PENTRU COPII CU VÂRSTA ÎNTRE 3 ȘI 7 ANI

NE IUBIM PLANETA

Regulile jocului și răspunsurile corecte

CONCEPTUL ȘI TEXTELE JOCULUI: DANA MODERDOVSKÁ
DESIGN ȘI MACHETARE: DANIELA BARTOŠ

Dezvoltat în cadrul TinyGreens4HealthyPlanet, un parteneriat la scară mică Erasmus+ în domeniul educației școlare.

Numărul proiectului: 2024-2-SK01-KA210-SCH-000293231

Program: Erasmus+

Coordonator: Slovak Eco Quality, Slovacia

Parteneri: Smiling Planet, Slovacia; Școala Primară Montessano, România

Durata proiectului: martie 2025 – februarie 2027

Dezvoltat și creat în colaborare de Smiling Planet s.r.o., Slovak Eco Quality, Școala Primară Montessano, precum și de educatorii, cadrele didactice, copiii și ceilalți colaboratori care au participat la dezvoltarea și testarea materialelor.

Titlul jocului de societate: Ne iubim planeta

Conceptul și textele jocului: Dana Moderdovská

Design și machetare: Daniela Bartoš

Data lansării jocului de societate: 2026

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctul de vedere al Uniunii Europene sau al Asociației Academice Slovace pentru Cooperare Internațională (SAAIC) – Agenția Națională a Programului Erasmus+ pentru Educație și Formare. Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea care a acordat finanțarea nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

© 2026 Slovak Eco Quality, Smiling Planet s.r.o. și Școala Primară Montessano.

Această publicație este licențiată sub licența internațională Creative Commons Atribuire-NeComercial-DistribuireÎnCondițiiIdentice 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0), cu excepția cazului în care se specifică altfel.

Cofinanțat de Uniunea Europeană

REGULI

Introducere

Jocul de societate NE IUBIM PLANETA a fost creat ca parte a proiectului european TinyGreens4HealthyPlanet, finanțat prin programul Erasmus+. Proiectul a reunit trei organizații partenere: Slovak Eco Quality și Smiling Planet din Slovacia, precum și Școala Primară și Grădinița Montessano din România.

Împreună, partenerii au dezvoltat și testat acest joc educațional distractiv împreună cu profesori, copii, educatori și alți facilitatori, pentru a-i ajuta pe copii să descopere subiecte legate de mediu într-un mod simplu, atractiv și potrivit vârstei. Prin întrebări, mișcare, discuții și cooperare, jucătorii învață despre prevenirea deșeurilor, reciclare, compostare, alegeri sustenabile și grija față de planeta noastră.

Jocul însoțește publicația cu 10 povești și un ghid metodologic cu același nume – NE IUBIM PLANETA. Recomandăm citirea poveștilor împreună cu copiii înainte de a juca, astfel încât aceștia să se familiarizeze cu personajele și cu temele de mediu. Totuși, acest lucru nu este obligatoriu – jocul poate fi jucat și independent de publicație.

Jocul de societate, precum și publicația, pot fi descărcate și tipărite gratuit de pe [www.montessano.ro/tinygreens] sau prin codul QR disponibil la sfârșitul acestei broșuri.

Vârsta recomandată, numărul de jucători și durata jocului

Vârstă recomandată: 3–7 ani, dar jocul poate fi apreciat de pasionații de ecologie de orice vârstă.

Număr de jucători: 2–6 jucători individuali sau echipe

Timp de joc: aproximativ 20–30 de minute

Jocul poate fi adaptat și pentru copiii mai mari, părinți, bunici, profesori și oricine dorește să învețe despre planetă, folosind cartonașe mai dificile și sistemul opțional de punctaj.

Cel puțin un participant trebuie să știe să citească. Atunci când se joacă împreună cu copiii, un adult facilitator sau un copil mai mare care știe să citească ar trebui să ghideze jocul, pentru a citi cartonașele atunci când este necesar și să îi ajute pe copii să înțeleagă jocul în ansamblu.

Componentele jocului

Jocul include:

- o tablă de joc

- un șablon pentru un zar colorat
- un șablon de zar numerotat
- șase piese cu personaje

- șase seturi de cartonașe codificate prin culori (în total, 130 de cartonașe)

Jucătorii pot alege dintre următoarele personaje:

- Alex
- Laura
- Mama
- Tatăl
- Câinele Rasty
- Bunica Ana

Cele șase categorii de cartonașe sunt:

- Verde – Cartonașe pentru reciclare (24 de cartonașe)
- Albastru – Cartonașe „Planetă” (16 cartonașe)
- Roșu – Cartonașe de mișcare (24 de cartonașe)
- Maro – Cartonașe pentru compost (18 cartonașe)
- Roz – Cartonașe bonus (24 de cartonașe)
- Galben – Cartonașe „Numește 1, 2, 3” (24 de cartonașe)

Cartonașele **verzi, maro, galbene, roșii și albastre** sunt cartonașe de sarcină. Jucătorii le pot păstra după ce își îndeplinesc corect sarcinile.

Cartonașele **roz** sunt cartonașe bonus. Ele sunt rezolvate imediat și apoi returnate la baza teancului roz. Cartonașele bonus nu se colectează și nu contează pentru rezultatul final.

Alegerea zarului

Înainte ca jocul să înceapă, facilitatorul alege tipul de zar care se potrivește cel mai bine cu vârsta, experiența și nevoile grupului.

Opțiunea 1 – Zar colorat

Când un jucător aruncă o culoare, își mută personajul înainte până la primul spațiu de aceeași culoare.

De exemplu, după ce dă cu zarul și obține culoarea roșie, jucătorul se mută pe spațiul roșu cel mai apropiat. După ce dă cu zarul și obține culoarea verde, se mută pe spațiul verde cel mai apropiat.

Jucătorul trage apoi un cartonaș din teanc care se potrivește culorii de pe zar și spațiu.

Opțiunea 2 – Zar numerotat

Când un jucător aruncă un număr, își mută personajul înainte cu acel număr de spații.

