

1.

Gotowi na misję? To ruszamy! Pierwszy punkt to miejsce przy **ulicy Żywieckiej**, dzięki któremu przedostaniecie się z jednego brzegu rzeki **Juszczynki** na drugi. Tam znajdziecie pierwsze zadanie, które otworzy Wam drogę do kolejnych misji!

EkoAgenci! Podczas misji wiele zadań będzie wymagać od Was dużego skupienia! Wierzmy, że poradzicie sobie bez problemu - pozostańcie czujni i uważni! A oto Wasze pierwsze zadanie. Uwaga, podchwytliwe! Przeczytajcie tekst i **sprawdźcie, który ze schematów jest prawidłowy**. Do kratki poniżej wpiszcie numer poprawnego schematu. Odpowiedź wpiszcie również do finałowego diagramu.



Jeśli macie już pierwszy znak tajemniczego kodu, to czas ruszać w dalszą drogę. Udajcie się w stronę centrum Wieprza ulicą Żywiecką, za zakrętem zauważycie wieżę kościoła. Rozejrzyjcie się za **drugą tablicą**, z której dowiedziecie się, czemu segregowanie jest takie ważne.

2.

Witajcie w drugim punkcie gry, w którym czeka na Was szyfr. Jak przystało na prawdziwych EkoAgentów, na pewno rozwiążecie go w mig, w końcu szyfrowanie to Wasza specjalność! Odkodujcie **nazwę jednego z przedmiotów, który można wytworzyć z odzyskanej butelki PET**. Odpowiedź wpiszcie w kratki poniżej. Literę z pogrubionego pola wpiszcie do finałowego diagramu.



Zaszyfrowane hasło to **OGYGBPU**

□ □ **□** □ □ □ □ □

Druga litera hasła już zdobyta? Jeśli tak, to nie traćcie czasu i maszerujcie dalej w kierunku **Żywca**. Przed Wami kolejne zadanie, które czeka przy **lokalnej tablicy ogłoszeń!**

3.

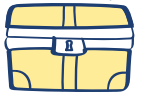
Każdy EkoAgent wie, że od jego decyzji zależą niekiedy losy całego świata! Dlatego na tym punkcie dowiedziecie się, jak dzięki Waszej decyzji o wrzuceniu butelki PET do żółtego kosza, powstają zupełnie nowe rzeczy! A butelka, zamiast zalegać na składowisku odpadów, zyskuje drugie życie.

Przyjrzyjcie się **schematowi i przyporządkujcie cyfry od 1 do 7 kolejnym czynnościom**, dzięki którym z butelki PET powstaną przedmioty, którym przyglądaliście się na poprzednim punkcie. Słowo, które w ten sposób utworzycie, wpiszcie w kratki poniżej. Literę z pogrubionego pola wpiszcie do finałowego diagramu.

kolejność cyfr: □ □ □ □ □ □ □

klucz: **1-S, 2-L, 3-K, 4-P, 5-T, 6-A, 7-I**

rozwiązanie: □ □ □ **□** □ □ □ □



Zadanie rozwiązane i znacie już trzeci znak w tajemniczym hasle? Świetnie! Idźcie więc dalej ulicą Żywiecką do kolejnego punktu gry, który mieści się przy ponad stuletniej **kapliczce**. Rozegra się tam zadanie dotyczące celnych rzutów do... żółtego pojemnika.

4.

Dobrze Wam idzie - **półmetek EkoMisji już za Wami!** EkoAgenci znani są ze swojego bystrego umysłu i spostrzegawczości. Czas na test, w którym wykorzystacie swoje zdolności i przekonacie się, czy wiecie, co powinno, a co nie powinno trafić do żółtego pojemnika. Wśród odpadów na tablicy wybierzcie te, które należy tam wyrzucać. Zsumujcie towarzyszące im cyfry i wynik wpiszcie w kratki poniżej. Liczbę z pogrubionego pola wpiszcie do finałowego diagramu.

_____ = **□** □

Zadanie wykonane na medal! Nie traćcie energii i udajcie się do końca ulicy Słonecznej, by dotrzeć do **miejsca, gdzie odbywają się rozgrywki sportowe**. Pamiętajcie o bezpieczeństwie! Idźcie lewą stroną ulicy. Odnajdźcie **tablicę** i sprawdźcie, czy potraficie prawidłowo **segregować odpady w Punkcie Selektywnej Zbiórki Odpadów Komunalnych (PSZOK)**. Jeśli Wam się to uda, zdobędziecie piąty znak do tajemniczego hasła. Powodzenia!

5.

EkoAgenci! Czy potraficie dostrzec to, co ukryte? **Rozwiążcie rebus** i sprawdźcie, co możecie oddać do PSZOK-u, kiedy się zużyje, zepsuje lub jest niebezpieczne i nie można tego wrzucić do żadnego z pojemników do segregacji. Odpowiedź wpiszcie w kratki poniżej. Literę z pogrubionego pola wpiszcie do finałowego diagramu.

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ?

