

Zagadkowy język polski

Escape roomy w kształceniu polonistycznym



ZAKŁAD DYDAKTYKI JĘZYKA I LITERATURY POLSKIEJ

Instytut Filologii Polskiej i Logopedii
Wydział Filologiczny UŁ



**UNIWERSYTET
ŁÓDZKI**



Dofinansowano ze środków Towarzystwa Literackiego
im. Adama Mickiewicza oraz Komisji Dydaktycznej TLiAM

KLAUDIA JEZNACH

AGNIESZKA KOWALKIEWICZ-KULESZA

Zagadkowy język polski

Escape roomy w kształceniu polonistycznym.

Poradnik metodyczny dla nauczycieli języka polskiego
w szkole podstawowej.

WN IKR[i]BL

Siedlce 2024

Klaudia Jeznach (ORCID: 0000-0002-1610-0415)

Agnieszka Kowalkiewicz-Kulesza (ORCID: 0000-0002-7979-0441)

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Filologii Polskiej i Logopedii,

Zakład Dydaktyki Języka i Literatury Polskiej

90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT:

prof. dr hab. Adam Regiewicz

PROJEKT OKŁADKI:

Klaudia Jeznach

Zdjęcia wykorzystane na okładce: Canva

MATERIAŁY GRAFICZNE:

Klaudia Jeznach, Agnieszka Kowalkiewicz-Kulesza, Weronika Kulesza

SKŁAD I ŁAMANIE:

Artur Ziótek

ISBN: 978-83-66597-80-8

WYDAWCA:

Instytut Kultury Regionalnej i Badań Literackich

im. Franciszka Karpińskiego. Stowarzyszenie

Biuro: ul. M. Aśtanowicza 2, lok. 2

08-110 Siedlce

www.ikribl.com

© Copyright by [i]WN IKRiBL

Spis treści

I. Wstęp

II. Escape roomy w praktyce polonistycznej

1. Escape room dla klasy IV – Ruszamy z escape roomami
2. Escape room dla klasy IV – Zmagania z Mikołajkiem
3. Escape room dla klasy IV – W krainie baśni
4. Escape room dla klasy V – W mroźnym świecie Narnii
5. Escape room dla klasy V – Po nitce do kłębka
6. Escape room dla klasy VI - Poszukiwania biblijne
7. Escape room dla klasy VI – W pogoni za rodzicami („Czerwone krzesło”)
8. Escape room dla klasy VII – Mroczny świat wieszczki
9. Escape room dla klasy VII – Podróż pełna marzeń
10. Escape room dla klasy VIII – Rzymskim śladem Sienkiewicza
11. Escape room dla klasy VIII – Tropem zbrodni („Balladyna”)

Wstęp

„Jeśli uczymy dzisiejszych uczniów tak,
jak uczyliśmy wczoraj, okradamy ich z jutra”.

John Dewey

Kryzys szkoły

Już w 2013 roku, duński lider humanistycznego przełomu we współczesnej pedagogice, Jesper Juul, pisał o kryzysie szkoły i olbrzymiej presji wywieranej na uczniów w całej Europie¹.

Poczucie własnej wartości dziecka cierpi, gdy szkoła wywiera na nim presję. Dlaczego? Dlatego, że w pierwszych latach szkolnych każde dziecko stara się za wszelką cenę uszczęśliwić swoich rodziców i przynosić najlepsze stopnie. I kiedy mu się to nie udaje, czuje się dla nich mniej wartościowe. A przecież jeśli tak się zdarza, nie jest to winą ani jego lenistwa, ani nieposłuszeństwa, ani braku miłości do rodziców².

O tym, jak ważna jest radykalna zmiana nastawienia do uczniów i edukacji – zaufanie zamiast przymusu, prawdziwe relacje zamiast bezosobowych reguł, przestrzeń pełna dialogu - świadczą najnowsze dane dotyczące zdrowia psychicznego i poczucia własnej wartości wśród dzieci i młodzieży. 17 kwietnia 2023 roku fundacja UNaweza opublikowała raport „MŁODE GŁOWY. Otwarcie o zdrowiu psychicznym”, którego wyniki są zatrważające i pokazują, że młodzi ludzie są absolutnie bezradni, posiadają niski poziom samooceny, a stres dnia codziennego przerasta aż 81,9% ankietowanych. Co więcej, młodzi ludzie nieustannie spodziewają się porażki, a co trzecie dziecko nie ma chęci do życia i czuje się samotne.

Na czele problemów, z którymi zmagają się młodzi, jest brak motywacji do działania (52,4%). Do tego dochodzą wymieniane przez młodych: problemy z brakiem koncentracji uwagi (38,1%), gorsze samopoczucie psychiczne (36,3%), kłopoty w nauce (30,6%) i problemy ze snem (37%). Aż 10,5% uczniów przyznało, że w ich opinii, w ich życiu nie ma ANI JEDNEJ osoby, która w pełni je przyjmuje i akceptuje³.

Brak uczniowskiej motywacji do działania, problemy z koncentracją i uwagą, a także kłopoty w nauce są często przyczyną niechęci młodych ludzi do szkoły. Na poprawę

¹ J. Juul, *Kryzys szkoły. Co możemy zrobić dla uczniów, nauczycieli i rodziców*, tłum. D. Syska, Podkowa Leśna 2014.

² Ibidem, s. 9.

³ <https://www.unaweza.org/aktualnosci/mlode-glowy-raport-z-badania/> [dostęp: 15.08.2023]

atmosfery mogłaby wpłynąć rezygnacja z reliktyw przeszłości, jakimi są surowa relacja uczeń-nauczyciel i presji dotyczącej realizacji podstawy programowej na rzecz stworzenia miejsca, w którym dominują pozytywne emocje – bo przecież budowanie relacji to podstawowa potrzeba człowieka, o czym wielokrotnie pisał psycholog i terapeuta J. B. Arden:

Bliskie relacje sprzyjają długowieczności mierzonej zdolnością mózgu do neuroplastyczności i neurogenezy. Kulturowanie ufnych relacji [...] zwiększa tolerancję na stres, tworząc pętle sprzężenia zwrotnego w układzie neuroendoktrynnym i wegetatywnym układzie nerwowym, które ograniczają lęk do minimum oraz podnoszą obniżony nastrój⁴.

Szkoła jest dynamiczną przestrzenią, w której przeplatają się nieustannie zmieniające się potrzeby nauczycieli, uczniów, rodziców. To różnorodne środowisko, zależne od wielu czynników, wciąż ulega przemianom technologicznym, społecznym, a nawet ekonomicznym i politycznym. W kształceniu jednak najważniejsza powinna stać się edukacja wspierająca rozwój.

Systematycznie rozwijające się technologie sprawiają, że ciągłym wyzwaniem pedagogicznym jest włączanie nowych i interesujących narzędzi do angażowania i edukowania młodzieży. Uczniowie z pokolenia Z, czyli urodzeni po 1995 roku, to osoby zanurzone w ikonosferę, poznające świat dzięki wizualnemu uczeniu się poprzez m.in. interaktywne gry, wyzwania i wspólne projekty. Darla Rothman dowodzi, że mózgi pokolenia Z różnią się strukturalnie od mózgów innych generacji i wynika to z wpływu środowiska zewnętrznego na kształtowanie się naszego organu:

Mózgi pokolenia Z są bardziej wyczulone na wyrafinowane, złożone obrazy wizualne, w wyniku czego część mózgu odpowiedzialna za zdolności wzrokowe jest znacznie bardziej rozwinięta, co sprawia, że takie formy uczenia się są bardziej skuteczne⁵.

Pokolenie dorastające z technologią znacznie bardziej preferuje aktywne uczestnictwo niż tradycyjne, pasywne uczenie się, co powinno prowadzić do włączania alternatywnych form edukacji, takich jak: grywalizacja, interaktywne i odwrócone lekcje, metody projektowe⁶. Pedagogika oparta na grach stała się nowatorskim rozwiązaniem uzupełniającym tradycyjną edukację, angażującym nie tylko uczniów zdolnych, lecz także tych, którzy nie

⁴ J. B. Arden, *Umysł. Mózg. Gen. W kierunku zintegrowanej psychoterapii*, Kraków 2021, s. 21.

⁵ „The brains of Generation Zs have become wired to sophisticated, complex visual imagery. As a result, the part of the brain responsible for visual ability is far more developed, making visual forms of learning more Effective”.

D. Rothman, *A Tsunami of Learners Called Generation Z*, https://www.mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf [dostęp: 15.08.2023].

⁶ *Teaching generation Z at the University of Hawai'i, The IAFOR International Conference on Education – Hawaii 2017 Official Conference Proceedings* [w:] http://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/iicehawaii2017/IICEHawaii2017_34202.pdf [dostęp: 14.08.2023]

radzą sobie z zapamiętywaniem i przetwarzaniem informacji, a także gorzej prosperują w tradycyjnych warunkach nauczania.

Ponadto jednoznaczne informacje zwrotne, nagrody i zwiększona złożoność zadań stanowią podstawę procesu uczenia się. Interaktywność jest związana z uczeniem się opartym na współpracy. Badanie przeglądowe Van Leeuwen & Janssen (2019) na temat roli nauczyciela w uczeniu się opartym na współpracy pokazało kluczową, choć stanowiącą wyzwanie rolę nauczycieli, polegającą na pozostaniu centralną postacią we wspólnym uczeniu się i wspieraniu wspólnego uczenia się⁷.

A zatem, wyzwaniem związanym z kształceniem pokolenia Z, jest wyjście poza tradycyjny model nauczania i uczenia się, poszukiwanie metod i form pracy rozwijających wyobraźnię i zainteresowania współczesnych uczniów, a także dających przestrzeń na swobodną i dostosowaną do tempa pracy dziecka naukę, która zaowocuje w przyszłości. Potrzebna jest nowa szkoła, która da każdemu odrobinę więcej intelektualnej wolności i przyjemności. „Dzieci potrzebują [...] wzrastać w bezpiecznym środowisku dającym im możliwość zabawy i poznawania świata. Potrzebują łatwego dostępu do narzędzi, pomysłów i ludzi – w tym rówieśników – którzy pomogą im wybrać własną ścieżkę”⁸.

Przyjrzyjmy się tabeli przedstawiającej różnice pokoleniowe i charakteryzującej poszczególne grupy: od osób urodzonych po 1928 roku do najmłodszych.



9

Każda z tych grup jest zupełnie inna. Cechą tradycjonalistów jest pracowitość i ogromny wpływ autorytetów. Osoby urodzone w tzw. wyżu demograficznym, czyli od 1945 do 1964 roku, to pracoholicy, na których opinie w pewnym stopniu wpływają inne osoby, uważane

⁷ „Furthermore, unambiguous feedback, rewards and increased complexity (levels or progressive challenges) scaffold the learning process. The feature interactivity is related to collaborative learning. Both concepts refer to arrangements that involve two or more students working together on a shared learning goal. Van Leeuwen & Janssen's review study (2019) on the teacher role during collaborative learning showed a crucial, yet challenging role of teachers to remain a central figure in supporting collaborative learning, without taking control of the moments in which opportunities to learn arise for students". Alice Veldkamp, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, „Educational Research Review” 31 (2020) 100364, s. 2.

⁸ P. Gray, *Wolne dzieci. Jak zabawa sprawia, że dzieci są szczęśliwsze, bardziej pewne siebie i lepiej się uczą?*, tłum. G. Chamielec, Podkowa Leśna 2015, s. 34.

⁹ Grafika pochodzi z artykułu: E. Juaneé Cilliers, *The Challenge of Teaching Generation Z*, „International Journal of Social Sciences”, 3(1), s. 190.

za ekspertów w danej dziedzinie. Zupełnie inaczej ma się pokolenie X, które potrafi znaleźć balans pomiędzy pracą, a życiem zawodowym, pracuje na tyle, na ile jest to konieczne, ceni sobie wygodę i autorytet. Pokolenie Y uważa, że na szacunek trzeba sobie zasłużyć, jest obeznane w technologiach i zorientowane na własne cele i osiągnięcia. Ostatnia grupa, którą tworzą współcześni uczniowie, to tzw. cyfrowi tubylcy, którzy szybko podejmują decyzje i są całkowicie zanurzeni w sieci. To osoby, które odpowiedzi na pytania poszukują w Internecie, a lekcje postrzegają jako formę „come and entertain me”¹⁰ (przyjdź i mnie zabaw). Pokolenie Z docenia przede wszystkim gry interaktywne, wspólne projekty i wyzwania.

Grywalizacja w edukacji

Zabawa i gra są naturalnymi sposobami uczenia się¹¹, a te – zwłaszcza w początkowych etapach edukacyjnych – sprawiają, że dzieci są szczęśliwsze, bardziej pewne siebie i lepiej się uczą.

Zgodnie z definicją zaproponowaną przez Katrin Becker gra, aby być nazywana grą, musi spełniać określone elementy, tj. być narzędziem interaktywnym, posiadać zasady, określone cele (jeden bądź więcej), miarę postępu i prowadzić do rozpoznawalnego zakończenia¹².

Chociaż prawdopodobnie od tysięcy lat używano gier do nauczania¹³, trudno było ustalić ich skuteczność. W edukacji formalnej gry zaczęły być popularne dopiero w połowie XX wieku. Ogromny wpływ na grywalizację w edukacji odegrała książka o zabawie Johana Huizinga *Homo ludens*, w której autor konstatuje, iż zabawa jest niezbędną działalnością kulturalną. Z kolei Jean Piaget dokonał powiązań pomiędzy zasadami uczenia się gry, a rozwojem osądu moralnego¹⁴. Wkrótce potem RAND Corporation opublikowała raport, w którym przedstawiła ogromną wartość gier edukacyjnych, biorąc pod uwagę zaangażowanie uczestników:

¹⁰ Ibidem, s. 190.

¹¹ Pisał o tym już Lloyd P. Rieber w 1996 roku, a potwierdziła neurodydaktyka. Zob. Rieber, L. P., *Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of Microworlds, simulations, and games*. „Educational Technology Research and Development” 1996, 44 (2), 43–58.

¹² K. Becker, *Choosing and Using Digital Games in the Classroom. A Practical Guide*, Canada 2017:

- Is interactive.
- Has rules.
- Has one or more goals.
- Has a quantifiable measure of progress (or success).
- Has a recognizable ending—usually.

¹³ Ibidem, s. 10.

¹⁴ Ibidem, s. 10-11.

Zaletą gier, która jest czasami pomijana przez osoby poszukujące większych celów, są jej nieznane korzyści w programach szkoleniowych i edukacyjnych. Grę można uczynić tak fascynującą, że będzie tuszowała nawet najnudniejsze fakty. Usiąść i zagrać w grę, oznacza dać się przekonać bez użycia argumentów¹⁵.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt, że mówiąc o grach *sensu largo*, mamy na myśli gry cyfrowe, analogowe, symulacje, gry komputerowe, zapośredniczone przez komputer, etc. Należy również pamiętać o różnicach pomiędzy nauką opartą na grach cyfrowych, a pedagogiką gier czy gamifikacją. Edukacyjna gamifikacja polega bowiem na takim przemodelowaniu danego zagadnienia (lektury, problemu, części omawianego działu), aby w swojej strukturze przypominał grę. Wówczas wszystkie tradycyjnie wykonywane przez młodych ludzi działania lekcyjne, stają się wyzwaniem/misjami. Dzięki określonej fabule gry uczniowie mogą przenieść się w świat bohaterów literackich i wspólnie rozwiązywać zadania, aby osiągnąć określony cel.

Współczesna edukacja stawia przed nauczycielami szereg wyzwań, których nie można nie zauważać i którym oczywiście trzeba sprostać. Problemy nauczycielskiej codzienności dotyczą każdego polonistę. Oczekiwania wobec tej grupy zawodowej są bardzo wysokie. Nauczyciel nie tylko ma przekazywać wiedzę, indywidualizować kształcenie, dbając o ucznia zarówno zdolnego, jak i słabego, umieć utrzymać dyscyplinę w klasie czy troszczyć się o uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi - powinien jeszcze nieustannie się doksztalać i działać na rzecz placówki, w której pracuje. Tempo pracy, ogromne partie materiału do omówienia, stosy prac pisemnych oczekujących na korektę, pochłaniają wiele godzin, a niekiedy i wieczorów. Nie zawsze wystarcza czasu, aby zaplanować lekcję atrakcyjną, bogatą w zadania i aktywizującą uczniów. Stąd pomysł, aby wspomóc polonistów i przygotować taki zestaw materiałów edukacyjnych, które będą gotowe do bezpośredniego i szybkiego zastosowania w klasie.

Zdajemy sobie sprawę, że kilka lekcji przeprowadzonych metodą escape roomów nie zmieni edukacji, która wymaga gruntownych reform i systemowych przeobrażeń. Mamy jednak nadzieję, że propozycje zajęć pozwolą łączyć przyjazną i swobodną atmosferę wśród uczniów z pogłębianiem wiedzy, którą muszą przecież wykazywać się na egzaminach, a także pomogą oswoić być może nie lubiane zagadnienia czy lektury.

¹⁵ „A virtue of gaming that is sometimes overlooked by those seeking grander goals is its unparalleled advantages in training and educational programs. A game can easily be made fascinating enough to put over the dullest facts. To sit down and play through a game is to be convinced as by no argument, however persuasively presented”.

