



Zelena knjiga - Skrajšana verzija

"Koraki do uspešne organizacije športnih dogodkov na temo varovanja okolja"

DS 2

Projektni cilj 2.2

Avtor: Športna zveza švedsko govoreče skupnosti na Finskem, Avgust 2026



Co-funded by
the European Union

Kazalo

Vsebine

Informacije o gradivu.....	4
Opis skrajšane varzije zelene knjige.....	5
Skop A: EKO IGRE (pripravljeno iz strani Športno društvo Endorfin).....	6
Aktivnost 1: Osvoji eko zastavo.....	6
Oprema.....	6
Priprava.....	6
Izvedba.....	7
Točkovanje.....	7
Obrazec za vpisovanje točk.....	8
Aktivnost 2: Eko poligon z ovirami.....	9
Oprema.....	9
Preparation.....	9
Izvedba.....	9
Točkovanje.....	9
Aktivnost 3: Eko keglanje.....	11
Oprema.....	11
Priprava.....	11
Izvedba.....	11
Točkovanje.....	12
Aktivnost 4: Eko repki.....	13
Oprema.....	13
Priprava.....	13
Izvedba.....	13
Točkovanje.....	14
Aktivnost 5: Eko reševalna akcija.....	15
Oprema.....	15
Priprava.....	15
Izvedba.....	15
Točkovanje.....	16

Aktivnost 6: Sestavljanje eko hiše.....	17
Oprema.....	17
Priprava.....	17
Izvedba.....	18
Točkovanje.....	18
SKLOP B: DODATNE AKTIVNOSTI.....	19
Aktivnost 7: Eko orientacija.....	19
Oprema.....	19
Priprava.....	20
Izvedba.....	20
Točkovanje.....	20
Aktivnost 8: Okolju prijazen prihod na dogodek (+ delavnice za prostovoljce)..	21
Oprema.....	21
Priprava.....	22
Izvedba.....	22
Točkovanje.....	22
Aktivnost 9: Eko kviz.....	23
Oprema.....	23
Priprava.....	24
Izvedba.....	24
Točkovanje.....	24
Aktivnost 10: Tekmovanje v znanju glede vodnega oddtisa.....	25
Oprema.....	25
Priprava.....	26
Izvedba.....	26
Točkovanje.....	26
Način organizacije in nastop udeležencev iz različnih demografskih in družbenih okolji.....	27
Udeležencem prijazen in dostopen način izvedbe in organizacije dogodka.....	28
Učinkovito upravljanje virov pri organizaciji dogodka ter način povazovanja gibalne dejavnosti ter varovanja okolja.....	29

Informacije o gradivu

Projekt	Olimpizem za povezovanje športa in varovanja okolja: (OofS)
Program	Erasmus+ Sport, ERASMUS-SPORT-2025-SCP
Projektni cilj	D2.2 - Zelena knjiga - Skrajšana verzija
Delovni sklop	DS 2, E-dokument in zelena knjiga
DS2 Vodilni partner	Športna zveza švedsko govoreče skupnosti na Finskem
Avtor gradiva	Športna zveza švedsko govoreče skupnosti na Finskem
Partnerji	Občina Fundao (Portugalska), Društvo za izvajanje programov in svetovanje na področju športa (Portugalska), Športno društvo Endorfin (Slovenija), Občina Pedreguer (Španija)
Verzija	1.0
Datum	Avgust 2026
Način diseminacije	Javno
Številka dokumenta	CC BY 4.0

Opis skrajšane verzije zelene knjige

Skrajšana verzija zelene knjige se osredotoča na ključne **aktivnosti programa**, ki zajemajo organizacijo dogodka ter praktično izvajanje vsebin športa v povezavi z varovanjem okolja. Namenjena je sodnikom in drugim deležnikom, ki sodelujejo pri organizaciji programa.

Skop A: EKO IGRE (pripravljeno iz strani Športno društvo Endorfin)

Aktivnost 1: Osvoji eko zastavo

Skupinska igra, ki združuje gibanje, strategijo in učenje o varovanju okolja.

Vsebina	Dodatne informacije
Kategorija	Varovanje okolja
Trajanje	10 minut (do osvojitve oko zastave)
Oblika	2 ekipe na sklop (turnirski sistem izvajanja)
Igralci	5 igralcev na skupino (splošno pravilo)
Kader	2 sodnika + 2 prostovoljca
Primer igralne površine	~½ nogometnega igrišča ali večnamenska dvorana
Učenje o varovanju okolja	Različne vrste odpadkov zahtevajo različne načine ravnanja in odstranjevanja; odgovorno ravnanje z odpadki; skupinsko delo in strateško odločanje.

Oprema

- 10 plastičnih steklenic
- 10 kosov papirja
- 6 plastičnih vrečk
- 2 žetona za nevarne odpadke (za ponazoritev nevarnih odpadkov uporabite simbolični žeton ali kartico; **ne uporabljajte pravih nevarnih odpadkov**)
- 2 zastavi
- Stožci za označevanje prostora
- Markirke
- Zbojniki za različne kategorije ločevanja odpadkov

Priprava

1. **Označite igralno območje.**
2. **Razporedite odpadke po igralnem območju** tako, da je na obeh polovicah igralnega območja enaka količina odpadkov: 10 plastičnih steklenic, 5 kosov papirja, 3 plastične vrečke in 1 žeton za nevarne odpadke.

3. **Pripravite območje za recikliranje** in vanj namestite zabojnike za ločeno zbiranje odpadkov.

