostką, jednak dopiero po wykonaniu ewentualnego polecenia wynikającego z poprzedniego rzutu.
- ✓ Jeśli masz premię – dodatkowy rzut kostką, to nawet jeśli będzie to „6” rzucasz tylko raz.

Gdy zawodnik stanie na polu oznaczonym liczbą, porusza się po trasie zgodnie z

poleceniem zawartym pod danym numerem:

1. Budujesz kolektor słoneczny – dostajesz premię - 3 pola do przodu.
2. Źle zamontowałeś baterie słoneczne – wezwałeś specjalistę – czekasz 1 kolejkę
3. Zapomniałeś posegregować śmieci – kara cofasz się o 3 pola
4. Budujesz elektrownię wiatrową – premia – 4 pola do przodu
5. Zanieczyściłeś pobliską rzekę – kara – musisz wyrzucić „6” aby iść dalej.
6. Wyciąłeś za lasu choinkę bez zezwolenia – cofasz się do punktu „X”
7. Wprowadziłeś w swoim domu nową zasadę oszczędzania wody – myjesz zęby nalewając wodę do kubka – premia – przechodzisz na pole nr 9
8. Spalasz nad rzeką śmieci , zanieczyszczasz powietrze w mieście – kara – przez 3 kolejki przesuwasz się po 1 polu do przodu.
9. Wymieniłeś w domu żarówki zwykłe na energooszczędne – premia – dodatkowy rzut kostką
10. Nie wyłączyłeś na noc świateł w ogrodzie - kara – cofasz się o 2 pola
11. Twoje kolektory słoneczne i wiatraki dają duże oszczędności energii. Za dobry przykład otrzymujesz nagrodę Ministra Ochrony Środowiska – idziesz na pole nr 20
12. Masz wadliwy piec c. o. - za dużo zanieczyszcza powietrze – musisz wyrzucić „1” aby iść dalej
13. Zrobiłeś sobie piknik w niedozwolonym miejscu w lesie i pozostawiłeś tam śmieci – tracisz 2 kolejki
14. Zasadziłeś kilka nowych drzewek – premia 3 pola do przodu
15. Zakupiłeś sprzęt AGD klasy A++ - premia - dodatkowy rzut kostką
16. Wychodząc z klasy jako ostatni nie zgasiłeś światła – czekasz 1 kolejkę
17. W klasach jest zbyt ciepło , podjąłeś decyzję, aby pójść do konserwatora, prosząc go o zmniejszenie ogrzewania , zaoszczędziłeś gaz – idziesz na pole nr 17 - konserwator
18. Oszczędzasz wodę biorąc prysznic zamiast kąpieli w wannie – premia – 1 pole do przodu
19. Wietrząc pomieszczenia w domu zachowałeś prawidłowy sposób - otworzyłeś okno na oścież i skręciłeś termostat – premia 2 pola do przodu
20. Oglądałeś ciekawy film i pozostawiłeś komputer na 2 godziny w stanie „czuwania” - kara – tracisz 1 kolejkę
21. W łazience kapie z kranu i spłuczka w toalecie jest niesprawna – dzwonisz po hydraulika – czekasz na naprawę - tracisz 2 kolejki
22. Zawsze robisz pranie i mycie naczyń załadowując odpowiednio sprzęty – premia – dodatkowy rzut kostką

23. Wymyślasz hasło promujące oszczędzanie energii – czekasz 1 kolejkę
24. Świczysz światło we wszystkich pomieszczeniach w szkole, na korytarzach podczas lekcji , a nawet gdy świeci Słońce i zasłaniasz rolety na oknach, aby nie było zbyt jasno – kara – musisz wyrzucić „5” lub „3”, aby iść dalej
25. Zmieniłeś umowę z firmą dostarczającą energię elektryczną, korzystasz z promocyjnej ceny w porze nocnej – premia – 1 pole do przodu
26. Nie wyłączasz urządzeń domowych – telewizor , komputer , odtwarzacz – pracują w systemie „stand-by” tracisz energię i cofasz się 3 pola
27. Masz zepsuta uszczelkę w lodówce – tracisz energię , czekasz 1 kolejkę
28. Zbierasz wodę deszczówkę i podlewasz nią kwiaty w ogrodzie – premia – dodatkowy rzut kostką
29. Spalasz w piecu niewłaściwe rzeczy typu butelki plastikowe, opony, kable – karadziesz na pole „Start”
30. Dostałeś rozliczenie za gaz i prąd za ostatni rok– miałeś dużą nadpłatę , czyli zaoszczędziłeś pieniądze i środowisko– premia - idziesz na pole „Meta”
31. Co chwilę włączasz czajnik elektryczny z dużą ilością wody i odchodzisz do innych prac – kara – cofasz się na pole nr 26
32. Zawiesiłeś w szkole naklejki przy kontaktach, na kranach , przy koszach zachęcające do oszczędzania prądu, wody i segregacji odpadów – premia – 1 pole do przodu
33. Kiedy wyprowadzasz swojego psa na spacer zawsze sprzątasz po nim – premia – 2 pola do przodu
34. Niewłaściwie segregujesz śmieci – nie znasz kolorów pojemników – przesuwasz się po jednym polu przez 4 kolejki, ucząc się kolorów pojemników.
35. Zawsze zwracasz grzecznie uwagę tym, którzy nie przestrzegają dobrych zasad oszczędzania – premia – dodatkowy rzut kostką.
36. Aktywnie uczestniczysz w akcji „Sprzątanie świata” i „Dzień dla Ziemi” - premia 1 pole do przodu.

