

ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa Hufiec Poznań-Śródmieście

Autorki:

Agnieszka Rydlewicz

Aleksandra Bandosz

Julia Fiedler

Karolina Włoch

Marta Barejko-Wróbel

WSTĘP

Każdego dnia wykorzystujemy Matkę Naturę nie dając jej przy tym nic w zamian. Współczesne czasy stawiają przede wszystkim na rozwój cywilizacyjny, w którym wszystko ma być poukładane. Zwierzęta najlepiej pozamykać w klatkach a rośliny w parkach i ogrodach. Czy tak ma wyglądać nasze życie? Robert Baden-Powell mówił „Starajcie się zostawić ten świat, choć trochę lepszym, niż go zastaliście”, ale jak mamy to zrobić, jeśli dokładnie nie wiemy, jak wygląda sytuacja? Spróbujmy spojrzeć na przyrodę z szerszej perspektywy, zobaczyć zaśmiecone oceany, wyczerpujące się surowce oraz wszechobecną potrzebę posiadania coraz większej ilości rzeczy i odpowiedzieć sobie na pytania: „Co JA mogę zrobić?”

Jako Zespół Programowy Hufca Poznań Śródmieście pragniemy przybliżyć Wam kilka zagadnień związanych z ochroną środowiska, dzięki którym, krok po kroku, możemy zmienić świat na lepszy. Zachęcamy Was również do dalszego poszerzania wiedzy w tym temacie, ponieważ jest on wyjątkowo obszerny i udało nam się jedynie nieco zarysować kilka kwestii. Pamiętajcie, że najważniejszą rolą harcerstwa jest kształtowanie siebie i następnych pokoleń, dlatego nie bójmy się rozmawiać z naszymi zuchami, harcerzami i instruktorami o ochronie środowiska, bo każda osoba ma realny wpływ na przyszłość naszej planety. A skoro mamy mieć wpływ na nasze JUTRO, to pora o nim myśleć już DZIŚ.

Zespół programowy

Hufca Poznań Śródmieście

METODYKA HARCERSKA

WSTĘP

METODYKA H

Podstawą pracy w metodyce harcerskiej jest, jak wiadomo, gra oraz zdobywanie sprawności, dlatego też ta część naszej Propozycji, którą stworzono z myślą o harcerkach i harcerzach, oparta została o stworzoną przez nas sprawność Strażnika Ochrony Środowiska.

Podczas pierwszej zbiórki harcerze dowiadują się, że na świecie istnieje zespół wyspecjalizowanych Strażników, których zadaniem jest dbanie o naszą planetę i edukowanie ludzi w kwestii ochrony środowiska. Żeby móc do nich dołączyć harcerze muszą wykazać się odpowiednią wiedzą i umiejętnościami, dlatego też w tym celu każdy z nich stworzy swoją kartę postaci – siebie, jako przyszłego Strażnika. Każdy kolejny zrealizowany punkt ze sprawności to kolejny level, jaki osiąga harcerz, z czego połowa punktów będzie zrealizowana podczas zbiórek a druga połowa w postaci zadań międzyczbiórkowych. Osoba, która będzie obecna na wszystkich zbiórkach z cyklu oraz wykona wszystkie zadania międzyczbiórkowe, może uzyskać maksymalnie level 10 swojej postaci, a żeby dołączyć do grona Strażników trzeba mieć, co najmniej, level 8. Każdy zdobyty level harcerze zaznaczają na swoich kartach postaci.

Im wyższy level osiągnie postać, tym więcej będzie miała mocy, by chronić Ziemię i dzięki temu stanie się lepszym Strażnikiem, dlatego należy zachęcić harcerzy do zrealizowania możliwie wszystkich punktów ze sprawności. Jeśli harcerz nie mógł być na zbiórce i przez to nie miał możliwości zrealizowania punktu sprawności wraz z resztą drużyny, to należy umożliwić mu nadrobienie zaległości w postaci dodatkowego zadania np. stworzenia plakatu omawiającego zagadnienie ze sprawności i przedstawienie go reszcie drużyny.

S.O.Ś.

Strażnik Ochrony Środowiska

- ✓ Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.
- ✓ Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.
- ✓ Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.
- ✓ Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.
- ✓ Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.
- ✓ Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.
- ✓ Potrafi wyjaśnić pojęcia recycling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.
- ✓ Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem, a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.
- ✓ Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają.
- ✓ Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

Spis treści

1. Nasza jedyna planeta.....	8
2. Surowce	15
3. Produkt vs. globalizacja.....	22
4. Zaczniemy od nowa	31
5. Konsumpcjonizm.....	41
6. Podsumowanie	48
7. Załączniki.....	49

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

NASZA JEDYNA
PLANETA

Spis treści

O P I S	10
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	10
Wstęp – co zagraża naszej planecie?	11
Ochrona środowiska – co to takiego?	12
Nasza okolica = nasze środowisko:	12
Co my możemy zrobić, by ochronić Ziemię?	13
Karta postaci – zostań Strażnikiem!	13
Zakończenie	14
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:	14

Spis załączników

H.1.1 Obrazki

H.1.2 Przykładowa karta Strażnika Ochrony Środowiska

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: NASZA JEDYNA PLANETA

O P I S

[120 min]

Podczas zbiórki uczestnicy dowiedzą się, co w dzisiejszych czasach zagraża naszej planecie oraz jak można przyczynić się do ochrony środowiska. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami.

C E L E

- ✓ Wyrównanie wiedzy z zakresu ochrony środowiska
- ✓ Przedstawienie różnych sposobów na dbanie o naszą planetę.
- ✓ Stworzenie kart postaci jako motywu przewodniego propozycji dla metodyki harcerskiej

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

- [1] Portal edukacji ekologicznej | ekoedu.com.pl
(<http://ekoedu.com.pl/>)
- [2] Portal oszczędzaniu, ekologii i ochronie środowiska | Włącz oszczędzanie
(<https://włączoszczędzanie.pl/>)
- [3] Strona projektu ANGRY EARTH | angryearth.eu
([http://gepir.pl/Plastik w oceanach](http://gepir.pl/Plastik_w_oceanach))
- [4] Film o Ziemi – naszej planecie | National Geographic
(<http://segregus.chorzow.eu/baza-wiedzy/12-znaki-ekologiczne>)

Potrzebne rzeczy:

- Klej,
- Kartki,
- Szary papier,
- Markery,
- Pisaki,
- Kredki,
- Długopisy, telefon
- Telefon
- Materiały z załączników

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – co zagraża naszej planecie?

Czas: [15 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałem źródłowym [3] oraz wyciąć obrazki (*załącznik H.1.1*), pociąć je na mniejsze kawałki (każdy obrazek na cztery części) i następnie poukrywać je w najbliższej okolicy miejsca, w którym przeprowadzana będzie zbiórka.

1. Zapoznanie się z różnymi sytuacjami i zachowaniami, które stanowią zagrożenie dla Ziemi.

Opis: Harcerze mają za zadanie odszukać wszystkie 24 fragmenty obrazków (*załącznik H.1.1*), a później złożyć je w całość, tak by powstało sześć odrębnych grafik i przykleić je do kartek, zostawiając pod rysunkami miejsce na podpis.

2. Krótka dyskusja na forum o tym, co zostało ukazane na obrazkach oraz podpisanie każdej z przedstawionych sytuacji, a także zastanowienie się nad tym, jakie jeszcze zagrożenia czyhają na naszą planetę.

Pytania pomocnicze:

- 1) Co oznacza słowo zagrożenie?
- 2) Czy ludzie mogą zagrozić Ziemi? Jeśli tak, to w jaki sposób?
- 3) Dlaczego powinniśmy dbać o naszą planetę i chronić ją przed nami samymi?

Ochrona środowiska – co to takiego?

Czas: [15 min]

Środowisko – ogół elementów nieożywionych i ożywionych, zarówno naturalnych, jak i powstałych w wyniku działalności człowieka, występujących na określonym obszarze oraz ich wzajemne powiązania, oddziaływania i zależności.

Ochrona środowiska – działania mające na celu naprawienie szkód wyrządzonych otoczeniu człowieka lub zasobom naturalnym oraz zapobiegnięcie dalszemu postępowi degradacji środowiska.

Zapoznanie się z różnymi formami ochrony środowiska.

Opis: Harcerze w zastępach tworzą na szarym papierze mapy myśli (hasło przewodnie: OCHRONA ŚRODOWISKA), zastanawiając się, w jaki sposób mogą wpłynąć na losy naszej planety i zadbać o środowisko. Następnie uczestnicy prezentują swoje propozycje na forum drużyny i wszyscy wspólnie zastanawiają się, czy można zrobić coś jeszcze, poza tym, co udało im się już wymyślić.

Nasza okolica = nasze środowisko

Czas: [20 min]

Przed rozpoczęciem zbiórki należy przyjrzeć się okolicy, w której będziemy ją przeprowadzać oraz wyznaczyć teren, po którym harcerze mogą się przemieszczać podczas zwiadu.

Zwiad – przeanalizowanie zagrożeń dla środowiska w naszej okolicy.

Opis: Harcerze w zastępach przeprowadzają krótki zwiad po najbliższej okolicy miejsca, w którym odbywa się zbiórka, by zaobserwować czy istnieją tam jakieś zagrożenia dla środowiska i czy zostały już wprowadzone jakieś środki jego ochrony. Uczestnicy notują swoje spostrzeżenia, tak by o niczym nie zapomnieć.

Co my możemy zrobić, by ochronić Ziemię?

Czas: [30/40 min]

1. Stworzenie kampanii na rzecz ochrony środowiska i naszej planety.

Opis: Harcerze w zastępach wymyślają krótkie (kilkuminutowe) scenki, w których przedstawiają, czym jest ochrona środowiska oraz dlaczego i w jaki sposób warto zadbać o naszą planetę. Jako inspirację uczestnicy mogą wykorzystać pomysły z mapy myśli oraz ich własne spostrzeżenia ze zwiadu po okolicy.

2. Zaprezentowanie scenek na forum drużyny.

Opis: Każdy zastęp po kolei prezentuje wymyślony przez siebie projekt, a prowadzący wszystko nagrywa, tak by stworzone w ten sposób filmiki mogły posłużyć np. jako materiał promujący ochronę środowiska i zostać udostępnione na mediach społecznościowych drużyny.

Karta postaci – zostań Strażnikiem!

Czas: [10/15 min]

Przedstawienie uczestnikom zarysu fabuły propozycji programowej dla metodyki harcerskiej (wstęp do metodyki) oraz wytłumaczenie, że osoby, które chcą dołączyć do grona Strażników muszą wykazać się odpowiednią wiedzą oraz umiejętnościami, a w tym celu należy zdobyć sprawność „Strażnik Ochrony Środowiska”.

Opis: Każda osoba tworzy swoją własną kartę postaci (*przykładowy wzór – załącznik H.1.2*), na której będzie zaznaczać kolejne, zdobyte przez siebie levele tj. punkty ze sprawności. Sposób zaznaczania zdobytych punktów na karcie jest dowolny, indywidualny dla każdej drużyny (np. naklejki, pieczątki, podpisy kadry itd.).

Zakończenie

Czas: [10/15 min]

1. **Obejrzenie** krótkiego filmiku [4] promującego ochronę Ziemi, jako naszej jedynej planety.

2. **Podsumowanie filmu i całej zbiórki.**

Opis: Stworzenie napisu „OCHRONMY ZIEMIĘ” w formie 3D poprzez ułożenie tekstu z własnych ciał w odpowiednich pozycjach oraz wykonanie pamiątkowego zdjęcia.

3. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą co zagraża naszej planecie ze strony człowieka?
- 2) Wiedzą czym jest ochrona środowiska?
- 3) Znają co najmniej pięć sposób, w jaki można chronić Ziemię?
- 4) Potrafią wcielić w życie nawyki korzystne dla naszego środowiska?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

SUROWCE

Spis treści

O P I S	17
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	17
Wstęp - podział na grupy	18
Gra właściwa.....	19
Zakończenie	20
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	21

Spis załączników

H.2.1 Informacje o surowcach + zadania

Autorka:

Marta Barejko-Wróbel

TEMAT ZBIÓRKI: SUROWCE

OPIS

[110 min]

Surowców nieodnawialnych jest na świecie coraz mniej. Dlatego poprzez grę logistyczną, pragniemy przybliżyć informację o nich. Jako element podsumowujący zbiórkę zahaczamy o podział surowców i ich wyrobów.

CELE

- ✓ Zdefiniowanie czym są surowce
- ✓ Przedstawienie problemu związanego z ciągłym wydobywaniem
- ✓ Przedstawienie w jaki sposób można dbać o surowce

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Wywiad z Matką Ziemią | ZS w Jastrzębiu Zdrój
(<http://zs2.jastrzebie.pl/wywiad.htm>)
- [2] Gaz. Film edukacyjny dla dzieci | Być jak Ignacy
(<https://www.youtube.com/watch?v=OZV4oagi6aQ>)
- [3] Masa Piaskowa DIY | Moje dzieci kreatywnie
(<https://www.youtube.com/watch?v=5SLuedsR7go&t=23s>)

Potrzebne rzeczy:

- Kartki
- Szary papier
- Markery kolorowe

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp - podział na grupy

Czas: [15 min]

Opis: Harcerze siadają w kręgu. Drużynowy czyta zagadki. Kiedy jakiś harcerz zna odpowiedź musi wstać, obieć krąg dookoła, wrócić na swoje miejsce i klasnąć.

Dopiero wtedy może powiedzieć odpowiedź.

Harcerze odgadują zagadki, na które odpowiedzi to:

- Plastik

Z niego butelki, zabawki i siatki

Czasem przewożą go wielkie statki.

Wyrzucaj go zawsze do żółtego kosza,

O to Cię żółwie i wieloryby proszą.

- Drewno

Rośnie w lesie lub przy drodze,

ma koronę oraz pień.

Mogą na nim mieszkać ptaki,

ludziom daje miły cień.

- Metal

Materiał jest to zimny i gładki,

Zrobiona z niego jest łyżka, którą jesz płatki.

- Piasek

W piaskownicy jest go mniej,

niż na każdej plaży.

Plażowiczów w skwarny dzień

w bose stopy parzy.

- Szkło

Zrobione z niego są szklanki i butelki,
Gdy się nim skaleczysz to ból jest wielki.

- Woda

Co tak wygląd zmieniać może:
gdy jej dużo - zwie się morzem,
a gdy ilość jest niewielka
to jest kropla lub kropelka.
Gdy jest ciepło wtedy płynie,
a na lód twardnieje w zimie.

- Węgiel

Lśniące, czarne bryły
w ziemi niegdyś były
Czarne, twarde jak kamienie
w piecu palą się płomieniem.

- Paliwo

Auto bez niego nigdzie nie pojedzie,
Zapach jego rozpoznasz wszędzie.
Rodzice tankują je na stacji,
Żeby zawieźć Cię do kolejnej atrakcji.

Gra właściwa

Czas: [75 min]

Opis: Drużynowy zawiesza w różnych miejscach na terenie kartki z zadaniami do gry. Następnie wywiesza w ogólnodostępnym miejscu planszę z wymienionymi hasłami. Celem jest zdobycie przez zastęp jak największego terytorium. Aby to zrealizować każdy zastęp musi dotrzeć do punktu przeczytać go, a następnie wykonać zadanie. By dotrzeć do punktu zastęp porusza się jak pociąg jeden za drugim. Po zrealizowaniu zadania zastęp już

normalnie biegnie do drużynowego i pokazuje zrealizowane zadanie. Drużynowy stwierdza poprawność wykonanego zadania, a jeśli wszystko jest dobrze, to zastęp może swoim kolorem zaznaczyć pole, odpowiadające zrealizowanemu zadaniu.

Gra kończy się albo po upływie czasu (40min) albo, gdy wszystkie pola zostaną odkryte.

WODA	WIATR	ROPA NAFTOWA	ENERGIA JĄDROWA
PLASTIK	SÓL	BIOGAZ	GAZ ZIEMNY
METAL	KAMIEŃ	SKÓRA	WĘGIEL
GLINA	DREWNO	PIASEK	ENERGIA SŁONECZNA
BETON	PRĄD	BAWEŁNA	SZKŁO

Zadania wraz z informacjami w **załączniku H.2.1**.

Zakończenie

Czas: [30 min]

1. Opis: Każdy zastępów czyta informację zdobytą podczas gry i musi zdecydować gdzie należy przykleić daną informację, czy do surowców odnawialnych, nieodnawialnych, czy innych.

Wspólnymi siłami zastępy próbują stworzyć definicję surowca odnawialnego i nieodnawialnego.

Surowce nieodnawialne: ropa naftowa, sól, gaz ziemny, kamień, metal, glina, piasek, węgiel

Surowce odnawialne: energia słoneczna, wiatr, woda, energia jądrowa, biogaz, drewno, skóra, bawełna

Inne: plastik, beton, szkło, prąd

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, co to jest surowiec?
- 2) Wiedzą jaki jest podział surowców?
- 3) Wiedzą jak w codziennym życiu obchodzić się z surowcami?



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

PRODUKT
VS.
GLOBALZACJA

Spis treści

O P I S	24
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	24
Wstęp – czym jest produkt?.....	25
Produkty w życiu codziennym	26
Skąd pochodzi dany produkt?	27
Jaki znak twój? – symbole na produktach.....	28
Zakończenie	30
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: ...	30

Spis załączników

H.3.1 Krzyżówka

H.3.2 Litery do krzyżówki

H.3.3 Taboo - karty

H.3.4 Mapa konturowa świata

H.3.5 Schemat gry

H.3.6 Obrazki do gry

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: PRODUKT VS. GLOBALIZACJA

OPIS

[120 min]

Podczas zbiórki uczestnicy zostaną zapoznani takimi pojęciami jak produkt i jego pochodzenie, kod kreskowy oraz symbole i oznaczenia na etykietach produktów. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami.

CELE

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: produkt, kod kreskowy, symbol oraz etykieta
- ✓ Zdobycie umiejętności analizowania kodów kreskowych na produktach
- ✓ Poznanie symboli i oznaczeń na produktach
- ✓ Zrozumienie, dlaczego warto analizować etykiety produktów przed ich zakupem

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Co zawiera kod kreskowy? | HKK Tech
(<https://www.hit-kody.com.pl/pl/hkk-tech/aktualnosci/co-zawiera-kod-kreskowy/>)
- [2] Kody kreskowe państw – zestawienie | Kreski
(<http://kreski.pl/baza-wiedzy/kody-kreskowe-pa%C5%84stw.html>)
- [3] GEPIR – wyszukiwarka kodów | GS1 Polska
(<http://gepir.pl/Plastik w oceanach>)
- [4] Znaki ekologiczne | Segreguś
(<http://segregus.chorzow.eu/baza-wiedzy/12-znaki-ekologiczne>)
- [5] Oznakowania opakowań | eko-znaki.pl
(http://eko-znaki.pl/oznakowanie_opakowan.htm)

Potrzebne rzeczy:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Szary papier, ▪ Markery, ▪ Taśma klejąca, ▪ Kostka do gry, ▪ Kartki, | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pisaki, ▪ Telefony z dostępem do internetu ▪ Materiały z załączników ▪ Produkty spożywcze lub kosmetyczne (przynoszą uczestnicy) |
|--|---|

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – czym jest produkt?

Czas: [20/25 min]

Produkt – każdy obiekt rynkowej wymiany oraz wszystko, co może być oferowane na rynku. Produktem może być dobro materialne, usługa, miejsce, organizacja bądź idea.

1. Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, co oznacza słowo PRODUKT, jakie jest jego zadanie oraz jaki powinien być.

Pytania pomocnicze:

- 1) Co oznacza słowo produkt?
- 2) Jaki powinien być produkt? Jakie są jego cechy?
- 3) Jaką rolę może pełnić produkt?

2. Przedstawienie zagadnień związanych ze słowem PRODUKT, które w życiu codziennym często do niego nawiązują lub służą do opisu charakteryzujących go szczegółów.

Opis: Na arkuszu szarego papieru narysowana jest krzyżówka z hasłem przewodnim (słowo: produkt), ale reszta pól pozostaje pusta (*wzór – załącznik H.3.1*). Zadaniem uczestników jest uzupełnienie brakujących haseł przy pomocy liter udostępnionych im przez prowadzącego (*załącznik H.3.2*) – cała drużyna dysponuje jednym, wspólnym kompletem liter. Harcerze zostają podzieleni na zastępy, w których będą próbować stworzyć hasła tworzące krzyżówkę (przyklejenie liter do planszy w odpowiednich miejscach). Zastępy po kolei rzucają kostką, a to ile oczek uda im się wyrzucić decyduje o tym, jaki ruch mogą wykonać. Prowadzący ma do dyspozycji gotową krzyżówkę (*załącznik H.3.1*).

Nie każda ilość oczek umożliwia uczestnikom wykonanie ruchu (np. 1 lub 2 oczka). Dopiero, gdy wykulają większą ilość oczek, będą mogli wykonać ruch związany z odgadywaniem hasła.

Wylosowana ilość oczek na kości:

- 1 – cała drużyna musi wykonać krótkie zadanie ruchowe (np. zrobić 10 przysiadów czy 5 pajacyków)
- 2 – wszyscy uczestnicy zmieniają miejsca, w których siedzą (np. przesuwają się o 3 miejsca w prawa lub o 2 w lewo)
- 3 – zastęp prosi o podanie przez prowadzącego, jaka litera znajduje się w konkretnym miejscu w tylko jednym słowie
- 4 – zastęp prosi o wskazanie wszystkich miejsc, gdzie znajduje się jedna, wybrana litera np. A
- 5 – prowadzący podaje definicję jednego hasła wybranego przez zastęp (*definicje – załącznik H.3.1*)
- 6 – prowadzący podaje jak brzmi jedno, wskazane przez zastęp, hasło

Produkty w życiu codziennym

Czas: [10/15 min]

Krótkie podsumowanie poprzedniego zadania i przedstawienie przykładów produktów w życiu codziennym.

Opis: Zabawa oparta na zasadach gry w TABOO w formie rywalizacji pomiędzy zastępami. Czas każdej rundy dla jednego zastępu to 30 sekund.
Harcerz

z pierwszego zastępu dostaje talię kart przedstawiających różne popularne produkty dostępne w życiu codziennym (*karty – załącznik H.3.3*). Jego zadaniem jest opisanie produktu z karty na wierzchu stosu bez użycia jego nazwy oraz słów zabronionych (także wymienione na karcie) tak, aby jego zastęp odgadł, co to za produkt.

Jeśli mu się to udało, a nie minęło jeszcze 30 sekund to uczestnik może zacząć

opisywać produkt z kolejnej karty. Gdy upłynie wyznaczony czas talia nieodgadniętych kart zostaje przekazana przedstawicielowi z następnego zastępu. Gra trwa aż do odgadnięcia wszystkich kart.

Wygrywa ta ekipa, której uda się odgadnąć najwięcej produktów.

*Jeśli osoba nie potrafi wytłumaczyć hasła lub go nie zna to odkłada kartę na dół talii i opisuje następną.

Skąd pochodzi dany produkt?

Czas: [25-30 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałami źródłowymi [1], [2] i [3]. Przed rozpoczęciem zbiórki harcerze dostają informacje, że mają na nią przynieść dwa wybrane produkty np. spożywcze lub kosmetyczne – należy zaznaczyć, że produkty muszą posiadać kod kreskowy.

1. Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, czym jest kod kreskowy i jakie informacje można w nim znaleźć oraz o tym, jak sprawdzić pochodzenie produktów, które się kupuje i dlaczego warto to robić.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czym jest kod kreskowy?
- 2) Jakie informacje można odszukać w kodzie kreskowym?
- 3) Jak sprawdzić skąd pochodzi produkt?
- 4) Po co sprawdzać pochodzenie produktów? Czy warto to robić? Dlaczego?

2. Przeanalizowanie pochodzenia różnych produktów, które mamy w swoich domach na podstawie ich kodów kreskowych i zlokalizowanie krajów, z których pochodzą.

Opis: Harcerze w zastępach badają pochodzenie produktów, które przynieśli z domów na podstawie analizy ich kodów kreskowych w odpowiedniej wyszukiwarce (materiał źródłowy [3]). Po wpisaniu kodu w wyszukiwarke i wyświetleniu nazwy państwa, z którego produkt pochodzi, uczestnicy sprawdzają, gdzie dane państwo się znajduje (np. w Google Maps), a następnie zaznaczają jego lokalizację na konturowej mapie świata (**mapa – załącznik H.3.4**).

Po analizie wszystkich produktów i zaznaczeniu krajów ich pochodzenia na mapie, zastępy wspólnie, na forum, zastanawiają się czy można zauważyć jakąś tendencję w tym, skąd są produkty np. czy są to produkty regionalne czy pochodzą np. z Azji.

Jaki znak twój? – symbole na produktach

Czas: [25/30 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałami źródłowymi [4] i [5] (zwłaszcza [4]) oraz wybrać odpowiednie miejsce do jego przeprowadzenia – podczas pierwszej części zadania harcerze z grup A i C powinni być od siebie oddaleni tak, by nie móc widzieć, co robi przeciwna grupa, a harcerze z grupy B muszą móc bez trudu szybko przemieszczać się pomiędzy pozostałymi grupami (brak przeszkód na drodze).

1. Zapoznanie się symbolami i oznaczeniami, które można spotkać na etykietach produktów.

Opis: Harcerzy w zastępach dzielimy na trzy części: A, B oraz C, tak aby we wszystkich zastępach był co najmniej jeden przedstawiciel każdej z tych grup. Grupy A i C mogą liczyć po max dwie osoby z jednego zastępu, w grupie B ilość osób jest dowolna. Każda z grup A, B i C ma inne zadanie do wykonania:

A – uczestnicy widzą obrazek (z jakimś symbolem) i muszą opisać go osobom z ich zastępu, które są w grupie B

B – uczestnicy nie widzą obrazka, muszą zapamiętać opis, który usłyszeli od osób A i przekazać go osobom z grupy C

C – uczestnicy nie widzą obrazka, muszą spróbować narysować symbol według opisu przekazanego im przez osoby B

Podczas jednej rundy wszystkie zastępy próbują odtworzyć ten sam symbol. Pomiedzy rundami uczestnicy z poszczególnych grup mogą zamienić się miejscami i zadaniami, tak by każdy miał możliwość bycia w grupach A, B i C. Do zadania została stworzona dodatkowa instrukcja dla prowadzącego (*załącznik H.3.5*) oraz wykaz symboli do odwzorowywania (*załącznik H.3.6*) – na podstawie materiałów źródłowych [4].

2. Porównanie narysowanych przez zastępy obrazków z oryginalnymi symbolami – przedstawienie przez prowadzącego, co poszczególne symbole oznaczają oraz krótka dyskusja na forum o znaczeniu dodawanych oznaczeń na produktach.

Pytania pomocnicze:

- 1) Po co na produktach poza kodem kreskowym dodaje się różne oznaczenia i symbole?
- 2) Z jakimi symbolami już się spotkali? Na jakich produktach?
- 3) Czy symbole i oznaczenia powinny być ustandaryzowane tzn. takie same na całym świecie? Dlaczego?
- 4) Dlaczego, niektóre marki podrabiają produkty innych? Czy ma to coś wspólnego z oznaczeniami na produktach?

Zakończenie

Czas: [20 min]

1. Stworzenie etykiety, która opisuje drużynę jako produkt.

Opis: Harcerze w zastępach projektują etykietę (w formie plakatu), która ich zdaniem, najlepiej opisuje ich drużynę jako produkt godny polecenia. W celu stworzenia etykiety można korzystać z istniejąc zasad tworzenia kodów oraz symboli lub zaprojektować własne, wraz z wyjaśnieniem ich znaczenia. Każdy z zastępów prezentuje swój pomysł na forum drużyny.

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, czym jest produkt i co go charakteryzuje?
- 2) Wiedzą, czym jest kod kreskowy oraz jakie informacje są w nim zawarte?
- 3) Umieją sprawdzić pochodzenie produktu?
- 4) Wiedzą, jakie podstawowe symbole i oznaczenia można znaleźć na produktach
i co one oznaczają?
- 5) Będą mieć świadomość, dlaczego przy zakupie produktu warto najpierw przeanalizować jego etykietę?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ZACZNIJMY
OD
NOWA

Spis treści

O P I S	33
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	33
Wstęp – drugie życie produktu.....	34
Recykling	34
Upcykling.....	36
Zero waste	39
Zakończenie	39
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	40

Spis załączników

H.4.1 Odpady

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: ZACZNIJMY OD NOWA

O P I S

[120 min]

Podczas zbiórki zostaną wytłumaczone oraz omówione różnice pomiędzy recyklingiem, upcyklingiem oraz zasadą zero waste, a także przedstawione ich potencjalne zastosowania w życiu codziennym. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz wybrać sposób realizacji zadań, który najbardziej będzie odpowiadał naszej drużynie – część zadań posiada kilka wersji do wyboru.

C E L E

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: recykling, upcykling oraz zero waste
- ✓ Przypomnienie zasad prawidłowej segregacji odpadów
- ✓ Zapoznanie się z terminem „drugie życie produktu”
- ✓ Poznanie sposobu na ponowne wykorzystanie zużytych materiałów

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Potrafi wyjaśnić pojęcia recykling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

- [1] Zasady segregacji oraz sens recyklingu | nasze-śmieci | Ministerstwo Klimatu
(<https://naszesmieci.mos.gov.pl/>)
- [2] Film o segregacji 45 rodzajów odpadów | NOIZZ.pl
(<https://www.facebook.com/watch/?v=658928817953309>)
- [3] Idea upcyklingu, czyli drugie życie niepotrzebnych przedmiotów | Locly
(<https://www.locly.pl/idea-upcyklingu/>)
- [4] Upcykling – filmy z inspiracjami | YouTube
(https://www.youtube.com/results?search_query=upcycling+diy)
- [5] Zero waste i less waste - co to jest i jak wprowadzić to w życie? | bee.pl
(<https://www.bee.pl/zero-waste-less-waste-co-to-jest-zasady-a-570.html>)
- [6] „Ewolucja śmiecia etapy” - gra | Hufiec Siódemka
(<https://www.youtube.com/watch?v=6TyctCC2HCU>)

Potrzebne rzeczy:

- Karteczki, pisaki, markery, szary papier (obowiązkowo)
- Materiały z załączników (w zależności od wybranej wersji)
- Telefon (obowiązkowo)
- Taśma klejąca, worki na śmieci, pojemniki na odpady (opcjonalnie, w zależności od wybranej wersji zadań)
- Materiały potrzebne do wykonania przedmiotów w technice upcyklingu (wybiera prowadzący)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – drugie życie produktu

Czas: [5 min]

Drugie życie produktu – powtórne użycie produktu poprzez zastosowanie go, jako surowiec w procesie recyklingu lub nadanie produktowi nowej funkcji i ponowne wykorzystanie

Opis: Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, co dzieje się z produktem po jego zużyciu oraz o tym, że w wielu przypadkach można go wykorzystać ponownie w zmienionej formie.

Pytania pomocnicze:

- 1) Jeśli kupimy wodę w plastikowej butelce to, po jej wypiciu, co zrobimy z butelką?
- 2) Czy plastikowa butelka można zostać wykorzystana ponownie? Jeśli tak to w jaki sposób?
- 3) Co oznacza termin „drugie życie produktu”?

Recykling

Czas: [20/30 min]

Recykling – proces przekształcania odpadów w nowe materiały, a co za tym idzie przedmioty, przy uwzględnieniu zasady maksymalnego ponownego wykorzystania tych samych materiałów i minimalizacji nakładów potrzebnych do ich przetworzenia; stanowi alternatywę dla klasycznego usuwania odpadów.

Ta część ma na celu przypomnienie harcerzom zasad prawidłowej segregacji odpadów (materiał źródłowy [1]). Zadanie jest do wyboru w trzech wersjach, należy wybrać tą, która będzie najbardziej odpowiadać uczestnikom zbiórki.

WERSJA 1

Opis: Harcerze dzielą się na pięć grup poprzez losowanie karteczek z pięcioma nazwami kolorów, które odpowiadają barwom pojemników do segregacji odpadów:

żółty – metale i tworzywa sztuczne

niebieski – papier

zielony – szkło

brązowy – odpady biodegradowalne

czarny – odpady zmieszane

Zadaniem każdego z zespołów jest stworzenie plakatu, który będzie tłumaczył co można, a czego nie należy wyrzucać do pojemnika na śmieci w wylosowanym przez zespół kolorze. Plakaty mogą być częściowo wykonane w wersji 3D, z wykorzystaniem rzeczy dostępnych w miejscu odbywania zbiórki to znaczy, że np. zamiast pisać na plakacie „plastikowa butelka” można taką pustą butelkę po prostu do niego przyczepić. Stworzone przez harcerzy prace należy wywiesić w harcówce, tak by były widoczne dla wszystkich.

WERSJA 2

Opis: Zadaniem uczestników jest wykonanie nowych pojemników na śmieci do harcówki, tak aby zachować zasady segregacji odpadów. Pojemniki powinny zostać ozdobione i opisane tak, aby na pierwszy rzut oka było widać, co należy do nich wyrzucać.

*Rodzaj i wielkość pojemników zależą od zapotrzebowania drużyny.

WERSJA 3

Opis: Zadanie jest oparte na rywalizacji pomiędzy zastępami w formie wyścigów rzędów. Zastępy ustawiają się w rzędach, jedna osoba za drugą. Naprzeciwko nich, w pewnej odległości (max. 6-8 metrów) znajdują się worki na śmieci w pięciu różnych kolorach (żółty, niebieski, zielony, czarny, brązowy)

– każdy z zastępów ma swój własny zestaw worków. W połowie drogi pomiędzy uczestnikami a workami na śmieci, znajdują się karteczki z różnymi przykładami odpadów, które należy prawidłowo posegregować (*załącznik H.4.1*). Na hasło „start” każdy pierwszy uczestnik z danego rzędu biegnie po jedną z karteczek z nazwą odpadu, a potem biegnie dalej, by umieścić karteczkę w prawidłowym worku do segregacji. Następnie wraca i staje na końcu swojego rzędu – dopiero wtedy kolejna osoba może wykonać zadanie. Zastępy muszą umieścić wszystkie swoje kartki w workach – należy zapisać czas wykonania tego zadania przez każdą z rywalizujących grup.

Po umieszczeniu karteczek w workach, zastępy wspólnie z prowadzącym zbiórkę, sprawdzają czy wszystkie „odpady” zostały prawidłowo posegregowane. Za każdą źle przyporządkowaną kartę należy doliczyć 10 sekund do czasu, w którym dany zastęp wykonał zadanie. Wyścig wygrywa ten z zastępów, który ma najkrótszy czas prawidłowego posegregowania odpadów (wliczając w to karne sekundy).

*W celu urozmaicenia wyścigu można zmieniać formy poruszania się uczestników w czasie wykonywania zadania np. podczas pierwszej rundy mogą biegać, podczas drugiej skakać na jednej nodze, podczas trzeciej iść tyłem itd.

Upcykling

Czas: [40/60 min]

Upcykling – forma przetwarzania wtórnego odpadów, w wyniku którego powstają produkty o wartości wyższej niż przetwarzane surowce. Proces ten pozwala zmniejszyć zarówno ilość odpadów, jak i ilość materiałów wykorzystywanych w produkcji pierwotnej.