Mood, A. M., & Specht, R. D. (1954). *Gaming as a technique of analysis* (pp. 14). RAND Corporation. <http://www.rand.org/pubs/papers/P579.html>

Escape room jako metoda kształcenia

Manfred Spitzer w swej książce *Jak uczy się mózg* konstatuje, że istotą uczenia się jest autentyczne przeżywanie problemu. Jednocześnie, zapewne każdy polonista doświadczył braku zainteresowania uczniów czytaniem powieści historycznych Sienkiewicza czy analizą i interpretacją utworów Mickiewicza. Jak informują badania pedagogiczne¹⁶, motywacja do nauki nie jest stanem trwałym i niezmiennym. Z czasem uczniowie mogą odczuwać znudzenie tematem, a ich zainteresowanie przedmiotem spada. Nauczyciel powinien więc rozwijać, stymulować i pobudzać motywację ucznia różnymi sposobami. Oznacza to tworzenie takich okazji czy sytuacji edukacyjnych, które utrzymywałyby zainteresowanie młodzieży na odpowiednim poziomie. Dlatego, w niniejszej książce, chcemy zaproponować nauczycielom rozwiązania polegające na grywalizacji, w której wykorzystujemy aspekty gier i włączamy je w proces edukacyjny, tym samym rozumiejąc termin 'pedagogiki gry' jako naukę i nauczanie za pomocą tejże metody. Może właśnie wówczas, zgodnie z oczekiwaniem Spitzera, uda się pobudzić zainteresowanie uczniów zagadnieniami szkolnymi i sprawić, żeby choć przez kilkadziesiąt minut autentycznie zagłębili się w przekazywane treści i w ten sposób zbliżyli do świata literatury, kultury i języka.

Escape room to rodzaj gry przygodowej, która może odbywać się w szkolnej/klasowej rzeczywistości. Grupa uczestników zostaje zamknięta w odpowiednio przygotowanej sali. Posługując się ukrytymi przez nauczyciela zagadkami, uczniowie rozwiązują szereg zadań, aby odnaleźć kolejne wskazówki, wykonać zadania i osiągnąć cel, czyli wydostać się z klasy/pokoju w określonym czasie. Escape room różni się od innych gier przede wszystkim tym, że uczniowie nie tworzą własnych opowieści, nie wcielają się w fikcyjne postaci, jak ma to miejsce w grach RPG (choć mogą utożsamiać się z bohaterem literackim). Jest to zespołowa gra na żywo, w której uczestnicy, wykorzystując umiejętności praktyczne i zdobytą wcześniej wiedzę¹⁷. Prowadzenie zajęć metodą escape roomów ma na celu przede wszystkim:

- zwiększać motywację uczniów do nauki;
- promować pozytywne zachowania: odpowiedzialność za grupę, komunikatywność, zarządzanie czasem, zdolność przekonywania innych do swoich racji;
- pomóc uczniom zagrożonym niedostosowaniem społecznym;

¹⁶ M. Głowska-Sołdatow, *Motywacja do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym*, Warszawa 2016, s. 49

¹⁷ S. Nicholson definiuje escape roomy następująco: „Live-action team-based games where players discover clues, solve puzzles, and accomplish tasks in one or more rooms in order to accomplish a specific goal (usually escaping from the room) in a limited amount of time”, [w:] S. Nicholson, *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*, 2015. <https://scottnicholson.com/pubs/er-facwhite.pdf> [dostęp: 14.08.2023]

- rozwijać kompetencje kluczowe, w tym pracę w grupach, a także (kreatywne) myślenie logiczne i analityczne;
- weryfikować wiedzę zdobytą na lekcjach w sposób przyjazny uczniowi;
- zapobiegać edukacyjnej rutynie dzięki nauce przez zabawę.

Warto w tym miejscu powołać się na konkluzje hiszpańskich badaczy, którzy, analizując metodę escape roomów w akademickim procesie kształcenia, stwierdzili, że taka forma pracy zwiększa aktywne uczenie się, poprawia przyswajanie treści i rozwija wydajność emocjonalną¹⁸.

Escape room to przestrzeń stale ewoluująca, w której króluje myślenie przestrzenne, kreatywność, poczucie sprawczości. Jest to gra wymykająca się sztywnym klasyfikacjom (typologiom, zawartym elementom, możliwościom projektowania itp.). Nie wyznacza konkretnych granic, a jedynie pokazuje możliwości nauczania opartego na cyklach zabawowych, możliwie szeroko rozbudowywanych.

Warto zaznaczyć, że polecenia w proponowanych escape roomach nie wymagają od uczniów dłuższych wypowiedzi pisemnych. Są tak skonstruowane, aby grupy mogły samodzielnie zdobyć wskazówkę do poszukiwania następnej zagadki. Z tego względu rola nauczyciela w grze jest ograniczona i polega przede wszystkim na wspieraniu uczniów w procesie kształcenia, bez przejmowania kontroli. W trakcie gry nauczyciele powinni:

- a) monitorować pracę,
- b) zapewniać wskazówki,
- c) pomagać w rozwiązywaniu konfliktów i napięć związanych z różnym podejściem uczniów do wykonywanych zadań,
- d) sprawdzać poprawność rozwiązywanych zagadek

Ważne jest, aby nauczyciel był świadkiem gry, pozostającym niejako z boku, ale jednocześnie blisko i dającym przestrzeń do swobodnego uczestnictwa młodzieży w grywalizacji. Rolą nauczyciela po zakończeniu gry jest podsumowanie zadań i omówienie jej przebiegu, efektów i celów nauczania. Dobrze jest zaplanować także czas na ewentualne

¹⁸ „Escape room activities such as the one described in the current work should be taken into account in an active-learning process because the collected and analyzed data are promising in terms of enhancing the knowledge content acquisition, emotional performance and therefore, the probably success of the instruction proces.”

J. Sanchez-Martín, M. Corrales-Serrano, A. Luque-Sendra, F. Zamora-Polo, Exit for success. *Gamifying science and technology for university students using escape-room. A preliminary approach*, „Heliyon” 6 (2020) e04340, s. 9.

pytania i wątpliwości uczestników gry, by mogli oni zweryfikować swoje rozumienie przyswojonego materiału.

Trudnością w zastosowaniu metody escape roomu mogą stać się liczne klasy. Nauczyciel powinien wówczas podzielić uczniów na mniejsze zespoły i przygotować tyle zestawów zadań, ile będzie grup. Wychodząc naprzeciw takim kłopotom, zamieściliśmy jeden rozbudowany escape room dotyczący przypowieści biblijnych, w którym każda z czterech grup ma zaplanowany inny zestaw pytań. Do czwartej klasy zaproponowaliśmy natomiast dwa escape roomy, dzięki czemu nauczyciel może jednorazowo realizować dwa różne typy działań.

Przy każdej lekcji znajduje się opis dydaktyczny, w którym znajdują się wszystkie informacje dotyczące przeprowadzenia gry, a także wskazówki dla nauczycieli i rozwiązania zadań escape roomowych.

Podsumowując, escape room, jako metoda w pełni angażująca każdego ucznia, doskonale wpisuje się w założenia neurodydaktyki, która głosi potrzebę rozwoju ciekawości poznawczej, łączy wiedzę kognitywną z emocjami i odrzuca jedynie czysto werbalny przekaz informacji. Dzięki wspomnianej metodzie możliwe jest aktywizowanie młodzieży i tworzenie dobrej atmosfery pracy. Wielość i różnorodność zadań, łączenie bodźców wzrokowych i słuchowych z praktycznym działaniem oraz emocjami wpływa nie tylko na efektywniejsze przyswajanie wiedzy, ale także na lepsze zapamiętywanie. Bycie w ruchu na lekcji, a także używanie rąk, które mocno stymulują mózg, umożliwia lepsze funkcjonowanie obwodów neuronalnych, a co za tym idzie pogłębienie zaangażowania uczniów w działania lekcyjne. Nie można zapominać również o społecznym wymiarze metody escape roomu, która daje możliwość zintegrowania grupy, nawiązania bliższych, przyjaznych relacji pomiędzy uczniami, zapobiega wykluczaniu, co pozytywnie wpływa na budowanie dobrostanu młodych ludzi.

**ESCAPE ROOMY
W PRAKTYCE
POLONISTYCZNEJ**

Ruszamy z escape roomami!

Opis dydaktyczny

Zadania, składające się na poniższy escape room, związane są z wierszami Jana Brzechwy, fragmentem jego powieści *Akademia Pana Kleksa* oraz baśnią *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków*. Uczniowie, rozwiązując zadania, muszą wykazać się znajomością alfabetu, zasad pisowni wielką i małą literą, umiejętnością dzielenia wyrazów na sylaby. Escape room łączy w sobie elementy kształcenia literackiego, językowego i kulturowego (hasła krzyżówki).

Lekcja z wykorzystaniem poniższej propozycji może stanowić pomoc dydaktyczną w pogłębianiu umiejętności literacko-językowych uczniów, a także przyczynić się do integracji klasowej. Ze względu na wiek uczestników zadania formułowane są w sposób prosty i zrozumiały. Czas trwania zabawy, zależy oczywiście od kompetencji czytelnich i społecznych uczniów, ale nie powinien przekroczyć 40 minut.

Szczegółowe cele lekcji:

Uczeń:

- pracuje z tekstem literackim, dokonuje analizy i interpretacji utworów,
- rozwiązuje zadania we współpracy z grupą,
- układa wyrazy w porządku alfabetycznym,
- stosuje pojęcia sylaby, samogłoski, spółgłoski, wersu i rymu,
- rozwiązuje krzyżówkę, rozróżniając m.in. części mowy.

Wskazówki dla nauczyciela

1. Celem uczniów jest rozwiązanie pięciu zadań. Należy przygotować tyle kart pracy, ilu mamy uczniów – nie grup – aby każdy mógł rozwiązywać zadania, uczestnicząc aktywnie we wszystkich zadaniach i zdobywając jednocześnie notatki z lekcji.
2. Nauczyciel, wchodzi do sali i niepostrzeżenie ją zamyka (najlepiej tak, żeby uczniowie tego nie zauważyli), informując wszystkich, że właśnie zatrzasnęły się drzwi. Przekazuje też uczniom pierwszą kartę informacyjną, z której wynika, że

chcąc opuścić salę, uczniowie muszą odnaleźć klucz. W ten sposób rozpoczyna się edukacyjna zabawa.

3. W pierwszym zadaniu uczestnicy gry zaznaczają w tekście błędy w zapisie wielkiej i małej litery. Następnie odpowiadają na pytania pod tekstem. Poprawna odpowiedź oznaczona jest ikonką kleksa, więc tego symbolu szukają w sali, gdzie ukryte jest kolejna zagadka.
4. Zadanie drugie polega na ułożeniu z rozsypanych fiszek rymujące się pary. W tym celu nauczyciel musi wcześniej przygotować karty pracy, rozcinając je. W zadaniu pojawia się również trudność ortograficzna. Uczniowie dopisują do wyrazów brakujące litery. Ilość sylab we wszystkich wyrazach (16) jest rozwiązaniem ćwiczenia, a zatem symbol serca ukrywa kolejne zadanie.
5. Ilustracja do baśni stanowi istotę zadania trzeciego. Uczniowie dopasowują imiona do krasnoludków, następnie układają je w kolejności alfabetycznej. Wykonane zadanie pokazują nauczycielowi, który po sprawdzeniu poprawności przekazuje grupie kolejne polecenie.
6. Do zadania czwartego prowadzi ikonka jabłka. Uczniowie z rozsypanych wersów ośmiu wierszy Jana Brzechwy (pociętych uprzednio przez nauczyciela) poprawnie układają teksty poetyckie. Każdy utwór wydrukowany jest na zdjęciu przedstawiającym zwierzę, o którym mówi wiersz, co ułatwia wykonanie zadania. Uczniowie mogą więc kierować się nie tylko treścią, ale również ilustracją, tworząc niejako poetyckie puzzle. Cyfra „4” jest rozwiązaniem tego zadania.
7. Ostatnie wyzwanie, stojące przed uczestnikami, to rozwiązanie krzyżówki. Po jej uzupełnieniu uczniowie powinni napisać zdanie pytające z dowolnym wyrazem z krzyżówki i pokazać swoje wyniki nauczycielowi, który po sprawdzeniu poprawności wykonania zadania, wręcza uczniom wskazówkę ukrycia klucza. Miejsce to określa hasło w krzyżówce – „6” poziomo – co oznacza, że klucz ukryty jest w słowniku. Uczniowie szukają książki w klasie, odnajdując upragniony przedmiot i otwierając salę.



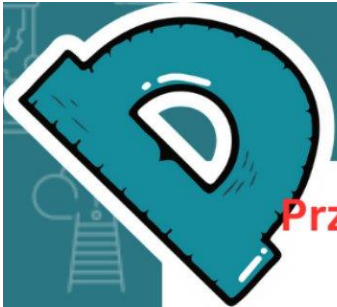
Drodzy Uczniowie!!!

Właśnie trafiliście do polonistycznego pokoju zagadek.

**Drzwi do Waszej sali zatrzęsęły się i nie można ich
otworzyć. Grozi Wam noc spędzona w szkole!
Możecie się z niej wydostać, TYLKO W JEDEN SPOSÓB
-rozwiązując wszystkie zadania i odnajdując odpowiedni
klucz do zamka.**

POWODZENIA!



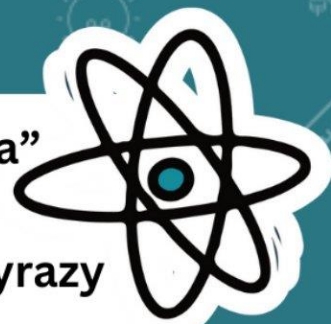


Przeczytajcie fragment „Akademii Pana Kleksa”

Jana Brzechwy

i **zaznaczcie** kolorowym długopisem wszystkie wyrazy z błędem w zapisie wielkiej i małej litery.

Następnie **odpowiedźcie na pytania** pod tekstem.



„Pan Kleks przyjmuje do swojej Akademii tylko tych Chłopców, których imiona zaczynają się na literę A, bo – jak powiada – nie Ma zamiaru zaśmiecąc sobie głowy wszystkimi literami alfabetu. dlatego też w Akademii jest czterech Adamów, pięciu aleksandrów, trzech Andrzejów, trzech Alfredów, Sześciu antonich, jeden Artur, jeden Albert i jeden Anastazy, czyli ogółem dwudziestu czterech Uczniów. Pan kleks ma na imię Ambroży, a zatem tylko jeden mateusz w całej Akademii nie zaczyna się na A.”



1. Ile jest liter w polskim alfabecie?



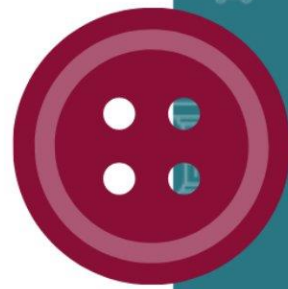
30



32



34



2. Ile błędów znalazło się we fragmencie „Akademii Pana Kleksa”?



6



8



9

Ikona przy poprawnych odpowiedziach jest wskazówką, gdzie szukać kolejnego zadania.

Uważnie rozejrzyjcie się po sali.

POWODZENIA!



ZADANIE 2

Z rozsypanych wyrazów ułożcie rymujące się pary.
Uzupełnijcie poprawnie brakujące litery.

Policzcie, ile sylab jest we wszystkich wyrazach.

Ikonka przy odpowiednim wyniku poprowadzi Was
do kolejnej zagadki.



16



17



18



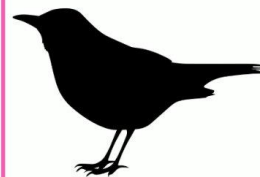
R A



B RZA



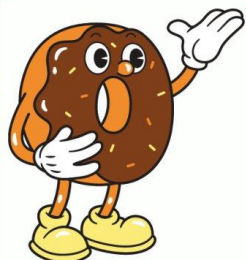
NO



K S



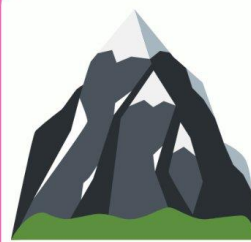
B CZEK



P CZEK



MURA



G RA



KO Ć



GOŚ



ZADANIE 3

Przed Wami ilustracja do baśni braci Grimm „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”.

Przyjrzyjcie się krasnoludkom i przyporządkujcie im właściwe imiona - w kolejności od lewej strony (przy sarenkach) do prawej (pod drzewem).



**Śpioszek, Nieśmiałek, Gburek, Apsik,
Gapcio, Mędrek, Wesołek**

Krasnoludek nr 1	
Krasnoludek nr 2	
Krasnoludek nr 3	
Krasnoludek nr 4	
Krasnoludek nr 5	
Krasnoludek nr 6	
Krasnoludek nr 7	

A teraz jeszcze jedno zadanie.

Ułóżcie imiona krasnoludków
w kolejności alfabetycznej.

Następnie pokażcie wynik swojej pracy nauczycielowi.





**Sprawdźcie, ile imion krasnoludków
rozpoczyna się od samogłoski?**



żadne

jedno

dwa

**Jeżeli już poprawnie wykonaliście
wszystkie zadania,
szukajcie wybranej ikonki 😊,
aby znaleźć następne zadanie.**



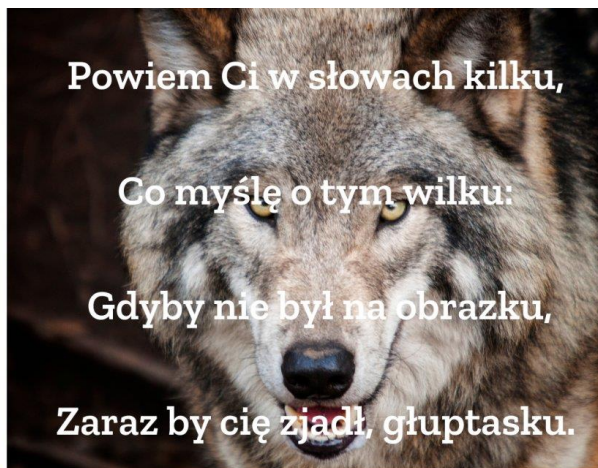


Poetyckie zabawy

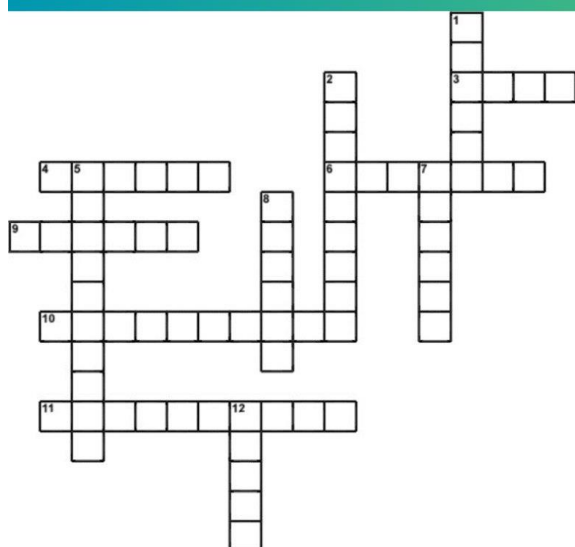
Jakiś książkowy chochlik wymieszał wersy ośmiu krótkich wierszyków
Jana Brzechwy. Musicie naprawić literackie szkody
i poprawnie ułożyć wiersze
pt.: „Niedźwiedź”, „Dzik”, „Wilk”, „Słoń”, „Zebra”,
„Małpa”, „Pantera” i „Żółw”.