Izvedba

1. **Obe ekipi začneta igro na svoji polovici igralnega območja.** Na znak sodnika se začne **merjenje časa (10 minut)**.
2. Igralci vstopajo na polovico nasprotne ekipe, kjer zbirajo odpadke. Naenkrat lahko poberejo **en predmet**, ga odnesejo v svoje območje za recikliranje in ga pravilno razvrstijo v ustrezno kategorijo odpadkov ter tako pridobijo točke.
3. Med zbiranjem odpadkov lahko igralca nasprotne ekipe **označi nasprotnik z rahlim dotikom**. Označeni igralec se premakne v območje za ponovni vstop, prešteje do 10 in se nato vrne v igro.
4. Ko so vsi odpadki zbrani in pravilno razvrščeni, lahko ekipi poskusita **zavzeti zastavo nasprotne ekipe**.

Točkovanje

1. Med igro **sodniki spremljajo in beležijo odpadke**, ki jih ekipi pravilno razvrstijo v območju za recikliranje.
2. **Zavzetje zastave konča igro** in ekipi prinese **40 dodatnih točk**. Če nobena ekipa ne zavzame zastave, zmaga ekipa z **najvišjim številom zbranih točk**.

Vsebina	Dodatne informacije
Točkovanje glede na vrsto odpadkov	• Plastične steklenice (20 na voljo): 1 točka za vsako • Kosi papirja (10 na voljo): 2 točki za vsakega • Plastične vrečke (6 na voljo): 3 točke za vsako • Žetoni za nevarne odpadke (2 na voljo): 5 točk za vsakega
Točkovanje ujete zastave	Osvojena zastava: 40 točk (še le ko so vsi odpadki s polovice nasprotne ekipe pravilno razvrščeni).
Zmagovalec	Najvišje število točk ali uspešno zavzetje zastave.

Obrazec za vpisovanje točk

Ekipa	Plastične fлаške (10)	Papir (10)	Vreče (9)	Žeton za nevarne odpadke (5)	Zastava (40)	Skupaj točk

Aktivnost 2: Eko poligon z ovirami

Hitra štafetna igra, pri kateri ekipe prenašajo različne vrste materialov za ponovno uporabo ali recikliranje skozi poligon z ovirami

Vsebina	Dodatne informacije
Kategorija	Gibalna dejavnost
Trajanje	Meri se najboljši dosežen čas ekipe
Oblika	Vsaka skupina posebej ali pa več skupin istočasno glede na število postavljenih poligonov
Udeleženci	5 udeležencev na ekipo
Kader	1 sodnik na poligon + 1 prostovoljec
Primer igralne površine	Večnamenska dvorana ali igrišče dimenziji 40 X 20 m
Učenje varovanja okolja	Sodelovanje in usklajevanje; skupinsko delo in komunikacija; odgovorno ravnanje z materiali za ponovno uporabo in recikliranje; razumevanje težavnosti različnih poligonov.

Oprema

- Predmeti za ponovno uporabo ali recikliranje različnih velikosti
- Pripomočki za označevanje odpadkov, npr. označevalci ali barvno blago
- Oprema za poligon z ovirami (npr. stožci, obroči ali tuneli)

Preparation

1. Set up the obstacle course. The obstacle course should be 20-50 meters and be identical for each team.
2. Mark waste items with different colors (at least three different colors: for small, medium and large items).

Izvedba

1. **Ekipo prenaša kup odpadkov**, po en predmet naenkrat, z ene strani poligona z ovirami na drugo. Ko uspešno prenese predmet, se ekipa čim hitreje vrne do kupa odpadkov po naslednji predmet.
2. Različni odpadki zahtevajo **različno stopnjo sodelovanja**. Manjše predmete lahko prenaša en udeleženec, medtem ko je za prenos večjih predmetov potrebno sodelovanje dveh ali več članov ekipe.

Točkovanje

1. Med igro **sodniki spremljajo in beležijo odpadke**, ki so pravilno razvrščeni v območju za recikliranje.
2. **Zavzete zastave konča igro** in ekipi prinese **40 dodatnih točk**. Če nobena ekipa ne zavzame zastave, zmaga ekipa z **najvišjim številom točk**.

Vsebina	Dodatne informacije
Način sodelovanja	• Majhen predmet (npr. plastična steklenica): 1 oseba • Srednje velik predmet (npr. kartonska škatla, posoda za večkratno uporabo ali lesen predmet): 2 osebi • Velik predmet: 3 ali več oseb
Zmagovalec	Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času prenese vse odpadke na drugo stran. 100 točk se razdeli glede na končno uvrstitev ekip (doseženi čas).

Aktivnost 3: Eko kegljanje

Eko kegljanje spremeni recikliranje v igro zadevanja tarč. Ekipe z metanjem poskušajo podreti predmete, postavljene na različnih razdaljah, pri čemer so bolj oddaljeni predmeti vredni več točk. Nato morajo vsak predmet pravilno razvrstiti v ustrezen zabojnik, preden se čas izteče.

Element	Dodatne informacije
Kategorija	Gibalna dejavnost
Trajanje	7 minut
Oblika	Ena ekipa na kegljaško stezo
Udeleženci	5 udeležencev per ekipo
Kader	2 sodnika na stezo + 1 prostovoljec
Primer igralne površine	Večnamensko športna dvorana različnih dimenzij
Učenje varovanja okolja	Osnovno razumevanje ločevanja odpadkov in recikliranja; odgovorno ravnanje z materiali; timsko delo, usklajevanje in natančnost. .

Oprema

- Mehke žoge
- Različni predmeti za recikliranje, ki služijo kot tarče in jih je mogoče podreti (najmanj 10 predmetov)
- Zabojniki za recikliranje
- Točkovni listi
- Oznake za razdaljo
- Zabojniki za različne kategorije ločevanja odpadkov (v skladu z lokalnimi pravili)

Priprava

1. Na igralnem območju označite razdalje 5 m, 10 m in 15 m od območja za metanje.
2. Postavite tarče na označene razdalje – uporabite najmanj 10 predmetov.
3. Zabojnike za ločevanje odpadkov postavite v bližino igralnega območja.