Tytuł Mistrza Oszczędzania Energii zdobywa ten z graczy, który pierwszy wyrzuci odpowiednią ilość oczek do zajęcia miejsca na podium .

ENERGY SAVING CHAMPION

AT HOME, AT SCHOOL, IN THE GARDEN AND SIMPLY EVERYWHERE!!!

An educational game for EVERYONE

Developed for the competition being run as part of the **Euronet 50/50 max Project** by the **Energy Team at the Świętej Jadwigi Królowej Junior School No 2 in Nowy Sącz**.
The game was translated into English by **Mrs Bernadette Hawes**.

Number of players : 2 - 6

Items include:

- 1 board
- 1 dice
- 1 set of instructions
- 6 eco player figures

Aim of the game:

The aim of the game is to get to know the basic principles of saving electricity, gas, water and sorting waste.

The players aim to reach the free spot on the podium and to gain the title of Energy Saving Champion.

Preparation:

Each participant chooses a figure to represent him.

Rules of the game:

If you are a member of the Energy team at your school participating in the Euronet 50/50 max project – you get a bonus – you can be the first to throw the dice.

- ✓ The person who throws a number 1 starts the game. He then puts his figure on the start field and throws again to begin the game.
- ✓ Throwing a number 6 allows you one more throw, but only after carrying out the instruction from your previous go.
- ✓ If you get a bonus throw – one more throw, then even if you throw a 6 you only get one throw.

When the player lands on a numbered field, he moves along in accordance with the instruction given for that number:

1. You install a solar panel – you get a bonus – move forward 3 places
2. You have incorrectly installed solar panels – you call out a specialist – skip 1 turn
3. You forgot to sort the rubbish – penalty – go back 3 places
4. You build a wind farm – bonus – go forward 4 places
5. You have polluted a nearby river – penalty – you must throw a „6” to continue.
6. You have cut down a fir tree in the forest without permission – go back to “X”
7. You have introduced a new water saving rule at home – you brush your teeth using water in a cup – bonus – you go to field No 9.
8. You burn rubbish on the riverbank, you are polluting the city air – penalty – for the next 3 turns you can only move forward 1 space.
9. You have replaced the lightbulbs in your home for energy saving ones – bonus – you have another throw.
10. You did not turn off the lights in the garden at night – penalty – go back 2 places.
11. Your solar panels and wind farm enable huge energy savings. You receive a prize from the Minister for the Protection of the Environment – move to field No 20.
12. You have a faulty central heating boiler – it pollutes the air too much – you have to throw a „1” in order to continue.
13. You have decided to have a picnic in a prohibited area of the forest and left rubbish behind – you lose 2 turns.
14. You have planted a few new trees – bonus – move forward 3 spaces.
15. You have bought home electrical goods marked class A++ - bonus – another throw of the dice.
16. As the last person to leave the classroom, you have not turned the lights off – you skip 1 turn.
17. It is too warm in the classrooms, you decide to go to the caretaker and ask him to lower the temperature on the thermostat, you have saved some gas – go forward to field No 23 - caretaker
18. You save water by taking a shower instead of a bath – bonus – go forward 1 space.
19. Whilst airing rooms at home, you correctly open the windows wide and turn down the heating – bonus – go forward 2 spaces.
20. You were watching an interesting film and you left your computer on „standby” for 2 hours – penalty – lose 1 turn.
21. There is a dripping tap in the bathroom and the toilet flush doesn't work properly –

- you call out a plumber – you wait for the repair to be carried out – you lose 2 turns.
22. You always do the laundry and wash dishes loading the appliances correctly – bonus – you get another turn.
 23. You think up a slogan promoting energy saving – wait 1 turn.
 24. You leave the light on in every room at school, in the corridors during lessons, and even on a sunny day you close the blinds so that it will not be too bright – penalty – you must throw a „5” or a „3” in order to continue.
 25. You have changed your agreement with your electrical energy provider, you use the cheaper night tariff - bonus – go forward 1 space.
 26. You do not turn off electrical appliances in the home – the TV, computer, CD player – they are constantly on “stand-by”. You waste energy – penalty – go back 3 spaces.
 27. The seal on your refrigerator is damaged – you lose energy, wait 1 turn.
 28. You collect rainwater and use it to water the plants in the garden – bonus – have another turn.
 29. You burn inappropriate things in your fireplace such as plastic bottles, tyres, cables – penalty – go back to the „Start”.
 30. You receive a statement of your annual gas and electricity bills for the previous year – you have overpaid by a large sum, which means you saved energy and the environment – bonus – you go to „Finish”.
 31. You put the kettle on frequently filling it with a large quantity of water and go off to do something else – penalty – go back to space No 26
 32. You have put stickers all around the school by the light switches, on the taps, near the bins, encouraging people to save electricity, water and to sort rubbish – bonus – go forward 1 space.
 33. When you take your dog for a walk you always tidy up after him – bonus – go forward 2 spaces.
 34. You sort your rubbish incorrectly – you do not know the colours of the bins – move forward just 1 space for the next 4 turns, learning what the different bin colours stand for.
 35. You always politely correct those who ignore good principles of energy saving – bonus – you get an extra turn.
 36. You take an active part in projects such as „Cleaning the world” and „One day for the Earth” – bonus – move forward 1 space.

The title of Energy Saving Champion goes to the player who is the first to throw the appropriate numbers on the dice to get a place on the podium