

A KÖZÖSSÉG EREJE

ISMERETTERJESZTŐ JÁTÉK A LEGKÍVÁNCSIBBAKNAK



2023 május

MIÉRT?

Tanulj energiaközösségekről és energiahatékonysági szolgáltatásokról!

MIT?

A Csináld magad készlet nem kereskedelmi felhasználásra készült, semmilyen módon nem másolható, nem eladható, viszont ingyenesen letölthető a www.okoklikk.hu oldalról.

HOGYAN?

A Csináld magad készletben megtalálható a játék összes eleme. Csak egy kis ragasztó és olló kell, és már játszhattok is!

A játékszabály az alábbi linken található:

<https://okoklikk.hu/images/jatekok/tarsasjatekok/letoltheto-jatekok/a-kozosseg-ereje-jatekszabaly.pdf>

Design: Th!nk E ©2021

Ha a közösségi médiában írtok a játékról, használjátok a következő hashtag-eket:
#thepowerofcommunity #decide4energy

A projektet az Európai Unió Horizon 2020 kutatás-fejlesztési programjának 894255 számú támogatása finanszírozta.



JÁTÉKOS KÁRTYÁK

Négy játékos (vagy négy csapat) vesz részt ebben a játékban. Minden játékos húz egyet a meglévő lapok közül. A játékosok vagy csapatok szétszóródnak a terem négy részébe, hogy legyen némi távolság közöttük. Később el kell rohanniuk egymáshoz (például egy meghatározott úton, amin akadályok vannak), hogy kártyákat cserélhessenek egymás között.

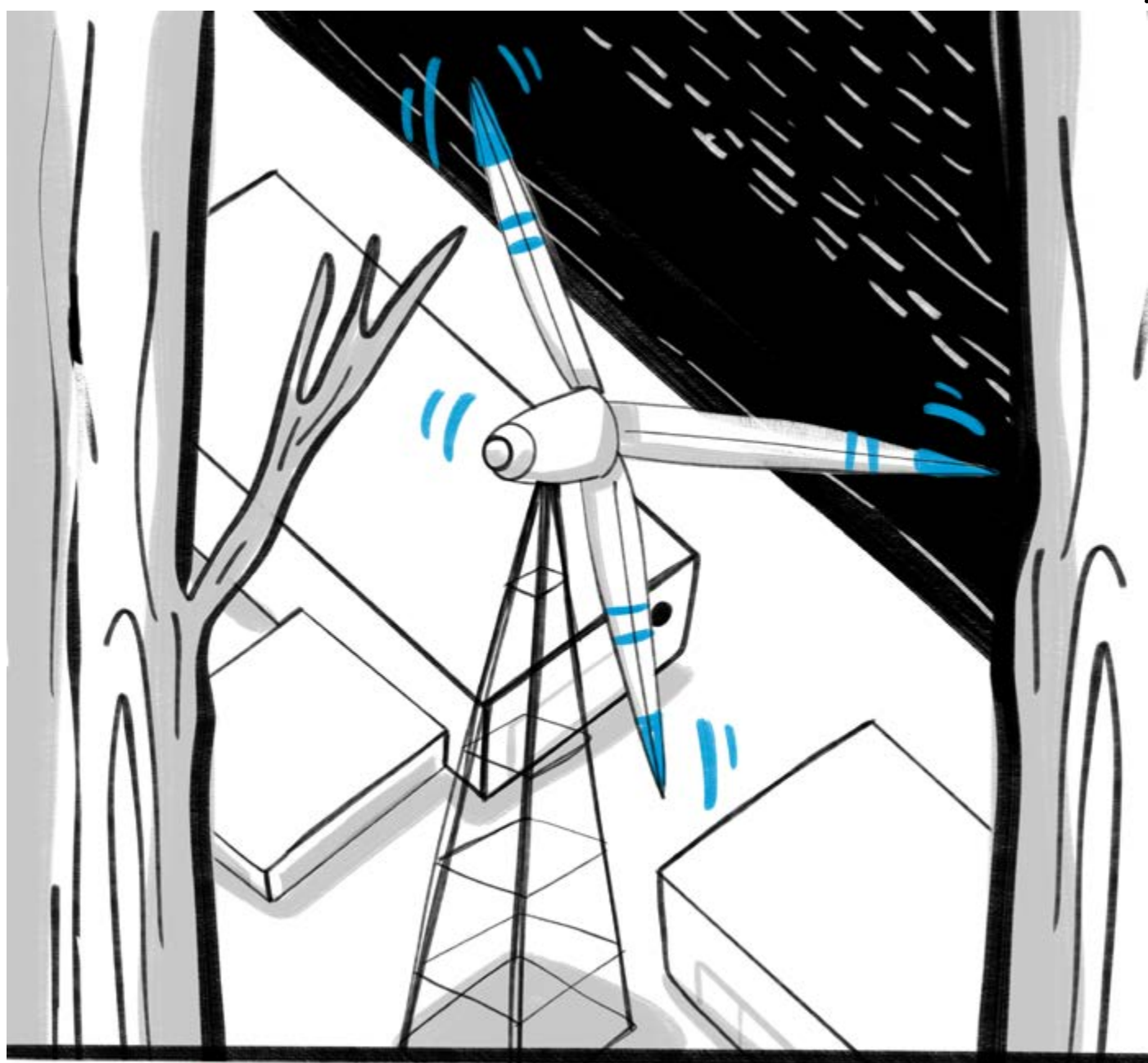
Ki kicsoda? Ki termelő és Ki fogyasztó?