W tej części zbiórki harcerze zapoznają się z terminem upcyklingu oraz ideą ponownego wykorzystania odpadów, jako bazy do stworzenia nowych produktów. Przed rozpoczęciem zajęć, należy przejrzeć różne przykłady wykorzystania upcyklingu w życiu codziennym (materiał źródłowy [4]). Zadanie

jest do wyboru w trzech wersjach (każda składa się z dwóch części), należy wybrać tę, która będzie najbardziej odpowiadać uczestnikom zbiórki.

WERSJA 1

1. Zdobycie materiałów – „kto szuka ten znajdzie”

Opis: Na określonym terenie są poukrywane różne materiały plastyczne i techniczne, potrzebne do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]). Materiały należy ukrywać w miarę równomierny sposób np. jeśli chcemy ukryć trzy pary nożyczek to ukrywamy je w trzech różnych miejscach, a nie wszystkie razem. Zastępy dostają trzy minuty na odszukanie i zgromadzenie jak największej liczby przedmiotów, które przydadzą im się w drugiej części zadania.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się zdobyć. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

WERSJA 2

1. Zdobycie materiałów – „na straganie w dzień targowy”

Opis: Prowadzący prowadzi sklepik, w którym można kupić różne materiały plastyczne i techniczne, potrzebne do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]). Wszystkie dostępne materiały zostają wycenione na odpowiednią kwotę, w zależności od swojej wartości (np. nożyczki – 5 zł). Zadaniem uczestników jest wymyślenie, jaki przedmiot chcieliby wykonać (w zastępach) z dostępnych materiałów, a następnie kupić potrzebne im surowce w sklepiku, mając do dyspozycji jedynie określoną sumę pieniędzy (np. 100 lub 150 zł na zastęp). Prowadzący

może stosować promocje (np. 3 w cenie 2), nieznacznie obniżać/zawyżać ceny w trakcie zadania lub targować się z uczestnikami.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się kupić w sklepiku. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

WERSJA 3

1. Zdobyć materiałów – „to co widzę jest...”

Opis: Gra w kalambury – rywalizacja pomiędzy zastępami. Prowadzący posiada pulę różnych materiałów plastycznych i technicznych, potrzebnych do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]) oraz karteczki z nazwami tych materiałów, umieszczone w nieprzeźroczystym opakowaniu. Harcerze z różnych zastępów, po kolei, losują karteczki, a następnie mają 30-45 sekund na pokazanie hasła bez użycia słów. Jeśli zastęp, z którego pochodzi prezentujący harcerz, odgadnie hasło to dany materiał należy do nich, a jeśli nie to zgadywać mogą pozostałe zastępy. Gra toczy się do wyczerpania materiałów, a każdy z zastępów usiłuje ich zdobyć jak najwięcej.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się zdobyć podczas gry w kalambury. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

Zero waste

Czas: [15 min]

Zero waste – ruch polegający na minimalizowaniu ilości generowanych odpadów poprzez przekształcanie je w zasoby lub stosowanie ekologicznych zamienników. Celem tych działań jest redukcja zanieczyszczenia oraz degradacji środowiska, a także zaprzestanie konieczności marnowania surowców.

Opis: Cała drużyna wspólnie zastanawia się nad tym, czym jest idea „zero waste” i co można zrobić, by podczas obozu harcerskiego produkować mniej odpadów. Pomysły zostają zapisane na szarym papierze w postaci mapy myśli.

Zakończenie

Czas: [15 min]

1. Gra „Ewolucja śmiecia” – szczegóły przebiegu gry i wyglądu poszczególnych tworzonych form w filmie [6].

Opis: Zabawa opiera się na zasadach gry w „papier-kamień-nożyce”. Jej celem jest pokazanie zamkniętego obiegu plastiku w przyrodzie oraz możliwości, jakie niesie za sobą ponowne wykorzystanie odpadów, jako surowca do tworzenia nowych produktów.

Wszyscy uczestnicy zaczynają grę na pierwszym etapie ewolucji śmieci, czyli jako pusta butelka. Następnie gracze, w parach, grają w „papier-kamień-nożyce” – ta osoba z pary, która wygra ewoluuje na następny poziom ewolucji, a osoba, która przegra pozostaje na tym etapie, na którym była. W kolejnej rundzie zabawa się powtarza, z tymże uczestnicy mogą rywalizować w „papier-kamień-nożyce” tylko z osobami, które są na tym samym etapie ewolucji co one. Gra kończy się w momencie, gdy większość uczestników osiągnie najwyższy poziom ewolucji, nową butelkę.

Kolejne etapy ewolucji: PUSTA BUTELKA – ZGNIĘCIONA BUTELKA – PŁYNNY PLASTIK – NOWA BUTELKA

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą co oznacza termin „drugie życie produktu”?
- 2) Wiedzą co oznaczają pojęcia: recykling, upcykling i zero waste?
- 3) Wiedzą, dlaczego należy segregować odpady?
- 4) Znają zasady prawidłowej segregacji odpadów?



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

KONSUMPCJONIZM



Spis treści

O P I S	43
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	43
Wstęp	44
Przebieg	45
Zakończenie	47
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	47

Autorka:

Marta Barejko-Wróbel

TEMAT ZBIÓRKI: KONSUMPCJONIZM

O P I S	[110 min]
Zbiórka ma na celu wskazanie jak działa konsumpcjonizm w naszym codziennym życiu. Jako formę została wybrana gawęda scenariusz.	
C E L E	✓ Zdefiniowanie co znaczy: konsumpcjonizm ✓ Harcerz będzie wiedział jak oszczędzać czas
REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI	
⇒ Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają	
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	
[1] Jak oszczędzać na zakupach Najlepszelokaty.pl (https://najlepszelokaty.pl/oszczedzanie-na-zakupach) [2] Jak się pakować Skyscanner (https://www.skyscanner.pl/wiadomosci/14-genialnych-rad-jak-sie-pakowac)	
Potrzebne rzeczy:	▪ Mapa wyspy ▪ Kartki A6, szary papier ▪ Długopisy, markery, gazety reklamowe, klej, nożyczki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp

Czas: [5 min]

Gawęda przykładowa: Antek zaprasza na wyprawę na bezludna wyspę. Będzie to wyprawa bardzo trudna i z przeróżnymi przygodami. Antek jeździ tam raz do roku w celu sprzedaży tamtejszych owoców. W tym roku jednak czeka go inne zadanie. Jakie przekonacie się sami. Zanim jednak wyruszyście na spotkanie czeka was test.

Każdy z uczestników otrzymuje kartkę i długopis. Drużynowy podaje listę przedmiotów: woda, zapalniczka, telefon, odzież, nóż, jedzenie, laptop, przenośne wi-fi, torba, brezent, jedna dodatkowa rzecz wytypowana przez harcerza.

Zadaniem każdej osoby jest uszeregowanie podanej listy od najbardziej potrzebnej rzeczy do najmniej.

Przedstawienie przez harcerzy informacji o dokonanych wyborach.

Następnie dowiadują się, że całą grupą mogą zabrać ze stworzonej listy, tylko pięć przedmiotów.

Dyskusja na forum: co zabierają i dlaczego?

Przebieg

Czas: [90 min]

Podróż na wyspę: Wiadomo, że na bezludną wyspę wcale nie jest tak łatwo się dostać. Muszą przelecieć samolotem do Singapuru, a tam dostać się na wynajętą łódź. Podróż mija w miarę szybko, bo wydarzyła się straszna rzecz.

Gra horror

Opis: Każdy z harcerzy losuje karteczkę – na jednej z nich powinno być napisane „K” (jak killer), na pozostałych „O” (jak ofiara). Następnie uczestnicy gaszą światło i rozpoczynają grę. Każdy z uczestników chodzi w dowolnym kierunku. Killer zabija swoją ofiarę poprzez dotknięcie w szyję. Zabita osoba osuwa się na ziemię. Killer może przemieszczać swoje ofiary w różne miejsca lub pozostawić tam gdzie zabiła. Kiedy ktoś trafi na podłódze na „martwe ciało”, krzyczy: „Znalazłem ciało” i idzie zapalić światło. Od momentu krzyknienia wszyscy muszą pozostać na swoich miejscach. Po zapaleniu światła gracze gromadzą się i dyskutują, kto może być mordercą. Jeśli grupa wskaże niewinnego człowieka, to odpada on z gry. Celem kilerów jest zabicie ofiar, zanim zostanie zdemaskowany. Po zakończeniu dyskusji uczestnicy znów gaszą światło. W kolejnej rundzie nie biorą udziału osoby, które odpadły z gry. Gra toczy się tak długo, aż albo wszyscy zginą albo killer zostanie zdemaskowany.

Wyspa:

Antek: Całe szczęście, że udało nam się dotrzeć na wyspę. Nie było łatwo z tymi przygodami. Pokażę wam teraz wyspę (wyciąga mapę). Udamy się teraz do każdego z portów, gdzie opowiem wam historię.

Port Łapacza czasu:

Antek: Proszę was podzielić się najpierw na trzy ekipy (najlepiej zastępy lub odliczając). Jak wiecie czas to pieniądz im więcej czasu mamy tym więcej możemy zrobić i zyskać. W życiu bardzo łatwo trwonimy czas, chcąc wam to

pokazać chciałbym dowiedzieć się jak szykujecie lub wykonujecie pewne czynności. Oczywiście możecie je albo opowiedzieć albo zaprezentować. Każda z ekip losuje karteczkę, na której zapisane jest: robienie zakupów, szykowanie się na wyjazd, szykowanie się do szkoły. Zadaniem każdej ekipy jest opowiedzenie lub przedstawienie jak zachowują się w danej czynności.

Pytania pomocnicze:

- 1) Kiedy zaczynają się przygotowywać?
- 2) Jaka jest kolejność czynności jakie wykonują? Co zabierają?

Podczas prezentacji liczony jest im czas. Następnie zadaje się pytanie czy można to zoptymalizować?

Oczywiście, że można:

- LINK [1]

- LINK [2]

Wspólne stworzenie zasad optymalizacji czasu.

Port wyprzedzący:

Antek: To już czas dzisiaj musimy sprzedać nasze owoce. Kupcy którzy do nas przybywają, handlują z nam. Naszą walutą są owoce. Każdy z was otrzymuje 50 owoców, możecie z nimi zrobić co chcecie. Podział na dwie ekipy: kupujących i handlarzy. Zadaniem handlarzy jest wymyślenie jakie produkty chcą sprzedawać i za ile chcą je sprzedać. Celem handlarzy jest sprzedanie jak największej ilości towarów. Po upływie ok. 10min może być zamiana ról. Podsumowanie: Wygrywa ten kupujący, który ma najwięcej pieniędzy i ma potrzebne rzeczy. Dlaczego: ponieważ nie uległ wpływom handlarzy i kupił tylko to, co było mu najbardziej potrzebne.

Zakończenie

Czas: [90 min]

1. Port Nadziei:

Antek: Widzę, że ulegliście konsumpcjonizmowi. Hmmmm.. czy wiecie co to jest? (rozmowa z harcerzami na temat konsumpcjonizmu czym jest? Czy jest dobry? Jak się czuli, gdy kupowali produkty? Czy są im potrzebne?). Widzicie jak zdominowała nas potrzeba posiadania czegoś co nie do końca jest nam potrzebne. Chciałbym abyście pomogli mi stworzyć plakat, który będzie zachęcał waszych rówieśników do świadomego kupowania i namawiania ich rodziców, że nie zawsze nowe oznacza, że coś jest dobre.

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, czym jest konsumpcjonizm?
- 2) Wiedzą, jak w życiu codziennym nie dać się wpływowi konsumpcjonizmu?
- 3) Wiedzą, w jaki sposób można zaoszczędzić czas w życiu codziennym?

PODSUMOWANIE:

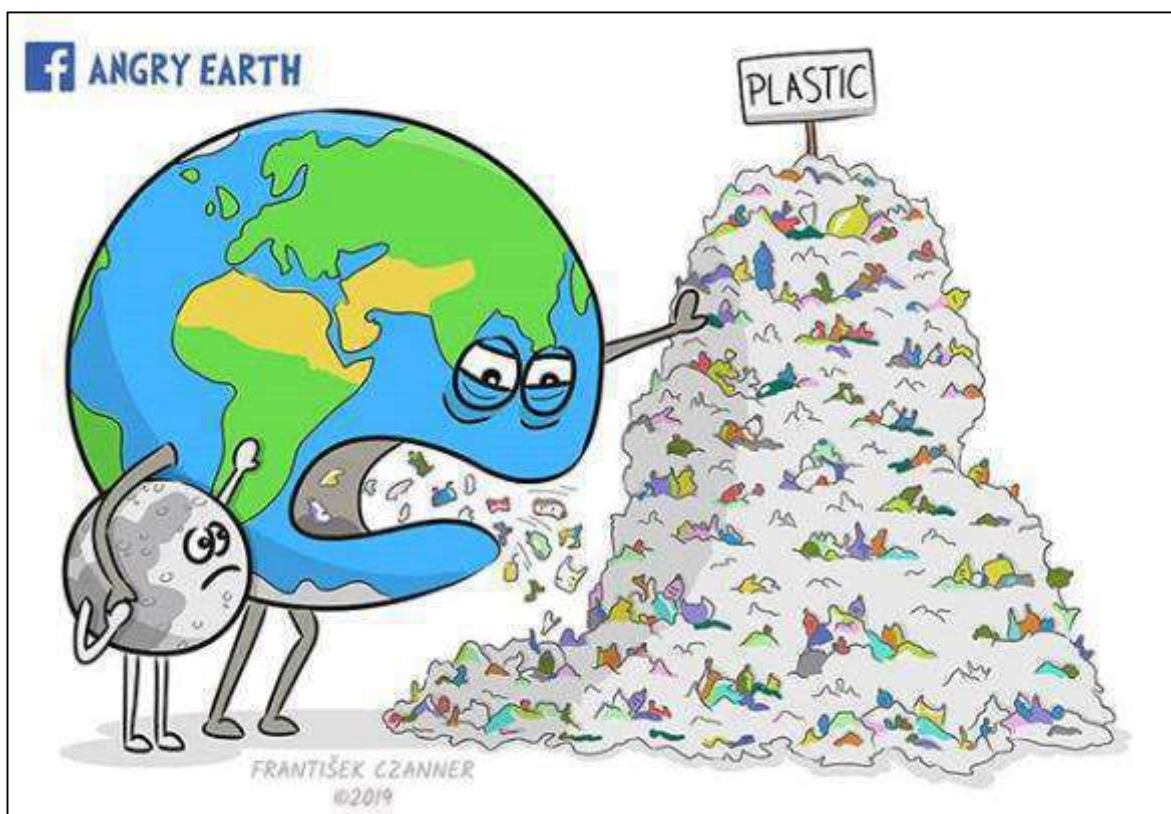
Po zakończeniu cyklu zbiórek przeznaczonego dla metodyki harcerskiej należy podsumować z uczestnikami ilość zdobytych leveli przez ich postacie oraz zakończyć realizację sprawności Strażnik Ochrony Środowiska, poprzez nadanie jej osobom, którym udało się wykonać wystarczającą liczbę zadań.

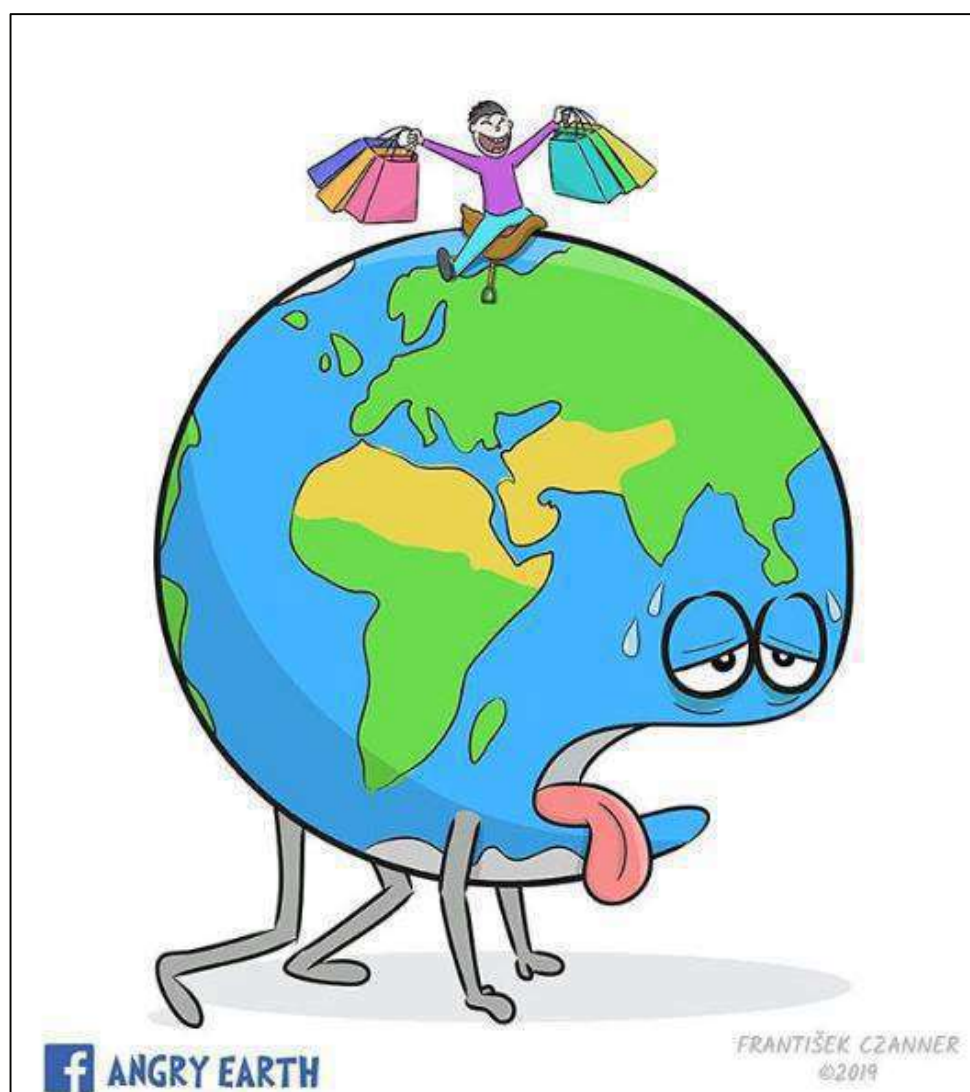
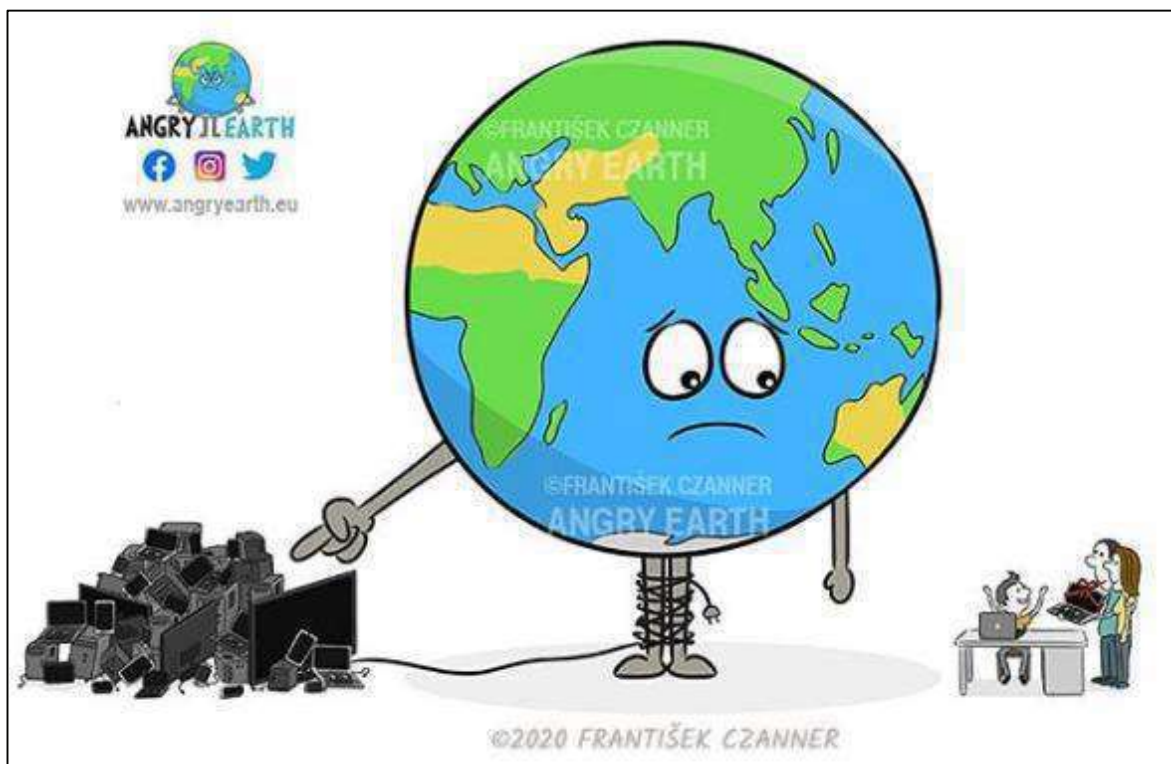


Propozycje dodatkowe

1. Zorganizowanie wyjścia do miejsc powiązanych z tematyką propozycji w ramach dodatkowej zbiórki:
 - oczyszczalnia ścieków
 - siedziba poznańskiego Aquanetu
 - Składowisko Odpadów Komunalnych Miasta Poznania
2. Zorganizowanie wycieczki do miejsca powiązanego z tematyką propozycji w ramach biwaku drużyny:
 - Hydropolis we Wrocławiu
3. Zorganizowanie spotkania z osobą zawodowo zajmującą się ochroną środowiska w ramach dodatkowej zbiórki.
4. Zorganizowanie służby na rzecz ochrony środowiska:
 - akcja Sprzątanie Świata (np. regularnie raz w miesiącu podczas zbiórki)
 - sadzenie drzew (np. w ramach współpracy z Radą Osiedla)
 - zlikwidowanie dzikich wysypisk śmieci (np. przy okazji innych zbiórek czy rajdów w lesie)

ZAŁĄCZNIKI H







STRAŻNIK OCHRONY ŚRODOWISKA

--	--

AUTOPORTET
„PRZED”

AUTOPORTET
„PO”

(imię) (nazwisko) (szczep) (drużyna) (zastęp) (stopień) (funkcja)
--

ZDOBYTY LEVEL

Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.	Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.	Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.	Potrafi wyjaśnić pojęcia recycling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.	Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają.
Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.	Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.	Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące, z co najmniej, 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.	Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.	Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