Następnie policzcie, ile jest wersów w każdym wierszu. Ta cyfra wskaże
Wam miejsce następnej zagadki.





ROZWIĄŻCIE KRZYŻÓWKĘ



Poziomo:

3. Oglądamy go w kinie.
4. Stawiamy ten znak interpunkcyjny na końcu zdania.
6. Książka, w której sprawdzamy, jak poprawnie zapisać wyrazy.
9. To bajkowe, małe, niebieskie stworki (np. Osielek, Ważniak, Pracuś)
10. Baśń, w której dynia zamienia się w karetę.
11. Miejsce, w którym wypożyczamy książki.

Pionowo:

1. Znajduje się w piosence między zwrotkami.
2. Jaka to część mowy: biegam, leżę, śpisz?
5. Jaka to część mowy: pies, książka, deszcz?
7. Recytujemy go z pamięci.
8. Jakiego "magicznego" słowa brakuje: dziękuję, przepraszam,.....
12. Miejsce, w którym wystawia się m.in. operę czy przedstawienie baletowe.

**A teraz wybierzcie dowolne słowo z krzyżówki i napiszcie z nim zdanie pytające.
Następnie pokażcie swoją pracę nauczycielowi. Tam czeka na Was nagroda!**



Drodzy Uczniowie!!!

**Wykazaliście się ogromną wiedzą i pracowitością,
a zatem zasłużyliście na otwarcie drzwi sali.**

**Przed Wami ostatnia zagadka. Aby odnaleźć klucz,
spójrzcie jeszcze raz na krzyżówkę.**

Miejsce klucza wskazuje treść hasła "6" poziomo!

GRATULACJE!



Zmagania z Mikołajkiem

Opis dydaktyczny

Zadania, składające się na escape room, poświęcony opowiadaniom o Mikołajku Rene Goscinnego i Jean-Jacquesa Sempégo, łączą w sobie elementy kształcenia literackiego, językowego i kulturowego. Aksjologicznie nacechowane treści, zawarte w poszczególnych ćwiczeniach, przywołują wartości takie jak przyjaźń, bezinteresowność i szlachetność, realizując tym samym wychowawczy aspekt kształcenia.

Lekcja z wykorzystaniem poniższej propozycji może stanowić wstęp do cyklu zajęć o Mikołajku i stać się jednocześnie pomocą dydaktyczną w ocenie znajomości lektury przez uczniów. Doskonale sprawdzi się również jako lekcja podsumowująca analizę i interpretację opowiadań czy nawiązująca do omówienia listu jako formy wypowiedzi – uczniowie bowiem w trakcie zabawy dwukrotnie zobowiązani są odczytać list, a kolejne zadania do wykonania umieszczane są w kopertach, aby zachować charakter komunikacji epistolarnej.

Ze względu na wiek uczestników zadania formułowane są w sposób prosty i zrozumiały. Nie zawierają żadnych ukrytych znaczeń i podchwytliwych pytań, aby uczniowie, którzy być może dopiero rozpoczynają swoją przygodę z tą metodą, mogli zapoznać się ze sposobami działania i dobrze zrozumieć zasady panujące w pokoju zagadek. Nie określamy również czasu trwania zabawy, gdyż zależy on od kompetencji czytelniczych uczniów, a także ich szybkości rozwiązywania zadań czy umiejętności sprawnego pisania.

Szczegółowe cele lekcji:

Uczeń:

- pracuje z tekstem literackim na poziomie dosłownym, metaforycznym i aksjologicznym,
- buduje system wartości na fundamencie szacunku do drugiego człowieka, pomagając wyimaginowanej grupie przyjaciół,
- rozwiązuje zadania we współpracy z grupą,
- odwołuje się do kultury francuskiej, poznając miejsca geograficzne Francji,

- wartościuje wypowiedzi językowe, stosując kryteria prawda – fałsz,
- utrwała cechy gatunkowe opowiadania i listu,
- odróżnia przymiotniki od innych części mowy i układa je w porządku alfabetycznym,
- stosuje pojęcia sylaby, samogłoski i spółgłoski,
- wyjaśnia znaczenie związków frazeologicznych.

Wskazówki dla nauczyciela

1. Celem uczniów jest odgadnięcie kodu do zamkniętej na kłódkę skrzyni, w której znajduje się rozwiązanie zagadki. Cyfry konieczne do rozszyfrowania tajemniczego kodu uczniowie zdobywają, rozwiązując kolejno wszystkie zadania.
2. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od przekazania każdemu uczniowi listu przysłanego przez Mikołajka, czyli karty pracy nr 1, w której wcześniej powinien dopisać aktualną datę. Następnie wskazuje uczniom pierwsze zadanie do wykonania.
3. Zadanie drugie polega na połączeniu związków frazeologicznych z ich znaczeniem. W zamierzeniu autorek karty ze związkami frazeologicznymi należy przed zajęciami pociąć na pojedyncze karty, aby uczniowie połączyli je z odpowiednimi znaczeniami i ułożyli parami. Aby przedłużyć trwałość kart i móc korzystać z nich dłużej, warto je zalaminować.
4. Po rozwiązaniu zadania drugiego, uczniowie szukają w klasie koperty z numerem jeden. Należy więc dla utrudnienia przygotować kilka kopert z różnymi numerami, aby uczniowie musieli samodzielnie dokonać wyboru koperty, w której znajdą kolejną zagadkę do wykonania.
5. Zadanie trzecie wymaga od uczniów skupienia i dokładności w odnalezieniu wszystkich przymiotników. Aby więc ułatwić ich wyszukiwanie, kolejność wypisywania w pierwszej tabeli nie jest istotna – ważne jest odnalezienie wszystkich wyrazów. Alfabetyczne porządkowanie przymiotników odbywa się dopiero w drugiej tabeli.
6. W tym zadaniu nauczyciel powinien zaakcentować uczniom potrzebę dokładnego przeczytania polecenia i rozważyć ewentualną pomoc w jego rozumieniu.

7. Do zadania czwartego prowadzi czerwona koperta, a cyfra „3” jest ostatnią potrzebną do otwarcia skrzyni. Należy więc ponownie przygotować kilka kolorowych kopert, aby uczeń samodzielnie odszukał tę właściwą.
8. OSTATECZNY KOD: 7 1 4 3
9. W skrzyni uczniowie odnajdują list z podziękowaniami za ich trud i odwagę oraz prezenty-zakładki z przysłowiami dotyczącymi przyjaźni. W zależności od chęci i możliwości szkoły/nauczyciela można umieścić w skrzyni np. dodatkowe słodkie niespodzianki.

Paryż,

Drodzy Przyjaciele z Polski,

To ja. Mikołajek. Piszę do Was wraz z moimi przyjaciółmi z klasy, bo słyszałem, że tworzycie świetnie zorganizowaną, bystrą i miłą grupę. To tak jak my! Czasami.

Powiem krótko. Potrzebujemy pomocy. Dzisiaj na języku francuskim byliśmy trochę niegrzeczni (Alcest podjadał na lekcji pączki z nadzieniem czekoladowym, Kleofas nie wiedział nad jaką rzeką leży Paryż, a Rufus zaczął gwizdać na swoim gwizdku), dlatego Pani kazała napisać nam 50 razy: „Będę zachowywał się kulturalnie” i zagroziła (o zgrozo!), że nie pojedzie z nami na wycieczkę na Lazurowe Wybrzeże. Chyba że... znajdziemy chętną klasę z zagranicy, która zechce zdobyć dla nas informację, do którego kurortu wyjedziemy (jeżeli oczywiście poprawimy swoje zachowanie). Bez tej informacji nici z naszych marzeń turystycznych. To trudne zadanie ma być dla nas takim testem odpowiedzialności. Jeżeli znajdziemy klasę, którą przekonamy do współpracy z nami, to będzie znaczyło, że można na nas polegać! Panizabierze nas natencudowny wyjazd. Jesteście naszą ostatnią deską ratunku.

Nazwa miejscowości znajduje się podobno w dobrze ukrytym miejscu, do którego trudno się dostać i o którym wie tylko Wasz nauczyciel!

Pomóżcie nam, prosimy. Na pewno dacie radę. Trzymamy za Was kciuki i czekamy na informację!

Do usłyszenia,

*Mikołajek
z przyjaciółmi*

ZADANIE 1

Przeczytaj poniższe opisy bohaterów i zdecyduj, czy są one prawdziwe [P], czy fałszywe [F]. Odpowiedź wpisz w kratkę.

Mikołajek – ma bogatego tatę, lubi się przechwalać ☐

Ananiasz – pupilek pani, nosi okulary ☐

Alcest – najstarszy uczeń w klasie ☐



Kleofas – jest trochę za gruby i bez przerwy je ☐

Euzebiusz – daje wszystkim w nos i jest bardzo silny ☐

Gotfryd – przyjaciel Alcesta, koleżeński, nie lubi arytmetyki ☐



Rufus – najszybciej biega ☐

Maksencjusz – ma tatę policjanta i gwizdek z kulką ☐

A teraz zdobędziesz pierwszą cyfrę tajemniczego kodu.
Spośród imion poprawnie przyporządkowanych do opisu bohatera, wybierz to, które składa się z mniejszej ilości głosek.

Ilość głosek w wybranym imieniu wskazuje cyfrę do tajemniczego kodu oraz numer koperty, w której znajdziesz kolejne zadanie do wykonania.



ZADANIE 2

Mikołajek i jego przyjaciele uwielbiają spędzać ze sobą czas, wymyślając różne ciekawe aktywności. Czasem kłócą się ze sobą, często się śmieją, robią sobie kawały, uczą się, ale przede wszystkim zawsze mogą na siebie liczyć – dlatego towarzyszy im wiele emocji.

Poniżej zobaczysz 5 cytatów, w których ukryte są związki frazeologiczne, oznaczające różne emocje i zachowania bliskie bohaterom.

1. „Zdenerwowany pan Compani popatrzył na Euzebiusza groźnym wzrokiem, a Jadwinia nagle zrobiła do Mikołajka maślane oczy i dała mu swój koszyk.”
2. „Koledzy weszli do klasy z nietęgimi minami.”
3. „Następnego dnia, przed wyjazdem na lotnisko, George i Mikołajek mieli obaj ściśnięte gardła.”
4. „Mikołajek wrócił do domu z ciężkim sercem i z pustymi rękami.”
5. „Alcest popatrzył na swego najlepszego kolegę i zastanawiał się, czy przypadkiem ten nie upadł na głowę.”

Z rozsypanych kart stwórz pary, łącząc wyszczególnione związki frazeologiczne z ich znaczeniem.

Po wykonaniu zadania, zastanów się, ile związków frazeologicznych odnosi się wyłącznie do stanu zakochania? W ten sposób odgadniesz kolejną cyfrę tajemniczego kodu i znajdziesz miejsce ukrycia następnej zagadki!

Karty z hasłami do połączenia w pary

robić maślane oczy	być wzruszonym, ulec silnym emocjom
nietęgłe miny	wpatrywać się w kogoś zakochanymi oczami, pełnymi zachwytu i uwielbienia
mieć ściśnięte gardła	postąpić niemądrze, zrobić coś, co wzbudza dezaprobatę innych
wrócić z ciężkim sercem	wyraz twarzy wyrażający zaniepokojenie, niepewność
wrócić z pustymi rękami	wrócić smutnym, przejmując się czymś
upaść na głowę	wrócić bez niczego, wrócić nic nie załatwiwszy

ZADANIE 3

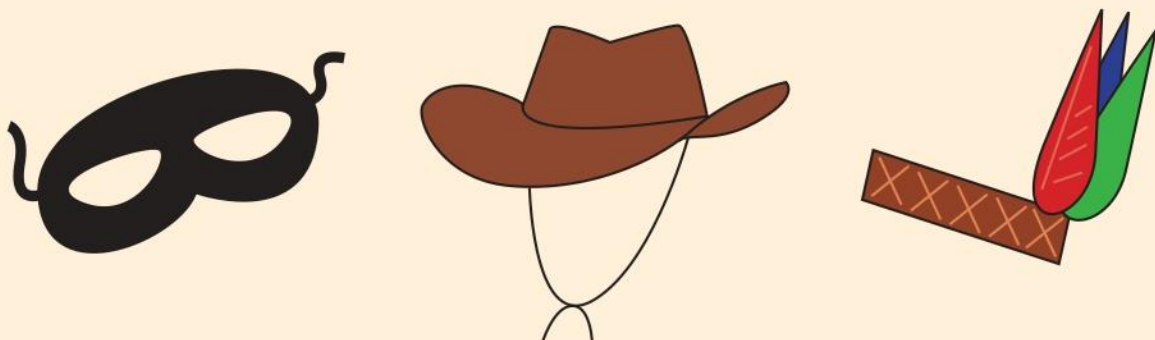
Przeczytaj uważnie umieszczony poniżej fragment opowiadania.

Znajdź w nim wszystkie przymiotniki i wypisz je na karcie pracy w pierwszej rubryce (nie wpisuj dwa razy tego samego przymiotnika i nie zmieniaj ich formy – dla ułatwienia podano ilość wyrazów).

Następnie uszereguj wypisane przymiotniki alfabetycznie w drugiej rubryce.

Powodzenia!

„Któregoś popołudnia zaprosiłem do siebie kolegów, żeby pobawić się w kowbojów. Wszyscy przynieśli rozmaite swoje skarby. Rufus dostał od swego taty, który jest policjantem, policyjną czapkę, kajdanki, rewolwer, białą pałkę i gwizdek; Euzebiusz miał stary, harcerski kapelusz swojego starszego brata, pas z drewnianymi nabojami i dwa futerały, w których były ogromne rewolwery z rękojeściami, wykładanymi taką masą, jak na pudernicze, którą tata kupił mamie, kiedy się posprzeczała przez przypaloną pieczeń, a mama powiedziała, że się przypaliła, bo tata się spóźnił na obiad. Alcest był przebrany za Indianina, miał drewniany topór i pióropusz – wyglądał jak tłusty kurak; Gotfryd, który lubi się przebierać i który ma bardzo bogatego tatę – tata kupuje Gotfrydowi wszystko, co tylko Gotfryd chce – był ubrany zupełnie jak kowboj: w spodnie z frędzlami, skórzaną kamizelkę, kraciastą koszulę, duży kapelusz; miał rewolwer na kapiszony i wspaniałe ostrogi. Ja miałem czarną maskę, którą dostałem na tłusty czwartek, strzelbę na strzały i czerwoną chustkę na szyi (stary szalik mamy). Wyglądaliśmy fajnie!”



Tutaj wpisz odnalezione w tekście przymiotniki	Tutaj ułóż odnalezione przymiotniki w porządku alfabetycznym
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	

Ilość sylab w wyrazie jedenastym - w rubryce alfabetycznej -
wskaże kolejną cyfrę kodu,
natomiast przymiotnik czwarty zdradzi kolor koperty,
w której znajdziesz kolejne zadanie.

1		2		
---	--	---	--	--

Paryż,

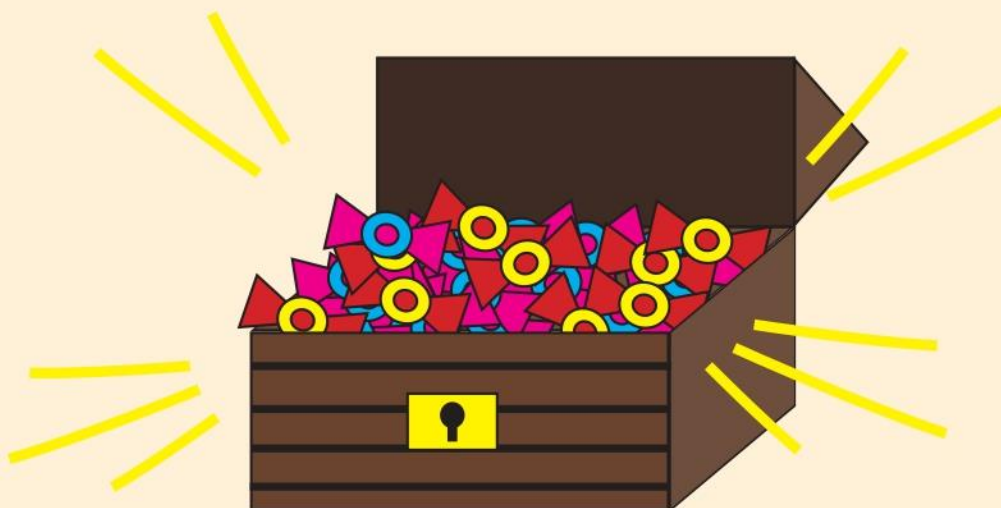
Drodzy, młodzi Przyjaciele z Polski!

Jeżeli czytacie ten list, to znaczy, że moja łobuzerska klasa znalazła pomocników do wykonania ważnego zadania. Na pewno nie było to łatwe, więc tym bardziej cieszę się, że Mikołajek i inni chłopcy wykazali się sumiennością i odpowiedzialnością. Wiem, jak zależy im na wycieczce i nie chciałam pozbawiać ich takiej atrakcji - Saint Tropez to cudowne miejsce.

Jednak przede wszystkim chciałabym podziękować WAM, za to, że bezinteresownie przyjęliście wyzwanie i rozwiązałyście wszystkie zadania. Jesteście bohaterskimi altruistami i zachowaliście się jak prawdziwi przyjaciele!