De exemplu, după ce aruncă doi, jucătorul se mută înainte două spații.

Apoi trage un cartonaș care se potrivește culorii spațiului pe care personajul a ajuns.

Opțiunea 3 – Zar de la alt joc

Dacă zarurile de hârtie nu sunt potrivite, se strică sau se pierd, jucătorii pot folosi orice zar numerotat standard de la alt joc de societate.

Apoi urmează regulile pentru zarul numerotat.

Rolul adultului facilitator

Pentru copiii de grădiniță, jocul ar trebui să fie susținut de un adult facilitator, educator, părinte sau cititor mai mare.

Facilitatorul:

- explică și demonstrează regulile
- citește cartonașele cu voce tare
- îi ajută pe jucători să înțeleagă cuvintele necunoscute
- îi încurajează pe jucători să gândească și să discute
- decide dacă un răspuns sau o sarcină au fost îndeplinite corect
- oferă un indiciu atunci când este necesar
- explică răspunsul corect
- adaptează dificultatea în funcție de vârsta și abilitățile jucătorilor
- se asigură că toți jucătorii sunt incluși.

Facilitatorul nu trebuie să concureze ca jucător. Rolul lui principal este să ghideze jocul și să sprijine învățarea.

Alegerea unui mod de joc

Înainte de a începe, alege varianta care se potrivește cel mai bine vârstei și experienței jucătorilor.

Cartonașele mai simple, recomandate în principal pentru *Modul Preșcolar*, sunt marcate cu **un simbol cu un punct** situat în colțul cartonașului.

Cartonașele mai provocatoare, recomandate pentru *Modul Provocare* sau pentru jucători mai experimentați, sunt marcate cu **un simbol cu două puncte** în colțul cartonașului.

Modul Preşcolar

Acest mod este recomandat pentru copii cu vârste cuprinse între 3 și 6 ani.

Jucătorii joacă în perechi sau în echipe mici.

Fiecare echipă alege o piesă de personaj.

Membrii echipei pot discuta întrebarea și pot răspunde împreună.

Un jucător mai mare poate face echipă cu un jucător mai tânăr.

Facilitatorul citește cartonașele și oferă suport. El poate alege doar cartonașe cu un simbol cu un punct pentru sarcini mai ușoare. Dacă echipele doresc o provocare mai mare, se pot folosi și cartonașe cu două puncte.

Fiecare cartonaș de sarcină completat corect are aceeași valoare.

Toate echipele încearcă să ajungă la SOSIRE.

Accentul se pune pe cooperare, participare și învățare.

La final, grupul numără toate cartonașele colectate în timpul jocului și sărbătorește rezultatul comun.

Dacă jucătorii doresc și un final competitiv, echipa cu cele mai multe cartonașe de sarcină colectate poate fi recunoscută câștigătoare.

Modul Provocare

Acest mod este recomandat pentru jucători mai în vârstă sau mai experimentați. Cartonașele cu un punct și cu două puncte sunt amestecate.

Jucătorii pot juca individual sau în echipe.

Jucătorii răspund individual, cu excepția cazului în care facilitatorul permite discuții în echipă.

Pentru o provocare suplimentară, facilitatorul poate pune întrebarea suplimentară: „De ce?”.

Jucătorii pot număra fie numărul de cartonașe de sarcină adunate, fie pot folosi sistemul opțional de puncte.

Jucătorul sau echipa cu cele mai multe cartonașe sau puncte câștigă.

Pregătirea jocului

Așază tabla de joc în mijlocul zonei de joc. Poziționeaz-o astfel încât START să fie în stânga și SOSIRE în dreapta.

- Împarte cartonașele în șase teancuri, în funcție de culoare.
- Amestecă fiecare teanc separat.
- Așază toate cele șase teancuri cu fața în jos lângă tabla de joc.
- Fiecare jucător sau echipă își alege o piesă de personaj și o pune pe START
- Alege modul de joc: Modul Preșcolar sau Modul Provocare.
- Alege zarul care se potrivește cel mai bine grupului: zarul colorat sau zarul numerotat.
- Alege un adult facilitator sau ghid de joc, dacă este necesar.
- Cel mai tânăr jucător sau echipa cu cel mai tânăr jucător începe.
- Jucătorii sau echipele joacă pe rând în sensul acelor de ceasornic.

Runda de instruire

Înainte de a începe jocul, facilitatorul ar trebui să facă o rundă de instruire:

- Aruncă zarul ales.
- Mișcă personajul conform culorii sau numărului obținut.
- Privește culoarea spațiului.
- Extrage un cartonaș de culoarea corespunzătoare.
- Citește și îndeplinește sarcina.
- Arată ce faci cu cartonașul - se păstrează sau se întoarce în pachet.

Cartonașul folosit în timpul instruirii nu contează pentru rezultatul final. Odată ce toată lumea înțelege pașii, returnați toate personajele la START și începeți jocul.

Cum se joacă

În timpul fiecărei runde:

- Aruncă zarul ales.
- Dacă folosești zarul numerotat sau un zar standard cu numere, mută-ți personajul înainte cu numărul de spații indicat de zar.
- Dacă folosești zarul colorat, mută-ți personajul înainte până la cel mai apropiat spațiu care corespunde culorii obținute.
- Privește culoarea spațiului pe care a ajuns personajul tău.
- Trage cartonașul de sus din teancul colorat corespunzător.
- Facilitatorul sau un jucător care poate citi cu voce tare cartonașul.
- Realizează sarcina sau răspunde la întrebare.
- Dacă sarcina este completată corect, păstrează cartonașul cu sarcina

- Dacă răspunsul este greșit sau incomplet, urmează procedura descrisă în secțiunea Răspunsuri greșite sau incomplete.
- Rândul trece apoi la următorul jucător sau echipă, cu excepția cazului în care cartonașul oferă o altă instrucțiune.

Spațiile multicolore

Dacă un jucător ajunge pe un spațiu multicolor, poate alege un cartonaș din orice categorie de cartonașe de sarcini:

- verde
- maro
- galben
- roșu
- albastru

Cartonașele bonus roz nu pot fi alese pe un spațiu multicolor.