Izvedba

1. Ekipa z mehko žogo cilja predmete za recikliranje, ki so postavljeni na različnih razdaljah. Bolj oddaljene tarče prinašajo več točk, vendar jih je težje zadeti.
2. Ko ekipa uspešno podre tarčo, **pobere predmet in ga odloži v ustrezen zabojnik za ločevanje odpadkov**, preden nadaljuje z igro.

Točkovanje

1. Ekipe morajo uskladiti **natančnost, hitrost in timsko delo**, da v časovni omejitvi **7 minut** dosežejo čim večje število točk.
2. Med igro **sodniki spremljajo in beležijo pravilno razvrščene odpadke**. Nepravilno razvrščanje odpadkov se kaznuje z **odbitkom točk**.

Vsebina	Dodatne informacije
Točkovanje	• 5m: 1 točka • 10m: 3 točke • 15m: 5 točk
Odbitek točk	Nepravilno sortirani odpadki: - 5 točk
Zmagovalec	Najvišje število točk po 7 minutah oziroma število zadetih predmetov ter pravilno sortirani odpadki.

Aktivnost 4: Eko repki

Eko lovljenje repkov združuje hitro igro lovljenja z ločevanjem odpadkov. Ekipe druga drugi odvzemajo repke, nato pa morajo pripadajoči odpadek pravilno razvrstiti v ustrezen zabojnik. Zmaga ekipa, ki najbolje združi hitrost in pravilno ločevanje odpadkov.

Vsebina	Dodatne informacije
Kategorija	Flexible (Sport or Sustainability)
Trajanje	3 minutes (or until all tails collected)
Oblika	2 teams per round (tournament bracket)
Udeleženci	5 participants per team
Kader	2 referees + 1 volunteer
Primer igralne površine	½ nogometnega igrišča ali večnamenska športna dvorana
Učenje o varovanju okolja	Ločevanje odpadkov in recikliranje, razumevanje pravilnega razvrščanja odpadkov, pravilno ločevanje pod časovnim pritiskom, skupinsko delo, hitrost in orientacija v prostoru.

Oprema

- Barvni repki (kosi blaga, 15 za vsako ekipo)
- Odpadki, ki predstavljajo relevantne kategorije za ločevanje
- Zbojniki za različne kategorije ločevanja odpadkov
- Piščalka ali drug pripomoček
- Stožci za označevanje meja igralnega območja
- Markirne majice/brezrokavniki

Priprava

- Označite igralno območje in v njegovi bližini pripravite območje za recikliranje.
- Razdelite barvne repke obema ekipama. Vsak igralec ima za pasom pripete tri barvne repke. Vsaka ekipa začne igro s 15 repki. Različne barve repkov predstavljajo kategorije ločevanja odpadkov, ki jih določi organizator in morajo biti usklajene z lokalnim načinom ravnanja z odpadki.

Izvedba

- Dve ekipi tekmujeta med seboj z namenom odvzemanja repkov nasprotni ekipi in pravilnega razvrščanja odpadkov.
- Ko igralec odvzame repek igralcu nasprotni ekipe, steče do območja za recikliranje, vzame odpadek, ki ustreza barvi odvzetega repka, in ga odloži v ustrezen zabojnik za ločevanje odpadkov.

Točkovanje

- Med igro **sodniki spremljajo in beležijo odpadke**, razvrščene v območju za recikliranje. Nepravilno razvrščanje odpadkov se kaznuje z **odbitkom točk**.
- Zmaga **ekipa, ki po 3 minutah doseže največje število točk**.

Vsebina	Dodetne informacije
Točkovanje — lovljenja repkov	Odvzet repek + pravilno razvrščen odpadek: 1 točka
Odbitek točk	Nepravilno sortirani odpadek: –3 točke
Zmagovalec	Najvišje število točk po 3 minutah. Če ekipa zbere vseh 15 repkov, je višje uvrščena ekipa, ki to doseže v krajšem času. 100 točk se razdeli glede na končno uvrstitev (število doseženih točk oziroma čas).

Aktivnost 5: Eko reševalna akcija

Eko reševalna misija je igra v dveh krogih, v kateri ekipe tekmujejo v zbiranju in ločevanju odpadkov, medtem ko jim nasprotna ekipa postavlja ovire na poti. Po vsakem krogu ekipi zamenjata vlogi: ena ekipa zbira in razvršča odpadke, druga pa ji otežuje pot z vrvmi, premikanjem stožcev in nepričakovanimi vprašanji o trajnosti.

Vsebina	Dodetne informacije
Kategorija	Varovanje okolja
Trajanje	10 minut na sklop (nato ekipe zamenjajo vloge)
Oblika	2 ekipi na sklop
Udeleženci	5 udeležencev na ekipo
Kader	2 sodnika + 2 prostovoljca
Primer igralne površine	½ nogometnega igrišča ali večnamensko športna dvorana
Učenje o varovanju okolja	Zbiranje in ločevanje odpadkov; sodelovanje v skupini in; reševanje problemov

Oprema

- Odpadki
- Ovire (npr. vrvi, stožci)
- Zabojniki za različne kategorije ločevanja odpadkov
- Oznake za sredino igralnega območja
- Štoparica oziroma merilnik časa

Priprava

- Označite igralno območje in pripravite območje za recikliranje.
- V vsakem igralnem območju razporedite enako količino odpadkov in ovir.
- Če je predvideno, pripravite vprašanja o trajnosti.