Przyjmijcie więc w podziękowaniu drobne upominki, które dla Was przygotowałam. Myślcie o nas ciepło, tak jak myślimy o Was.

Pozdrawiam Was serdecznie,
nauczycielka Mikołajka



Dla Nauczyciela

ZADANIE 3 - ROZWIĄZANIE

Tutaj wpisz odnalezione w tekście przymiotniki	Tutaj ułóż odnalezione przymiotniki w porządku alfabetycznym
1. rozmaite	BIAŁĄ
2. policyjną	BOGATEGO
3. białą	CZARNĄ
4. stary	CZERWONĄ
5. harcerski	DREWNIANYMI
6. starszego	DUŻY
7. drewnianymi	HARCERSKI
8. ogromne	KRACIASTĄ
9. przypaloną	OGROMNE
10. tłusty	POLICYJNĄ
11. bogatego	PRZYPALONĄ
12. skórzaną	ROZMAITE
13. kraciastą	SKÓRZANĄ
14. duży	STARY
15. wspaniałe	STARSZY
16. czarną	TŁUSTY
17. czerwoną	WSPANIAŁE

Ilość sylab w wyrazie jedenastym - w rubryce alfabetycznej -
wskaże kolejną cyfrę kodu,
natomiast przymiotnik czwarty zdradzi kolor koperty,
w której znajdziesz kolejne zadanie.



"Kwiaty nie zakwitną
bez ciepła słońca.
Ludzie nie mogą stać
się ludźmi bez ciepła
przyjaźni."

Phill Bosmans





"Nawet gdybyś dał
człowiekowi wszystkie
wspaniałości świata,
nic mu to nie pomoże,
jeśli nie ma przyjaciela,
któremu mógłby o tym
powiedzieć."

CATHARINA E. GOETHE



"Przyjaźń nie potępia
w chwilach trudnych,
nie odpowiada
zimnym
rozumowaniem:
gdybyś postąpił w
ten czy tamten
sposób... Otwiera
szeroko ramiona i
mówi: nie pragnę
wiedzieć, nie
oceniam, tutaj jest
serce, gdzie możesz
spocząć."

MALWIDA VON
MEYSENBURG



ESCAPE ROOM

„W KRAINIE BAŚNI”

Escape room „W krainie baśni” przeznaczony jest dla uczniów klasy IV. Zawiera cztery zadania, różniące się pod względem trudności i formy. Doskonale sprawdzi się jako powtórzenie i utrwalenie wiadomości nie tylko z zakresu kształcenia literackiego, lecz także kulturowego i językowego. Escape room wzbogacony został w ilustrację włoskiego architekta Federico Babiny, a treść zadań uzupełniona została o wiedzę z zakresu języka.

Cele lekcji

Uczeń:

- rozwija zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury
- dostrzega charakterystyczne cechy baśni
- wzmacnia chęć poznawania i uczestniczenia w kulturze
- rozwija zdolność dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna
- bogaci zasób słownictwa
- utrwała wiadomości o częściach mowy
- buduje pozytywną samoocenę i poczucie własnej wartości
- uczy się współdziałania w grupie
- kształci umiejętności porozumiewania się (słuchania, czytania, mówienia, pisanie)
- korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnych

Informacje dla nauczyciela:

Zadanie 1. Malowany kod QR.

Zadanie z malowanym kodem QR polega na zamalowaniu na planszy tylko tych cyfr, które odpowiadają numerom zdań prawdziwych.

Poprawnie zamalowany kod QR:



anzumalen sind: 2, 3, 5, 6
NICHT anzumalen sind: 1, 4

Hasło – BAŚNIOWE ILUSTRACJE – otrzymane po zeskanowaniu wypełnionego kodu, odsyła do następnego zadania.

Zadanie 2. Baśniowe ilustracje.

Do zadania drugiego należy wydrukować 6 ilustracji Federico Babiny¹. Na odwrocie zapisać cechy baśni, a następnie pociąć rysunki na mniejsze kawałki, tak, aby stanowiły elementy układanki.

CECHY BAŚNI:

- postacie fantastyczne i realne
- obok zdarzeń fantastycznych zdarzenia realistyczne
- szczęśliwe zakończenie
- walka dobra ze złem
- dobro wygrywa

¹ federico babina [dostęp: 11.01.2023]

- nieokreślony czas i miejsce akcji
- tradycyjna formuła rozpoczęcia: Dawno, dawno temu...
- skonstrastowani bohaterowie
- uosobiona przyroda
- magiczne przedmioty
- motywy wędrowne (powtarzające się w wielu utworach zdarzenia, postacie lub przedmioty)

Zadanie 3.

Zadanie należy umieścić w kopercie.

Uczniowie mają za zadanie odszyfrować magiczne przedmioty, a następnie przyporządkować je do konkretnych baśni:

- lustro
- miotła
- różdżka
- kalosze
- stolik
- lampa

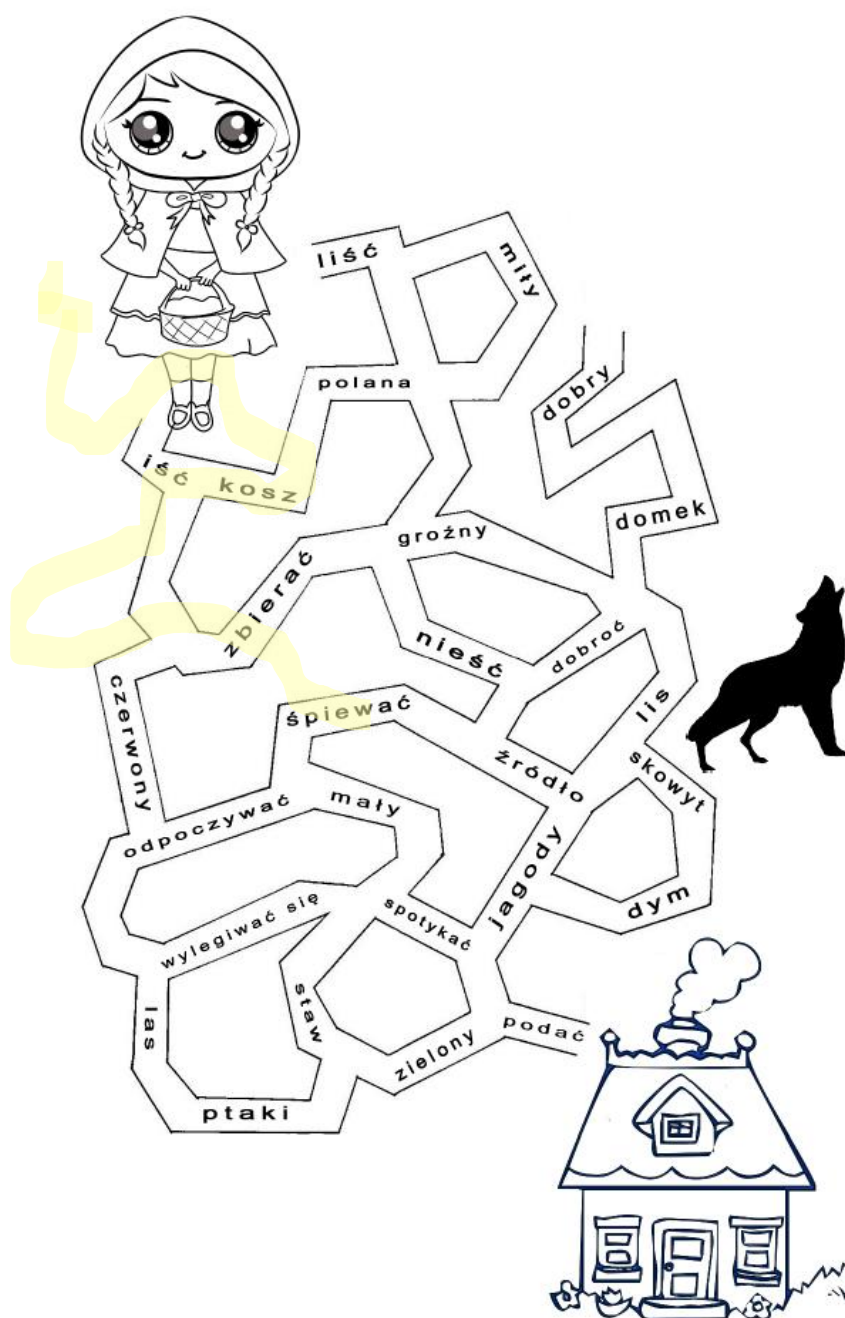
Drugi element zadania związany jest z rozszyfrowaniem hasła, ukrytego w grafice amerykańskiego języka migowego. Hasło: Czerwony Kapturek

Zadanie 4.

Labirynt Czerwonego Kapturka to ćwiczenie utrwalające wiadomości z zakresu części mowy: rzeczownik, czasownik, przymiotnik. Zadaniem uczniów jest pokolorowanie drogi wyznaczonej przez czasowniki.

Nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania i wręcza uczniom koperty z nagrodą niespodzianką.

Poprawnie zamalowana droga:



NAGRODA NIESPODZIANKA

Nagrodą za prawidłowe rozwiązanie wszystkich zadań jest wspólne obejrzenie dowolnej ekranizacji baśni. W tym celu, można rozdać uczniom koperty z ulotką.

W krainie baśni



ABRAKADABRA

HOKUS POKUS

GOTOWI NA PRZYGODĘ?



**Wypowiedz
zakęcie
i wejdź do
świata magii**



JĘZYK POLSKI

Drodzy uczniowie,

przed Wami pokój zagadek i cztery zadania.

Przygotujcie się na podróż pełną fantastycznych zdarzeń.

Na rozwiązanie zadań macie 30 minut.

Pamiętajcie, że najważniejsza jest dobra zabawa.

Pozwólcie, aby świat baśni zabłysnął w Waszej klasie.

Gdy wszystkie zadania wykonacie prawidłowo, nauczyciel podaruje Wam magiczną kopertę, w której ukryłam niespodziankę.

Powodzenia

Wróżka Abrakadabra

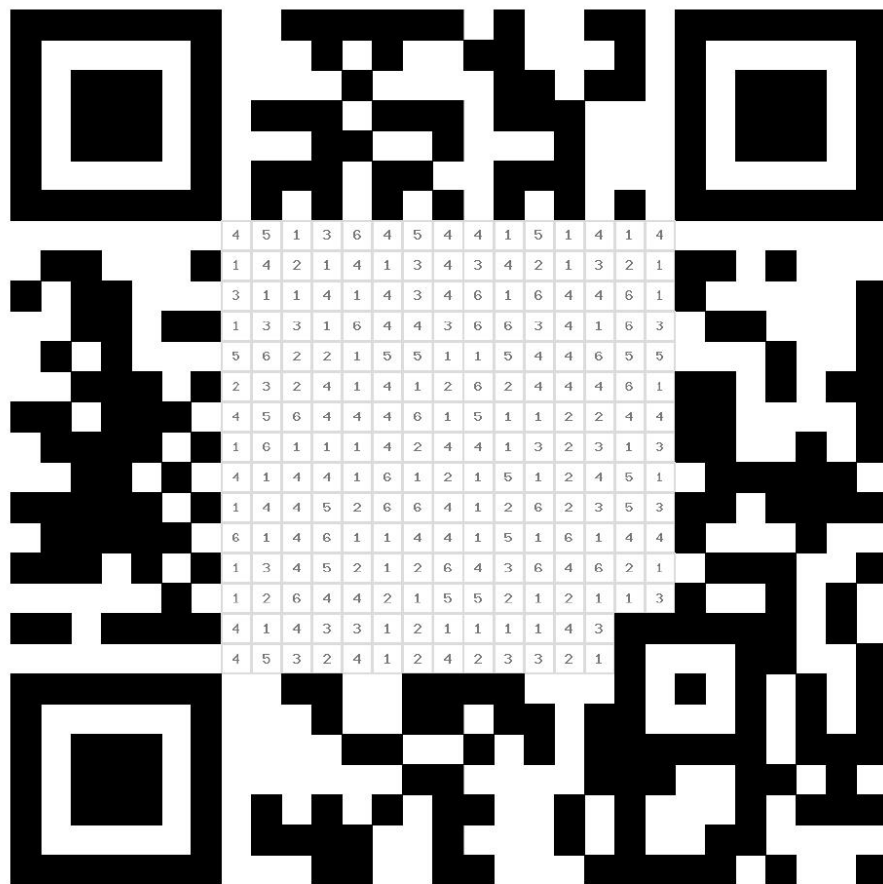
MAŁOWANY KOD QR

Przygotujcie ciemny długopis (ołówkę odbija się w świetle i może się nie sprawdzić).

Przed Wami sześć zdań. Zaznaczcie te, które są prawdziwe, a następnie pokolorujcie pola z odpowiednimi cyferkami. Zamalowany kod zeskanujcie przy pomocy aparatów fotograficznych lub specjalnych aplikacji. Rozwiązanie zaprowadzi Was do kolejnego zadania.

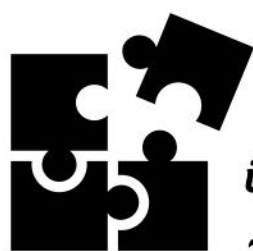
Do  dzieła!

1. Bohaterowie baśni to postacie historyczne.
2. Wyraz BAŚŃ jest RZECZOWNIKIEM.
3. Autorami baśni są między innymi H. CH. Andersen i bracia Grimm.
4. Baśnie przekazywane są w formie ustnej.
5. Baśnie to utwory fantastyczne.
6. Słowo BAŚŃ posiada 4 litery i 4 głoski



BAŚNIOWE ILUSTRACJE

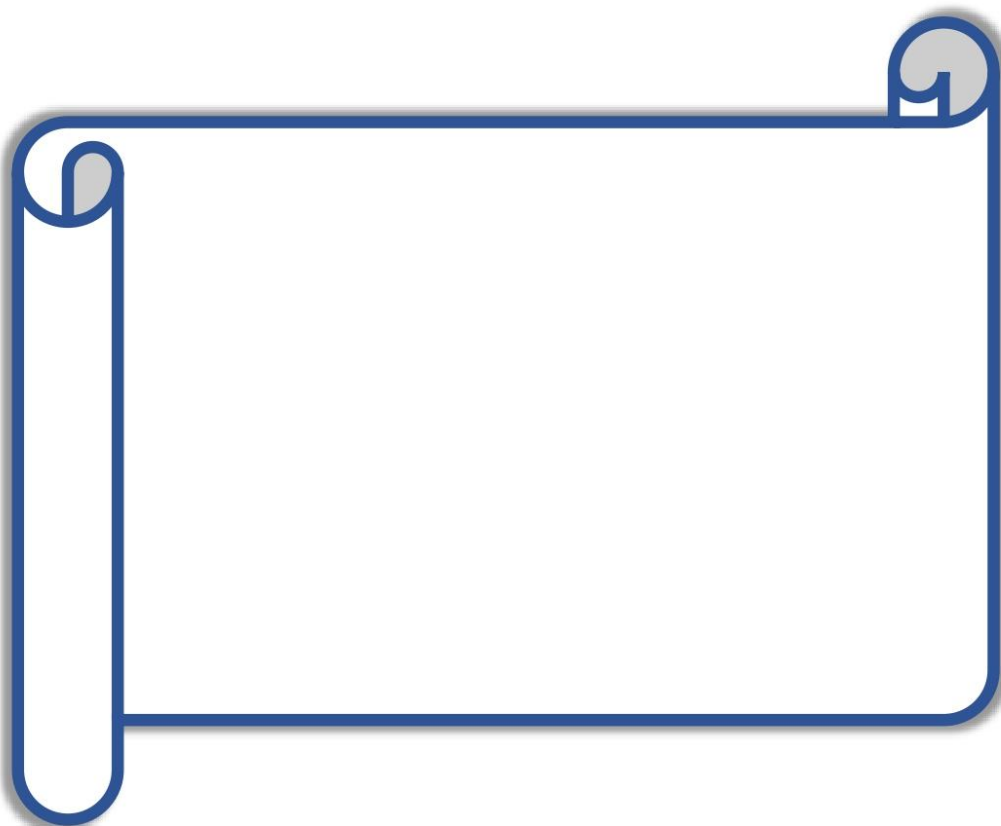
Przed wami obrazy włoskiego architekta i grafika Federico Babiny. Babina jest osobą, która lubi patrzeć na świat oczami dziecka. Chętnie sięga po różnorodne formy i próbuje zobaczyć rzeczy w sposób nieskrępowany, spontaniczny, prosty i przejrzysty. Zdaniem autora każdy obraz, ma swoją historię. Przed wami opowieści o: Brzydkim kaczątku, Dziewczynce z zapawkami, Czerwonym Kapturku, Śpiącej królewnie, Jasiu i Małgosi oraz o Królewnie Śnieżce.



Niestety zła wróżka pocięła ilustracje Federico Babiny. Waszym zadaniem jest ułożyć rozsypane elementy tak, aby powstały właściwe rysunki.

