

KONSUMOWAĆ LEPIEJ!

BUDETKO
GRY



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION



Co-funded by
the European Union



The Game was edited in the frame of the Erasmus+ Partnership Concious Consumption - 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718

Editors: Martin Barthel

Authors: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwg, Małgorzata Małochleb, MArcin Wojcik, Martin Barthel,

Partnership:

Comparative Research Network e.V. (Germany)

Ludwig Intelligent Projects GmbH (Germany)

Euro-Net (Italy),

Erasmus Learning Academy (Italy)

Fundacja Otwarty Plan (Poland)

XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences (Finland)

BLUE ROOM INNOVATION SL (Spain)

Visual elements: Andrea D' Andrea

Website:

<https://consciousconsumption.eu/>

Contact Address:

Comparative Research Network e.V.
www.crnonline.de

central@comparative-research.net

Müllerstraße 70B

13349 Berlin, Germany

Last update: 25th of August 2024

Disclaimer

The publication was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership Concious Consumptions. Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The external links in the ebook are being provided as a convenience and for informational purposes only; they do not constitute an endorsement or an approval by the project partners of any of the products, services or opinions of the corporation or organization or individual.

The project team bears no responsibility for the accuracy, legality, or content of the external site or for that of subsequent links. Contact the external site for answers to questions regarding its content.

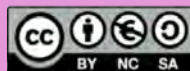
Images displayed in this booklet are the property of their respective photographers or creators.



Open Educational Resources



EPALE



Cel gry

W grze Co.Co. uczestnicy współpracują, aby osiągnąć cele związane ze świadomą konsumpcją. Starają się wykorzystać jak najmniej zasobów (MONETY i ENERGIA) do realizacji wyznaczonych celów.

Elementy gry

Karty Postaci (rys. 1): na początku gry, każdy z uczestników otrzymuje kartę tzw. przyjaciela-pomocnika, który ma wyjątkowe cechy i zdolności. Zdolności te wpływają na wartość zasobów potrzebnych do realizacji celów. Kartę Postaci można użyć tylko jeden raz podczas gry.

Karty Zasobów (rys. 2): reprezentują różne zasoby, z których gracze mogą korzystać podczas gry i są podzielone na następujące kategorie:

- Ubrania
- Żywność
- Meble
- Energia

Karty Celów (rys. 3): określają cele, które gracze muszą osiągnąć, włączając wybory mające na celu zmniejszenie zużycia Zasobów.

Arkusze wyników: służy do zapisywania wyników graczy

Zasady gry

Przed rozpoczęciem:

- rozdaj każdemu graczowi **arkusz wyników**,
- podziel karty na 3 talie w zależności od typu: **Postaci** z szarym tłem na odwrocie, **Zasobów** z jasno niebieskim tłem i **Celów** z granatowym tłem na odwrocie karty,
- potasuj każdą z talii oddzielnie,
- każdy gracz, zaczynając od najmłodszego, a kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara otrzymuje:
1 kartę z talii Postaci
1 kartę z talii Cel
3 karty z talii Zasoby

Po rozdaniu graczom kart:

- niewykorzystane karty Postaci odłóż do pudełka,
- potasuj razem karty Zasobów i Celów,
- połóż karty na środku stołu odwrócone symbolem COCO do góry,
- rozpocznij grę.

Jak grać

W każdej turze gracz dobiera kartę z talii. Gra kończy się w momencie wyczerpania talii.

Uwaga: gracze nie mogą mieć w dłoni więcej niż 7 kart. W przeciwnym razie muszą odłożyć karty. Odrzucone karty umieszcza się na końcu talii.

Po dobraniu karty gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) z następujących akcji:

- **odrzuć kartę:** umieścić na końcu talii,
- **wymienić kartę z innym graczem:** wymieniana karta powinna pomóc w osiągnięciu Celu,
- **użyć karty Zasobów by osiągnąć Cel:** użyj wartości MONETY i ENERGIA na kartach Zasobów, aby dopasować wartości MONETY i ENERGIA na karcie Celu. Kiedy osiągniesz Cel, odkryj na stole kartę Celu i powiązane z nią karty Zasobów. Jeśli użyjesz karty Postaci również odwróć ją na stole **(rys. 6)**,
- **zagrać kartą Postaci:** wykorzystaj kartę Postaci by mieć wpływ na przebieg gry.