Iskola napelemmel: 6 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

Öreg épületek: 0 termeléspon, 2 fogyasztáspont.

Új épületek napelemmel: 2 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

Játékgár szélerőművel: 5 termeléspon, 4 fogyasztáspont.



JÁTÉKOS KÁRTYÁK

Négy játékos (vagy négy csapat) vesz részt ebben a játékban. Minden játékos húz egyet a meglévő lapok közül. A játékosok vagy csapatok szétszóródnak a terem négy részébe, hogy legyen némi távolság közöttük. Később el kell rohanniuk egymáshoz (például egy meghatározott úton, amin akadályok vannak), hogy kártyákat cserélhessenek egymás között.

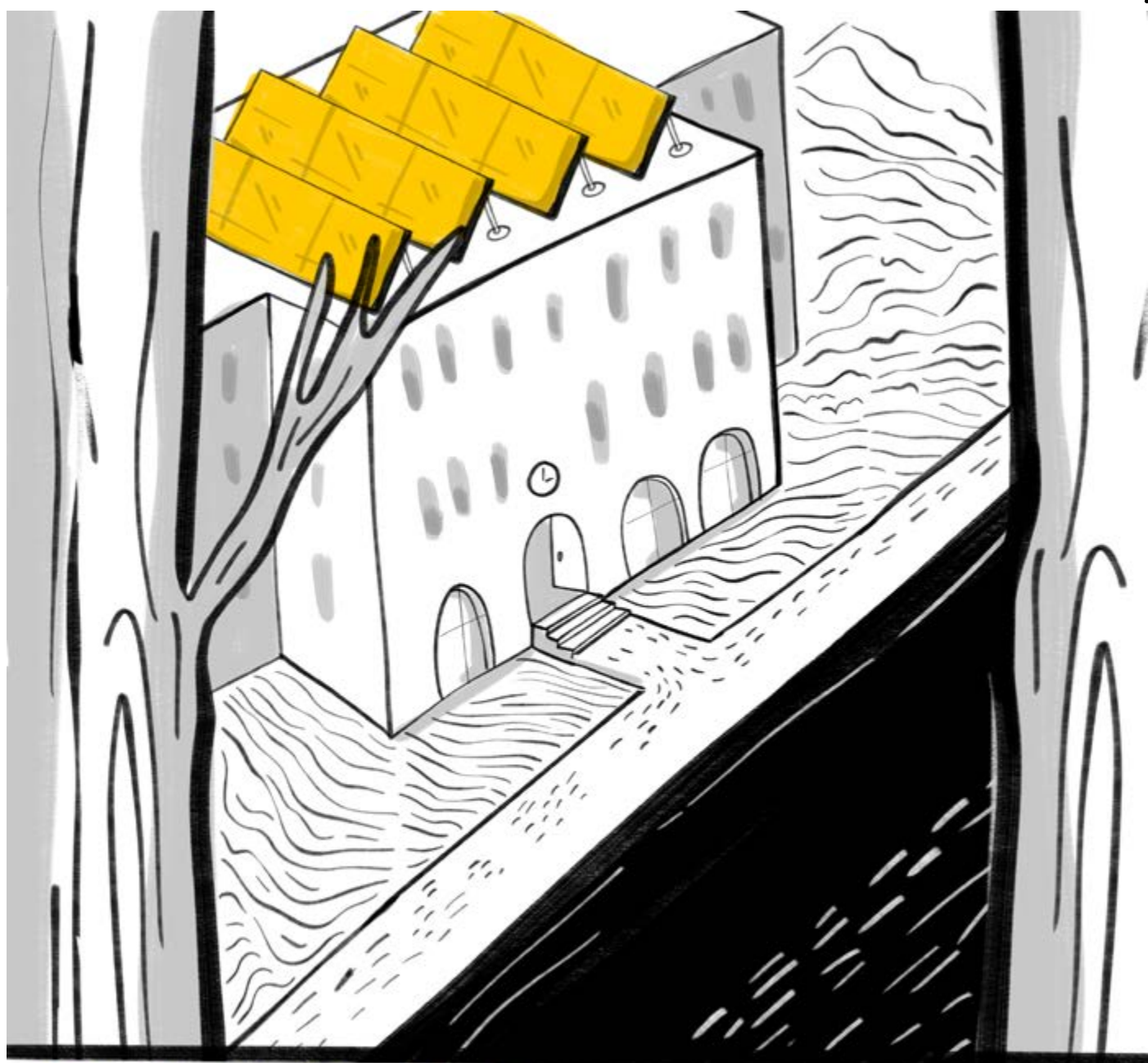
Ki kicsoda? Ki termelő és Ki fogyasztó?