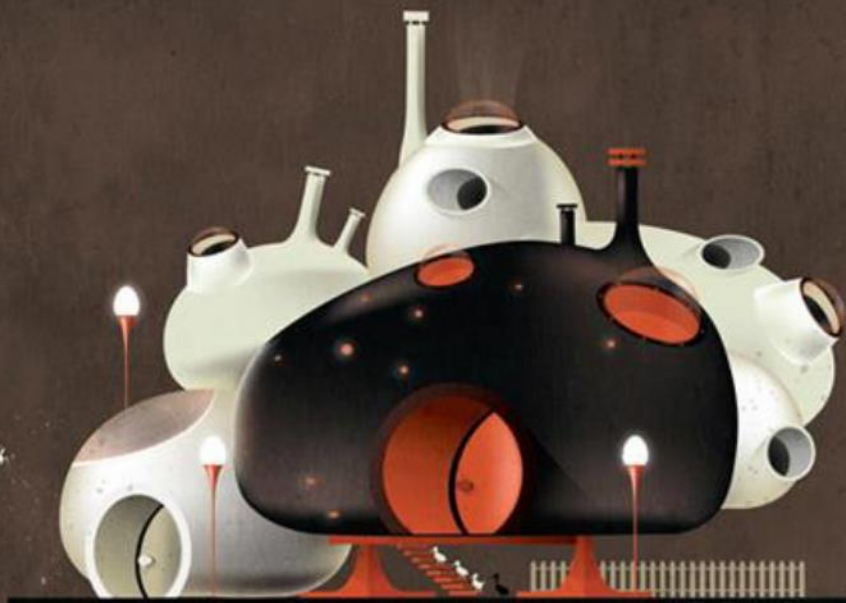


Następnie, odwracając ilustracje, odczytajcie cechy baśni i zapiszcie je poniżej:



*Kolejne zadanie odnajdziecie
w kopercie*

THE UGLY DUCKLING



ARCHITALE

© FEDERICO BARINA

LITTLE RED RIDING HOOD



ARCHITALE

© FEDERICO BARINA

THE LITTLE MATCH GIRL



ARCHITALE

© FEDERICO BABINA

HANSEL AND GRETEL



ARCHITALE

© FEDERICO BARINA

SNOW WHITE AND THE 7 DWARFS



ARCHITALE

© FEDERICO BARINA

SLEEPING BEAUTY



ARCHITALE

© FEDERICO BABINA



KOPEKTA PEŁNA MAGII

**Aby magiczne przedmioty nie znalazły
się w niepowołanych rękach,
czarodzieje postanowili zaszyfrować
swoje rekwizyty.**

**Odszyfruj nazwy zaczarowanych
elementów, a następnie połącz je
z baśnią, z jakiej pochodzą.**



r t o u l s

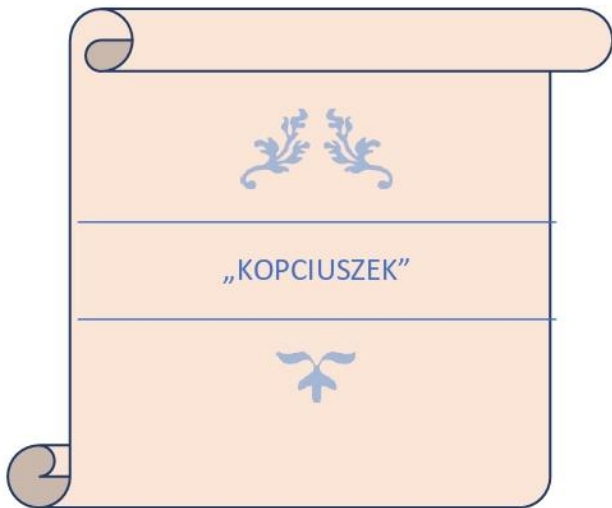
ł o I T a m

Ż K a ż d r ó

s / A Z E o k

i / K T o s

m A p a l





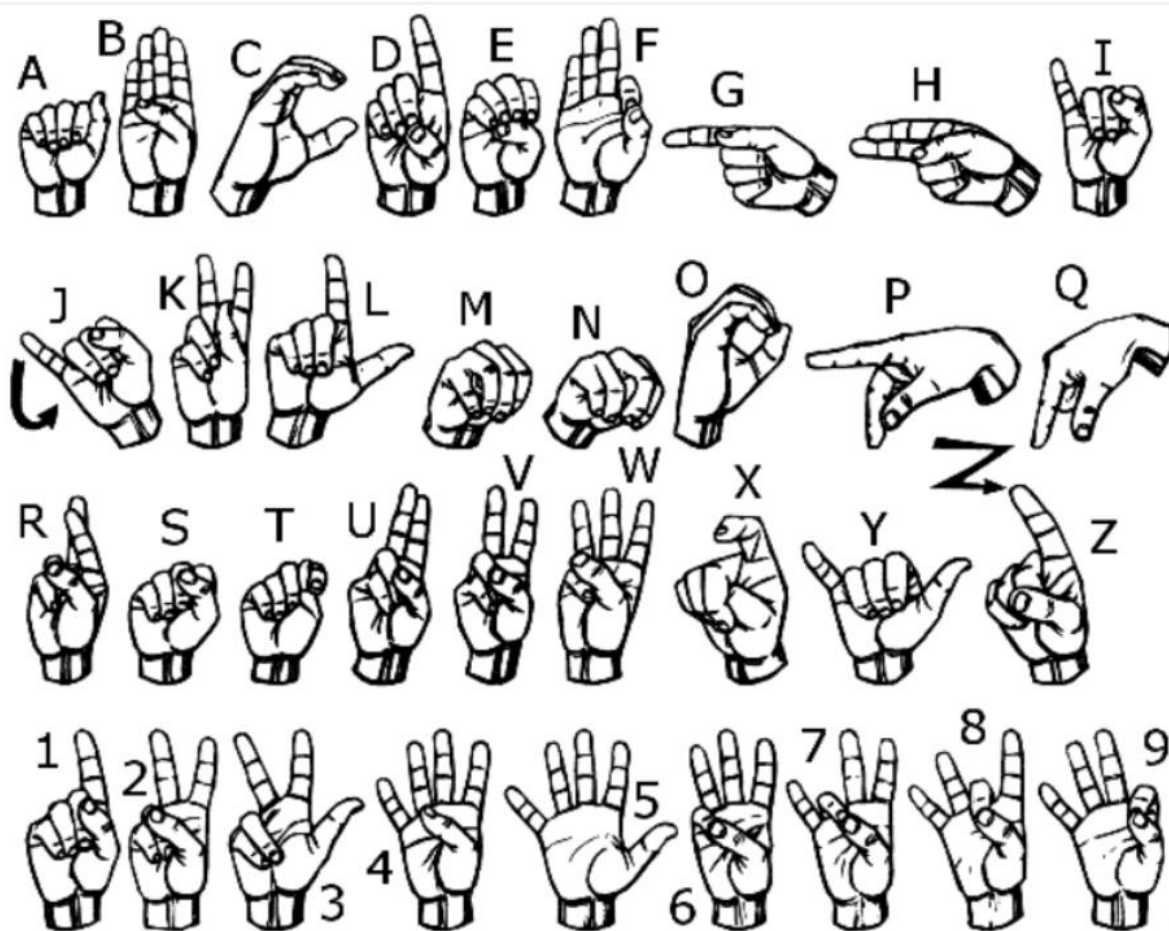
Niesforna wróżka, zła, że udało Wam
się poprawnie wykonać to zadanie,
zaszyfrowała w amerykańskim
języku migowym słowa, które są
wskazówką do kolejnego zadania.

Chcąc przejść dalej, musicie odgadnąć
hasło.

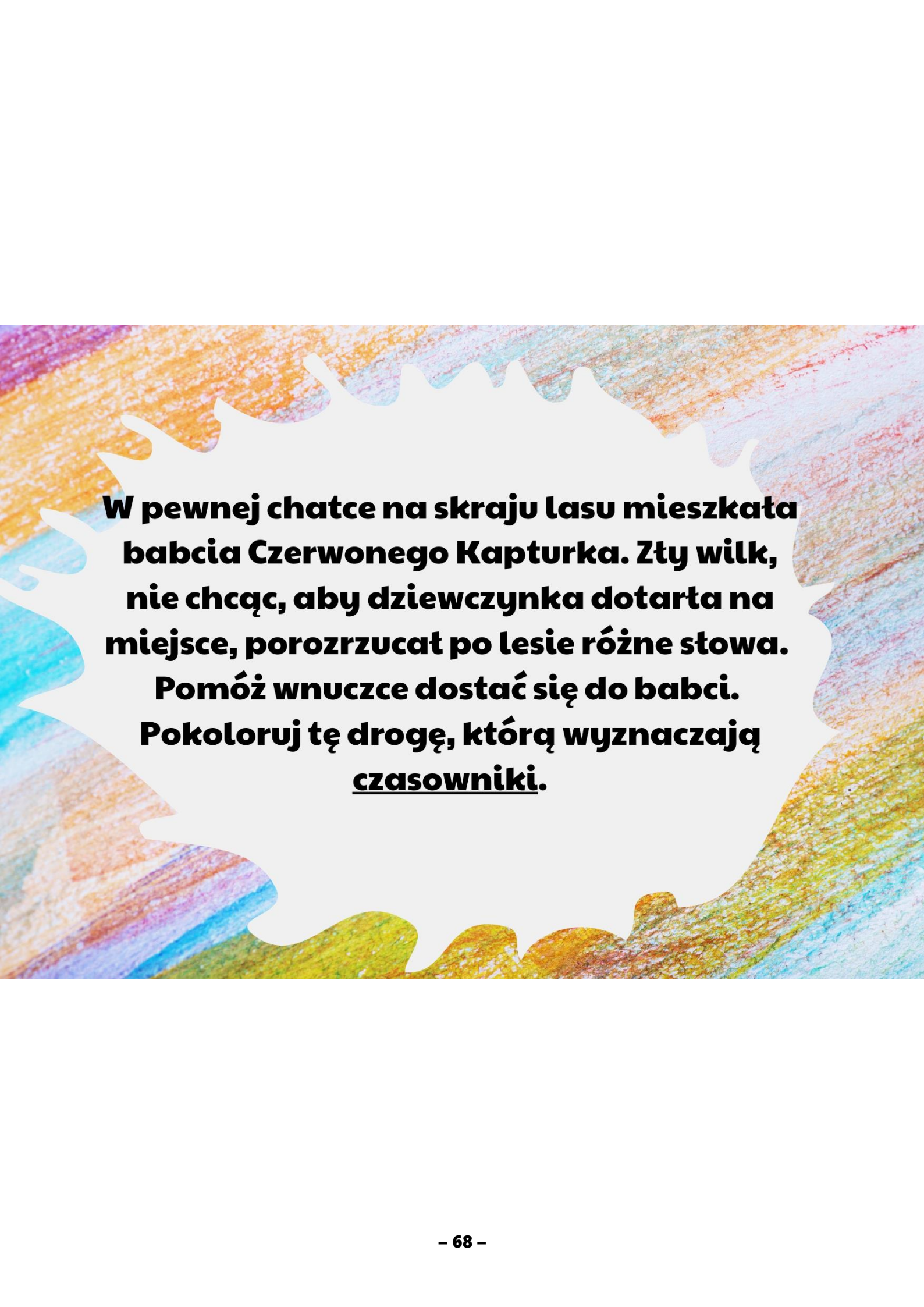




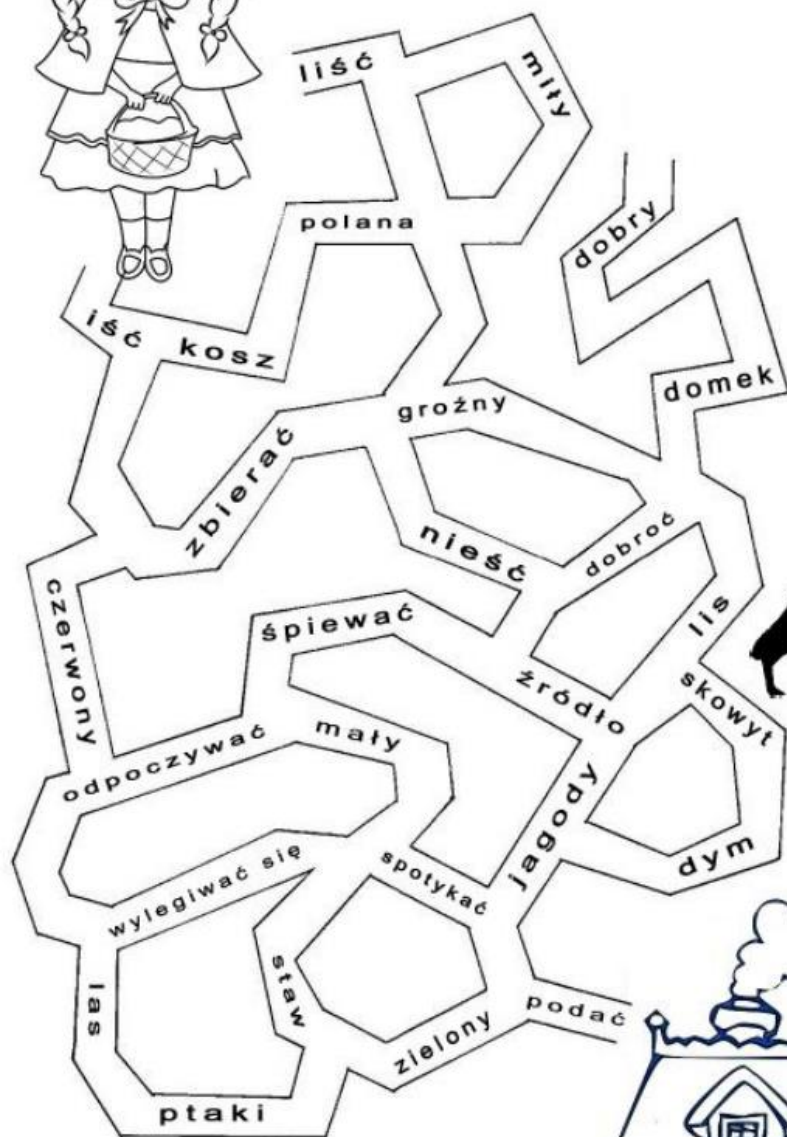
LEGENDA:



¹ Materiał zakodowano przy pomocy: [Red Luth - Alfabet \(luthorien.altervista.org\)](http://luthorien.altervista.org) [dostęp: 11.01.2023]



W pewnej chatce na skraju lasu mieszkała babcia Czerwonego Kapturka. Zły wilk, nie chcąc, aby dziewczynka dotarła na miejsce, porozrzucał po lesie różne słowa. Pomóż wnuczce dostać się do babci. Pokoloruj tę drogę, którą wyznaczają czasowniki.



**NAGRODA
NIESPODZIANKA**



W mroźnym świecie Narnii
(na podstawie powieści C. S. Lewisa
***Opowieści z Narnii. Lew, czarownica i stara szafa*)**

Opis dydaktyczny

Zestaw przygotowanych zadań pozwala w ramach jednej godziny lekcyjnej gruntownie przypomnieć przebieg wydarzeń w powieści, sylwetki bohaterów, a także poszerzyć słownictwo ucznia poprzez wyjaśnianie związków frazeologicznych.

Do wykonania ostatniego zadania konieczny będzie dostęp do telefonów komórkowych w celu odczytania kodu QR.

Cele szczegółowe lekcji

Uczeń:

- rozwiązuje zadania we współpracy z innymi uczniami,
- ćwiczy uważność i skupienie,
- rozpoznaje bohaterów na podstawie ich wypowiedzi,
- przyporządkowuje atrybuty bohaterów do odpowiednich postaci,
- wyjaśnia znaczenia związków frazeologicznych inspirowanych słownictwem kojarzonym z powieścią (lew, wilk, zima, biały, śnieg),
- pogłębia kreatywność i rozwija umiejętności logiczne poprzez rozwiązywanie rebusów i deszyfrowanie wiadomości zakodowanych alfabetem Morse'a,
- odróżnia przymiotniki od innych części mowy,
- utrwała budowę równoważnika zdania.

Wskazówki dla nauczyciela

1. Uczniowie zaraz po wejściu do sali zauważają rozwieszone ostrzeżenia, informujące o powrocie Białej Czarownicy do Narnii. Bronią, którą manipule innymi, i którą uczniowie muszą jej odebrać, jest oczywiście ptasie mleczko – schowane jako nagroda po odgadnięciu wszystkich zagadek.
2. W zadaniu pierwszym uczniowie zaznaczają odpowiednie hasła w wykreślanie, zdobywając wskazówkę do dalszego poszukiwania. Jest nią litera „W” (określenie miejsc, gdzie będą ukryte zadania zostawiamy do decyzji nauczyciela).

H	S	Ę	A	S	L	A	N	Y	Ą	J
Ę	W	Ć	G	Ó	V	A	Ó	Ó	V	U
B	C	Z	A	R	O	W	N	I	C	A
E	X	T	T	Ń	R	Ż	Ś	N	D	Ż
G	P	H	L	Ą	L	O	N	D	Y	N
P	A	R	A	S	O	L	T	F	V	K
G	S	Y	I	Ś	R	Ż	Z	V	Ć	E
Y	V	F	Ą	X	K	A	R	Z	E	Ł
M	I	K	O	Ł	A	J	Ż	S	P	Y
V	P	C	I	D	X	Ł	Ń	J	W	Q
C	P	I	O	T	R	W	F	L	E	T

3. W zadaniu drugim uczniowie muszą wykazać się znajomością treści lektury – po przeczytaniu kilku cytatów, będą określać, kto je wypowiadał w powieści (w kolejności: Biała Czarownica, Łucja, Pan Bóbr, Tumnus, Pani Bobrowa, Aslan). Odpowiedź, która pozwala szukać kolejnego zadania to: Biała Czarownica, a zatem symbol korony wskaże miejsce następnej zagadki.
4. Zadanie trzecie polega na poprawnym ułożeniu przebiegu wydarzeń:

1. Przybycie rodzeństwa do domu Profesora.
2. Tajemnicze przejście Łucji z szafy do Narnii.
3. Spotkanie Edmunda z Białą Czarownicą.
4. Wędrówka dzieci przez narnińską puszcę.
5. Poznanie Bobrów.
6. Wręczenie prezentów przez św. Mikołaja.
7. Spotkanie rodzeństwa i Bobrów z Aslanem.
8. Uratowanie Edmunda przez Aslana.
9. Śmierć Iwa.
10. Koronacja dzieci.
11. Pogoń za Białym Jeleniem.

Cyfra „3” wskazuje miejsce kolejnego zadania.