Categorii de cartonașe

Roșu - Cartonașe Mișcare

Cartonașele Mișcare invită jucătorii să imite un animal, un obiect, o activitate sau un element al naturii.

Exemple:

- Imită modul în care zboară o albină.
- Imită cum se mișcă un tren.
- Imită cum uzi grădina cu o stropitoare.

Scopul este participarea, mișcarea și imaginația. Jucătorii nu trebuie să execute acțiunea perfect. Un jucător primește cartonașul atunci când face o încercare reală de a realiza activitatea.

Verde - Cartonașe Reciclare

Cartonașele Reciclare îi determină pe jucători să decidă unde aparțin diferitele tipuri de deșeuri.

Exemple:

- În ce coș de reciclare se pune acesta?
  Un carton de suc
- În ce coș de reciclare se pune acesta?
  Un ambalaj de la bomboane
- În ce coș de reciclare se pune acesta?
  O conservă de porumb

Facilitatorul poate găsi răspunsurile corecte în secțiunea Cheia răspunsurilor, dar ar trebui să țină cont de sistemul local de sortare a deșeurilor, deoarece culorile pubelelor și regulile de colectare pot diferi între țări sau municipalități.

Maro - Cartonașe Compost

Cartonașele Compost introduc jucătorii în compostare și materialele biodegradabile.

Exemple:

- Putem pune asta în compostor: iarbă tăiată (da sau nu?)
- Putem pune asta în compostor: un iaurt (da sau nu?)
- Cum arată un compostor? (descrie)

Pentru jucătorii mai tineri, este recomandată o scurtă introducere în compostare. Cartonașele Compost mai dificile ar trebui folosite în Modul Provocare.

Galben - Cartonașe Numește 1, 2, 3

Aceste cartonașe cer jucătorilor să numească unul, două sau trei exemple.

Exemple:

- Numește: două exemple de deșeuri din plastic.
- Numește: două animale care trăiesc în apă.
- Numește: trei lucruri care pot fi puse într-un compostor.

Facilitatorul poate accepta exemple corecte diferite, care sunt potrivite pentru întrebare.

Albastru - Cartonașe Planetă

Cartonașele Planetă îi determină pe jucători să decidă dacă o anumită acțiune face planeta fericită sau tristă.

Exemple:

- Este planeta fericită sau tristă când: plantăm copaci și flori?
- Este planeta fericită sau tristă când: sortăm deșeurile în coșuri de reciclare?
- Este planeta fericită sau tristă când: tăiem păduri?

Pentru jucătorii mai mici, folosește situații clare și concrete, dă exemple și explică ce înseamnă. Pentru jucătorii mai mari, facilitatorul poate întreba: De ce acest lucru face planeta fericită sau tristă?

Roz - Cartonașe Bonus

Cartonașele roz influențează mișcarea pe tabla de joc sau oferă jucătorului o acțiune specială.

Exemple:

- Mergi înainte cu atâtea spații câte vagoane are trenul.
- Aruncă din nou zarul.
- Stai o rundă.

Execută imediat instrucțiunea. Apoi returnează cartonașul roz la baza teancului său. Cartonașele roz nu se colectează și nu contează ca sarcini sau puncte.

Răspunsuri corecte și sarcini realizate

Dacă un jucător sau o echipă răspunde corect sau îndeplinește sarcina:

- păstrează cartonașul de sarcină;
- personajul lor rămâne pe spațiul atins;
- rândul lor se încheie, cu excepția cazului în care cartonașul spune altfel.

Pentru cartonașele de mișcare, facilitatorul evaluează participarea mai degrabă decât performanța.

Răspunsuri incorecte sau incomplete

Dacă un răspuns este incorect sau incomplet:

- Facilitatorul poate oferi un mic indiciu și poate invita jucătorul sau echipa să încerce din nou.
- Dacă răspunsul este tot incorect, facilitatorul explică răspunsul corect într-un limbaj simplu.
- Cartonașul se pune la baza teancului său.
- Personajul rămâne pe spațiul atins. Nu se întoarce înapoi.

Scopul jocului este să învățăm. Jucătorii nu ar trebui să fie pedepsiți pentru că nu știu un răspuns.

Ajutarea altor jucători

Mod Preșcolar

- Membrii echipei pot discuta răspunsurile.
- Jucătorii se pot ajuta unii pe alții.
- Facilitatorul poate oferi indicii, exemple sau suport vizual.

Mod Provocare

- Jucătorul sau echipa activă trebuie să răspundă întâi.
- Ceilalți jucători trebuie să aștepte până când răspunsul este evaluat.
- Grupul poate discuta răspunsul corect ulterior.

Mai multe personaje pe același spațiu

Două sau mai multe personaje pot sta pe același spațiu.

Nimeni nu este eliminat, trimis înapoi sau returnat la START.

Dacă piesele personajelor nu se încadrează pe un spațiu, așezați-le lângă spațiu în aceeași ordine

Situații de mișcare specială

- Dacă un cartonaș spune unui jucător să meargă înainte sau înapoi, urmează indicațiile cartonașului imediat.
- Dacă un cartonaș mută un personaj dincolo de SOSIRE, plasează personajul direct pe SOSIRE.
- Dacă un cartonaș se referă la jucătorul din față și nu este nimeni înainte, jucătorul rămâne pe loc.
- Dacă un cartonaș se referă la jucătorul din spate și nu este nimeni în spate, jucătorul rămâne pe loc.
- Dacă un jucător trebuie să meargă la cel mai apropiat spațiu de o anumită culoare, merge înainte la următorul spațiu de acea culoare, cu excepția cazului în care cartonașul spune în mod explicit să meargă înapoi

Teancuri goale de cartonașe

Dacă un teanc devine gol deoarece cartonașele au fost returnate la bază sau puse deoparte, amestecă-le pe cele returnate și creează un nou teanc cu fața în jos.