Iskola napelemmel: 6 termeléspont, 3 fogyasztáspont.

Öreg épületek: 0 termeléspont, 2 fogyasztáspont.

Új épületek napelemmel: 2 termeléspont, 3 fogyasztáspont.

Játékgyár szélérőművel: 5 termeléspont, 4 fogyasztáspont.



JÁTÉKOS KÁRTYÁK

Négy játékos (vagy négy csapat) vesz részt ebben a játékban. Minden játékos húz egyet a meglévő lapok közül. A játékosok vagy csapatok szétszóródnak a terem négy részébe, hogy legyen némi távolság közöttük. Később el kell rohanniuk egymáshoz (például egy meghatározott úton, amin akadályok vannak), hogy kártyákat cserélhessenek egymás között.

Ki kicsoda? Ki termelő és Ki fogyasztó?

Iskola napelemmel: 6 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

Öreg épületek: 0 termeléspon, 2 fogyasztáspont.

Új épületek napelemmel: 2 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

Játékgyár szélერőművel: 5 termeléspon, 4 fogyasztáspont.



JÁTÉKOS KÁRTYÁK

Négy játékos (vagy négy csapat) vesz részt ebben a játékban. Minden játékos húz egyet a meglévő lapok közül. A játékosok vagy csapatok szétszóródnak a terem négy részébe, hogy legyen némi távolság közöttük. Később el kell rohanniuk egymáshoz (például egy meghatározott úton, amin akadályok vannak), hogy kártyákat cserélhessenek egymás között.

Ki kicsoda? Ki termelő és Ki fogyasztó?

Iskola napelemmel: 6 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

Öreg épületek: 0 termeléspon, 2 fogyasztáspont.

Új épületek napelemmel: 2 termeléspon, 3 fogyasztáspont.