5. Rozwiązanie rebusów (łuk ze strzałami, śniadanie i maszyna do szycia) i odszyfrowanie informacji zapisanych alfabetem Morse’a (miecz i tarcza, sztylet, róg, magiczny napój, tama) będzie stanowiło istotę zadania czwartego. Ostatecznie, cyfrą prowadzącą do dalszych zagadek, będzie „4” (na ilustracji w ubraniu Edmunda widoczne są cztery guziki).
6. Ostatnie zadanie ukryte jest w kodzie QR i polega na połączeniu jedenastu związków frazeologicznych z ich znaczeniem (wejść w paszczę Iwa, lew salonowy, lwi pazur, lwia część, walczyć/bronić jak lew, atak zimy, biały kruk, biały tydzień, młode wilki, wilczy apetyt, „coś” obchodzi „kogoś” jak zeszłoroczny śnieg).

Bez pary pozostanie hasło „ptasie mleczko”. Uczniowie przekazują hasło nauczycielowi, który w nagrodę oddaje im słodką broń Białej Czarownicy.



Ostrzeżenie!!!

**BIAŁA CZAROWNICA
POWRÓCIŁA!**

NARNIA ZAMARZA!

**ABY JĄ URATOWAĆ, MUSICIE ROZWIĄZAĆ
WSZYSTKIE ZAGADKI I ODEBRAĆ
CZAROWNICY BROŃ,
KTÓRĄ MANIPULUJE INNYMI.
NIE PODDAWAJCIE SIĘ, DO DZIEŁA!
ZWYCIĘŻYCIE!**

MIESZKAŃCY NARNII



ZADANIE 1

H	S	Ę	A	S	L	A	N	Y	Ą	J
Ę	W	Ć	G	Ó	V	A	Ó	Ó	V	U
B	C	Z	A	R	O	W	N	I	C	A
E	X	T	T	Ń	R	Ż	Ś	N	D	Ż
G	P	H	L	Ą	L	O	N	D	Y	N
P	A	R	A	S	O	L	T	F	V	K
G	S	Y	I	Ś	R	Ż	Z	V	Ć	E
Y	V	F	Ą	X	K	A	R	Z	E	Ł
M	I	K	O	Ł	A	J	Ż	S	P	Y
V	P	C	I	D	X	Ł	Ń	J	W	Q
C	P	I	O	T	R	W	F	L	E	T

Znajdź w wykreślanie ukryte wyrazy, odpowiadając na poniższe pytania i polecenia. Wszystkie odpowiedzi umieszczone są w liniach poziomych.

1. Co trzymał w ręku Tumnus, kiedy pierwszy raz zobaczył Łucję?:

2. Na tym instrumencie grał Tumnus.:

3. Która postać była określana epitetem „biała”?:

4. O kim jest mowa: „On jest Królem. On jest Panem całej puszczy”?:

.....

5. Z jakiego miasta musieli wyjechać dzieci?:

6. Sługa Białej Czarownicy:

7. Który święty obdarował dzieci prezentami?:

8. Otrzymał przydomek "Wspaniały":

**LITERA POMIĘDZY DRUGIM A ÓSMYM HASŁEM W WYKREŚLANIE BĘDZIE
PODPowiedzią, GDZIE SZUKAĆ KOLEJNEGO ZADANIA.**

I KTO TO MÓWI?

Przeczytaj poniższe cytaty i odgadnij, kto wypowiedział te słowa.

„Bardzo bym chciała mieć jakiegoś miłego chłopca, którego mogłabym uczynić księciem i który zostałby królem Narnii, kiedy mnie już nie będzie. A muszę przyznać, że jesteś najmądrzejszym i najprzystojniejszym młodzieńcem, jakiego dotąd spotkałam.”



.....

„ - Spójrzcie! Tam jest drozd, z takim czerwonym brzuszkiem! To pierwszy ptak, jakiego tu widzę. Patrzcie! A może ptaki w Narnii potrafią mówić? On wygląda tak, jakby chciał nam coś powiedzieć. - I zwróciła się wprost do drozda: - Przepraszam bardzo, czy nie mógłbyś nam powiedzieć, dokąd zabrano fauna Tumnusa?”



.....

„A więc posłuchajcie, co wam powiem – oświadczył (...). A powiem wam, że on już spotkał Białą Czarownicę, już jest po jej stronie i już wie, gdzie ona mieszka. Nie chciałem wam wcześniej tego mówić..., ostatecznie to wasz brat! Ale kiedy go tylko zobaczyłem, powiedziałem sobie: „on mi wygląda niepewnie”. On mi wygląda na takiego, co spotkał się z tą wiedźmą i jadł to, co mu dała. Jeśli będziecie żyli długo w Narnii, zawsze to poznacie. Jest coś takiego w ich oczach...”



.....

I KTO TO MÓWI?

Przeczytaj poniższe cytaty i odgadnij, kto wypowiedział te słowa.

„Czy Córka Ewy z dalekiego kraju Gar-Deroby, gdzie panuje wieczne lato wokół prześwietnego miasta Staraszafa, nie zechciałaby przyjąć zaproszenia na mały podwieczorek?”



.....

„A teraz sięgnij no po tę szynkę. I daj jeszcze paczkę herbaty. I cukier. Weźmiemy też trochę zapalek. I niech ktoś wyjmie ze dwa lub trzy bochenki chleba z tego kotła w rogu (...) Pakuję dla każdego prowiant (...) Chyba nie myślisz, że wyruszymy w drogę bez jedzenia?”



.....

„ - Oto, Synu Adama - odezwał się (...) - Ker-Paravel czterech tronów. Na jednym z nich ty masz zasiąść jako król. Pokazuję ci to, bo jesteś pierworodnym z całego rodzeństwa i jako ten będziesz Wielkim Królem, władcą nad innymi.”



.....

A teraz zastanówcie się, którą z powyższych postaci można zaliczyć do grupy bohaterów negatywnych?

Znaczek przy jej wypowiedzi wskaże miejsce kolejnej zagadki.

JAKA KOLEJNOŚĆ?

Z pomieszanych równoważników zdań ułóżcie w kolejności chronologicznej przebieg powieściowych wydarzeń.



Śmierć Iwa.

Wędrówka dzieci przez narnijską puszcę.

Spotkanie Edmunda z Białą Czarownicą.

Tajemnicze przejście Łucji z szafy do Narnii.

Poznanie Bobrów.

Pogoń za Białym Jeleniem.

Wręczenie prezentów przez świętego Mikołaja.

Koronacja dzieci.

Przybycie rodzeństwa do domu Profesora.

Uratowanie Edmunda przez Aslana.

Spotkanie rodzeństwa i Bobrów z Aslanem.

UWAGA!

Suma przymiotników w punkcie drugim, czwartym i jedenastym wskazuje numer koperty, w której znajdziecie kolejne zadanie.





TRIUMFALNY ZE



L = NI + ANIE

Zadanie 4

Rozwiąż rebusy i rozszyfruj wyrazy zapisane alfabetem Morse'a, aby dowiedzieć się, jakie przedmioty dostali od św. Mikołaja bohaterowie powieści. Następnie przyporządkuj je do odpowiednich postaci. Wyniki pracy pokaż nauczycielowi, aby otrzymać kolejną wskazówkę.



DO PISANIA





Jednemu bohaterowi nie przyporządkowaliście
niestety żadnego prezentu, ale to nic,

bo ilość guzików w jego stroju

wskaże wam cyfrę, której musicie szukać,
aby wykonać kolejne zadanie.

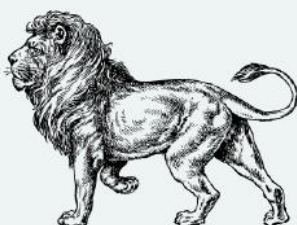


Zadanie 5

Zeskanuj kod QR i rozwiąż zadanie, które polega na wyjaśnieniu związków frazeologicznych. Jeden związek frazeologiczny pozostanie bez opisu.

Zapamiętajcie go i przekażcie odpowiedź nauczycielowi.

To będzie ostatnie hasło prowadzące do zwycięstwa!



<https://learningapps.org/watch?v=pqid2r8dk23>

MITOLOGICZNY ESCAPE ROOM

„PO NITCE DO KLĘBKA”

Escape room przeznaczony jest dla uczniów do powtórzenia wiadomości o mitologii starożytnej Grecji. Doskonale sprawdzi się także jako gra utrwalająca wiadomości przed egzaminem ósmoklasisty. W swojej formule łączy elementy kształcenia literackiego, językowego i kulturowego. Treść escape roomu została wzbogacona o wiedzę z zakresu mitologii słowiańskiej.

Do wykonania poniższych zadań potrzebne będą: nić, długopis UV, telefon z aplikacją do kodów QR, skrzynka/pudełko z 2 kłódkami trzycyfrowymi.

Uczniowie otrzymują bilety wstępu, instrukcję i kartę do zapisywania liczb. Kierunek wykonywanych zadań powinna wyznaczać rozłożona w klasie nić. Podczas pracy w grupach warto jest ułożyć zadania w różnej kolejności, pamiętając o zmianie szyfru do otwarcia kłódek.

Cele lekcji

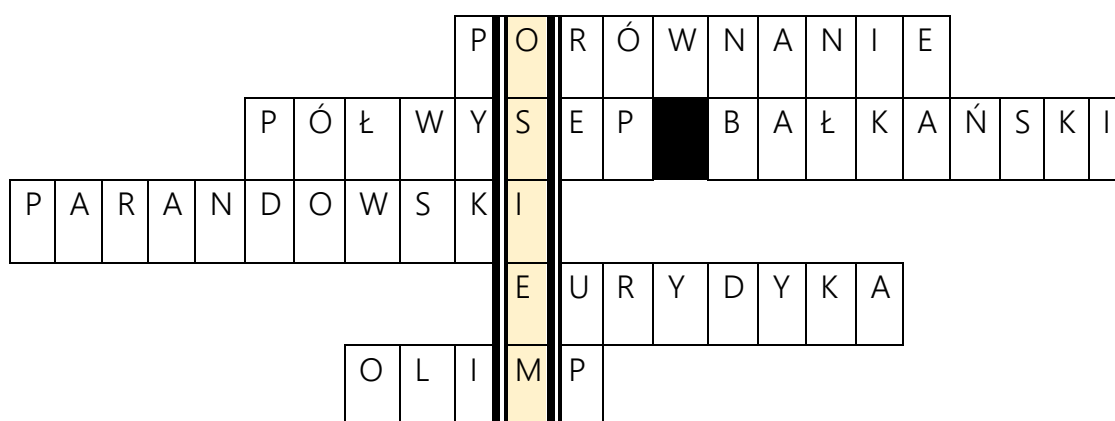
Uczeń:

- utrwała wiadomości o mitach i ich roli: poznawczej, religijnej, światopoglądowej
- szuka interpretacji mitów i formułuje wnioski
- rozpoznaje w mitach uniwersalne problemy
- potrafi odnaleźć konteksty: kulturowy, językowy, malarski
- łączy wiedzę z różnych przedmiotów
- porządkuje informacje
- rozwija kreatywność
- uczy się koncentracji
- rozwija myślenie twórcze i przestrzenne
- potrafi pracować w grupach

- kształci kompetencje miękkie
- korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnych
- wzbogaca proces edukacyjny o możliwość wykorzystania nowych mediów

Informacje dla nauczyciela:

Krzyżówka do zadania 1:



W zadaniu 2 połączenie bogów z właściwymi im atrybutami umożliwi uczniom zakodowanie na planszy cyfry 4; WZÓR: 3E, 4D, 5C, 5D, 5E, 6E, 7E

Zadanie 3 dotyczy związków frazeologicznych. Należy zeskanować kody QR i przyporządkować do nich znaczenia.

Zakodowane związki frazeologiczne: stajnia Augiasza, puszcza Pandory, ikarowe loty, koń trojański, syzyfowe prace, jabłko niezgody i nić Ariadny.

Zadanie 4 składa się z dwóch elementów zadaniowych. Pierwszym z nich jest odszyfrowanie nazwisk malarzy, przy pomocy klucza: GA-DE-RY-PO-LU-KI.

Wskazówka: Litera z kodowanego tekstu, o ile występuje także w podanym kluczu, zastąpiona została sąsiadującą literą z sylaby. Te, które nie zostały zawarte w kluczu, zapisano bez zmian.

Kolejnym zadaniem uczniów jest odnalezienie odszyfrowanego nazwiska malarza, a następnie odwrócenie kartki i odszukanie ukrytych znaków przy pomocy długopisu UV.

W tym celu należy napisać na obrazach długopisem UV DWADZIEŚCIA PIĘĆ wg wzoru (litery można rozmieścić w różnych miejscach na obrazach):

- Pieter Bruegel, *Pejzaż z upadkiem Ikara*: D, W, A
- Frederic Leighton, *Powrót Persefony*: D, Z, I, E, Ś
- Campana Cassoni, *Tezeusz i Minotaur*: C, I, A
- Michael Willmann, *Orfeusz grający zwierzętom*: P, I, E, Ć

Obrazy należy wydrukować, a ich odwrotne strony podpisać nazwiskami malarzy.

Ostatnie zadanie dotyczy czytania ze zrozumieniem i zapoznania uczniów z podstawowymi wiadomościami o mitologii słowiańskiej.

Proponowany kod do klódek to: 841 254

MITOLOGICZNY ESCAPE ROOM

PO NITCE DO KŁĘBKA



BILETY WSTĘPU



BILET WSTĘPU

IDŹ ZWIEDZAĆ STAROŻYTNOŚĆ

*Zamknięcie do podróży masz we krwi. Przed Tobą
detektywistyczna przygoda. Zdobądź klucz do wyobraźni.
Do zobaczenia na szlaku!*



BILET WSTĘPU

IDŹ ZWIEDZAĆ STAROŻYTNOŚĆ

*Zamknięcie do podróży masz we krwi. Przed Tobą
detektywistyczna przygoda. Zdobądź klucz do wyobraźni.
Do zobaczenia na szlaku!*



BILET WSTĘPU

IDŹ ZWIEDZAĆ STAROŻYTNOŚĆ

*Zamknięcie do podróży masz we krwi. Przed Tobą
detektywistyczna przygoda. Zdobądź klucz do wyobraźni.
Do zobaczenia na szlaku!*



MITOLOGICZNY ESCAPE ROOM

INSTRUKCJA DLA UCZESTNIKÓW

W mitologicznym świecie poruszacie się dzięki pomocy Ariadny, która podarowała wam nić, prowadzącą was do zaczarowanej skrzyni.

Bilety wstępu umożliwiają wejście do pokoju zagadek.

Przy pierwszym zadaniu czekają na was karty odpowiedzi, na których możecie zapisywać rozwiązania i odszukane cyfry.

Na końcu nici umieszczona jest skrzynia z kłódkami. Aby wygrać, trzeba ją otworzyć.

Na rozwiązanie macie całą lekcję, czyli 45 minut.

Pamiętajcie, że grupowo jesteście dużo silniejsi! Pracujcie razem, chętnie wymieniajcie się swoimi spostrzeżeniami, szanujcie zdanie innych osób.

Nauczyciel jest tylko obserwatorem.

Gotowi na mitologiczną przygodę?

TRZY

DWA

JEDEN

POWODZENIA!



KARTA ODPOWIEDZI

ZADANIE 1:

ZADANIE 2:

ZADANIE 3:

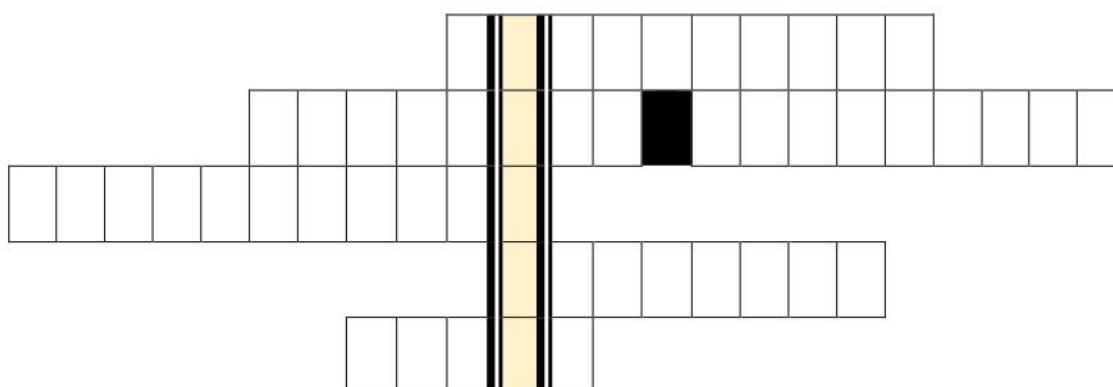
ZADANIE 4:

ZADANIE 5:

ZAGADKA JEZYKOWO-KULTUROWA

ROZWIĄŻ KRZYŻÓWKĘ, A HASŁO DA CI MAGICZNĄ CYFRĘ.

1. Jaki środek stylistyczny ukrył się w zdaniu: Chaos to wielka otchłań jakby jedna masa nieuporządkowana.
2. Spójrz na mapę dołączoną do krzyżówki i odpowiedz na pytanie: Jak nazywa się półwysep, którego granice wyznacza od zachodu Morze Adriatyckie i Morze Jońskie, od wschodu Morze Czarne i Morze Marmara, od południowego wschodu Morze Egejskie?
3. Jak nazywa się wybitny znawca i popularyzator kultury antycznej, autor słynnej „Mitologii”? Jan...
4. W mitologii greckiej żona Orfeusza, zmarła od ukąszenia jadowitego węża, kobieta, po którą Orfeusz udał się aż do krainy śmierci.
5. Najwyższy masyw górski w Grecji, siedziba bogów greckich.





ZAGADKA „POZNAJMY SIĘ”

To zadanie to nie lada gratka. Wymaga znajomości bogów greckich i umiejętności kodowania. Przed wami 7 postaci i 7 atrybutów. Należy połączyć boga z jego przymiotem, a następnie zamalować pola na planszy zgodnie ze wskazówkami.