Uwaga: w jednej turze, gracz może wykonać tylko jedną akcję. Przykładowo, jeśli wymienia kartę z innym graczem musi poczekać do następnej tury.

Zawartość AR

Podczas danej tury możesz uzyskać dostęp za pomocą aplikacji do zawartości kart Zasobów w tzw. rzeczywistości rozszerzonej (AR, Augmented Reality). Dzięki tej funkcji dowiesz się więcej o tematyce kart i uzyskasz bonusy od ich wartości. Wartości MONET i ENERGII w podglądzie AR będą wyższe niż te wydrukowane na kartach. Użyj nowych wartości do obliczenia wyniku gry.

Współpraca

Gracze współpracują, omawiając strategię osiągnięcia Celów przy jak najmniejszym możliwym wpływie i oddziaływaniu ich decyzji konsumenckich na ludzi i środowisko.

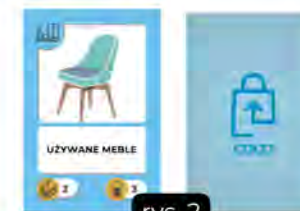
Uwaga: aby osiągnąć Cel możesz używać wyłącznie kart Zasobów tej samej kategorii.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy talia się wyczerpie, ale gracze mogą dokończyć swoje tury i jak najlepiej wykorzystać swoje karty. Na koniec gry, gracze obliczają całkowity wynik na podstawie punktów uzyskanych z kart Postaci i zrealizowanych Celów, odejmując wartości niewykorzystanych kart Zasobów. **Wyższy wynik oznacza bardziej świadomą konsumpcję.**



rys. 1



rys. 2



rys. 3

Punktacja

System punktacji nagradza graczy, którzy ukończą misję przy minimalnym zużyciu zasobów (MONETY i ENERGIA) oraz promujących świadomą konsumpcję.

- **Wynik karty Celów:** każdy cel ma początkową wartość MONET i ENERGII, odzwierciedlającą jego trudność oraz nagrodę w PUNKTACH. Gracze zdobywają punkty, realizując Cele, starając się zużywać mniej Zasobów, ponieważ wszystkie wykorzystane zasoby zostaną odjęte od końcowego wyniku.
- **Wynik karty Zasobów:** karty Zasobów mają wartość w MONETACH i ENERGIACH reprezentującą zasoby wykorzystane do osiągnięcia Celu. Wartości te są odejmowane od sumy PUNKTÓW.
- **Wynik karty Postaci:** każda karta Postaci ma wartość w PUNKTACH dodaną do łącznej liczby PUNKTÓW, gdy karta jest używana do osiągnięcia Celu.

Karty Postaci (rys. 1): od początku gry każdy gracz ma kartę Postaci przedstawiającą przyjaciela lub pomocnika o specjalnych cechach i zdolnościach. Zdolności te wpływają na wartość Zasobów potrzebnych do realizacji Celów. Kartę Postaci można użyć tylko jeden raz podczas gry.

Przykład:

Realizacja karty Celu wymaga użycia **7 MONET** i **4 ENERGII**, a daje **35 PUNKTÓW**.

- **Zmniejszasz liczbę MONET, używając karty Postaci** (rys. 4b)
- **Używasz 2 kart Zasobów o następujących wartościach:**
 - o 1-sza karta: **2 MONETY** i **3 ENERGIE** (rys. 4c)
 - o 2-ga karta: **3 MONETY** i **2 ENERGIE** (rys. 4d)



Obliczenie końcowego wyniku (karta punktacji rys. 5):

- Cel = 35 punktów
- Postać = 20 punktów
- Zużyte Zasoby = 5 MONET i 5 ENERGII
- 35 + 20 punktów - (5 MONET + 5 ENERGII)
- Wynik = 55 - 10 = 45

Uwaga: jeśli użyjesz funkcji AR do zmiany wartości swoich kart, ostateczny wynik musi zostać obliczony na podstawie nowej wartości z aplikacji.