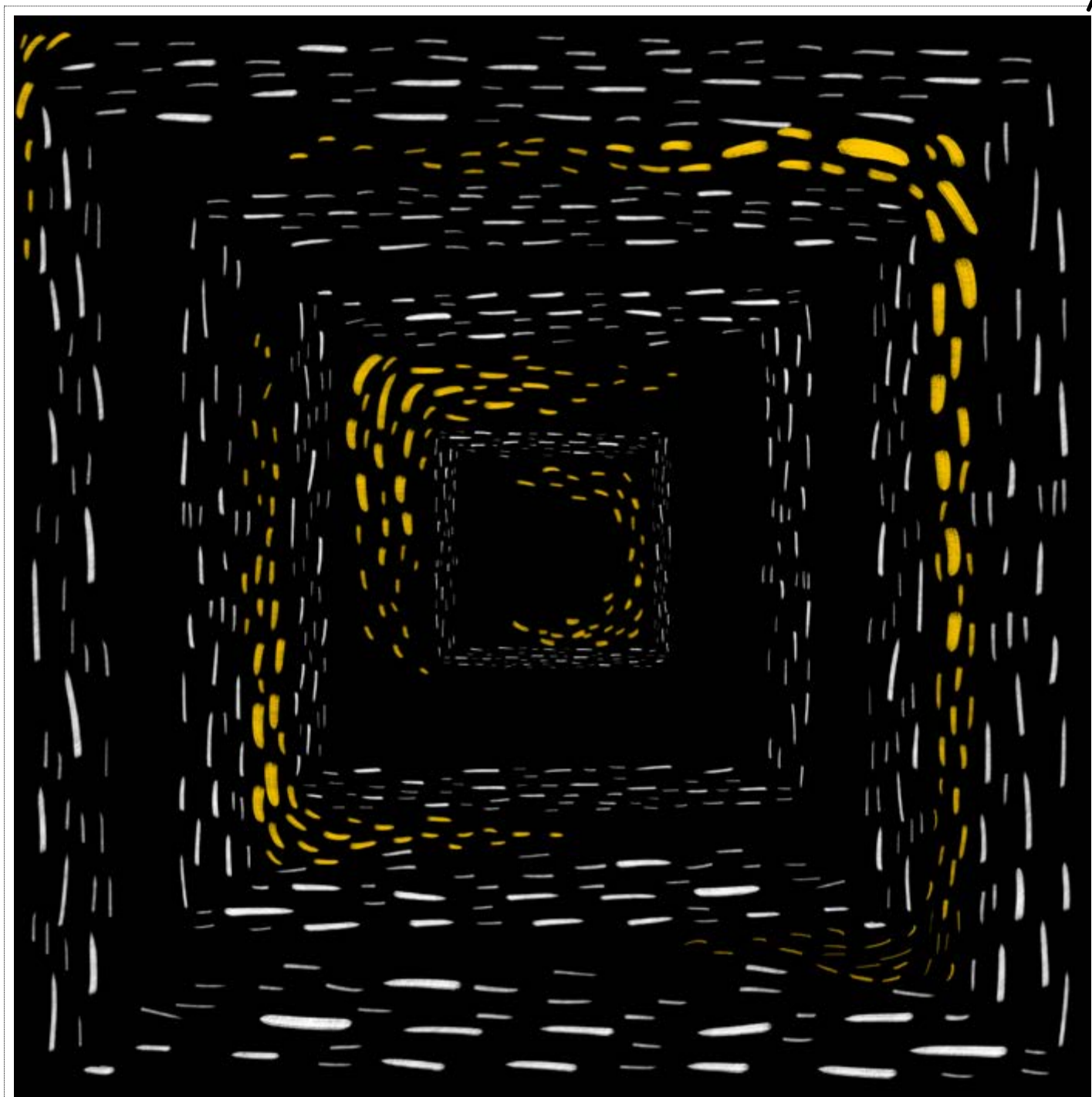
Játékgyár szélérőművel: 5 termeléspon, 4 fogyasztáspont.



A HÁLÓZATÜZEMELTETŐ

Itt az idő, hogy megismerd a Hálózat Üzemeltetőjét (Játékmestert)!
A Hálózat Üzemeltetője osztja ki a piros fogyasztáskártyákat.

