



# EKOLOGICZNA GRA TERENOWA W OGRODZIE SASKIM

26 września 2024 r.

INFORMACJA DLA  
NAUCZYCIELI I OPIEKUNÓW  
KLAS 2 I 3 SZKOŁY  
PODSTAWOWEJ

PROJEKT ZREALIZOWANY  
DZIĘKI WSPARCIU  
MIASTA LUBLIN

lublin   
MIASTO INSPIRACJI

# ZAPRASZAMY

klasy 2 i 3 szkoły podstawowej do wzięcia udziału w bezpłatnej ekologicznej grze terenowej w Ogrodzie Saskim.

To innowacyjny projekt który nie tylko integruje uczniów, ale także kładzie nacisk na edukację ekologiczną oraz rozwój umiejętności społecznych i organizacyjnych. Ta dynamiczna aktywność opiera się na połączeniu elementów nauki, zabawy i rywalizacji, tworząc niezapomniane doświadczenie edukacyjne.

**KAŻDY UCZESYNIK OTRZYMA MEDAL UCZESTNICTWA**

## NAGRODA GŁÓWNA

1000 zł do wykorzystania w hurtowni gier, zabawek i materiałów papierniczych

## GRA NA CZAS

### WYGRYWA KLASA, KTÓRA NAJSZYBCIEJ UKOŃCZY BIEG

Uczniowie grupowo będą startować w kolejnych kompetycjach, zdobywać punkty i wykonywać zadania na czas i w formie grywalizacji rozwiązywać zagadki.

Na uczestników czekają zadania sprawnościowe, logiczne oraz multimedialne dotyczące czystego powietrza.



# INFORMACJE PRAKTYCZNE

## OPIEKA

klasa powinna posiadać dwóch opiekunów -  
każdą klasę będziemy dzielić na dwie grupy

## CZAS TRWANIA

czas trwania - szacujemy, że przejście gry zajmie  
grupie 40 min. Po wykonaniu gry przez klasę  
zapisujemy osiągnięty czas, klasa otrzymuje  
pamiątkowe medale i może wracać do szkoły.

## NAGRODY

O zajęciu pierwszego miejsca przez klasę  
poinformujemy telefonicznie, oraz umówimy się  
na odbiór nagrody głównej.

## UBIÓR

prosimy o ubiór stosownie do pogody, jest to  
prawdziwa gra terenowa!

### ORGANIZATOR

Stowarzyszenie Anthill



### KONTAKT

Marek Kurowski -  
koordynator projektu  
[m.kurowski@anthill.com.pl](mailto:m.kurowski@anthill.com.pl)

# KORZYŚCI DLA UCZNIÓW



## edukacja ekologiczna

tematy rozwijają wiedzę uczestników z zakresu ekologii, uchwały antysmogowej i czystego powietrza



## pobudzanie kreatywności

przewidziane zadania pobudzają kreatywność uczniów, zdolność skupienia i organizacji grupowej



## integracja klasowa

gra miejska wspiera ważne – na początku roku szkolnego zadanie integracji klasowej



Każda stacja gry jest nie tylko miejscem, gdzie drużyny wykonują zadania, ale także źródłem wiedzy ekologicznej przekazywanej przez prowadzącego. Zadania są złożone i różnorodne, obejmujące aspekty ochrony środowiska, zrównoważonego rozwoju oraz konkretnych działań na rzecz poprawy jakości powietrza, na przykład poprzez omówienie "Uchwały antysmogowej" i programu "Czyste powietrze".



## JAK ZGŁOSIĆ KLASĘ?

Zgłosić klasę można kontaktując się z nami mailowo:  
**[zapisy@anthill.com.pl](mailto:zapisy@anthill.com.pl)**

Po otrzymaniu wiadomości **natychmiast** skontaktujemy się z Państwem w celu ustalenia godziny gry dla klasy. Dla ułatwienia, prosimy o podanie w mailu numeru telefonu do kontaktu.



**Liczba miejsc  
ograniczona**

Decyduje kolejność zgłoszeń.

PROJEKT ZREALIZOWANY  
DZIĘKI WSPARCIU  
MIASTA LUBLIN

**Lublin** <sup>®</sup>  
MIASTO INSPIRACJI