Izvedba

1. **Ekipi tekmujeta v dveh krogih in po vsakem krogu zamenjata vlogi.** V vsakem krogu ena ekipa prevzame vlogo **ekipe za zbiranje**, druga pa vlogo **ekipe za izzive**.
2. **Ekipa za zbiranje** mora čim hitreje in čim bolj natančno pobrati odpadke z igralnega območja ter jih pravilno razvrstiti v ustrezne kategorije za recikliranje. Ekipa lahko naenkrat v **območje za recikliranje** prinese en odpadke.

3. **Ekipa za izzive** postavlja ovire, ki jih mora ekipa za zbiranje premagati. Ovire lahko vključujejo držanje vrvi, pod katerimi se morajo udeleženci skloniti ali jih prestopiti, premikanje stožcev za ustvarjanje spreminjajočih se poti ali **kontrolne točke onesnaževanja**, kjer morajo udeleženci pred nadaljevanjem pravilno odgovoriti na kratko vprašanje o trajnosti. Če udeleženec odgovori napačno, mora odpadke vrniti na območje za zbiranje in poskusiti znova.

Točkovanje

1. Med igro **sodniki spremljajo in beležijo odpadke**, pravilno razvrščene v območju za recikliranje. Drug sodnik spremlja in beleži **ovire, ki jih postavlja ekipa za izzive**.
2. Ko sta zaključena oba kroga, zmaga **ekipa z najvišjim skupnim številom točk**.

Vsebina	Dodatne informacije
Točkovanje-skupina za zbiranje	Pravilno razvrščen odpadke: 1 točka.
Točkovanje – skupine, ki postavlja ovire	Udeleženec je bil zaradi okoljskega izziva zadržan ali je moral nalogo ponoviti: 2 točki.
Točkovanje-bonus točke	
Zmagovalec	Zmaga ekipa ki doseže največje število točk v dveh krogih.

Aktivnost 6: Sestavljanje eko hiše

Pri sestavljanju eko hiše ekipe prejmejo enak kup ponovno uporabljenih materialov in tekmujejo v izdelavi čim višje in čim bolj domiselne konstrukcije. Vsak kos materiala je treba prenesti posebej, zato izziv poleg višine zahteva tudi sodelovanje v skupini, ustvarjalnost in natančnost.

Vsebina	Dodatne informacije
Kategorija	Varovanje okolja
Trajanje	10 minut
Oblika	Dve ekipi na sklop, v primeru večjega prostora pa lahko vse ekipe nastopajo istočasno
Igralci	5 udeležencev na ekipo. Udeleženci si razdelijo naloge pri razvrščanju, prenašanju materialov in gradnji. Vloge se lahko med aktivnostjo izmenjujejo.
Kader	2 referees + 2 volunteers
Primer igralne površine	½ nogometnega igrišča, ali večnamenska športna dvorana
Učenje o varovanju okolja	Ponovna uporaba materialov in nadgradnja odpadnih materialov (upcycling); ustvarjalno reševanje problemov; timsko delo in komunikacija; koncepti krožnega gospodarstva; odgovorna raba virov.
Stvari na katere moramo biti pozorni	• Zagotovite, da vse ekipe prejmejo enak nabor materialov za gradnjo eko hiše, s čimer omogočite pravične pogoje tekmovanja. • Pred začetkom aktivnosti jasno predstavite merila ocenjevanja in zagotovite, da so vse ekipe ocenjene po enakih merilih. • Spodbujajte ustvarjalnost in iznajdljivost, ne pa zgolj osredotočenosti na višino konstrukcije.

Oprema

- Enaki kompleti materialov za ponovno uporabo ali recikliranje za vsako ekipo (npr. plastenke, karton, papirnati tulci, zamaški, škatle in vrvica)
- Merilnik časa
- Merilni trak
- Točkovni list

Priprava

1. Označite območje za zbiranje materialov in območje za gradnjo.
2. V območju za zbiranje (na začetni točki) pripravite materiale za ponovno uporabo in recikliranje. Vsaka ekipa mora imeti na voljo enak nabor materialov.

Izvedba

1. Udeleženci prenašajo materiale **po en predmet naenkrat** iz območja za zbiranje v območje za gradnjo. Če udeležencu predmet pade na tla, se mora vrniti v območje za zbiranje in poskusiti znova.
2. Ko so materiali preneseni, jih ekipe uporabijo za **izdelavo svoje konstrukcije**.

Točkovanje

1. *Po 10 minutah sodniki ocenijo konstrukcijo na podlagi določenih meril ocenjevanja, ki vključujejo uporabo materialov, ustvarjalnost, stabilnost in višino konstrukcije.*

Vsebina	Dodatne informacije
Točkovanje — Uporaba vseh materialov	Ekipa, ki uporabi največ materialov: +5 točk
Točkovanje — kreativnosti	Ustvarjalnost, zasnova in funkcionalnost končne konstrukcije: 1–10 točk
Točkovanje — Stabilnost	Konstrukcija med 10-sekundnim preizkusom stabilnosti samostojno stoji: +5 dodatnih točk
Točkovanje — Višina	Ekipa z najvišjo konstrukcijo + 5 točk
Zmagovalec	Zmaga ekipa z najvišjim skupnim številom točk.