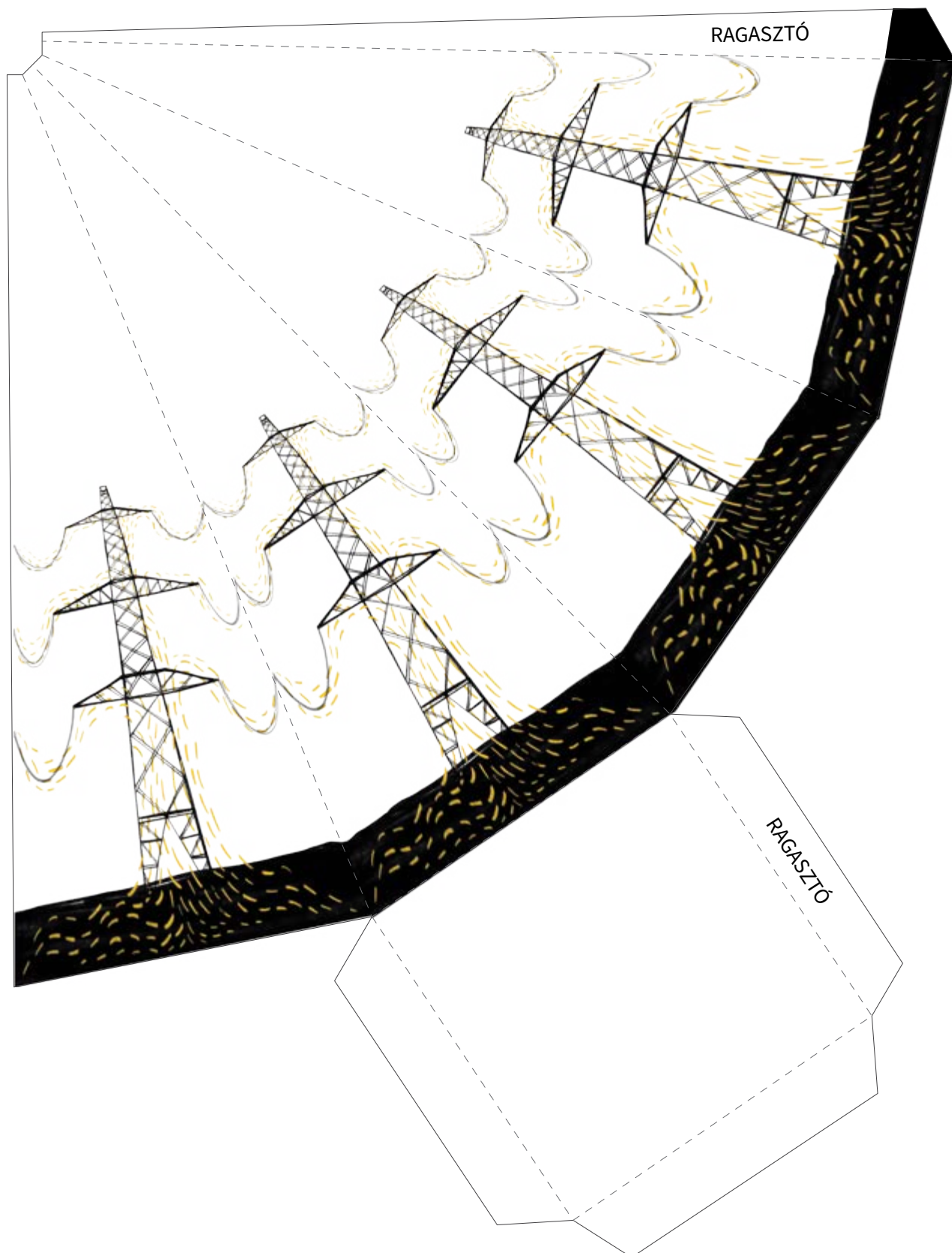
Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játékgár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával.
A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a játékgárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



A HÁLÓZATÜZEMELTETŐ

Itt az idő, hogy megismerd a Hálózat Üzemeltetőjét (Játékmestert)!
A Hálózat Üzemeltetője osztja ki a piros fogyasztáskártyákat.

Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játékgár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával.
A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a játégyárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



FOGYASZTÁSKÁRTYÁK

Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játékgár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával. A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a Játékgárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



FOGYASZTÁSKÁRTYÁK

Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játégyár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával. A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a Játégyárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



FOGYASZTÁSKÁRTYÁK

Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játégyár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával. A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a Játégyárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



FOGYASZTÁSKÁRTYÁK

Ha van 3 fogyasztáspontod, akkor 3 piros fogyasztáskártyát kapsz.
A Játégyár például sok gépet használ. Minden egyes gép egyenlő egy piros kártyával. A piros kártyák bizonyos gépeket vagy tevékenységeket jeleznek, amiknek szükségük van energiára. A fogyasztáskártyák kioszthatók a helyszínek jellemzőihez igazodva (pl. a gépek a Játégyárba kerülnek), vagy a játékosok választhatnak kedvükre valót.



FELADATKÁRTYÁK

Kék kártyák: feladat, amivel energiát vehetsz vagy eladhatsz.

Amikor nem sikerül lefedni az összes piros fogyasztáskártyát, fizetnünk kell a Hálózatüzemeltetőnek az extra energiáért.

Jöhet az Activity! Gondolj egy elektromos árammal működő eszközre, például sütő, porszívó, elektromos autó stb., majd válassz egyet a lefelé fordított feladatkártyák közül!

Ezután rajzold le, mutogasd el vagy írd körül a kiválasztott eszközt!



RAJZOLJ!

MUTOGASD EL!

ÍRD KÖRÜL!



ENERGIAKÁRTYÁK

Látod az Energiakártyákon az Energiaszörnyeket? Gondoljatok a kis figurákra, és beszélgetsetek arról, mit láttok! Olyanok ők, mint az áram: ott vannak, hiszen a géped működik, viszont nem látjátok őket!

Sok szerencsét és jó szórakozást!



BÖLCSESSÉG



SUTTOGÁS



FÉLELEM



GRAVITÁCIÓ

IDŐ

EGY ÁLOM

ENERGIAKÁRTYÁK

Látod az Energiakártyákon az Energiaszörnyeket? Gondoljatok a kis figurákra, és beszélgetsetek arról, mit láttok! Olyanok ők, mint az áram: ott vannak, hiszen a géped működik, viszont nem látjátok őket!