? □ □ □ □ **□** □ □ □ □





≡ EKOMISJA ≡

KARTA GRY



Egzamin z rzeczy, które można oddać do PSZOK-u zdany? To doskonale! Pora na szóste wyzwanie, które czeka na Was w **zaczynnym ogrodzie** za bramą kompleksu sportowo-rekreacyjnego **na terenie szkoły**. Jeśli nie dacie się zwieść podchwytliwym ekociekawostkom i dobrze rozwiążecie to zadanie - tajemnicze hasło będzie w zasięgu ręki!

6.

EkoAgenci! Przed Wami ostatnie zadanie - pozostańcie czujni i uważnie przeczytajcie wszystkie informacje. Następnie, **wśród trzech podanych stwierdzeń, odnajdźcie jedno, które jest prawdziwe**. Cyfra, która znajduje się przy tym stwierdzeniu, to ostatni znak do wpisania w finałowym diagramie.



→ DIAGRAM FINAŁOWY ←

Z każdego zadania przepiszcie literę lub cyfrę z pogrubionych kratek, a otrzymacie kod do rozszyfrowania!

1	2	3	4	5	6

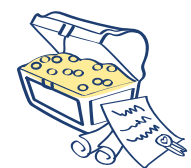


Finał właśnie przed Wami! **Wpiszcie wyróżnione cyfry i litery w kratki** odpowiadające numerom tablic poniżej. Nagroda jest coraz bliżej!

B→F, O→J, R→A, S→T, 1→U, D→Z, E→R, 3→A, 2→N

HASŁO:

1	2	3	4	5	6



To już koniec! A może początek? Mamy nadzieję, że udział w grze pokazał Wam segregację odpadów od nieco innej strony. Pamiętajcie, że to, czy butelkę PET będzie można wykorzystać ponownie - zależy właśnie od Waszych decyzji! Razem dbajmy o środowisko, w końcu **to dla nas naturalne!** Kod, który uzyskaliście na ostatnim punkcie, otworzy Wam dostęp do **Certyfikatu EkoAgenta**, który możecie **pobrać ze strony** www.todlamnienaturalne.pl/ekomisja. Gratulacje!

Po skończonej EkoMisji możecie rozsiaść się w ogrodzie i odpocząć - zjeść kanapkę, wypić herbatę. Możecie udać się też nad pobliską Sołę! Kto wie, czy w okolicy nie spotkacie innych EkoAgentów?

Witajcie EkoAgenci!

Wszyscy lubimy zachwycać się pięknymi widokami natury, a w Wieprzu ich nie brakuje. Soła, Juszczyńska, lasy łęgowe - to tylko niektóre ze skarbów znajdujących się na terenie sołectwa. By móc się nimi cieszyć przez kolejne dni, tygodnie i lata, powinniśmy dbać o otaczającą nas przyrodę, a można to robić w bardzo prosty sposób! Jaki? Tego dowiecie się podczas ściśle fajnej **misji**, której wyzwania przybliżą Wam nieco segregację odpadów i drugie życie butelki PET. Zarezerwujcie na nią około **1,5 godziny**, weźcie **długopis**, ubierzcie wygodne buty, zabierzcie coś do jedzenia i picia **... w drogę!**

Na terenie Wieprza ukryto **6 punktów**, które macie za zadanie odszukać. Pomogą Wam w tym wskazówki na **karcie gry**. Pamiętajcie, że ważna jest kolejność odwiedzanych punktów, dlatego wykonujcie zadania **po kolei**. W każdym z punktów znajdziecie **tablicę z zadaniem**, którego rozwiązanie zapiszcie na tej karcie. Następnie, wyróżnione w odpowiedziach **litery i cyfry**, wpiszcie do diagramu na samym końcu karty. Utworzą one tajemnicze **hasło**, które w finałowym punkcie gry otworzy Wam dostęp do... to na razie tajemnica!

W trakcie wędrowki poznacie ważne fakty na temat segregacji odpadów. Bądźcie uważni i spostrzegawczy, a bez problemu poradzicie sobie ze wszystkimi zadaniami! Na misję wybierzcie się w towarzystwie **dorostego opiekuna** i pamiętajcie o zachowaniu ostrożności na trasie!

Powodzenia!



Zanim zaczniecie zabawę, zapoznajcie się z informacjami w ramce! →

1. Koniecznie przeczytajcie **regulamin gry**. Jest on dostępny na stronie www.todlamnienaturalne.pl/ekomisja
2. Jeśli się zgubicie, na stronie www.todlamnienaturalne.pl/ekomisja znajdziecie pomocniczą **mapkę**.
3. Pamiętajcie, aby ubrać się adekwatnie do pogody.
4. Warto, abyście zadbali o swoją widoczność na trasie - jeśli możecie, zabierzcie ze sobą **elementy odblaskowe!**
5. Widzicie zniszczony element trasy lub znaleźliście błąd w zadaniu? **Skontaktujcie się z nami** mailowo: ekomisja@todlamnienaturalne.pl
6. Pamiętajcie, jeśli jesteście świadkiem lub sami znaleźliście się w niebezpiecznej sytuacji - zadzwońcie pod **numer alarmowy 112**.

Gra powstała w ramach projektu „To dla mnie naturalne”.

Więcej o projekcie → WWW.TODLAMNIENATURALNE.PL