SKLOP B: DODATNE AKTIVNOSTI

Te dejavnosti dopolnjujejo **Eko igre** z različnimi oblikami aktivnosti: **orientacijo na prostem, spodbujanjem trajnostnega prevoza, preverjanjem znanja o varovanju okolja in ustvarjalnimi delavnicami.**

Aktivnost 7: Eko orientacija

*Pri izvajanju eko orientacije imajo ekipe na terenu zemljevidom, kjer iščejo **kontrolne točke** in med potjo opravljajo naloge, povezane z naravo – od prepoznavanja rastlinskih in živalskih vrst do reševanja izzivov s področja biotske raznovrstnosti. Dejavnost je **deloma vezana na orienacijo, deloma pa na učenje na prostem.***

Vsebina	Dodatne informacije
Kategorija	Gibalna dejavnost ali varovanje okolja
Trajanje	40–90 minut (odvisno od dolžine trase, terena in števila sodelujočih ekip. Za mlajše udeležence ali uvodne dogodke se lahko uporabijo krajše trase.)
Oblika	Vse ekipe sodelujejo hkrati . Uporabi se zamaknjen start (priporočljivo: v 3-minutnih intervalih).
Udeleženci	5 udeležencev na ekipo
Kader	Razpoložljivi kadri sodelujočih organizaciji
Primer igralne površine	Izbira terena se prilagodi lokalnim posebnostim
Učenje o varovanju okolja	Ozaveščanje o biotski raznovrstnosti ; povezanost z naravo; spretnosti opazovanja okolja ; razumevanje lokalnih ekosistemov ; timsko delo in orientacijske spretnosti v naravi ; odgovorno vedenje v naravnem okolju.
Stvari na kater moramo biti pozorni	Zagotovite, da so vse dejavnosti v skladu z lokalnimi okoljskimi predpisi in dovoljenji za uporabo zemljišč . • Izogibajte se vznemirjanju prostoživečih živali ali poseganju v občutljive habitate. • Kjer je mogoče, zagotovite alternativne dostopne trase. • Naloge prilagodite lokalni biotski raznovrstnosti, letnemu času in okoljskim razmeram. • Traso prilagodite orientacijskim spretnostim in ravni izkušenj udeležencev. Dejavnost se lahko izvaja tudi v urbanem okolju.

Oprema

- Zemljevidi
- Kartice za prepoznavanje vrst ali listi z nalogami
- Listi za odgovore
- Oznake kontrolnih točk

- Vsi drugi materiali, potrebni za dejavnosti, povezane z lokalno biotsko raznovrstnostjo

Priprava

1. Načrtujte **kontrolne točke** in pripravite zemljevid.
2. Postavite **kontrolne točke** in **startno mesto**.

Izvedba

1. Ekipe sledijo zemljevidu in se odpravijo do različnih **kontrolnih točk**, kjer opravijo naloge, povezane s trajnostnostjo, kot so **prepoznavanje vrst, habitatov ali značilnosti okolja, beleženje opažanj, odgovarjanje na vprašanja v kvizu ali izvajanje dejavnosti, povezanih z biotsko raznovrstnostjo**.

Točkovanje

1. Na vsaki kontrolni točki **prostovoljec dodeli točke glede na uspešnost ekipe**.
2. Ob koncu dejavnosti se **točke seštevajo**. Zmaga ekipa z **najvišjim skupnim številom točk**.

Vsebine	Dodatne informacije
Točkovanje	• Število obiskanih kontrolnih točk: 0–30 točk • Opazovanje vrst, habitatov ali značilnosti okolja: 0–30 točk • Dejavnost na področju biotske raznovrstnosti, ekosistemski izziv ali okoljska naloga: 0–30 točk • Neobvezni bonus za timsko delo, uspešno izvedbo ali čas: +10 točk
Zmagovalec	Najvišje skupno število točk 100 se razdeli glede na končno uvrstitev.

Aktivnost 8: Okolju prijazen prihod na dogodek (+ delavnice za prostovoljce)

Green Travel Challenge se začne že pred prihodom na dogodek: ekipe pridobivajo točke za **hojo, kolesarjenje, skupno vožnjo z avtomobilom ali uporabo javnega prevoza**. Praktična delavnica o **ogljiknem odtisu** nato te izbire nadgradi v »30-dnevni zeleni izziv«, ki ga ekipa sama oblikuje in predstavi drugim.

Vsebine	Dodatne informacije
Kategorija	Varovanje okolja
Trajanje	Prevoz na dogodek + 45-minutna delavnica
Oblika	All teams participate
Igralci	5 udeležencev na skupino
Kader	1-3 osebe, odvisno od načina poteka delavnice
Primer izobraževalne površine	Učilnica ali okolje
Učenje o varovanju okolja	Razumevanje ogljiknega odtisa; trajnostna mobilnost; podnebno ukrepanje; ustvarjalno reševanje problemov; spodbujanje sprememb vedenja med vrstniki.
Stvari na katere moramo biti pozorni	• Zagotovite, da spodbude za trajnostni prevoz ne postavljajo v slabši položaj udeležencev z invalidnostjo, posebnimi potrebami glede dostopnosti, daljšo potjo do dogodka ali omejenim dostopom do javnega prevoza. • Merila za prevoz in način točkovanja prilagodite lokalnim razmeram, razpoložljivi infrastrukturi in vidikom dostopnosti. • Spodbujajte praktične, realistične in izvedljive ukrepe, ki jih lahko udeleženci izvajajo tudi po koncu dogodka. • Osredotočite se predvsem na pozitivne spremembe vedenja in učenje, ne zgolj na tekmovanje.

Oprema

- Gradiva za delavnico (npr. **kartice o ogljiknem odtisu, infografike, študije primerov in iztočnice za razpravo**)
- Papir za plakate ali **digitalna predstavitevna orodja**
- Flomastri
- **Evalvacijski listi**

Priprava

- Pripravite **navodila in gradiva za delavnico**.
- Če je primerno, udeležence **pred prihodom na dogodek obvestite o izzivu Green Travel Challenge**.