Sok szerencsét és jó szórakozást!



PÁNIK

ÉHSÉG

FURCSASÁG

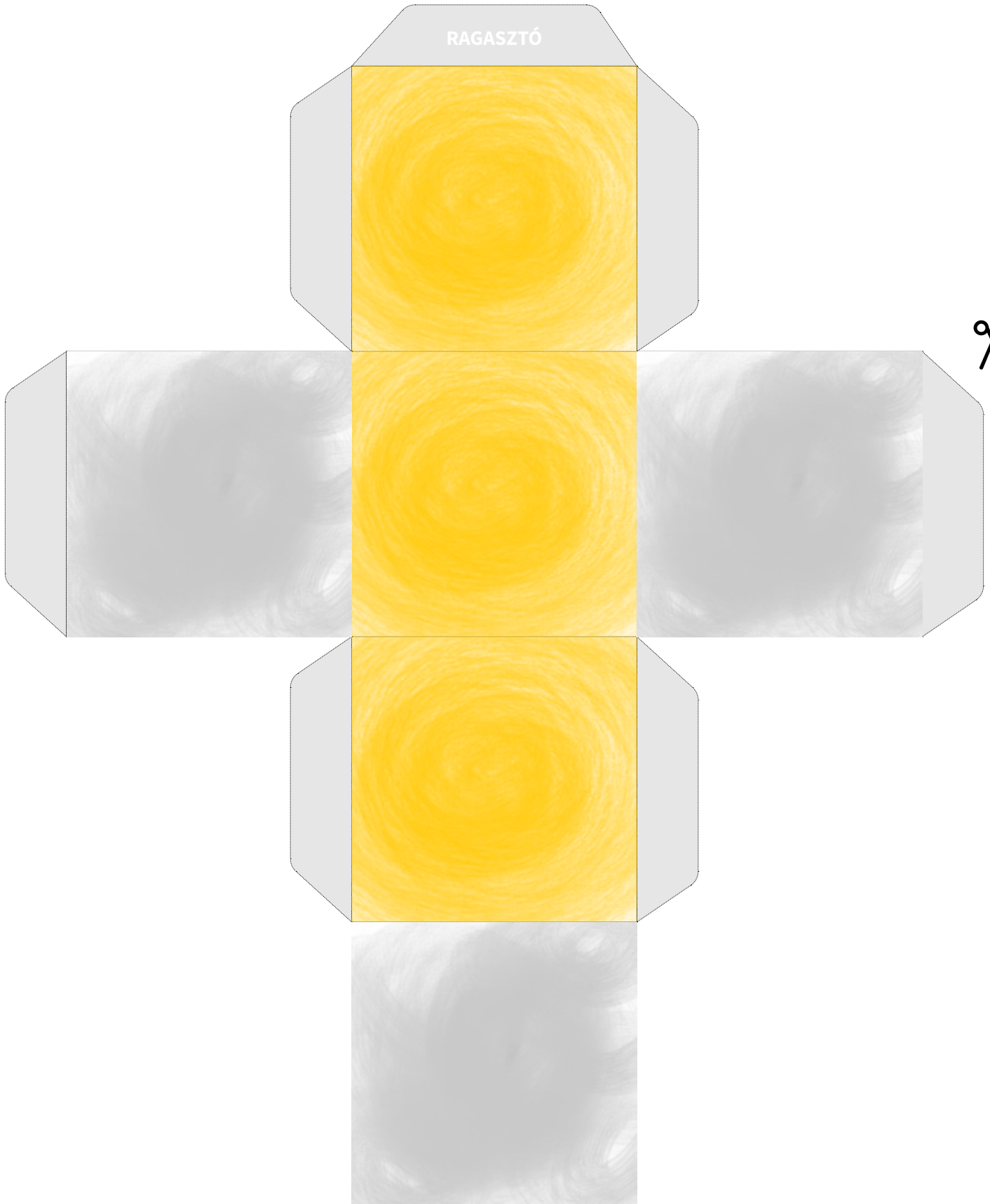


KÁOSZ

TITOK

EGYÜTTÉRZÉS

IDŐJÁRÁS DOBÓKOCKA #1 (SÜT A NAP VAGY SEM)



IDŐJÁRÁS DOBÓKOCKA #2 (VAN SZÉL VAGY NINCS)