rys. 5

IMIĘ <i>Andrew</i>			
☀️ - (👤 + 📱) = 🏠			
35 + 20	5	5	45



Zwycięzcy

Gra Co.Co. oparta jest na współpracy, której celem jest zaangażowanie graczy do wspólnego osiągnięcia celów przy minimalnych stratach. Istnieje możliwość wyłonienia najbardziej świadomego konsumenta, czyli takiej osoby, która uzyskała najwyższą liczbę punktów. Możliwe jest zorganizowanie sesji gry w wielu zespołach przy różnych stołach; w tym przypadku za zwycięzcę może zostać uznany stół z najwyższym wynikiem sumując punkty poszczególnych graczy.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Projekt został zrealizowany przy wsparciu Komisji Europejskiej z **Programu Erasmus+** w ramach umowy nr: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718. Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie oznacza poparcia jej treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

consciousconsumption.eu



COCO
GAME RULES



WERONIKA

"Lokalna konsumpcja"
Oszczędzasz 2 pkt ENERGII
potrzebnej do realizacji celu
w kategorii ŻYWNOŚĆ



20



-2



COCO



DAREK

"Miejski ogrodnik"
Oszczędzasz 2 MONETY
potrzebne do realizacji celu
w kategorii ŻYWNOŚĆ



20



-2



COCO



OLA

"Redukcja wytwarzania odpadów"

Oszczędzasz 2 pkt ENERGII
potrzebnej do realizacji celu
w kategorii MEBLE



20



-2



COCO



MIKOŁAJ

"Czysta Dekoracja"
Oszczędzasz 2 MONETY
potrzebne do realizacji
celu w kategorii MEBLE



20



-2



COCO



AMIR

"Zmniejszenie
oddziaływania"

Oszczędzasz 2 pkt ENERGII
potrzebnej do realizacji celu
w kategorii UBRANIA





COCO



ZOFIA

“Przedsiębiorczyni moda”
Oszczędzasz 2 MONETY
potrzebne do realizacji celu
w kategorii UBRANIA



20



-2



COCO



ŁUKASZ

"Zrównoważona mobilność"
Oszczędzasz 2 pkt ENERGII
potrzebnej do realizacji celu
w kategorii ENERGIA



20



-2



COCO



MARTA

“Zielona energia”
Oszczędzasz 2 MONETY
potrzebne do realizacji celu
w kategorii ENERGIA



