

Załącznik nr 1. Scenariusz „Turnieju Ekologicznego ”

Planowany czas trwania turnieju – 1 – 1,5 godziny (w zależności od liczby drużyn)

Turniej składa się z 3 etapów:

I. **Rozgrywki sprawnościowo – intelektualne.**

W tym etapie biorą udział wszystkie zgłoszone drużyny. Polega on na pokonaniu trasy między poszczególnymi punktami. Na punktach będą znajdowały się zadania do rozwiązania:

Punkt 1: Rozpoznać rodzime gatunki ptaków.

Punkt 2: Dopasować liście, owoce do odpowiedniego gatunku drzewa.

Punkt 3: Odgadnąć gatunek zwierzęcia, którego trop będzie odcisnięty w piasku.

Punkt 4: Rozpoznać rodzime gatunki drzew

Trasę między poszczególnymi punktami uczestnicy muszą pokonać w następujący sposób:

Start – punkt 1 – skacząc na skakance

Punkt 1 – punkt 2 – bieg w ” nartach”

Punkt 2 – punkt 3 – przechodząc przez gąsienice- megatunel

Punkt 3 – punkt 4 – miodobranie

Punkt 4 – meta – biegnąc

W tym etapie oceniany jest czas oraz poprawność odpowiedzi. Drużyny będą pokonywały trasę po kolei. Na placu konkursowym będzie znajdowała tylko 1 drużyna, pozostałe drużyny będą przebywały w miejscu wskazanym przez Organizatorów, by nie przeszkadzać drużynie wykonującej to zadanie. Dla każdej drużyny będzie zapisywany na tablicy czas w jakim została pokonana trasa. Podczas zmagania kolejnej drużyny komisja konkursowa będzie sprawdzała poprawność odpowiedzi zaznaczonych na karcie pracy, a liczbę uzyskanych punktów zapisze na tablicy.

Do kolejnego etapu przechodzi 5 drużyn, które otrzymają największą liczbę punktów.

II. **Ekologiczne koło fortuny**

I etap: Do tego etapu drużyny muszą wytypować po 1 uczestniku. Wytypowane osoby kręcą kołem fortuny i odpowiadają na wylosowane pytania. Każda drużyna ma 30 sekund na odpowiedź na każde pytanie.

II etap: W tym etapie bierze udział cała drużyna. Uczestnicy skaczą w workach, czas zostaje zatrzymany kiedy ostatni uczestnik drużyny przekroczy linię mety.

Do kolejnego etapu przechodzą 3 drużyny, które otrzymają najwyższą liczbę punktów.

III. **Eko – kalambury**

Każda z drużyn wyznacza 1 osobę, która losuje nazwę zwierzęcia leśnego i następnie prezentuje je w taki w taki sposób, aby pozostali członkowie drużyny odgadli jego nazwę. Drużyna, która otrzyma największą liczbę punktów – zwycięża. W przypadku uzyskania przez drużyny tej samej liczby punktów o wygranej decyduje łączny czas sumaryczny. Drużyna, która wykonała zadanie w najkrótszym czasie wygrywa. Pozostałe drużyny zajmują odpowiednio 2 i 3 miejsce.