BOGOWIE I ICH ATRYBUTY

APOLLO



3

ZEUS



4

HADES



5



E



D

HERA

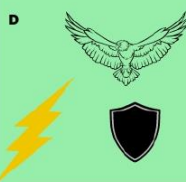


5

ATENA



5



D



C



E

DEMETER



6

POSEJDON



7



E



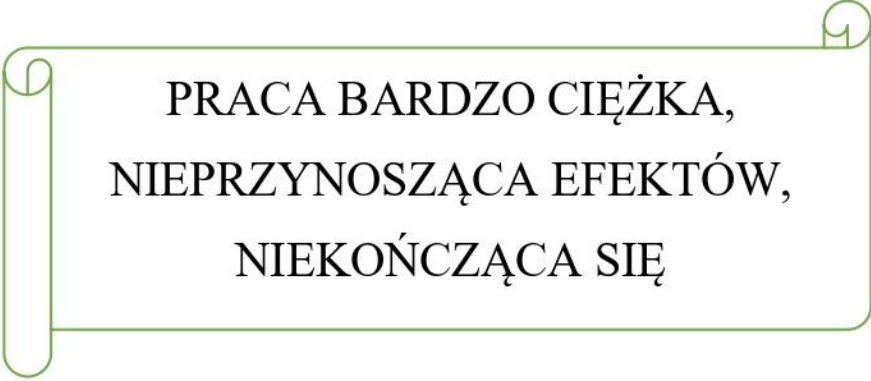
E

[illegible]

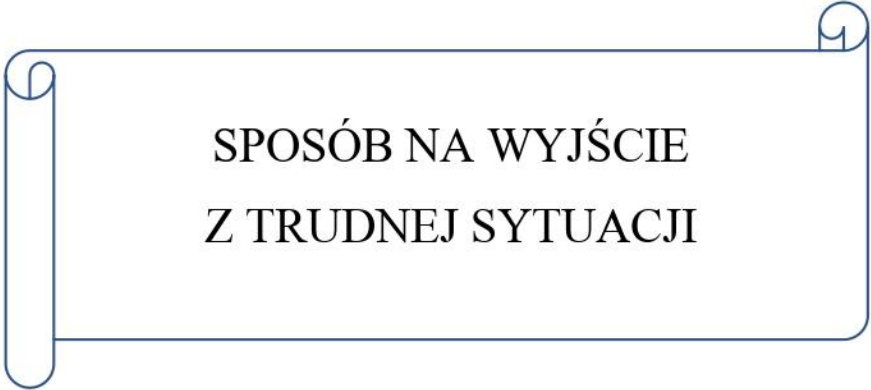
ZAGADKA „TAJEMNICZE ZWIĄZKI”

Przed wami „znaki-kodziaki”. Za pomocą specjalnej aplikacji lub aparatów fotograficznych sprawdźcie, co kryje się pod kodami. Połączcie je z widocznymi definicjami.

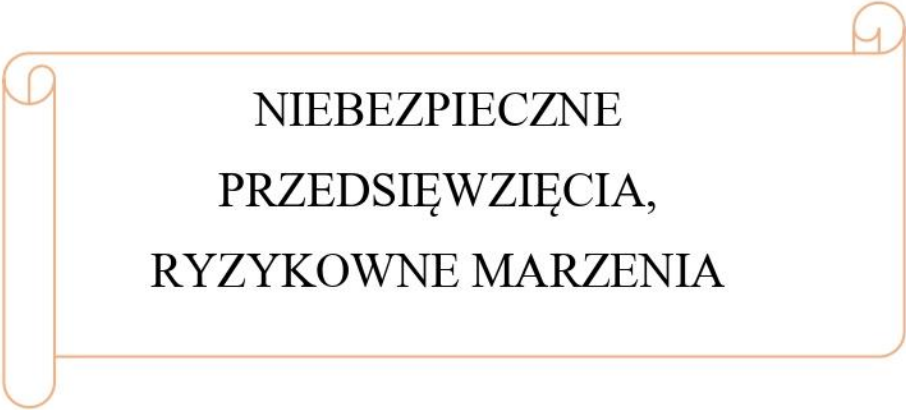




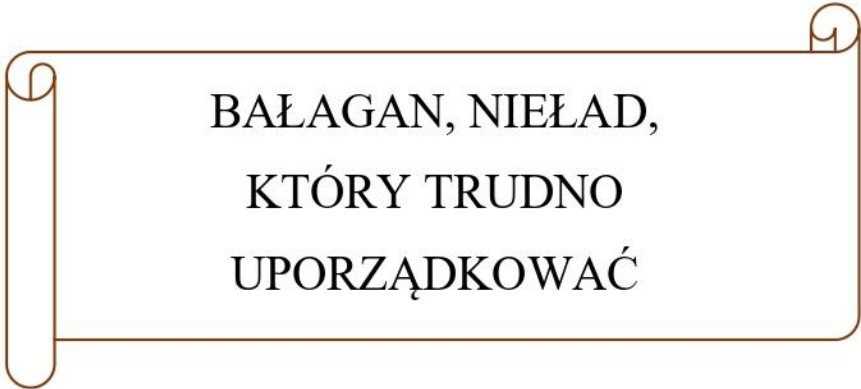
PRACA BARDZO CIĘŻKA,
NIEPRZYNOSZĄCA EFEKTÓW,
NIEKOŃCZĄCA SIĘ



SPOSÓB NA WYJŚCIE
Z TRUDNEJ SYTUACJI



NIEBEZPIECZNE
PRZEDSIĘWZIĘCIA,
RYZYKOWNE MARZENIA



BAŁAGAN, NIEŁAD,
KTÓRY TRUDNO
UPORZĄDKOWAĆ

ŹRÓDŁO NIESZCZĘŚĆ

PODSTĘP,
NIEBEZPIECZEŃSTWO

ŹRÓDŁO KONFLIKTÓW

[illegible]

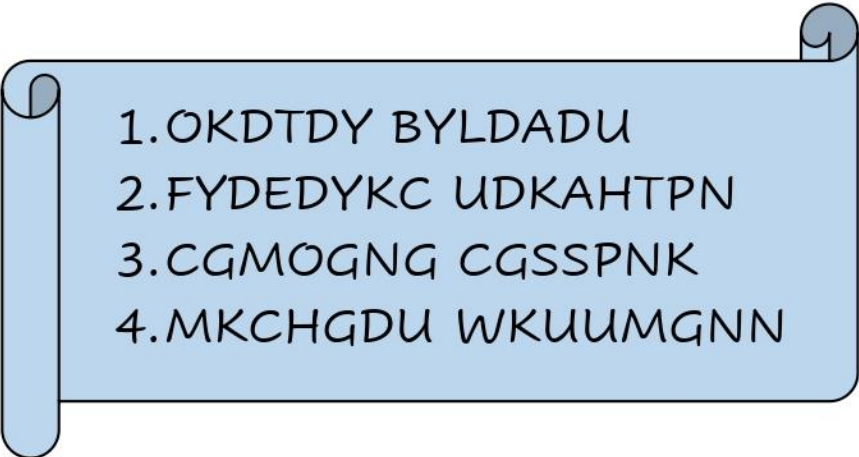
Policz ile samogłosek nosowych ukryło się w tym słowie, a otrzymasz kolejną cyfrę kodu.

ZAGADKA „SZYFR MALARSKI”

GA-DE-RY-PO-LU-KI

W szyfrowym świecie pojawiają się malarze, którzy zaprowadzą Cię do swoich dzieł. W obrazach ukrywa się dwucyfrowa liczba, która stanowi kolejne dwie cyfry kodu.

*W tym zadaniu potrzebny wam będzie magiczny długopis UV.

- 
- 1.OKD TDY BYLDADU
 - 2.FYDE DYKC UDKAHTPN
 - 3.CGMO GNG CGSSPNK
 - 4.MKCH GDU W KUUMGNN

SZYFR GA-DE-RY-PO-LU-KI

Metoda szyfrowania polega na podmienianiu liter w szyfrowanym wyrazie. Literę występującą w wyrazie zastępujemy znajdującą się obok w szyfrze (w tej samej parze), a jeśli jej nie ma, pozostaje ona bez zmian.

PRZYKŁAD:

Wyraz SZKOŁA zaszyfrujemy jako: SZIPŁG

Na obrazach przy pomocy długopisu UV ukryte zostały litery. Odnajdziesz je, podświetlając lampką każdy z obrazów. Kolejność odszyfrowanych nazwisk malarzy, pozwoli Ci uporządkować odnalezione litery w taki sposób, aby otrzymać dwucyfrowy kod.



Pieter Bruegel, Pejzaż z upadkiem Ikara



Michael Willmann, Orfeusz grający ze zwierzętami



Campana Cassoni, Tezeusz i Minotaur



Frederic Leighton, Powrót Persefony

ZAGADKA „MITOLOGIE ŚWIATA”

Przeczytajcie tekst o powstaniu świata według mitologii słowiańskiej, a następnie ułóżcie obrazki.

Słowiański mit o stworzeniu świata

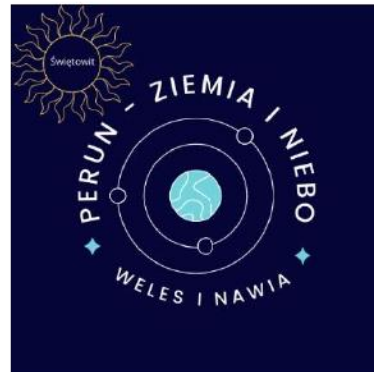
Na początku było tylko bezkresne morze i światło. Nad tą otchłanią pod postacią łabędzia krążył **Świętowit**. Dokuczała mu samotność, dlatego kiedy zobaczył na wodzie swój cień, postanowił oddzielić go od siebie. Tak narodzili się **Perun**, który zamieszkał świat ponad taflą morza, oraz **Weles** nurkujący w wielkim oceanie. Jednakże im także znudził się ten pusty świat.

Wtedy to **Weles** postanowił wyłowić z dna morza garść piachu. Dopiero za trzecim razem, gdy poprawnie wypowiedział zaklęcie "z mocą **Peruna** i moją", udało mu się wyciągnąć piach nad powierzchnię wody, poprzednio ukrywając odrobinę dla siebie w ustach. **Perun** rzucił piasek na powierzchnię wody, a ten zaczął rosnąć. **Weles** wtedy zakrzuszył się powiększającym w ustach piachem i wypluł go. Tak powstały góry.

Stworzony ląd był niewielki, dlatego **Weles** ponownie postanowił nie dzielić się z bratem ziemią i zabrać wszystko dla siebie. Gdy zmęczony **Perun** zasnął, **Weles** postanowił zepchnąć brata do morza. Wziął go delikatnie na ręce, a gdy tylko zaczął zbliżać się do brzegu, ziemia zaczęła się rozrastać w zastraszającym tempie. Obudzony tym **Perun** przestraszył się, że braknie dla niego nieba, więc posłał pszczołę, która miała zbadać tę sprawę. Ta poleciała podsłuchać rozmowę Welesa ze stworzonym przez niego kozłem.

Przekazała ona usłyszaną wiadomość, że aby ląd przestał się rozrastać, trzeba wyznaczyć kierunki świata. **Perun** ukręcił z fal morskich kij i nim wyznaczył cztery kierunki świata. W ten sposób powstał ląd, który znamy.

Bracia kłócili się o to, kto ma panować nad światem. Wtedy ponownie pojawił się **Świętowit** i podzielił między nimi sprawiedliwie świat. **Perun** dostał we władanie niebo i ziemię, a **Weles** panował nad Nawią.



A TERAZ ZADANIE MATEMATYCZNE.

POLICZCIE OBRAZKI. ODEJMIJCIE OD NICH LICZBĘ BOHATERÓW PRZECZYTANEGO MITU. OTRZYMACIE OSTATNIĄ CYFRĘ KODU.



GRATULACJE!

ZDOBYŁEŚ BILET WSTĘPU
NA "UCZTĘ NA OLIMPIE"



*Pamiętaj o odpowiednim stroju i
wybranych atrybutach.*

Poszukiwania biblijne

Opis dydaktyczny

Edukacyjne zmagania z zadaniami biblijnymi są dość rozbudowane, więc na ich wykonanie powinno przeznaczyć się dwie godziny lekcyjne. Do realizacji escape room'u potrzebne będą:

- znajomość czterech przypowieści: o miłosiernym Samarytaninie, talentach, siewcy oraz pannach roztropnych i nierozsądnych (w przypadku nieznajomości wskazanych przypowieści do zadań dołączone są teksty, którymi uczniowie mogą się wspierać),
- dostęp do Biblii,
- telefon z możliwością odczytania kodów QR.

Gra wymaga od uczestników dyscypliny i dobrej organizacji, może służyć nie tylko podsumowaniu i utrwaleniu wiedzy, ale również integracji klasowej. Uczniowie już na początku lekcji będą zobowiązani samodzielnie podzielić się na cztery grupy – każdy zespół będzie rozwiązywał inne zadania, dzięki czemu odnajdzie 1/4 część ostatecznego hasła. Celem zabawy jest połączenie wszystkich czterech fragmentów hasła w jedną całość – dopiero wówczas uczestnicy odnajdą prawdziwy skarb.

Cele szczegółowe lekcji:

Uczeń:

- rozwiązuje zadania we współpracy z innymi uczniami,
- ćwiczy umiejętność czytania ze zrozumieniem,
- analizuje i interpretuje przypowieści biblijne,
- formułuje przesłania przypowieści i wyjaśnia ich metaforyczne znaczenie
- samodzielnie organizuje pracę, ćwicząc uważność i skupienie,
- posługuje się szyfrem w celu odczytania poleceń,
- pogłębia kreatywność i rozwija umiejętność logicznego myślenia poprzez deszyfrowanie informacji,
- rozwiązuje krzyżówkę i wykorzystuje w pracy kody QR.

Wskazówki dla nauczyciela

1. Bezpośrednio po wejściu do sali, chcąc wprowadzić uczniów w nastrój tematyki biblijnej, należy przekazać im list pozostawiony przez starożytnego Ducha Izraela (warto przygotować cztery kopie, gdyż tyle będzie grup). Uczniowie znajdą w nim dokładne wskazówki do dalszego postępowania. Następnie każdy zespół otrzymuje zaszyfrowaną informację (przy pomocy szyfru „czekoladka”), wskazującą miejsce kolejnej zagadki:



gr. I – szukaj wskazówki na parapecie



gr. II – szukaj wskazówki pod ławką



gr. III – szukaj wskazówki w rogu sali



gr. IV – szukaj wskazówki pod biurkiem

Ze względu na dużą ilość zadań i cztery grupy uczestników, nauczyciel musi odpowiednio wcześniej zaplanować działania dydaktyczne i przygotować miejsca, w których ukryje polecenia.

2. W zadaniu drugim uczniowie zapoznają się z fragmentem przypowieści o siewcy. Pod tekstem znajdzie się pytanie dotyczące treści, a odpowiednia ikonka przy poprawnej odpowiedzi pokieruje poszczególne grupy do kolejnego zadania.
3. Zadanie trzecie jest identyczne dla wszystkich grup i polega na rozszyfrowaniu wyrazów związanych z treścią przypowieści o miłosiernym Samarytaninie: bliźni (dla I i II grupy), człowiek (dla III i IV grupy), Jezus, samarytanin, zbójcy, Jerycho, podróżny, ewangelia, przypowieść, miłość, miłosierdzie, Jerozolima. Hasło jest wskazówką, gdzie znajduje się następne zadanie. Dla grupy I i II jest to Biblia, a dla grupy III i IV – półka. Tam uczniowie szukają zadania czwartego.
4. Rozwiązanie krzyżówki internetowej (dzięki kodowi QR), dotyczącej przypowieści o talentach, będzie stanowiło istotę kolejnego zadania. Uzupełnienie jej nie powinno nastręczać żadnych problemów, ponieważ uczniowie otrzymają do dyspozycji tekst przypowieści. Należy nadmienić, że zadanie to jest identyczne dla wszystkich grup, o czym uczestnicy oczywiście nie wiedzą.
5. W zadaniu piątym uczniowie muszą ponownie posłużyć się telefonami, aby odczytać krótką, symboliczną charakterystykę przypowieści zawartą w kodzie QR. Następnie przyporządkowują numery kodów do odpowiedniej przypowieści:

Przypowieść o miłosiernym Samarytaninie: kod 3 i 9,

Przypowieść o talentach: kod 1 i 5,

Przypowieść o siewcy: kod 4 i 8,

Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych: kod 2, 6 i 7.

Ponieważ do przypowieści o pannach roztropnych i nierozsądnych przyporządkowano najwięcej kodów, to właśnie w miejscu oznaczonym tym tytułem należy ukryć następne polecenie. Dla utrudnienia nauczyciel może przygotować punkty w sali oznaczone wszystkimi tytułami przypowieści.

6. Ostatnie zadanie – czyli analiza przypowieści o pannach roztropnych i nierozsądnych – posłuży do odczytania zwycięskiego hasła. Uczniowie, po połączeniu jego składowych części (gr. I – Prz; gr. II – 3; gr. III – 13; gr. IV – 15), otrzymają lokalizację sentencji biblijnej: Prz 3, 13-15. To tam odnajdą symboliczny skarb, którego szukali:

„Bezcenny skarb”

13 Szczęśliwy, kto mądrość osiągnął,
mąż, który nabył rozwagi:

14 bo lepiej ją posiąść niż srebro,
ją raczej nabyć niż złoto,

15 zdobycie jej lepsze od pereł,
nie równe jej żadne klejnoty”.

Jako podsumowanie lekcji można powyższą myśl zapisać w zeszycie.



O szlachetni Nieznajomi,



Skoro mój starożytny zwój, ukryty przez tyle wieków, trafił w jakiś niezwykły sposób w Wasze dłonie, to znaczy, że zostaliście wybrani do wykonania niezwykłego zadania.

Jeżeli chcecie odnaleźć informację, która pomoże Wam odkryć BEZCENNY SKARB, musicie dostosować się do następujących wskazówek:



1. Podzielcie się samodzielnie na 4 grupy (unikajcie przy tym chaosu i hałasu).

2. Przyprzódnujcie sobie numery grup: 1, 2, 3 i 4.

3. Rozwiążcie wszystkie zadania, które przed Wami postawię.

4. Współpracujcie w swoich grupach, pomagając sobie wzajemnie. Każda grupa po wykonaniu zadań odkryje literę, symbol lub cyfrę.