Izvedba

Ekipe se spodbuja, da za prihod na dogodek uporabljajo **trajnostne načine prevoza**. Organizator glede na lokalne razmere določi, kateri načini prevoza so upravičeni, mednje pa lahko sodijo **hoja, kolesarjenje, javni prevoz ali skupna vožnja z avtomobilom**. Izbiro načina prevoza je mogoče preveriti s fotografskim dokazilom, vozovnicami ali na drug način, ki ga določi organizator. Med dogodkom se udeleženci udeležijo **interaktivne delavnice o trajnostni mobilnosti, ogljičnem odtisu in osebni prispevku k podnebnemu ukrepanju**.

Če želijo organizatorji delavnico izvesti kot eno od **trajnostnih postaj**, naj ta udeležence spodbuja k razmisleku o lastnih potovalnih navadah in prepoznavanju možnosti za bolj trajnostne izbire v vsakdanjem življenju. Po delavnici vsaka ekipa oblikuje zanimiv in informativen **»30-dnevni zeleni izziv«** za svojo šolo, športni klub ali lokalno skupnost. Ekipe svoj izziv predstavijo na plakatu, predstavitvenem listu (flipchartu) ali digitalnem platnu ter vključijo:

- ime in slogan izziva,
- 3–5 ukrepov za trajnostno mobilnost,
- ciljno skupino,
- način spodbujanja ali spremljanja sodelovanja,
- pričakovane koristi za okolje in skupnost.

Na koncu ekipe **svoj izziv predstavijo skupini**.

Točkovanje

Vse ekipe se ocenjuje glede na **ustvarjalnost, izvedljivost, kakovost predstavitve in potencialni vpliv na trajnostnost** predlaganega **»30-dnevnega zelenega izziva«**.

Vsebina	Podrobnosti
Točkovanje-okolju prijazen prevoz	Uporaba trajnostnih načinov prevoza, prilagojenih lokalnim razmeram. Organizator mora merila določiti vnaprej, pri čemer upošteva lokalno prometno infrastrukturo, vidike dostopnosti in razdalje potovanja. 0–50 točk.
Točkovanje predstavitve na podlagi izvedene delavnice	Ustvarjalnost, izvedljivost, kakovost predstavitve in potencialni vpliv na trajnostnost predlaganega »30-dnevnega zelenega izziva«: 0–100 točk.
Določitev zmagovalca	Najvišje skupno število točk za trajnostni način prevoza in predlog izziva.

Aktivnost 9: Eko kviz

*Eko kviz preverja znanje ekip o varovanju okolja – od **podnebnih sprememb in biotske raznovrstnosti do energije, vode in odpadkov**. Ekipa se pred vsakim odgovorom skupaj pogovorijo o vprašanju, zato kviz poleg **znanja spodbuja in nagraduje tudi sodelovanje**.*

Vsebina	Podrobne informacije
Kategorija	Varovanje okolja
Trajanje	15–20 minut
Način izvedbe	Vse ekipe rešujejo naloge istočasno
Udeleženci	5 udeležencev na ekipo
Kader	1-3 osebe, odvisno od načina izvajanja
Primer prostora izvedbe	Učilnica
Učenje o varovanju okolja	Znanje o varovanju okolja, kritično razmišljanje, skupinska razprava in sprejemanje odločitev; utrjevanje znanja.
Stvari na katere moramo biti pozorni	- Težavnost vprašanj prilagodite starosti in izkušnjam udeležencev. - Vključite lokalne in globalne teme s področja trajnostnosti. - Zagotovite, da so vprašanja jasna, dostopna in kulturno ustrezna. - Po potrebi se lahko uporabi tudi različica s tremi »hitrostnimi vprašanji«, pri katerih točke prejme ekipa, ki najhitreje pravilno odgovori.

Oprema

- Kartice z vprašanji za kviz
- Predstavitvene prosojnice ali digitalna platforma za kviz
- Listi ali kartice za odgovore
- Ocenjevalni list

Priprava

Pripravite vprašanja in obliko kviza. Primeri vprašanj so na voljo v Prilogi F.

Izvedba

Ekipni kviz o lokalnih in globalnih temah s področja trajnosti, kot so podnebne spremembe, biotska raznovrstnost, ravnanje z odpadki, energija, voda, promet in trajnostni življenjski slogi. Udeležence se spodbuja, da se **pred oddajo odgovora o vprašanjih pogovorijo znotraj svoje ekipe**. Glede na obliko dogodka se lahko vprašanja predstavijo s **karticama za kviz, predstavitvami ali digitalnimi orodji**.

Točkovanje

Zmaga ekipa z **največjim številom pravih odgovorov**. V primeru izenačenega rezultata se zastavi **dodatno vprašanje**.

Vsebina	Podrobne informacije
Točkovanje	5 točk za vsak pravilen odgovor (največ 50 točk). Točkovanje se lahko prilagodi glede na število zastavljenih vprašanj.

Aktivnost 10: Tekmovanje v znanju glede vodnega odtisa

Izziv vodnega odtisa je namenjen spoznavanju vloge vode v vsakdanjem življenju in sicer koliko vode je potrebne za izdelavo oziroma proizvodnjo vsakdanjih izdelkov. Ekipe zbirajo kartice in razvrščajo izdelke od najmanjšega do največjega vodnega odtisa, nato pa v kratki razpravi svoje ocene primerjajo z dejanskimi podatki.