20



-2



COCO



PRODUKTY BEZ OPAKOWANIA



2



3



COCO



PLAC TARGOWY



2



3



COCO



**NAPOJE W
BUTELKACH
WIELOKROTNEGO
UŻYTKU**



2



4



COCO



NASIONA I DONICZKI



3



2



COCO



PEŁNE ZIARNA



2



2



COCO



OWOCE SEZONOWE



3



3



COCO



PLANOWANIE POSIŁKÓW



4



2



COCO



KONTROLOWANE HODOWLE RYB



2



2



COCO



BIĄŁKO POCHODZENIA ROŚLINNEGO



2



3



COCO



KSIAŻKA KUCHARSKA



2



2



COCO



ZDROWE PRZEKĄSKI



2



3



COCO



**WODA
FILTROWANA**



2



3



COCO



UŻYWANE MEBLE



2



3



COCO



DREWNO I GWOŹDZIE



3



2



COCO



SZKOLENIA ONLINE



3



2



COCO



STARA PÓŁKA



3



2



COCO



MALOWANIE DREWNA



3



3



COCO



BAMBUS



2



3



COCO



ROŚLINY DONICZKOWE



3



3



COCO



SKRZYŃKA NARZĘDZIOWA



3



2



COCO



INICJATYWA WYMIANY MEBLI



2



4



COCO



**DYWANY
I CHODNIKI
Z WŁÓKIEN
NATURALNYCH**



1



3



COCO



ZIELONA ŚCIANA



2



3



COCO



FARBY PRZYJAZNE DLA ŚRODOWISKA



2



2



COCO



ODZIEŻ UŻYWANA



2



3



COCO



**MASZYNA DO
SZYCIA**



3



2



COCO



LEKCJE ROBIENIA NA DRUTACH



2



3



COCO



NATURALNE TKANINY



1



3



COCO



TRWAŁA ODZIEŻ



1



3



COCO



**TENISÓWKI
WYTWORZONE
W SPOSÓB
PRZYJAZNY**



3



2



COCO



EKOLOGICZNE ŚRODKI CZYSTOŚCI



1



3



COCO



DŽINS Z RECYKLINGU



2



3



COCO



ETYCZNA BIŻUTERIA



1



3



COCO



WYPOŻYCZALNIA ODZIEŻY



3



2



COCO



APLIKACJA DO WYMIANY UBRAŃ



2



2



COCO



ZASADY DBANIA O UBRANIA



2



3



COCO



ROWER ELEKTRYCZNY



1



3



COCO



TRANSPORT ZBIOROWY



2



2



COCO



PANEL FOTOWOLTAICZNY



1



4



COCO



KUCHENKA MIKROFALOWA



1



3



COCO



SAMOCHÓD HYBRYDOWY



1



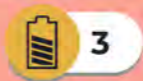
4



COCO



CARPOOLING WSPÓŁDZIELENIE SAMOCHODU





COCO



CHODZENIE



4



4



COCO



BILET SIECIOWY



2



3



COCO



INTELIĞENTNE SPRZĘTY AGD



1



4



COCO



KOMPOSTOWNIK



2



3



COCO



ZESTAW DO IZOLACJI OKIEN



2



3



COCO



PRZENOŚNA ŁADOWARKA SOLARNA



1



4



COCO



EKOBUTELKI



Używaj butelki do wielokrotnego napełniania, zamiast jednorazowej



20



7



4



COCO



DOMOWY OGRÓD



Hoduj rośliny na
balkonie



50



5



7



COCO



ODPADY SPOŻYWCZE



Nie marnuj żywności.
Wyrzucaj jak najmniej



35



4



7



COCO



SOK OWOCOWY



Samodzielnie wyciśnij
sok z owoców



20



4



6



COCO



KUPUJ OD ROLNIKA



Przyłącz się do grup
kupujących
bezpośrednio u
producentów żywności



50



6



6



COCO



PIJ KRAŃÓWKĘ



Ogranicz kupowanie
wody w butelkach
jednorazowych. Pij
filtrowaną wodę z kranu



35



6



5



COCO



MEBLE Z DRUGIEJ RĘKI



Wyposaż mieszkanie
wyłącznie w meble
z drugiej ręki



50



8



5



COCO



RZEMIOSŁO



Wykonaj samodzielnie
półkę na książki lub
stolik kawowy



50



7



6



COCO



ODBIÓR MEBLI



Znajdź firmę, która
odbierze od Ciebie
niepotrzebne meble



35



6



6



COCO



ODNÓW KANAPĘ



Kup nową tapicerkę
a nie nową kanapę



20



5



5



COCO



TKANINY EKOLOGICZNE



Wyposaż pokój
w zasłony i dywany
z ekologicznych
i trwałych tkanin



35



7



5



COCO



STREFA BEZ PLASTIKU



Wyeliminuj w jednym
pokoju plastikowe
elementy dekoracyjne
i meble





COCO



MIEJSCOWI RZEMIEŚLNICY



Wybieraj sklepy
wspierające lokalnych
rzemieślników



35



7



4



COCO



SUKNIA ŚLUBNA



Wypożycz sukienkę na
wesele zamiast kupować
nową



20



5



6



COCO



RECYKLING UPCYKLING



Przerabiaj rzeczy, które
posiadasz (ubranie na
torbę, sukienkę na
spódnicę itp.)



50



5



7



COCO



SZEWC



Naprawiaj buty zamiast
kupować nowe



20



5



5



COCO



FESTIWAL WYMIANY UBRAŃ



Zorganizuj wydarzenie
wymiany ubrań
promujące
zrównoważoną modę



50



6



6



COCO



STYLOWE TORBY WIELORAZOWE



Jednorazówki to śmieci.
Wyznaczaj nowe trendy



35



4



4



COCO



POCIĄG



Na wakacje jedź
pociągiem



35



6



5



COCO



ŻARÓWKI



Zamień żarówki na
LEDówki





COCO



OGRZEWANIE DOMU



Ustaw termostat na
niższą temperaturę



20



6



4



COCO



LOKALNY PROGRAM ZALESIANIA



Wspieraj sadzenie drzew



35



7



5



COCO



SYSTEMY RETENCJI WODY



Oszczędzaj wodę pitną.
Do podlewania roślin
używaj deszczówki



50



7



5



COCO



REDUKCJA ŚLADU WĘGLOWEGO



W ciągu trzech miesięcy
zmniejsz ślad węglowy
gospodarstwa
domowego o 10%



20



5



4



COCO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION



Zeskanuj ten QR Code
za pomocą telefonu
komórkowego, aby
korzystać z aplikacji
internetowej CoCo
Game i uzyskać dostęp
do treści w
rzeczywistości
rozszerzonej



COCO

IMIĘ



-



+



)

=



SUMA:

