



Szkoła Podstawowa nr 4 im. I. J. Paderewskiego w Pruszczu Gdańskim

REGULAMIN

Szkolnej Gry Terenowej „Środowisko ponad wszystko”

1. Organizator zabawy:

Szkoła Podstawowa nr 4 w Pruszczu Gdańskim

2. Cele zabawy:

- Tworzenie płaszczyzny zdrowej rywalizacji uczniów i ich szkół.
- Kształtowanie odpowiednich postaw wobec środowiska naturalnego.
- Wspieranie uzdolnień uczniów.
- Integracja dzieci z różnych szkół.
- Motywowanie do zdobywania wiedzy dodatkowej.
- Odkrywanie własnych zdolności i możliwości
- Przybliżenie młodzieży zagadnień odpowiedniej segregacji odpadów.
- Dostrzeżenie zależności pomiędzy człowiekiem, a otaczającym go środowiskiem.
- Wzbogacenie działań szkoły w zakresie pracy z uczniem zdolnym.
- Promowanie do aktywności fizycznej z zachowaniem zasad zdrowia i bezpieczeństwa.

3. Uczestnictwo w zabawie:

- Zabawa przeznaczona jest dla uczniów klas czwartych, piątych, szóstych, siódmych szkół podstawowych z terenu miasta Pruszczu Gdańskiego
- W zabawie bierze udział drużyna składająca się z 10 osób (po dwie z klas od 4 do 8)
- zabawa obejmuje i poszerza elementy treści podstawy programowej z przedmiotów: biologia, geografia, przyroda oraz wiadomości wykraczające poza program nauczania dotyczące ochrony środowiska

4. Zagadnienia wykorzystane w czasie zabawy:

- źródła energii odnawialnej i nieodnawialnej,
- symbole polskich parków narodowych,
- zasady segregacji odpadów,
- podstawowe znaki ekologiczne,



Szkoła Podstawowa nr 4 im. I. J. Paderewskiego w Pruszczu Gdańskim

- obowiązujące podstawy programowe do nauczania przedmiotów: przyroda kl.4, biologia i geografia kl. 5 – 8 z zakresu ochrony środowiska,
- skutki zanieczyszczenia środowiska: dziura ozonowa, efekt cieplarniany, smog, kwaśne deszcze,
- ślad węglowy
- zwierzęce "naj" - rekordy w świecie zwierząt
- rośliny i zwierzęta ściśle chronione w województwie pomorskim
- zielona przestrzeń wokół nas - zielone inwestycje w miastach (ogrody deszczowe, zielone ściany, niecki retencyjne)
- gatunki inwazyjne
- kompost - "złoto ogrodników"
- zagrożenia bioróżnorodności
- formy ochrony przyrody w Polsce
- zdrowa żywność
- pomniki przyrody w Pruszczu Gdańskim

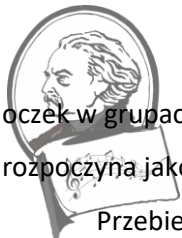
5. Organizacja zabawy:

- Zgłoszenie udziału szkoły do konkursu należy przesać w formie elektronicznej do dnia 24 maja 2024 r na adres piotr.moskwa@sp4gda.pl
- Szkolny koordynator konkursu jest zobowiązany przekazać zgody na udział w zabawie, na publikowanie danych osobowych uczestników i wyniku uzyskanego w Szkolnej grze terenowej „Środowisko ponad wszystko” do dnia 05 czerwca 2024 r.(zał. nr 2). Bez powyższego dokumentu, uczeń nie może przystąpić do konkursu
- Zwycięży szkoła, która jako pierwsza ukończy grę terenową.
- W komisji zabawy uczestniczy przedstawiciel każdej szkoły.
- Termin zabawy: 5 czerwca 2024r. godz. 10:00.

6. Zasady oraz przebieg zabawy:

Szkolna gra terenowa „Środowisko ponad wszystko” czyli zabawa terenowa stworzona na kanwie drużynowych gier planszowych. Odpowiednio przygotowane materiały i główne założenia rozgrywki pozwalają zaktywizować uczestników w sposób zarówno fizyczny jak i mentalny, natomiast sama gra prowadzona w umiejętny sposób odwdzięcza się utrwaleniem wiedzy, którą przy okazji zabawy organizator zamierza przekazać (pytania i "zadania" tematyczne).

Zabawa rozpoczyna się od rzutu kostką przez wybranych uczestników z każdej grupy. Grupa która wyrzuci największą ilość oczek rozpoczyna jako pierwsza. Gdy wypadną identyczne wartości



Szkoła Podstawowa nr 4 im. I. J. Paderewskiego w Pruszczu Gdańskim

oczek w grupach, przeprowadzana jest dogrywka. Ta z grup, która wyrzuci najmniejszą ilość oczek rozpoczyna jako ostatnia.

Przebieg zabawy: Po wylosowaniu kolejności grup wybrani uczestnicy udają się w miejsce „planszy”. Po rzucie kostką ustawiają pionek na odpowiednim miejscu planszy, po czym niezwłocznie udają się do swojej grupy, aby przekazać numer pola. Grupa po otrzymaniu numeru, rozbiega się w poszukiwaniu karteczki z podanym numerem. Na odwrocie każdej karteczki znajduje się hasło, które trzeba zapamiętać i następnie jak najszybciej wrócić do koordynatora grupy. Każda grupa posiada własnego koordynatora. Koordynator zwołuje całą grupę, dopiero przy obecności wszystkich członków sprawdza czy hasło się zgadza oraz zadaje pytanie lub zadanie do wykonania. Wszystkie grupy posiadają identyczne zestawy pytań/zadań. Po poprawnym wykonaniu zadania lub poprawnej odpowiedzi koordynator pozwala jednemu uczestnikowi udać się rzucić kostką. Proces ten powtarza się, aż do ukończenia gry. Grupa, która postawi pionek na numerze 100 musi odliczyć (wszyscy uczestnicy) od 100 do 0. Kiedy doliczą do zera uznaje się to za koniec gry dla danej grupy. Wygrywa ta grupa, która zrobi to jako pierwsza.

Karteczki z numerami znajdują się na wyznaczonym obszarze. Na każdej kartce znajduje się numer, a na odwrocie hasło. Na każdej karteczce znajduje się inne hasło. Karteczki są przymocowane, nie wolno ich zabierać ani chować. Niedozwolone jest wykonywanie notatek lub robienie zdjęć numerom oraz hasłom umieszczanym na karteczkach. Kiedy w wyniku warunków pogodowych kartka ulegnie zagubieniu, należy o tym fakcie jak najszybciej poinformować organizatora, który uzupełni braki.

W sytuacjach nieprzewidzianych przez organizatora decyduje komisja zabawy w skład której wchodzi przedstawiciele każdej szkoły biorącej udział w zabawie.

Literatura:

podręczniki do przyrody, geografii, biologii zatwierdzone przez MEN

<https://fiskoteka.pl/zestaw/417249-parki-narodowe-logo-i-symbole>

<https://zpppn.pl/parki-narodowe>

<https://bip.pruszcz-gdanski.pl/artukul/614/9701/podstawowe-zasady-segregacji-odpadow>

<https://eduesa.nask.pl/>