Vsebina	Podrobne informacije
Kategorija	Varovanje okolja-učenje o pomenu vode
Trajanje	5-10 minutes
Način izvedbe	All teams participate simultaneously
Udeleženci	5 participants per team (standard OofS format)
Kader	All available staff
Prostor izvedbe	Učilnica ali drugo okolje
Učenje o varovanju okolja	Poraba vode; trajnostni življenjski slogi; kritično razmišljanje; timsko delo; ozaveščanje o skritih vplivih vsakodnevnih odločitev na okolje.
Stvari na katere moramo biti pozorni	- Izdelke in primere prilagodite lokalnemu okolju in razmeram. - Uporabite podatke in razlage o vodnem odtisu, primerne starosti udeležencev. - Vključite različne primere s področij prehrane, oblačil, prevoza in življenjskega sloga. - Poudarite, da je cilj dejavnosti učenje in razprava, ne pa pomnjenje natančnih podatkov.

Oprema

- **Kartice vodnega odtisa**, ki predstavljajo izdelke, živila in vsakodnevne dejavnosti z različnimi vodnimi odtisi (najmanj 10 kartic):
- **Nizek**: jabolko, kolo, kozarec vode iz pipe
- **Srednji**: bombažna majica, sendvič s sirom, kavbojke
- **Visok**: hamburger, goveji zrezek, čokoladna tablica, odgovor, ustvarjen z umetno inteligenco
- **Ocenjevalni listi**
- Po želji **vizualna gradiva s podatki o dejanskih vrednostih vodnega odtisa**

Opomba: Organizatorjem priporočamo, da približne vrednosti vodnega odtisa izbranih izdelkov preverijo v zanesljivih virih npr. v [Water Footprint Network](#), saj se vrednosti lahko razlikujejo glede na način proizvodnje in državo izvora. Predstavitev približnih vrednosti po zaključku dejavnosti lahko spodbudi razpravo in dodatno učenje.

Priprava

Pripravite **kartice vodnega odtisa** in prostor za izvedbo dejavnosti.

Izvedba

1. Dejavnost se začne s kratko predstavitevijo igre in razlago, **kaj je vodni odtis**. Komplet kartic se postavi na osrednjo postajo.
2. Po en član ekipe naenkrat vzame kartico in jo prinese nazaj k svoji ekipi. Ko so zbrane vse kartice, jih ekipe skupaj razvrstijo **od najnižjega do najvišjega ocenjenega vodnega odtisa**.
3. Organizator nato razkrije **pravilni vrstni red** in vodi kratko razpravo o **skriti porabi vode in trajnostni potrošnji**.

Točkovanje

Vse ekipe začnejo dejavnost **istočasno**. Zmaga ekipa z **največ pravilno razvrščenimi karticami**. V primeru izenačenega rezultata zmaga ekipa, ki je nalogo opravila najhitreje.

Vsebina	Podrobne informacije
Točkovanje	5 točk za vsak pravilen odgovor (največ 50 točk). Točkovanje se lahko prilagodi glede na število zastavljenih vprašanj.
Določitev zmagovalca	Najvišje skupno število točk po razvrščanju kartic in dodatnih vprašanj, če so vključena.

Način organizacije in nastop udeležencev iz različnih demografskih in družbenih okolji

Organizacija dogodka se začne pred samim dnevom izvedbe. Organizatorje se spodbuja, da skozi celoten proces načrtovanja upoštevajo **dostopnost, komunikacijo in vpisovanje udeležencev**. Cilj je ustvariti možnosti za sodelovanje raznolike skupine mladih, vključno s tistimi, ki trenutno niso vključeni v organiziran šport ali se pri sodelovanju srečujejo z različnimi ovirami.

Pri načrtovanju dogodka OoFS naj organizatorji upoštevajo naslednje vidike:

- Udeležba naj bo **brezplačna ali cenovno čim bolj dostopna**.
- Razmislite o podpori pri prevozu, organiziranem prevozu ali drugih praktičnih ukrepih za udeležence, ki se srečujejo z ekonomskimi, geografskimi ali dostopnostnimi ovirami.
- Uporabite različne kanale za pridobivanje udeležencev, vključno s šolami, športnimi klubi, mladinskimi organizacijami, organizacijami invalidov, LGBTQI+ organizacijami, organizacijami migrantov in skupnostnimi organizacijami, kjer je to primerno.
- Spodbujajte raznoliko udeležbo in zagotovite, da ekipe vključujejo **vsaj dve dekleti oziroma mladi ženski**.
- Udeležencem dovolj zgodaj zagotovite jasne informacije o dogodku, dejavnostih, ureditvah glede dostopnosti, možnostih podpore in pogojih za sodelovanje.
- Komunikacijska gradiva naj uporabljajo **jasen, dostopen in vključujoč jezik**. Kjer je primerno, lahko organizatorji informacije zagotovijo v več jezikih ali uporabijo načela preprostega in razumljivega jezika za izboljšanje dostopnosti.
- Uporabljajte vključujoč in nestereotipen jezik ter se izogibajte predpostavkam glede spola, sposobnosti, kulturnega ozadja ali predhodnih športnih izkušenj.
- V komunikacijskih gradivih predstavite raznolike udeležence in vzornike. Kjer je mogoče, uporabljajte pristne fotografije in se izogibajte utrjevanju stereotipov.
- Zagotovite, da je komunikacija osredotočena na **sodelovanje, učenje, timsko delo in zadovoljstvo ob dejavnostih**, ne zgolj na tekmovanje in dosežke.
- Pri načrtovanju urnika, prehrane, komunikacije in pogojev za sodelovanje upoštevajte **kulturne in verske potrebe**.
- Postopek prijave naj bo preprost in dostopen. Udeležencem, ki se srečujejo z ovirami zaradi jezika, pismenosti, invalidnosti ali omejenega

digitalnega dostopa, se lahko ponudijo alternativni načini prijave, na primer po telefonu ali elektronski pošti.