WODA	ROPA NAFTOWA												
Informacja: związek chemiczny o wzorze H_2O, występujący w warunkach standardowych w stanie ciekłym. W stanie gazowym wodę określa się mianem pary wodnej, a w stałym stanie skupienia – lodem. Słowo „woda” jako nazwa związku chemicznego może się odnosić do każdego stanu skupienia. Woda naturalna w wielu przypadkach przed zastosowaniem musi zostać uzdatniona. Proces uzdatniania wody dotyczy zarówno wody pitnej, jak i przemysłowej.	Informacja: ciekła kopalina, złożona z mieszaniny naturalnych węglowodorów gazowych, ciekłych i stałych (bituminów) z niewielkimi domieszkami związków azotu, tlenu, siarki i zanieczyszczeń nieorganicznych. Ma podstawowe znaczenie dla gospodarki światowej jako surowiec przemysłu chemicznego, a przede wszystkim jako jeden z najważniejszych surowców energetycznych.												
Zadanie: Dopasuj ilość zużywanej wody na mieszkańca do kontynentu. <table data-bbox="197 646 801 973"> <tbody> <tr> <td>Europa</td><td>1100,00m³</td></tr> <tr> <td>Azja</td><td>291,14m³</td></tr> <tr> <td>Ameryka Północna</td><td>731,51m³</td></tr> <tr> <td>Ameryka Południowa</td><td>606,76m³</td></tr> <tr> <td>Afryka</td><td>2316,13m³</td></tr> <tr> <td>Australia</td><td>291,14m³</td></tr> </tbody> </table>	Europa	1100,00m ³	Azja	291,14m ³	Ameryka Północna	731,51m ³	Ameryka Południowa	606,76m ³	Afryka	2316,13m ³	Australia	291,14m ³	Zadanie: Jak wyglądałby świat bez ropy naftowej? (inspiracja: http://zs2.jastrzebie.pl/wywiad.htm)
Europa	1100,00m ³												
Azja	291,14m ³												
Ameryka Północna	731,51m ³												
Ameryka Południowa	606,76m ³												
Afryka	2316,13m ³												
Australia	291,14m ³												

PLASTIK	BIOGAZ
Informacja: materiały składające się z polimerów syntetycznych (wytworzonych sztucznie przez człowieka i niewystępujących w naturze) lub zmodyfikowanych polimerów naturalnych oraz dodatków modyfikujących takich jak np. napętniacze proszkowe lub włókniste, stabilizatory termiczne, stabilizatory promieniowania UV, uniepalniacze, środki antystatyczne, środki spieniające, barwniki itp. Termin „tworzywa sztuczne” funkcjonuje obok często stosowanych określeń potocznych, np. plastik. Najściślejszym terminem obejmującym wszystkie materiały zawierające jako główny składnik polimer, bez rozróżniania, czy jest on pochodzenia sztucznego czy naturalnego, jest określenie „tworzywa polimerowe”.	Informacja: mieszanina gazów powstająca w procesie biologicznym, z masy organicznej, do której nie ma dostępu tlen. Proces powstawania biogazu występuje powszechnie w przyrodzie, na przykład na torfowiskach, w gnojowicy, czy na dnie mórz. Podczas procesu przemiany masy organicznej, pozostaje jedynie biogaz.
Zadania: Uszereguj czas rozpadu różnych śmieci w środowisku naturalnym: plastik, ogryzka od jabłka, guma do żucia, puszka aluminiowa, reklamówka foliowa, szkło, papier, niedopałek papierosa	Zadanie: Stwórz dubbing do filmiku https://www.youtube.com/watch?v=Ru_E4IQ85wQ&feature=share

METAL	SKÓRA
Informacja: Pierwiastki metaliczne występują w przyrodzie przeważnie w postaci rud, a jedynie niektóre - jako pierwiastki rodzime. Rudy są przerabiane na czyste metale na drodze różnych procesów metalurgicznych. Z powodu swoich bardzo dobrych własności mechanicznych metale są powszechnie wykorzystywane do produkcji maszyn, urządzeń i wielu innych wyrobów, a także jako materiały konstrukcyjne w budownictwie. Większość pierwiastków w układzie okresowym to właśnie metale.	Informacja: surowiec wykorzystywany w przemyśle, pozyskiwany z powłoki ciała zwierząt dzikich i hodowlanych. Jest wykorzystywany m.in. do wyrobu odzieży, obuwia, galanterii, tapicerek samochodowych oraz okładek do książek. Ma również zastosowanie w technice. Skóra naturalna to materiał pochodzenia zwierzęcego. Większość wyrobów skórzanych, w tym torebki ze skóry, produkuje się przy użyciu skóry bydłowej. Jej charakterystyczny wygląd, faktura oraz zapach są wynikiem procesów przygotowujących skórę do wykorzystania w charakterze materiału, a więc wynikiem czyszczenia, garbowania, licowania oraz konserwacji. Znaczący procent skór naturalnych pochodzi z hodowli zwierząt specjalizujących się w chowie krów przeznaczonych do uboju, którego głównym celem jest pozyskanie tego surowca. Oznacza to, że skóry zwierzęce nie są efektem ubocznym przemysłu mięsnego i uboju rzeźnego. Kwestie praw zwierząt oraz wysoka cena pozyskiwania skór naturalnych to główne przyczyny wzrostu popularności skór ekologicznych. Technicznie rzecz biorąc, ekoskóra to tkanina poliestrowa, pokryta warstwą polichlorku winylu. Podczas produkcji skóry syntetycznej nie są używane materiały pochodzenia zwierzęcego – jej produkcja to proces chemiczny. Skóra ekologiczna (nazywana również skajem lub dermą) jest coraz bardziej pożądanym materiałem, bardzo często wykorzystywanym podczas produkcji torebek, ubrań, butów oraz mebli.
Zadania: wymienić (zapisać) jak najwięcej przedmiotów codziennego użytku, w których znajduje się jakiś metal	Zadanie: Wymyślcie hasła reklamowe popierające stosowania skóry ekologicznej.

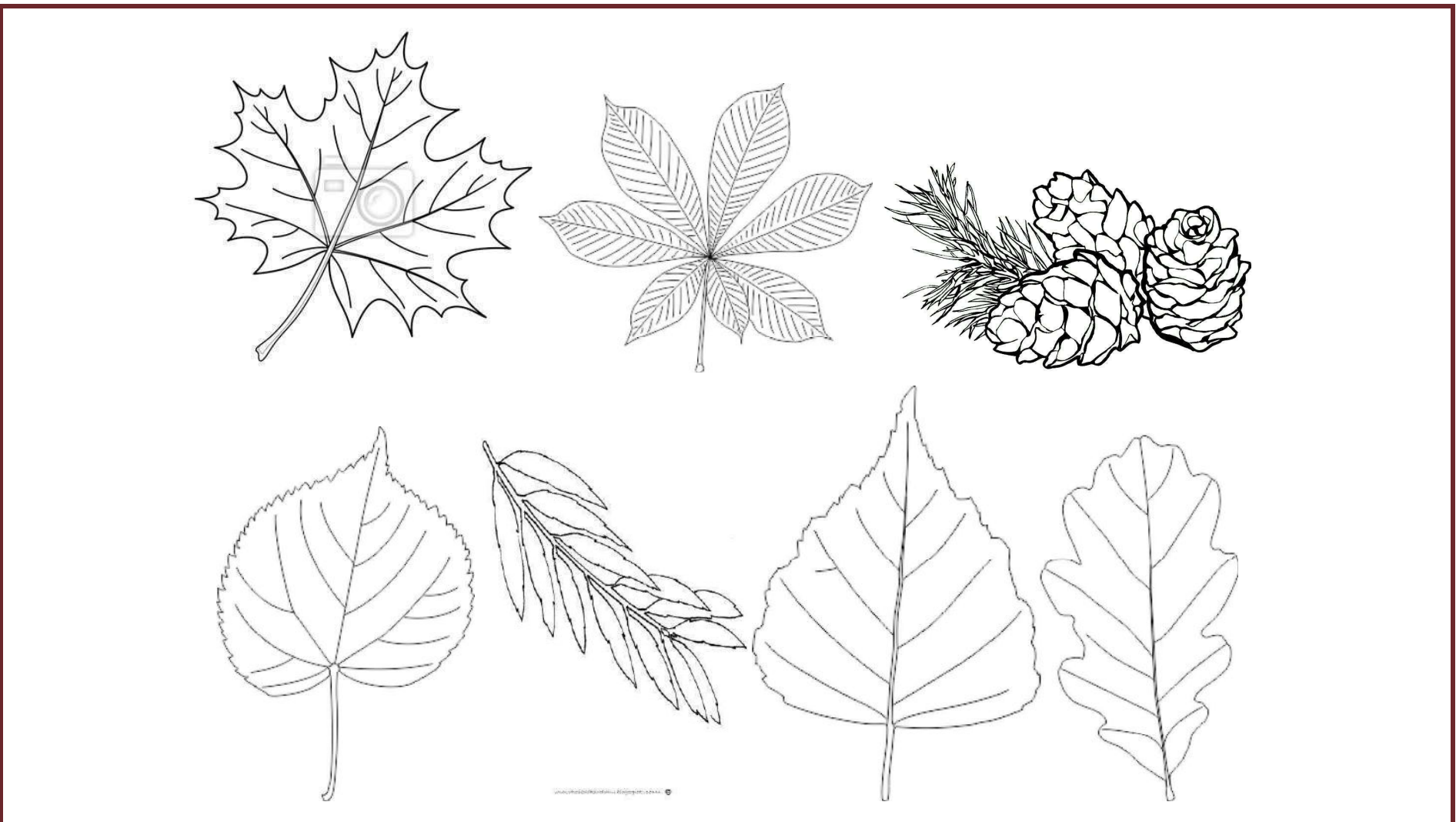
GLINA	PIASEK
Informacja: ilasta skała osadowa , powstała w okresie czwartorzędu w wyniku nagromadzenia osadów morenowych. Istnieją również skały czwartorzędowe oraz starsze niż czwartorzędowe nazywane iłami . Jest to zatem skała złożona z minerałów ilastych, kwarcu, skaleni , substancji koloidalnych, może zawierać okruchy innych skał oraz substancje organiczne (korzenie, bituminy). Barwa gliny zależy od zawartości i stopnia utlenienia koloidalnych cząsteczek uwodnionych tlenków żelaza i manganu . W warunkach utleniających przeważają barwy od żółtej poprzez czerwoną do brunatnej, w warunkach redukcyjnych glina może być jasnoszara, szara, szarozielona. Glina od zarania dziejów stanowi podstawowy surowiec do wyrobu ceramiki . Do ręcznego formowania wyrobów ceramicznych używane są wysokoplastyczne i plastyczne gliny białe oraz barwnie wypalające się, znane na świecie pod nazwą "ball clay". Dzisiaj stanowią one cenny surowiec do produkcji ceramiki sanitarnej i płytek ceramicznych.	Informacja: luźna frakcja mineralna złożona głównie z drobnych ziaren kwarcu z domieszką skaleni i innych minerałów. Wielkość ziarenek gleby wynosi od 0.02 do 2.0 mm. Najbardziej rozpowszechniony jest piasek kwarcowy. Piaski są najczęściej występującą luźną skałą osadową. Jego złoża znajdują się na znacznym obszarze Polski. Wraz z innymi składnikami tworzy gleby. Pod wpływem oddziaływania wody i wiatru piasek tworzy formy akumulacyjne takie jak wydmy, Piasek do celów gospodarczych wydobywany jest metodą odkrywkową w kopalniach zwanych piaskowniami (i żwirowniami), jest również pozyskiwany przy pogłębianiu rzek, kanałów żeglugowych na obszarach jezior i mórz itp. Wykorzystywany jest m.in. do wyrobu szkła, a w budownictwie jako składnik betonu, zapraw murarskich, tynków.
Zadania: Stwórzcie rebus dotyczący gliny. Hasłem nie musi być glina ale coś powiązanego z tematem.	Zadanie: Za pomocą łyżki należy przenieść piasek z jednego kubeczka do drugiego używając podczas przenoszenia tylko jednej ręki.

BETON	BAWEŁNA
Informacja: kompozyt powstały ze zmieszania spoiwa (cementu) i wypełniacza (kruszywa), ewentualnych domieszek nadających pożądane cechy oraz wody. Jest jednym z najbardziej powszechnych materiałów budowlanych we współczesnym budownictwie.	Informacja: włókno otaczające nasiona rośliny określanej tą samą nazwą – bawełny (Gossypium), mające wiele zastosowań. Służy m.in. do wytwarzania miękkiej tkaniny – najpopularniejszej w przemyśle tekstylnym, a także, ze względu na silne własności absorpcyjne, do produkcji materiałów opatrunkowych. Włókno bawełniane jest też stosowane w mieszankach włókien, jako dodatek do wełny czy lnu.
Zadania: Zbudować jak największą wieżowiec z klocków.	Zadanie: Stworzyć kartkę do zielnika odnośnie bawełny.