Dacă toate cartonașele de sarcină dintr-o categorie au fost colectate de jucători, facilitatorul poate permite jucătorului să aleagă o altă categorie de cartonașe de sarcină.

Joc incluziv

Fiecare jucător ar trebui să poată participa într-un mod în care să se simtă în siguranță și confortabil.

O sarcină de mișcare poate fi:

- simplificată
- realizată în timp ce stai pe scaun
- efectuată folosind mâinile, sunete sau expresii faciale
- realizată împreună cu un coleg de echipă
- înlocuită cu un alt Cartonaș Mișcare atunci când este necesar

Un jucător nu ar trebui niciodată să fie obligat să realizeze o mișcare care este fizic dificilă, inconfortabilă sau nepotrivită pentru el.

Ajungerea la SOSIRE

Nu este necesar să arunci exact numărul necesar pentru a ajunge la SOSIRE.

Când folosești un zar numerotat

Dacă numărul obținut este egal sau mai mare decât numărul de spații rămase, mută personajul direct la SOSIRE.

Când folosești un zar colorat

Dacă nu există un spațiu de culoarea extrasă între personaj și SOSIRE, mută personajul direct la SOSIRE.

Un jucător sau o echipă care ajunge la SOSIRE:

- nu mai trage un alt cartonaș
- nu mai aruncă zarul
- poate încuraja ceilalți jucători
- poate ajuta alți jucători dacă se folosește Modul Preșcolar

Jocul continuă până când toți jucătorii sau echipele ajung la SOSIRE.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină când toți jucătorii sau echipele au ajuns la SOSIRE.

Mod Preșcolar

Numărați toate cartonașele de sarcini colectate de grup.

Toată lumea parcurge călătoria împreună, iar colecția finală reprezintă realizarea comună a grupului.

Dacă jucătorii aleg să compare echipele, echipa cu cele mai multe cartonașe de sarcini colectate câștigă.

Fiecare cartonaș verde, maro, galben, roșu și albastru se numără ca un cartonaș. Cartonașele Bonus roz nu se numără.

Mod Provocare

Jucătorii pot folosi una dintre următoarele opțiuni de scor.

Scor Simplu

Fiecare cartonaș de sarcină colectat valorează un punct. Jucătorul sau echipa cu cele mai multe cartonașe câștigă.

Scor de Provocare Opțional

Cartonașele pot primi valori diferite de puncte în funcție de dificultatea lor:

- Cartonaș Roșu Mișcare – 1 punct
- Cartonaș Verde Reciclare – 2 puncte
- Cartonaș Galben 1, 2, 3 – 3 puncte
- Cartonaș Albastru Planetă – 4 puncte
- Cartonaș Maro Compost – 5 puncte
- Cartonașele Roz Bonus nu se iau în calcul.

Dacă doi sau mai mulți jucători sau echipe au același număr de cartonașe sau puncte, ei împart victoria.

Adaptarea jocului pentru diferite vârste

Pentru jucătorii mai tineri

- Joacă în perechi sau echipe mici.
- Folosește mai puține cartonașe și mai simple.
- Scoate cartonașele marcate ca dificile.
- Acceptă răspunsuri scurte, gesturi și demonstrații.
- Permite discuții și sprijin din partea adulților.
- Folosește scoruri simple, în care fiecare cartonaș are aceeași valoare.

Pentru jucătorii mai mari sau mai experimentați

- Include cartonașe mai dificile.
- Cere jucătorilor să explice de ce un răspuns este corect.
- Încurajează răspunsurile independente.
- Folosește sistemul de puncte opțional.
- Cere mai multe exemple.
- Încurajează jucătorii să lege întrebările de viața lor de zi cu zi.

Regula cea mai importantă

Distrați-vă, ajutați-vă unii pe ceilalți și învățați cum acțiunile mici de zi cu zi pot ajuta planeta noastră.

CHEIA RĂSPUNSURILOR

Cartonașe Reciclare

Notă pentru facilitator:

Regulile de sortare a deșeurilor și culorile coșurilor diferă între țări, regiuni și comunități locale. Legile, sistemele de colectare și tehnologiile de reciclare se schimbă și ele în timp. Prin urmare, facilitatorii ar trebui să verifice și să adapteze răspunsurile conform regulilor locale actuale, în momentul și locul în care se joacă jocul. Unele țări au, de asemenea, un sistem de garanție - returnare a sticlelor din plastic și a dozelor de băuturi. Dacă un obiect are simbol de garanție, ar trebui returnat la un punct de colectare, în loc să fie pus în coșul de reciclare.

Nr.	Cartonaș	Răspuns general	Explicație simplă pentru facilitator
1	Hârtie folosită	Reciclarea hârtiei	Hârtia curată și uscată poate fi reciclată chiar dacă are scris sau desene pe ea.
2	O cutie de suc	Reciclarea plasticului	Cutia de suc este de obicei făcută din mai multe straturi, cum ar fi hârtie, plastic și uneori aluminiu. Golește cutia și arunc-o în coșul de plastic/metal, care este potrivit pentru ambalaje TetraPack.
3	O cutie de carton	Reciclarea hârtiei şi a cartonului	Pliază cutia ca să economiseşti spațiu. Ar trebui să fie curată și uscată.
4	Un pai de plastic	Reciclarea plasticului sau gunoi mixt - conform regulilor locale	Chiar dacă este făcut din plastic, un pai este foarte mic și unele sisteme de reciclare nu îl pot sorta. Verifică dacă reciclarea locală a plasticului îl acceptă.
5	O sticlă de plastic	Sistem de Garanție - Returnare sau reciclarea plasticului	Dacă sticla are un simbol de garanție, du-o la un punct de colectare. Altfel, golește-o și pune-o la reciclarea plasticului conform regulilor locale.
6	Un pahar de iaurt	Reciclarea plasticului	Golește paharul. Dacă are un capac de hârtie sau de aluminiu, separă piesele și sortează-le pe fiecare conform regulilor locale.
7	Iarbă tăiată	Colectarea deşeurilor biodegradabile sau un compostor de casă	Iarba este un material natural de grădină. Adaugă doar cantități mai mici într-un compostor și amestec-o cu frunze uscate sau crenguțe. Dacă niciuna dintre opțiuni nu este disponibilă, urmează regulile locale pentru deşeuri biodegradabile.
8	Un borcan de sticlă	Reciclarea sticlei	Golește și clătește borcanul. Urmează regulile locale pentru capacul acestuia deoarece capacul poate fi din metal sau plastic.
9	O periuță de dinți	Colectare specială, reciclare plastic sau deşeuri reziduale/ nediferențiate conform regulilor locale	O periuță de dinți conține materiale diferite şi regulile de sortare variază. Colectarea specială a periuțelor de dinți este opțiunea preferată atunci când este disponibilă. Altfel, verifică dacă intră în reciclarea locală a plasticului sau în deşeuri reziduale/nediferențiate.
10	O doză de băutură	Sistem de Garanție - Returnare sau reciclare plastic/metal	Dacă doza are un simbol SGR, du-o la un punct de colectare. Altfel, golește-o și urmează sistemul local. Unele comunități colectează dozele împreună cu metalul, în timp ce altele colectează metalul împreună cu plasticul.
11	Coji de cartofi	Colectarea biodeşeurilor sau un compostor de casă	Coaja de cartof este un deşeu natural de bucătărie. Dacă nu există colectare de bio-deşeuri sau compostare, urmează regulile locale pentru deşeuri reziduale/nediferentiate.
12	Un ambalaj de ciocolată	De cele mai multe ori la reciclare plastic, dar verifică materialul şi regulile locale	Multe ambalaje de ciocolată sunt făcute din plastic, dar unele conțin hârtie, aluminiu sau mai multe materiale combinate. Identifică materialul şi respectă regulile locale. Un ambalaj din materiale combinate poate fi aruncat la deşeuri reziduale/nediferențiate.
13	Un cotor de măr	Biodeşeuri sau un compostor de casă	Cotorul de măr este deşeu alimentar natural şi se poate transforma în compost. Dacă niciuna dintre opțiuni nu este disponibilă, urmează regulile locale pentru deşeuri reziduale/ nediferentiate.
14	O coajă de banană	Biodeşeuri sau un compostor de casă	Coaja de banană este deşeu alimentar natural. Dacă niciuna dintre opțiuni nu este disponibilă, urmează regulile locale pentru deşeuri reziduale/nediferențiate.
15	O gustare neterminată	Biodeşeuri sau deşeuri reziduale/nediferențiate conform regulilor locale	Aceasta înseamnă o bucată de mâncare neterminată, cum ar fi un biscuit. Dacă local colectarea deşeurilor biodegradabile acceptă acest tip de mâncare, pune-l acolo. Altfel, trebuie să fie aruncat la deşeuri reziduale / nediferențiate.

16	Ambalaj de bomboană	De cele mai multe ori la reciclarea plasticului, dar verifică materialul şi regulile locale	Ambalajele de bomboane sunt, de obicei, făcute din plastic. Unele sisteme de reciclare le acceptă la plastic, în timp ce altele sortează ambalajele flexibile sau din materiale mixte la deşeuri reziduale/nediferențiate.
17	O sticlă goală de şampon	De cele mai multe ori reciclarea plasticului, dar verifică materialul și regulile locale	Sticlele de şampon sunt adesea din plastic. Dacă ambalajul este făcut din hârtie, plastic sau alt material, sortează-l corespunzător. Ambalajele din materiale combinate pot să fie aruncate la deşeurile reziduale/nediferențiate.
18	O farfurie spartă	Deşeuri reziduale/ nediferențiate	Farfuriile sunt de obicei făcute din ceramică sau porţelan şi nu trebuie aruncate la deşeuri de sticlă. Un adult ar trebui să împacheteze în siguranță cioburile şi să le arunce la deşeuri reziduale/nediferențiate.
19	O conservă de porumb	Reciclare plastic/metal sau deşeuri reziduale/ nediferențiate	O conservă de porumb este o cutie metalică pentru alimente. Goleşte-o și clăteşte-o. Dacă este prea murdară, se aruncă la deşeuri reziduale/nediferențiate.
20	Coji de ouă	Deşeuri biodegradabile sau un compostor de casă	Coaja de ou este un material natural. Zdrobeşte-o în bucăți mai mici atunci când o adaugi într-un compostor. Dacă niciuna dintre opțiuni nu este disponibilă, urmează regulile locale pentru deşeuri reziduale/nediferențiate.
21	O şosetă cu găuri	Repară mai întâi; altfel colectarea textilelor sau deşeuri reziduale/ nediferențiate	Dacă este posibil, repară şoseta și continuă să o foloseşti. Dacă nu poate fi reparată, foloseşte o colectare de textile care acceptă textile deteriorate. Altfel, urmează regulile locale pentru deşeuri reziduale/nediferențiate.
22	Un pahar spart	Reciclarea sticlei	Asta înseamnă un pahar de sticlă transparent spart, nu o cană de ceramică. Regulile pentru pahare diferă, aşa că ar trebui aruncat la reciclarea sticlei. Un adult trebuie să se ocupe și să înfăşoare cioburile în siguranță.
23	Şervețel folosit	Deşeuri reziduale/ nediferențiate	Şervețelele folosite nu trebuie să fie puse la reciclarea hârtiei. Ar trebui aruncate la deşeuri reziduale/nediferențiate.
24	O rolă de carton de la hârtia igienică	Reciclarea hârtiei şi a cartonului	O rolă curată de carton de la hârtie igienică poate fi, de asemenea, refolosită pentru o activitate creativă înainte de a fi reciclată.

CHEIA RĂSPUNSURILOR

Cartonașe Numește 1, 2, 3

Notă pentru facilitator:

Pentru aceste cartonaşe nu există un singur răspuns corect. Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă este necesar, îl poate ajuta pe copil oferindu-i un exemplu.

Nr.	Cartonaș	Răspunsuri posibile	Notă pentru facilitator
1	Numeşte 1 lucru făcut din plastic.	O sticlă de plastic, un pahar de iaurt, o periuță de dinți, o jucărie de plastic, un pai de plastic sau o pungă de chipsuri.	Acceptă orice obiect care este făcut în principal din plastic.
2	Numeşte 1 lucru făcut din metal.	O lingură, o cheie, o conservă, un vas metalic.	Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă e nevoie, să îl ajute pe copil oferindu-i un exemplu.
3	Numeşte un lucru care poate fi aruncat la deşeuri biodegradabile.	Coji de cartofi, coajă de banană, cotor de măr, coji de fructe și legume, coajă de ou, pâine veche sau o bucată de pizza neterminată.	Ce este acceptat poate varia. Urmează regulile locale pentru mâncare și deşeuri biodegradabile.
4	Numeşte 3 lucruri pe care nu trebuie să le aruncăm în apă.	Paie din plastic, ambalaje, sticle din plastic, hârtie, coji de banană, șosete vechi sau orice alte deşeuri.	Nu trebuie să aruncăm niciun deşeu în râuri, lacuri sau mări. Nu ar trebui să hrănim rațele, lebedele sau peştii cu pâine veche, pentru că nu este mâncare sănătoasă pentru ei și poate polua și apa.
5	Numeşte 2 lucruri care trebuie să fie la deşeuri biodegradabile.	Coji de banană, coji de măr, coji de cartof, coji de legume, coji de ou, pâine veche sau resturi de mâncare.	Acceptă lucrurile permise de regulile locale de colectare a deşeurilor biodegradabile.
6	Numeşte 3 animale care trăiesc în apă.	Peşte, rac, caracatiță, delfin, balenă, rechin, crab, meduză, broască, broască țestoasă sau cal de mare.	În versiunea mai dificilă, întreabă copilul care animale trăiesc în apa dulce și care trăiesc în mare.
7	Numeşte 2 lucruri care fac planeta fericită.	Sortarea deşeurilor, strângerea deşeurilor, economisirea apei, economisirea curentului electric, plantarea copacilor și a florilor, repararea lucrurilor, compostarea sau îngrijirea animalelor.	Aceasta este o întrebare deschisă. Încurajează copiii să explice de ce acțiunile lor ajută planeta.
8	Numeşte 2 moduri în care putem economisi electricitate.	Oprește lumina, televizorul sau calculatorul când nimeni nu le folosește; deconectează dispozitivele când e cazul; folosește lumina naturală.	Acceptă orice acțiune sigură care evită risipirea electricității.
9	Numeşte 1 lucru făcut din lemn.	Un creion, o masă, un scaun, o jucărie de lemn.	Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă e nevoie, să ajute copilul oferindu-i un exemplu.
10	Numeşte 2 deşeuri din hârtie.	Hârtie cu scris pe ea, cutie de carton, cutie de paste sau cereale, pungă de hârtie, ziar sau rolă de la hârtia igienică.	Hârtia ar trebui să fie curată și uscată.
11	Numeşte 2 lucruri care fac planeta tristă.	Producând prea multe deşeuri, ne-sortând deşeurile, irosind apă sau curent, aruncând gunoaie pe jos, tăind păduri sau dăunând animalelor.	Aceasta este o întrebare deschisă. Încurajează copilul să explice răspunsul.
12	Numeşte 3 moduri în care putem economisi apa	Oprește robinetul în timp ce te speli pe dinți sau te speli pe mâini cu săpun; fă un duș scurt în loc de baie; repară un robinet care picură; folosește doar atâta apă câtă ai nevoie	Amintește-le copiilor că apa este prețioasă și este necesară oamenilor, animalelor și plantelor.
13	Numeşte 3 lucruri care ne transportă și au roți	Mașină, autobuz, bicicletă, trotinetă, tren, tramvai, scaun cu rotile, skateboard sau tricicletă	Acceptă orice mijloc de transport care transportă o persoană și se deplasează pe roți.

14	Numește 2 lucruri pe care le putem folosi de mai multe ori	O sticlă reutilizabilă, o pungă de cumpărături, o cutie pentru prânz, un borcan de sticlă	Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă e nevoie, să îl ajute pe copil oferindu-i un exemplu.
15	Numește 3 tipuri de deșeuri produse în bucătărie în timp ce gătim	Coji de legume, coji de fructe, coji de ouă, resturi de mâncare, ambalaje goale sau șervețele de hârtie folosite	Facilitatorul poate întreba unde trebuie să meargă fiecare tip de deșeu.
16	Numește 1 lucru pe care îl putem repara în loc să îl aruncăm	O jucărie, o bicicletă, haine, un scaun	Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă e nevoie, să îl ajute pe copil oferindu-i un exemplu.
17	Numește 2 lucruri care ne transportă și nu au roți	Barcă, navă, canoe, caiac, plută sau balon cu aer cald	Bărci, canoe și un balon cu aer cald sunt răspunsuri mai clare pentru copiii mici decât un avion, care are roți pentru decolare și aterizare.
18	Numește 3 lucruri pe care le putem pune în compostor	Iarbă, frunze, crenguțe mici, coji de legume, coji de fructe, mere stricate sau coji de ouă	Acceptă și alte materiale naturale potrivite pentru un compostor obișnuit de casă.
19	Numește 1 animal care trăiește în compostor	Râmă, molie de lemn/isopod, colembolă, gândac sau urechelniță/ centiped	Răspunsul cel mai ușor așteptat este o râmă. Microorganismele ajută, de asemenea, la producerea compostului, dar ele nu sunt animale pe care copiii să le poată vedea de obicei.
20	Numește 3 lucruri pe care le putem cumpăra la mâna a doua (second-hand)	Haine, jucării, cărți, mobilă, o bicicletă	Facilitatorul poate accepta și alte răspunsuri rezonabile și, dacă este necesar, să ajute copilul oferindu-i un exemplu.
21	Numește 1 deșeu de sticlă	O sticlă de sticlă, borcan de sticlă, sticlă spartă de sirop sau borcan spart de dulceață	O sticlă sau un borcan obișnuit reprezintă răspunsul cel mai clar. Copiii nu ar trebui să atingă niciodată sticla spartă; trebuie să fie manipulată de un adult.
22	Numește 3 lucruri care aparțin pubelei de deșeuri reziduale	Gumă de mestecat, praf de aspirator, ceramică spartă, o oglindă spartă, șervețele folosite sau un alt articol de uz casnic nereciclabile	Urmează regulile locale. Bateriile, dispozitivele electrice, produsele chimice și medicamentele necesită colectare specială și nu sunt răspunsuri potrivite.
23	Numește 3 lucruri care nu aparțin pubelei de reciclare a plasticului	O coajă de banană, hârtie și o sticlă de sticlă spartă	O coajă de banană poate fi pusă la deșeuri alimentare sau în compostor. Hârtia curată aparține reciclării hârtiei, iar o sticlă de sticlă aparține reciclării sticlei. Urmează întotdeauna regulile locale.
24	Numește 3 animale care trăiesc în grădină	Cârtiță, râmă, pasăre, buburuză, furnică, melc, fluture, albină, păianjen sau arici	Acceptă orice animal care poate trăi natural sau poate vizita o grădină

CHEIA RĂSPUNSURILOR

Cartonașe Compost

Notă pentru facilitator:

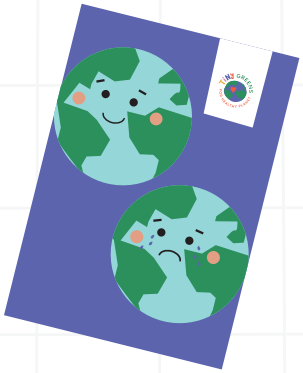
Aceste răspunsuri se referă în principal la un compostor obișnuit de acasă sau de grădină. Regulile privind deșeurile biologice municipale pot fi diferite în fiecare țară sau regiune. Facilitatorii ar trebui să urmeze regulile locale de sortare a deșeurilor.

Nr.	Cartonaș	Răspuns	Explicație pentru facilitator
1	Iarbă	Da	Iarba este un material natural și se descompune în compostor. Adaug-o în cantități mai mici și amestec-o cu materiale uscate, cum ar fi frunzele sau crenguțele uscate.
2	Frunze	Da	Frunzele provin de la copaci și se descompun în mod natural. Sunt un material uscat bun pentru compost.
3	O cutie de suc de mere	Nu	Chiar dacă pe cutie este desenat un măr, cutia în sine nu a crescut în natură. Este un ambalaj și nu are ce căuta în compostor.
4	Coji de ouă	Da	Cojile de ouă sunt un material natural. Este mai bine să le zdrobești în bucăți mai mici, astfel încât să se descompună mai ușor.
5	Șosete vechi	Nu	Șosetele nu trebuie să ajungă în compostor. Dacă mai pot fi folosite, repară-le, refolosește-le sau donează-le. Dacă nu, pune-le într-un container pentru textile sau la deșeuri reziduale/nediferențiate
6	Brânză stricată	Nu	Brânza este un produs lactat. Produsele lactate pot atrage animale nedorite și pot cauza mirosuri neplăcute într-un compostor obișnuit. Unele colectări locale de biodeșeuri le pot accepta.
7	Coji de legume	Da	Coaja de legume provine de la plante și se descompune natural în compostor
8	Șervețele de hârtie	De preferat nu	Pentru acest joc, răspunsul preferat este nu. Regulile depind de materialul din care este făcut șervețelul și pentru ce a fost folosit. Unele locuri acceptă șervețele simple de hârtie în deșeuri biologice sau compost, dar șervețele murdare sau care conțin substanțe chimice nu ar trebui adăugate. Verifică regulile locale.
9	Jucării	Nu	Jucăriile nu au ce căuta în compostor. Încearcă să le repari sau să le dai altui copil. Dacă sunt complet stricate, sortează-le în funcție de material și regulile locale.
10	Coji de fructe	Da	Cojile de fructe provin de la plante și se descompun în mod natural.
11	Pizza	Nu	Pizza este mâncare gătită și poate conține brânză, carne, ulei sau grăsime. Poate atrage animale nedorite și poate provoca mirosuri într-un compostor obișnuit. Unele pubele locale de bio-deșeuri acceptă mâncarea gătită, așa că verifică regulile locale.
12	Cum arată un compostor?	Răspuns deschis	Compostoarele pot arăta diferit. Un compostor poate arăta ca o cutie, un container, o mică căsuță de grădină sau o grămadă deschisă de compost. Ajută copilul să descrie un compostor pe care l-a văzut acasă, la școală, într-o grădină sau lângă casă. Și alți copii pot ajuta.
13	Mere stricate	Da	Merele stricate sunt tot fructe naturale. Se pot descompune și se pot transforma în compost.
14	Pâine veche	Nu pentru un compostor obișnuit de casă	Pentru acest joc, răspunsul este nu. Pâinea este mâncare gătită și poate atrage animale nedorite sau poate provoca mucegai și mirosuri. Poate aparține unei pubele locale de bio-deșeuri dacă regulile locale permit.
15	Cum arată compostul?	Răspuns deschis	Compostul matur este închis la culoare, sfărâmicios și seamănă puțin cu pământul. Are un miros natural de pământ și poate fi adăugat în sol pentru a ajuta plantele să crească. Copiii îl pot descrie ca pământ închis la culoare sau pământ pentru plante.

16	Crenguțe mici	Da	Crenguțele mici sunt un material natural de grădină. Ele ajută, de asemenea, aerul să circule prin compost. Crengile mari ar trebui mai întâi rupte în bucăți mai mici.
17	Gumă de mestecat	Nu	Guma de mestecat nu se descompune ca fructele, legumele sau frunzele. Animalele mici și microorganismele din compostor nu o pot transforma în compost. Pune-o în pubela de deșeuri reziduale.
18	Cum arată o râmă din compostor?	Răspuns deschis	Lasă copilul să descrie, să deseneze sau să imite o râmă. Poate fi descrisă ca fiind lungă, subțire, moale, fără picioare și roz, roșiatică sau maro. Copilul poate arăta, de asemenea, cum se foiește și se mișcă.