- Prijavni obrazci naj udeležencem omogočajo, da vnaprej sporočijo **zahteve glede dostopnosti, potrebe po podpori ali potrebnih prilagoditvah**. Kjer je primerno, lahko organizatorji vključijo tudi neobvezna vprašanja glede želenega imena in zaimkov.
- Pri izbiri prizorišča dogodka je treba upoštevati dostopnost, vključno z dostopnimi potmi, objekti, prostori za izvajanje dejavnosti, sanitarijami in prostori za zbiranje, kjer je to mogoče.
- Postopki za pridobivanje soglasij za uporabo fotografij in drugih medijskih vsebin, zbiranje podatkov ter obveščanje udeležencev morajo biti skladni z **nacionalno zakonodajo in zahtevami glede varovanja udeležencev**.

Načrtovanje vključevanja ne pomeni, da mora vsak dogodek zagotoviti vse možne prilagoditve. Organizatorji pa morajo sprejeti **razumne in proaktivne ukrepe za prepoznavanje in zmanjševanje ovir**, da lahko čim več mladih sodeluje, prispeva in se skozi celoten dogodek počuti dobrodošlo.

Udeležencem prijazen in dostopen način izvedbe in organizacije dogodka

Med dogodkom si morajo organizatorji prizadevati ustvariti okolje, v katerem lahko vsi udeleženci **sodelujejo, prispevajo k delu svojih ekip ter se počutijo dobrodošlo, spoštovano in varno**.

Dejavnosti je treba izvajati na način, ki upošteva različne sposobnosti, izkušnje, načine komunikacije in potrebe po podpori. Cilj ni, da vsi udeleženci sodelujejo na popolnoma enak način, temveč da ima vsakdo možnost **sodelovati in doprinesati k dogodku skladno s svojimi zmožnostmi**.

Priporočila organizatorjem:

- Zagotovite jasna navodila in po potrebi uporabite različne načine komunikacije, vključno z **ustnimi razlagami, praktičnimi prikazi, vizualnimi primeri in pisnimi navodili**.
- Omogočite prilagodljive načine sodelovanja. Ekipa lahko razdelijo naloge glede na posameznikove prednosti, sposobnosti in interese. Udeleženci lahko prispevajo s telesno dejavnostjo, strategijo, komunikacijo, beleženjem rezultatov, organizacijo ali drugimi podpornimi vlogami.
- Kjer je potrebno in mogoče, prilagodite **pravila dejavnosti, razdalje, časovne omejitve, opremo ali igralne površine**, da omogočite sodelovanje in izboljšate dostopnost.

- Upoštevajte **senzorno in kognitivno dostopnost**. Kjer se uporabljajo glasba, piščalke ali drugi zvočni signali, po možnosti zagotovite tudi vizualne alternative ter omogočite dostop do mirnih prostorov ali odmorov, kadar je to potrebno.
- Poskrbite, da so prostori za izvajanje dejavnosti, zbirna mesta in drugi objekti **čim bolj dostopni ter enostavni za uporabo in orientacijo**.
- Zagotovite dostop do **pitne vode, prostorov za počitek in možnosti za odmor**, kadar ga udeleženci potrebujejo.
- Neposredno se posvetujte z udeleženci. Kjer je mogoče, jih vprašajte, katere prilagoditve ali oblike podpore bi jim koristile, namesto da o njihovih potrebah sklepate vnaprej.
- Skozi celoten dogodek spremljajte sodelovanje ter ukrepajte, če opazite, da so posamezniki ali skupine **izključeni ali ne morejo polno sodelovati**.

Organizatorji morajo biti skozi celoten dogodek **prilagodljivi in odzivni na potrebe udeležencev**. Cilj ni doseganje enakih rezultatov, temveč zagotavljanje smiselnega sodelovanja, učenja, timskega dela in aktivne vključenosti vseh udeležencev.

Učinkovito upravljanje virov pri organizaciji dogodka ter način povazovanja gibalne dejavnosti ter varovanja okolja

Organizatorje se spodbuja, da z **učinkovitim upravljanjem virov in trajnostnim načrtovanjem** zmanjšajo tako finančne stroške kot vplive dogodka na okolje.

Nabor smernic:

- Sodelovanje z **občinami, šolami, športnimi klubi in lokalnimi organizacijami**, da zagotovite dostop do prizorišč, opreme, materialov in kadrovske podpore.
- Kadar je mogoče, si materiale in opremo **izposodite**, namesto da kupujete nove.
- Materiale za izvedbo dogodka, kot so **štartne številke, stožci, zemljevidi, oznake in zabojniki za ločevanje odpadkov**, ponovno uporabite na več dogodkih.
- Pri načrtovanju dejavnosti dajte prednost **ponovno uporabljenim, predelanim in reciklabilnim materialom**.
- Kjer je primerno, uporabljajte **digitalna orodja za prijavo, komunikacijo in beleženje rezultatov**, da zmanjšate porabo papirja.

- Izogibajte se nepotrebnim nakupom in zmanjšajte uporabo **izdelkov za enkratno uporabo**.
- Prehrano načrtujte skrbno, da zmanjšate **količino zavržene hrane**, ter dajte prednost trajnostnim možnostim, kjer je to mogoče.
- Kjer je mogoče, izberite **lokalne dobavitelje ter okoljsko odgovorne izdelke in storitve**.
- Udeležence spodbujajte k **hoji, kolesarjenju, uporabi javnega prevoza ali skupnih prevozov**.
- Pripravite **komplet materialov za večkratno uporabo**, ki ga je mogoče uporabljati tudi pri prihodnjih dogodkih OofS.



O O F S

Olympics of Sustainability



Co-funded by
the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.