WIATR	ENERGIA JĄDROWA
Informacja: przeczytajcie artykuł o wietrze: https://www.poznan.pl/mim/wos/news/wiatr,149069.html	Informacja: rodzaj elektrowni ciepłej, w której energię ciepłą potrzebną do ogrzania czynnika roboczego uzyskuje się w wyniku łańcuchowych reakcji rozszczepiania jąder atomowych pierwiastków ciężkich, zachodzących w reaktorze jądrowym. Ciepło powstałe podczas reakcji rozszczepiania przekazywane jest następnie przez chłodziwo do wytwornicy pary, czego wynikiem jest powstanie pary napędzającej turbinę wytwarzającą prąd elektryczny.
Zadania: Stworzyć informację pogodową zawierającą informację o wietrze oraz podajcie jakieś ciekawe informacje odnośnie wiatru.	Zadanie: Wymieńcie 5 państw, w których wykorzystuje się elektrownie jądrowe i 2 państwa w których wydarzyła się katastrofa w elektrowni.

SÓL	GAZ ZIEMNY
Informacja: artykuł spożywczy, będący prawie czystym chlorkiem sodu (NaCl), stosowany jako wzmacniacz smaku i naturalny konserwant. W handlu dostępna jest zwykle w formie oczyszczonej soli warzonej oraz nieoczyszczonej soli kamiennej. Nadużywanie soli kuchennej jest jednym z czynników wpływających na powstawanie tzw. chorób cywilizacyjnych jak np. nadciśnienie tętnicze.	Informacja: zwany również błękitnym paliwem albo po prostu gazem – rodzaj paliwa kopalnego pochodzenia organicznego, gaz zbierający się w skorupie ziemskiej w pokładach wypełniających przestrzenie, niekiedy pod wysokim ciśnieniem. Pokłady gazu ziemnego występują samodzielnie lub towarzyszą złożom ropy naftowej lub węgla kamiennego. Gaz ziemny jest nieodnawialnym źródłem energii.
Zadania: Odszyfruj fragmenty legendy i poznaj historię soli w Pniscw: Dawno, dawno temu książę Bolesław Ezydent, który panował wtedy na Wawelu poprosił o rękę królowną węgierską Klogę i podarował jej piękny, zaręczynowy pierścień. Nie chciała ona otrzymać w posagu złota ani szlachetnych kamieni, poprosiła ojca jedynie o sól, która pragnęła podarować swym przyszłym poddanym. Ojciec chcąc spełnić prośbę swej córki podarował jej kopalnię w rejonie Amrmabrwisz (obecnie Rumunia). Jednak jak mogłabym przenieść całą kopalnię do Pniskl? - zamyśliła się królowna i po chwili wrzuciła do szybu kopalni swój zaręczynowy pierścień. Wkrótce Klogm wyruszyła do Pniskl, na dwór Uniwstmem. Podczas oprowadzania królowny po ziemiach księstwa polskiego w małej wsi pod Krakowem natrafiono na bryłę soli, z której wypadł zaręczynowy pierścioneKlogl. Pierścień, który Klogm wrzuciła do kopalni w Amrmabrwiszb sprowadził drogocenną sól na ziemię polskie. Od tej pory kopalnia w Elwilczcw słynie z bogatych złóż solnych.	Zadanie: Napiszcie najciekawsze informację jakie wychwycicie w filmiku (https://www.youtube.com/watch?v=OZV4oagi6aQ)

DREWNO	WĘGIEL
Informacja: Drewno należy do najstarszych materiałów używanych przez człowieka. Pierwotnie stosowane było jako nośnik energii (spalanie) oraz podstawowy materiał budowlany do budowy chatup i domów mieszkalnych, budowli gospodarczych, kościołów, mostów, a także budowli obronnych. Wykorzystywano pnie o zróżnicowanym zakresie obróbki (z czasem przecinane na połówki), deski, a nawet plecionki z cienkich gałęzi. Przez tysiąclecia budowano z drewna ściany, stropy i dachy, kryte dranicami lub gontem. Drewna używano do wykonywania mebli, sprzętów domowych, naczyń (z czasem w konstrukcji klepkowej) i narzędzi, a także do ogrzewania i oświetlania pomieszczeń (tuczywo). Z drewna budowano środki transportu: łodzie (pierwotnie dłubane w jednym pniu) i okręty, wozy i sanie. Przez dwa stulecia było podstawowym materiałem do wykonywania obudowy górniczej w kopalniach. Obecnie drewno stosowane jest jako materiał konstrukcyjny oraz wykończeniowy.	Informacja: Węgiel pod względem masy jest czwartym pierwiastkiem chemicznym obserwowalnym we wszechświecie (po wodorze, helu i tlenie). Występuje w dużych ilościach w gwiazdach, kometach i w większości planet. Węgiel spotyka się przede wszystkim w postaci pierwiastka chemicznego (grafit, diament, fulereny, sadza), w postaci związków chemicznych nieorganicznych (węglany, tlenki i węgliki), organicznych (białka, cukry, węglowodory, alkohole, tłuszcze, estry), w mieszaninach organicznych związków węgla jakimi są paliwa kopalne (ropa naftowa, gaz ziemny) oraz jako węgle kopalne (torf, węgiel kamienny, węgiel brunatny, antracyt).
Zadania: Dopasować liście do nazwy drzew. Klon, Kasztan, Lipa, Wierzba, Brzoza, Dąb, sosna	Zadanie: rysowanie węglem rysunkowym / zwęglonym patykiem loga drużyny



KAMIEŃ	ENERGIA SŁONECZNA
Informacja: 1. «twarda i ciężka bryła skalna; też: niewielki odłamek takiej bryły» 2. «odmiana niektórych minerałów używanych do ozdabiania przedmiotów luksusowych» 3. «twardy osad tworzący się na ścianach naczyń, kotłów pod wpływem gotowanej albo stojącej w nich wody»	Informacja: gałąź przemysłu zajmująca się wykorzystaniem energii promieniowania słonecznego zaliczanej do odnawialnych źródeł energii. Wieża słoneczna to bardzo wysoki komin słoneczny, w którym energię ruchu powietrza przekształca się na energię elektryczną za pomocą turbiny wiatrowej połączonej z generatorem.
Zadania: ułożyć jak największą wieżę z kamieni i przenieść ją do drużynowego.	Zadanie: Każda osoba z zastępu ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów zbudowanych z liter obecnych w haśle punktu. Słowo musi się składać z co najmniej trzech liter.

PRĄD	SZKŁO
Informacja: ukierunkowany ruch (przepływ) swobodnych ładunków elektrycznych w środowisku przewodzącym, który zachodzi pod wpływem pola elektrycznego. Rozróżnia się prąd elektryczny stały (natężenie prądu elektrycznego nie zmienia się w czasie) i prąd elektryczny zmienny, którego szczególnym przypadkiem jest prąd elektryczny przemienny. W naturze przykładami są wyładowania atmosferyczne, wiatr słoneczny czy czynność komórek nerwowych, którym również towarzyszy przepływ prądu. W technice obwody prądu elektrycznego są masowo wykorzystywane w elektrotechnice i elektronice.	Informacja: ciało stałe bezpostaciowe, o różnorodnych właściwościach i zastosowaniach, zależnych od składu chem. i sposobu wytwarzania Surowcami stosowanymi do produkcji szkła są: przede wszystkim piasek szklarski (kwarcowy) – źródło krzemionki SiO_2, boraks – dostarczający tlenku boru B_2O_3 (ważny, niekiedy podstawowy składnik szklotwórczy), skalenie sodowo-potasowe – źródło tlenku glinu Al_2O_3, surowce (soda i in.) będące źródłem tlenków metali zasadowych (gł. Na_2O, K_2O, Li_2O), surowce (wapienie i in.) będące źródłem tlenków: wapnia CaO, magnezu MgO, ołowiu PbO, cynku ZnO, a także surowce bogate w tlenki: P_2O_5, TiO_2 i ZrO_2 i in. W produkcji szkła stosuje się również surowce zawierające m.in. związki barwiące (np. tlenek miedzi Cu_2O w celu uzyskania barwy niebieskiej i zielonej, tlenki żelaza – żółtej, bursztynowej, niebieskozielonej, związki kobaltu – niebieskiej, związki złota – od różowej do purpurowej) lub odbarwiające, przyspieszające topienie lub przyspieszające klarowanie masy szklanej.
Zadania: Stworzyć nowy wynalazek, który będzie można wykorzystać w życiu codziennym.	Zadanie: Zaznacz zdania, które są prawdziwe 1. Szyba po upływie czasu jest grubsza na dole niż do góry. 2. Płynne Szkło wytwarza się w temperaturze 300 stopni. 3. Szkło zaczęto produkować już w Mezopotamii. 4. W codziennym życiu stosujemy głównie szkło sodowe (mieszanina CaO, SiO_2, Na_2O). 5. W muzyce szkło również znalazło zastosowanie w postaci harfy szklanej.

ODPOWIEDZI:

Europa 731,51 m³

Azja 606,76m³

Ameryka Północna 2316,13m³

Ameryka Południowa 346,15m³

Afryka 291,14m³

Australia 1100m³

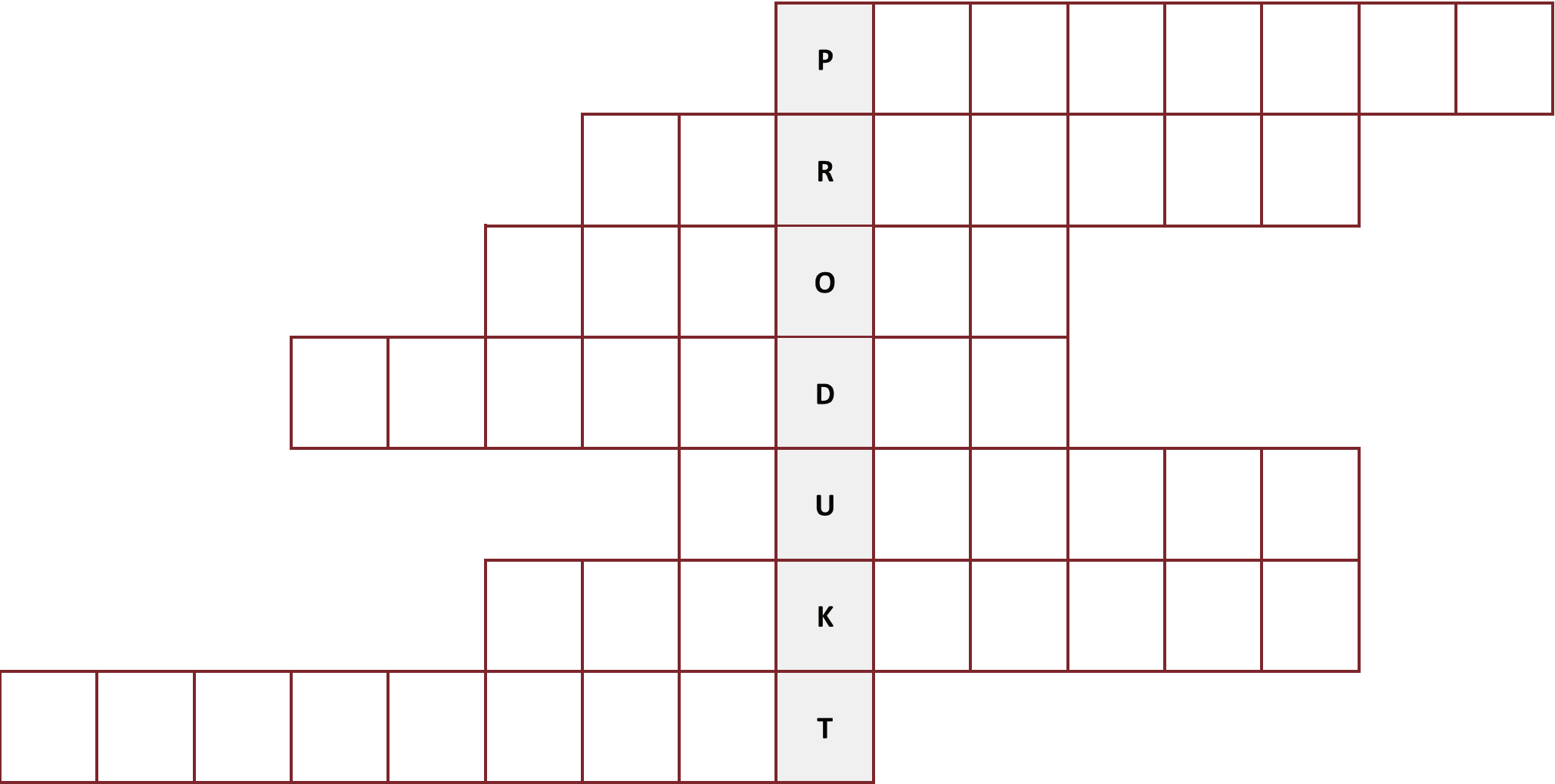
Prawda czy Fałsz: Prawda 1,3,4,5

CZAS ROZKŁADU ODPADÓW KOMUNALNYCH



ZOBACZ ILE CZASU POTRZEBUJĄ ODPADY ŻEBY ROZŁOŻYĆ SIĘ W ŚRODOWISKU NATURALNYM

SCHEMAT KRZYŻÓWKI



KRZYŻÓWKA - ODPOWIEDZI

					P	O	T	R	Z	E	B	A	
					S	U	R	O	W	I	E	C	
					J	A	K	O	Ś	Ć			
S	P	R	Z	E	D	A	Ż						
					F	U	N	K	C	J	A		
					M	A	R	K	E	T	I	N	G
K	O	N	S	U	M	E	N	T					

PODPOWIEDZI DO HASEŁ

1. **POTRZEBA** – np. odczuwanie braku jakiejś rzeczy i chęć zmienienia tego stanu
2. **SUROWIEC** – substancja pochodzenia organicznego lub nieorganicznego, wykorzystywana m.in. w gospodarce
3. **JAKOŚĆ** – stopień zaspokojenia potrzeb określonego nabywcy przez dany wyrób, towar lub usługę
4. **SPRZEDAŻ** – czynności organizacyjne, techniczne, prawne i finansowe związane z odpłatnym dostarczeniem dóbr lub usług
5. **FUNKCJA** – zadanie, które spełnia lub ma spełnić jakaś osoba lub rzecz
6. **MARKETING** – działania mające na celu poznanie potrzeb klientów, ustalenie wielkości produkcji oraz metod dystrybucji
7. **KONSUMENT** – nabywca towarów lub usług albo użytkownik jakichś zasobów lub dóbr

A

A

A

A

A

B

C

C

Ć

E

E

E

E

E

F

G

I

I

J

J

K

K

K

M

M

N

N

N

N

O

O

O

P

R

R

R

S

S

S

Ś

T

T

U

U

W

Z

Z

Ż

COCA COLA NAPÓJ GAZOWANY PEPSI CIĘŻARÓWKA ŚWIĘTA	SUKNIA ŚLUBNA ŚLUB PANNA MŁODA ŻONA SUKIENKA	LIST POCZTA LISTONOSZ WIADOMOŚĆ PRZESYŁKA	KAPELUSZ GŁOWA CZAPKA SŁOMA LATO
SZAMPON WŁOSY MYĆ FRYZJER ODŻYWKA	SEGREGATOR KARTKI BIURO PORZĄDEK DOKUMENTY	OKULARY WZROK OCZY SŁOŃCE OKULISTA	ETUI POKROWIEC TELEFON OCHRONA GADŻET
DRON LATAĆ KAMERA GADŻET URZĄDZENIE	ZEGAREK CZAS BUDZIK ZEGARMISTRZ GODZINA	PERFUMY ZAPACH PERFUMERIA DODATKI CHANEL NO. 5	OLEJ RZEPAKOWY SŁONECZNIKOWY SMAŻYĆ KUCHANIA PATELNIĄ
POWERBANK ŁADOWAĆ TELEFON BATERIA ROZŁADOWANY	HULAJNOGA JECHAĆ ROWER ELEKTRYCZNA KOŁO	LAKIER WŁOSY PAZNOKCIE SAMOCHÓD KOLOR	ZAPALKI ZAPALNICZKA OGIEŃ OGNISKO SIARKA
SŁUCHAWKI TELEFON ROZMOWA MUZYKA BEZPRZEWODOWE	PODUSZKA POŚCIEL GŁOWA SPAĆ ODPOCZYNEK	FILM KINO PŁYTA NETFLIX OGLĄDAĆ	SZCZOTECZKA ZĘBY MYĆ PRÓCHNICA DENTYSTA

DRUKARKA DRUKOWAĆ KARTKA KOMPUTER KSERO	SZAFA UBRANIA WIESZAKI MEBEL GARDEROBA	TAKSÓWKA TAXI JECHAĆ TARYFA PODRÓŻ	SAMOŁOT NIEBO ZIEMIA LATAĆ PODRÓŻ
CATERING JEDZENIE USŁUGA NACZYNIA GOTOWAĆ	MUNDUR HARCERZ ŻOŁNIERZ UBRANIE NOSIĆ	DACHÓWKA DACH DOM DEKARZ POKRYCIE	BILET AUTOBUS KINO KUPIĆ WSTĘP
NIERUCHOMOŚĆ BUDYNEK AGENT WŁASNOŚĆ SPRZEDAŻ	SILNIK SAMOCHÓD ELEKTRYCZNY SPALINOWY MECHANIK	TABLICA MAGNES KREDA PISAĆ REJESTRACJA	WIDELEC SZTUĆCE JEŚĆ STÓŁ NÓŻ
NOŻYCZKI PAPIER CIAĆ KRAWIEC FRYZJER	DŁUGOPIS PISAĆ WKŁAD KOLOR PISAK	KALKULATOR LICZBY DZIAŁANIA LICZYĆ MATEMATYKA	POMIDOR ROŚLINA JEDZENIE CZERWONY KECZUP
NASZYJNIK BIŻUTERIA SZYJA OZDOBA DIAMENT	WANNA KĄPIEL PRYSZNIC MYĆ WODA	UBEZPIECZENIE PIENIĄDZE BEZPIECZEŃSTWO AGENT SAMOCHÓD	BIDON BUTELKA PIĆ WODA ROWER

FITNESS SPORT TRENING ĆWICZYĆ ROZGRZEWKA	DONICZKA ROŚLINA ZIEMIA ROSNAĆ GLINA	GRA ZABAWA KOMPUTEROWA PLANSZOWA KONSOLA	PODRÓŻ WYJAZD PRZYGODA JECHAĆ DALEKO
ZABAWKA ZABAWA PREZENT DZIECKO PIES	SZALIK SZYJA CIEPŁO ZIMA NOSIĆ	SOK PIĆ OWOCE KARTON ŚWIEŻY	BASEN WODA PŁYWAĆ LATO OCHŁODA
LODÓWKA JEDZENIE ZIMNO KUCHNIA ŚWIEŻOŚĆ	GRILL OGRÓD JEDZENIE ROZPALAĆ LATO	PLECAK WYPRAWA NOSIĆ SZKOŁA TURYSTYCZNY	HERBATA PIĆ CHINY CZARNA OWOCOWA
MAPA ATLAS DROGA TEREN TRASA	HOTEL MOTEL NOCLEG ZAKWATEROWANIE SPAĆ	GAZETA ARTYKUŁ WIADOMOŚCI PAPIER KIOSK	MIÓD SŁODKI PSZCZOŁA UL HERBATA
FOTOGRAFIA ZDJĘCIE FOTOGRAF RAMKA PAMIĄTKA	BANKOMAT BANK PIENIĄDZE KARTA GOTÓWKA	LEK LEKARSTWO APTEKA CHOROBA RECEPTA	LEGO KLOCKI BUDOWAĆ ZABAWA KONSTRUKCJA



źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/236227942925732261/> (zmodyfikowano)

GRA W POSTACI SCHEMATU

A (zastęp 1)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 1)

nie widzi obrazka

słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 1)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka

A (zastęp 2)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 2)

nie widzi obrazka

słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 2)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka

A (zastęp 3)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 3)

nie widzi obrazka

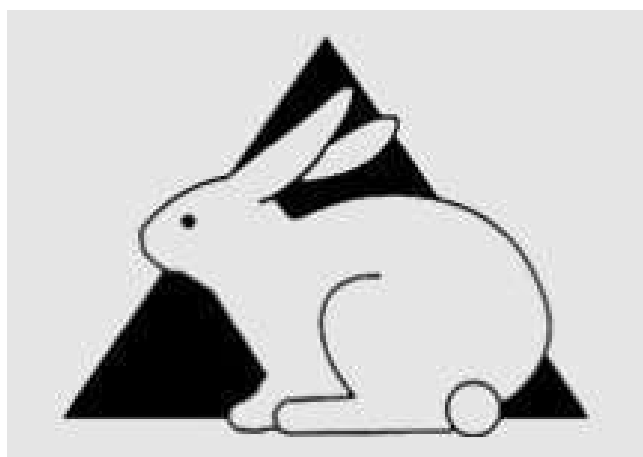
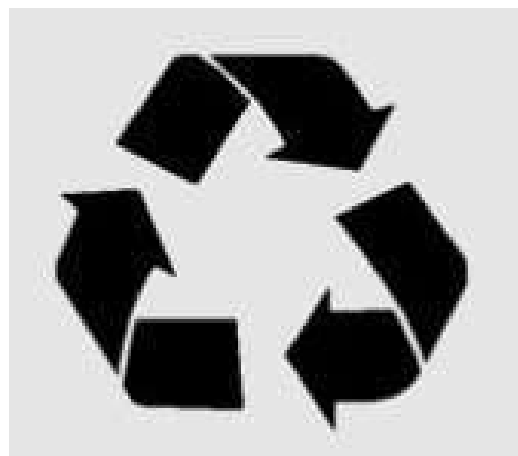
słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 3)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka



recykling

SKÓRKA BANANA	OGRYZEK JABŁKA	OBIERKI
SKOSZONA TRAWA	TROCINY	RESZTKI JEDZENIA
FLAKON PO PERFUMACH	SZKLANKA	SŁOIK
BUTELKA PO WINIE	PLASTIKOWA BUTELKA	PUSZKA PO KONSERWIE
FOLIA ALUMINOWA	KARTON PO MLEKU	ZAKRĘTKA OD SŁOIKA
BUTELKA PO SZAMPONIE	PLASTIKOWA REKLAMÓWKA	OPAKOWANIE PO JOGURCIE
ULOTKA	PAPIER PAKOWY	ZESZYT
GAZETA	OPAKOWANIE Z KARTONU	TEKTURA

odpady inne

OŚCI Z RYBY	POPIÓŁ	ZAIMPREGNOWANA DESKA
PŁYTA WIÓROWA	LEKI	ODCHODY ZWIERZĄT
ŻARÓWKA	DONICZKA	SZYBA
WAZON	LUSTRO	MONITOR
ZUŻYTA CHUSTECZKA	ZATŁUSZCZONY PAPIER	TAPETA
PIELUCHA	RĘCZNIK	LAKIEROWANY PAPIER
SPRZĘT ELEKTRONICZNY	OPAKOWANIE PO LEKACH	CZĘŚCI SAMOCHODOWE
PUSZKA PO FARBIE	PLASTIKOWA ZABAWKA	SPRZĘT AGD