CHEIA RĂSPUNSURILOR

Cartonașe Planetă



Notă pentru facilitator:

Explicațiile sunt destinate ca ghid pentru facilitator. Ele pot fi scurtate și adaptate la vârsta copiilor. Copiii mai mari pot fi, de asemenea, rugați să explice de ce acțiunea face planeta fericită sau tristă.

Nr.	Cartonaș	Răspuns	Explicație pentru facilitator
1	Nu sortăm deșeurile în coșuri de reciclare.	Tristă	Când deșeurile nu sunt sortate, materialele reciclabile pot ajunge la deșeuri reziduale și pot fi arse sau trimise la groapa de gunoi în loc să fie folosite din nou. Sortarea ne ajută să economisim materiale și resurse naturale.
2	Risipim apa.	Tristă	Apa curată este prețioasă. Colectarea, curățarea și livrarea apei la casele noastre necesită, de asemenea, energie. Prin urmare, ar trebui să oprim robinetul atunci când nu avem nevoie de apă și să folosim doar atâta cât este necesar.
3	Aruncăm lucruri în coșul greșit.	Tristă	Deșeurile puse în coșul greșit pot contamina alte materiale sortate și pot face reciclarea mai dificilă. Amintește-le copiilor că regulile de sortare și culorile pubelelor pot diferi între țări și municipalități.
4	Sortăm deșeurile în coșuri de reciclare.	Fericită	Materialele sortate corect pot fi colectate și reciclate în produse noi. Acest lucru reduce deșeurile reziduale și ajută la economisirea materialelor, energiei și resurselor naturale. Respectă întotdeauna regulile locale de sortare a deșeurilor.
5	Aruncăm gunoi în pădure.	Tristă	Gunoiul nu are ce căuta în natură. Poate polua solul și apa, iar animalele îl pot mânca, pot rămâne prinse în el sau se pot răni. Unele tipuri de deșeuri rămân în natură pentru o perioadă foarte lungă de timp.

6	Economisim energia electrică.	Fericită	Producerea energiei electrice necesită surse de energie și poate provoca poluare. Când stingem luminile și dispozitivele pe care nu le folosim, economisim energie și reducem utilizarea inutilă a resurselor.
7	Plantăm copaci și flori.	Fericită	Copacii și florile oferă hrană și adăpost pentru insecte, păsări și alte animale. De asemenea, copacii produc oxigen, stochează carbon, oferă umbră și ajută la protejarea solului. În mod ideal, alege plante care aparțin în mod natural mediului local.
8	Colectăm gunoiul din pădure.	Fericită	Îndepărtarea gunoiului ajută la protejarea animalelor, plantelor, solului și apei și păstrează pădurea curată. Copiii ar trebui să adune deșeuri numai cu un adult și nu ar trebui să atingă niciodată obiecte ascuțite, periculoase sau necunoscute.
9	Risipim energia electrică.	Tristă	Lăsarea luminilor și a dispozitivelor electrice aprinse atunci când nimeni nu are nevoie de ele risipește energie. Producerea de energie electrică inutilă poate consuma mai multe resurse naturale și poate crea poluare suplimentară.
10	Tăiem pădurile.	Tristă	Defrișarea la scară largă sau neglijentă distruge habitatele și reduce biodiversitatea. Copacii stochează carbon, protejează solul și ajută la reglarea apei și a temperaturii. Explică-le că unii copaci pot fi tăiați responsabil, dar pădurile trebuie protejate și gestionate cu grijă.
11	Producem mult gunoi.	Tristă	Tot ce cumpărăm și aruncăm necesită materiale, apă și energie pentru a fi produs și transportat. Crearea unei cantități mai mici de deșeuri ajută la conservarea resurselor și reduce cantitatea trimisă la incineratoare sau la gropile de gunoi.
12	Economisim hârtia.	Fericită	Hârtia este făcută din lemn, iar producția sa folosește, de asemenea, apă și energie. Putem economisi hârtie folosind ambele fețe, reutilizând-o atunci când este posibil și reciclând-o corect.
13	Facem compost.	Fericită	Compostarea transformă deșeurile organice adecvate în compost bogat în nutrienți, care poate ajuta plantele să crească. Readuce materiale utile în sol și reduce cantitatea de deșeuri biodegradabile puse la deșeuri reziduale.
14	Încercăm să producem mai puține deșeuri.	Fericită	Prevenirea deșeurilor este de obicei mai bună decât gestionarea lor după ce au fost create. Putem cumpăra doar ceea ce avem nevoie, putem evita ambalajele inutile și putem alege lucruri reutilizabile, reparabile sau de lungă durată.
15	Economisim apa.	Fericită	Economisirea apei protejează o resursă naturală esențială și economisește, de asemenea, energia necesară pentru colectarea, curățarea, încălzirea și transportul acesteia. Oprirea robinetului în timp ce ne spălăm pe dinți este un exemplu simplu.
16	Reparăm lucrurile stricate.	Fericită	Repararea permite ca obiectele să fie folosite mai mult timp. Aceasta reduce necesitatea de a fabrica produse noi, economisește materiale și energie și previne ca lucrurile utile să devină deșeuri prea devreme.

EXPLOREAZĂ MAI MULT

Aventura continuă dincolo de acest joc!

Pentru a extinde experiența acasă, în clasă sau la grădiniță, am creat un set complet de materiale însoțitoare. Acest joc face parte din colecția educațională *„Ne iubim planeta”*, care include **o carte** cu 10 povestiri despre mediu și un ghid metodologic, **module interactive online** pentru a te juca cu copiii și **fișe și personaje de poveste tipăribile.**

Scanează codul QR de mai jos sau vizitează www.montessano.ro/tinygreens pentru a descoperi și descărca toate materialele tipăribile gratuite.

Materiale tipăribile

www.montessano.ro/tinygreens

Module online

www.mysustainable.space