5. Na koniec połączcie informacje każdej z czterech grup, a otrzymacie wskazówkę, jak zdobyć BEZCENNY SKARB.



Pamiętajcie!



Dostęp do świętych tajemnic wymaga od Was odwagi, uważności, wiedzy i dobroci.

Podążajcie za głosem serca! POWODZENIA!

Duch starożytnego Izraela



ΓΟ<Ε:ΙΘ
ΑΓΕ:ΙΟΓΛΕΘ
7
ΓΑΓΓΟΓΛΕΘ

grupa 1

ΓΟ<Ε:ΙΘ
ΑΓΕ:ΙΟΓΛΕΘ
ΓΓΛ
Ε:ΛΕ:Ι

grupa 2

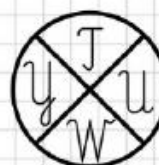
ΓΟ<Ε:ΙΘ
ΑΓΕ:ΙΟΓΛΕΘ
Λ
ΓΓΘ<
Γ:ΙΘ

grupa 3

ΓΟ<Ε:ΙΘ
ΑΓΕ:ΙΟΓΛΕΘ
ΓΓΛ
ΙΘ<ΓΕΘ:7

grupa 4

ΑΒ	CD	ΕΓ
GH	ΙΓ	KL
MN	OP	RS



szyfr "czekoladka"

Grupa I

1 Owego dnia Jezus wyszedł z domu i usiadł nad jeziorem.

2 Wnet zebrały się koło Niego tłumy tak wielkie, że wszedł do łodzi i usiadł, a cały lud stał na brzegu.

3 I mówił im wiele w przypowieściach tymi słowami: «Oto siewca wyszedł siać. 4 A gdy siał, niektóre [ziarna]

padły na drogę, nadleciały ptaki

i wydziobały je. 5 Inne padły na miejsca skaliste, gdzie niewiele miały ziemi; i wnet powschodziły, bo gleba nie

była głęboka. 6 Lecz gdy słońce wzeszło, przypaliły się i uschły, bo nie miały korzenia. 7 Inne znowu padły

między ciernie, a ciernie wybujały i zagłuszyły je. 8 Inne

w końcu padły na ziemię żyzną i plon wydały, jedno stokrotny, drugie sześćdziesięciokrotny, a inne

trzydziestokrotny. 9 Kto ma uszy, niechaj słucha!».

(Mt 13, 1-9)

O, mężni bohaterowie!

Przeczytaliście przed chwilą fragment

ewangelii według św. Mateusza.

**Aby ruszyć na dalsze poszukiwania, musicie wyjaśnić
znaczenie przypowieści o siewcy.**

Pamiętajcie: „Kto ma uszy, niechaj słucha!”

**Przyporządkuj poniższy fragment przypowieści
do jej biblijnego wyjaśnienia**

**Fragment: „niektóre ziarna padły na drogę,
nadleciały ptaki i wydziobały je”**

symbolizuje:



„każdego, kto słucha słowa o królestwie, a nie rozumie go, przychodzi Zły i porywa to, co zasiane jest w jego sercu”,



człowieka, który „słucha słowa i natychmiast z radością je przyjmuje; ale nie ma w sobie korzenia, lecz jest niestały. Gdy przyjdzie ucisk lub prześladowanie z powodu słowa, zaraz się załamuje”,



człowieka, który „słucha słowa, lecz troski doczesne i ułuda bogactwa zagłuszają słowo, tak że zostaje bezowocne”,



tego, „kto słucha słowa i rozumie je”.

**Ikonka przy poprawnej odpowiedzi poprowadzi
Was dalej. Szukajcie w sali miejsca z tym
znacznikiem, a znajdziecie następne zadanie
do wykonania.**

PRZYPOWIEŚĆ O MIŁOSIERNYM SAMARYTANINIE

**Rozszyfrujcie słowa związane z treścią przypowieści
o miłosiernym Samarytaninie
(dla ułatwienia pierwsze litery wyrazów są podkreślone).**

- ŻBLINI -
- SEZUJ -
- MARSIANINYTA -
- CZYBÓJ -
- OJECHRY -
- DOPÓRNYŻ -
- WIAENAGE -
- WIEPRZOŚCYP -
- OŚĆŁIM -
- ŁOSIEMIDZIER -
- MALIZOROJE -



**A teraz, dzięki odgadniętym słowom. znajdziecie miejsce,
w którym ukryta jest kolejna zagadka.
Musicie kierować się następującą wskazówką:**

1-1; 3-10; 4-2; 7-7; 8-8; 11-10.

**Pierwsza cyfra wskazuje kolejność wyrazów, druga
miejsce litery w danym słowie.**



**Przed Wami kod QR, który przekieruje Was
na stronę internetową.
Tam rozwiążcie krzyżówkę, dotyczącą
przypowieści o talentach.
Hasło wskaże Wam miejsce ukrycia
kolejnego zadania.**



POWODZENIA!





NOWY TESTAMENT

Ewangelia wg św. Mateusza



Przypowieść o talentach

14 Podobnie też [jest] jak z pewnym człowiekiem, który mając się udać w podróż, przywołał swoje sługi i przekazał im swój majątek.

15 Jednemu dał pięć talentów, drugiemu dwa, trzeciemu jeden, każdemu według jego zdolności, i odjechał. 16 Zaraz ten, który otrzymał pięć talentów, poszedł, puścił je w obrót i zyskał drugie pięć. 17 Tak samo i ten, który dwa otrzymał; on również zyskał drugie dwa. 18 Ten zaś, który otrzymał jeden, poszedł i rozkopawszy ziemię, ukrył pieniądze swego pana. 19 Po dłuższym czasie powrócił pan owych sług i zaczął rozliczać się z nimi. 20 Wówczas przyszedł ten, który otrzymał pięć talentów. Przyniósł drugie pięć i rzekł: „Panie, przekazałeś mi pięć talentów, oto drugie pięć talentów zyskałem”. 21 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 22 Przyszedł również i ten, który otrzymał dwa talenty, mówiąc: „Panie, przekazałeś mi dwa talenty, oto drugie dwa talenty zyskałem”. 23 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 24 Przyszedł i ten, który otrzymał jeden talent, i rzekł: „Panie, wiedziałem, żeś jest człowiek twardy: chcesz żąć tam, gdzie nie posiałeś, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałeś. 25 Bojąc się więc, poszedłem i ukryłem twój talent w ziemi. Oto masz swoją własność!” 26 Odrzekł mu pan jego: „Sługo zły i gnuśny! Wiedziałeś, że chcę żąć tam, gdzie nie posiałem, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałem. 27 Powinieneś więc być oddać moje pieniądze bankierom, a ja po powrocie byłbym z zyskiem odebrał swoją własność. 28 Dlatego odbierzcie mu ten talent, a dajcie temu, który ma dziesięć talentów. 29 Każdemu bowiem, kto ma, będzie dodane, tak że nadmiar mieć będzie. Temu zaś, kto nie ma, zabiorą nawet to, co ma. 30 A sługę nieużytecznego wyrzucicie na zewnątrz - w ciemności! Tam będzie płacz i zgrzytanie zębów”.



O, dzielni Poszukiwacze!

Dotarliście do kolejnej zagadki, w której ponownie posłużycie się kodami. Po ich zeskanowaniu zobaczycie krótką interpretację przypowieści, którą musicie odpowiednio przyporządkować w tabelce.



Tytuł przypowieści	Dopasuj numer kodu do odpowiedniej przypowieści
Przypowieść o miłosiernym Samarytaninie	
Przypowieść o talentach	
Przypowieść o siewcy	
Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych	



A teraz poszukajcie w sali miejsca z tytułem tej przypowieści, której przyporządkowaliście najwięcej kodów.



kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5



kod nr 6



kod nr 7



kod nr 8



kod nr 9

**Brawo! Dotarliście do ostatniego zadania.
Przypatrzcie się poniższemu tekstowi
i wykonajcie polecenie.**

Mt, 25, 1-13

Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych

1 Wtedy podobne będzie królestwo niebieskie do dziesięciu panien, które wzięły swoje lampy i wyszły na spotkanie pana młodego. **2** Pięć z nich było nierozsądnych, a pięć roztropnych. **3** Nierozsądne wzięły lampy, ale nie wzięły z sobą oliwy. **4** Roztropne zaś razem z lampami zabrały również oliwę w naczyniach. **5** Gdy się pan młody opóźniał, zmorzone snem wszystkie zasnęły. **6** Lecz o północy rozległo się wołanie: "Pan młody idzie, wyjdźcie mu na spotkanie!" **7** Wtedy powstały wszystkie owe panny i opatrzyły swe lampy. **8** A nierozsądne rzekły do roztropnych: "Użyczcie nam swej oliwy, bo nasze lampy gasną". **9** Odpowiedziały roztropne: "Mogłoby i nam, i wam nie wystarczyć. Idźcie raczej do sprzedających i kupcie sobie!" **10** Gdy one szły kupić, nadszedł pan młody. Te, które były gotowe, weszły z nim na ucztę weselną, i drzwi zamknięto. **11** W końcu nadchodzą i pozostałe panny, prosząc: "Panie, panie, otwórz nam!" **12** Lecz on odpowiedział: "Zaprawdę, powiadam wam, nie znam was". **13** Czuwajcie więc, bo nie znacie dnia ani godziny.

GRUPA I

**Zapiszcie poniżej pierwszą część ostatecznego hasła,
czyli litery niepasujące do całości tekstu,
które po połączeniu z wynikami kolejnych grup,
wskażą miejsce ukrytego skarbu:**

Część hasła I grupy	Część hasła II grupy	Część hasła III grupy	Część hasła IV grupy



Grupa II

1 Owego dnia Jezus wyszedł z domu i usiadł nad jeziorem.

2 Wnet zebrały się koło Niego tłumy tak wielkie, że wszedł do łodzi i usiadł, a cały lud stał na brzegu.

3 I mówił im wiele w przypowieściach tymi słowami:

«Oto siewca wyszedł siał. 4 A gdy siał, niektóre [ziarna] padły na drogę, nadleciały ptaki

i wydziobały je. 5 Inne padły na miejsca skaliste, gdzie niewiele miały ziemi; i wnet powschodziły, bo gleba nie była głęboka. 6 Lecz gdy słońce wzeszło, przypaliły się

i uschły, bo nie miały korzenia. 7 Inne znowu padły między ciernie, a ciernie wybujały i zagłuszyły je. 8 Inne

w końcu padły na ziemię żyzną i plon wydały, jedno stokrotny, drugie sześćdziesięciokrotny, a inne trzydziestokrotny. 9 Kto ma uszy, niechaj słucha!».

(Mt 13, 1-9)

O, mężni bohaterowie!

Przeczytaliście przed chwilą fragment ewangelii według św. Mateusza.

Aby ruszyć na dalsze poszukiwania, musicie wyjaśnić znaczenie przypowieści o siewcy.

Pamiętajcie: „Kto ma uszy, niechaj słucha!”

Przyporządkuj poniższy fragment przypowieści do jej biblijnego wyjaśnienia

**Fragment: "Inne ziarna padły na miejsca skaliste,
gdzie niewiele miały ziemi; i wnet powschodziły, bo
gleba nie była głęboka. Lecz gdy słońce wzeszło,
przypaliły się i uschły, bo nie miały korzenia"
symbolizuje:**



**każdego, kto słucha słowa o królestwie, a nie rozumie
go, przychodzi Zły i porywa to, co zasiane jest
w jego sercu",**



**człowieka, który „słucha słowa i natychmiast
z radością je przyjmuje; ale nie ma w sobie korzenia,
lecz jest niestały. Gdy przyjdzie ucisk lub prześladowanie
z powodu słowa, zaraz się załamuje",**



**człowieka, który „słucha słowa, lecz troski doczesne
i ułuda bogactwa zagłuszają słowo, tak że zostaje
bezowocne",**



tego, „kto słucha słowa i rozumie je".

**Ikonka przy poprawnej odpowiedzi poprowadzi Was
dalej. Szukajcie w sali miejsca z tym znaczkiem,
a znajdziecie następne zadanie
do wykonania.**

PRZYPOWIEŚĆ O MIŁOSIERNYM SAMARYTANINIE

Rozszyfrujcie słowa związane z treścią przypowieści o miłosiernym Samarytaninie

[dla ułatwienia wskazane są pierwsze litery wyrazów].

- Ż**B**LINI -
- SEZU**J** -
- MAR**S**IANINYTA -
- C**Z**YBÓJ -
- O**J**ECHRY -
- DO**P**ÓRNYŻ -
- WIAL**E**NAGE -
- WIEPRZOŚC**Y****P** -
- OŚĆŁ**I****M** -
- ŁOSIE**M**IDZIER -
- MALIZORO**J**E -



A teraz, dzięki odgadniętym słowom. znajdziecie miejsce, w którym ukryta jest kolejna zagadka.

Musicie kierować się następującą wskazówką:

1-1; 3-10; 4-2; 7-7; 8-8; 11-10.

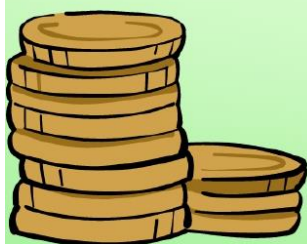
Pierwsza cyfra wskazuje kolejność wyrazów, druga miejsce litery w danym słowie.



**Przed Wami kod QR, który przekieruje Was
na stronę internetową.
Tam rozwiążcie krzyżówkę, dotyczącą
przypowieści o talentach.
Hasło wskaże Wam miejsce ukrycia
kolejnego zadania.**



POWODZENIA!





NOWY TESTAMENT

Ewangelia wg św. Mateusza



Przypowieść o talentach

14 Podobnie też [jest] jak z pewnym człowiekiem, który mając się udać w podróż, przywołał swoje sługi i przekazał im swój majątek.

15 Jednemu dał pięć talentów, drugiemu dwa, trzeciemu jeden, każdemu według jego zdolności, i odjechał. 16 Zaraz ten, który otrzymał pięć talentów, poszedł, puścił je w obrót i zyskał drugie pięć. 17 Tak samo i ten, który dwa otrzymał; on również zyskał drugie dwa. 18 Ten zaś, który otrzymał jeden, poszedł i rozkopawszy ziemię, ukrył pieniądze swego pana. 19 Po dłuższym czasie powrócił pan owych sług i zaczął rozliczać się z nimi. 20 Wówczas przyszedł ten, który otrzymał pięć talentów. Przyniósł drugie pięć i rzekł: „Panie, przekazałeś mi pięć talentów, oto drugie pięć talentów zyskałem”. 21 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 22 Przyszedł również i ten, który otrzymał dwa talenty, mówiąc: „Panie, przekazałeś mi dwa talenty, oto drugie dwa talenty zyskałem”. 23 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 24 Przyszedł i ten, który otrzymał jeden talent, i rzekł: „Panie, wiedziałem, żeś jest człowiek twardy: chcesz żąć tam, gdzie nie posiałeś, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypał. 25 Bojąc się więc, poszedłem i ukryłem twój talent w ziemi. Oto masz swoją własność!” 26 Odrzekł mu pan jego: „Sługo zły i gnuśny! Wiedziałeś, że chcę żąć tam, gdzie nie posiałem, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypał. 27 Powinieneś więc być oddać moje pieniądze bankierom, a ja po powrocie byłbym z zyskiem odebrał swoją własność. 28 Dlatego odbierzcie mu ten talent, a dajcie temu, który ma dziesięć talentów. 29 Każdemu bowiem, kto ma, będzie dodane, tak że nadmiar mieć będzie. Temu zaś, kto nie ma, zabiorą nawet to, co ma. 30 A sługę nieużytecznego wyrzucicie na zewnątrz - w ciemności! Tam będzie płacz i zgrzytanie zębów”.

O, dzielni Poszukiwacze!

Dotarliście do kolejnej zagadki, w której ponownie posłużycie się kodami.

Po ich zeskanowaniu zobaczycie krótką interpretację przypowieści, którą musicie odpowiednio przyporządkować w tabelce.



Tytuł przypowieści	Dopasuj numer kodu do odpowiedniej przypowieści
Przypowieść o miłosiernym Samarytaninie	
Przypowieść o talentach	
Przypowieść o siewcy	
Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych	



A teraz poszukajcie w sali miejsca z tytułem tej przypowieści, której przyporządkowaliście najwięcej kodów.



kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5



kod nr 6



kod nr 7



kod nr 8



kod nr 9

**Brawo! Dotarliście do ostatniego zadania.
Przypatrzcie się poniższemu tekstowi
i wykonajcie polecenie.**

Mt, 25, 1-13

Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych

1 Wtedy podobne będzie królestwo niebieskie do dziesięciu panien, które wzięły swoje lampy i wyszły na spotkanie pana młodego. **2** Pięć z nich było nierozsądnych, a pięć roztropnych. **3** Nierozsądne wzięły lampy, ale nie wzięły z sobą oliwy. **4** Roztropne zaś razem z lampami zabrały również oliwę w naczyniach. **5** Gdy się pan młody opóźniał, zmorzone snem wszystkie zasnęły. **6** Lecz o północy rozległo się wołanie: "Pan młody idzie, wyjdźcie mu na spotkanie!" **7** Wtedy powstały wszystkie owe panny i opatrzyły swe lampy. **8** A nierozsądne rzekły do roztropnych: "Użyczcie nam swej oliwy, bo nasze lampy gasną". **9** Odpowiedziały roztropne: "Mogłoby i nam, i wam nie wystarczyć. Idźcie raczej do sprzedających i kupcie sobie!" **10** Gdy one szły kupić, nadszedł pan młody. Te, które były gotowe, weszły z nim na ucztę weselną, i drzwi zamknięto. **11** W końcu nadchodzą i pozostałe panny, prosząc: "Panie, panie, otwórz nam!" **12** Lecz on odpowiedział: "Zaprawdę, powiadam wam, nie znam was". **13** Czuwajcie więc, bo nie znacie dnia ani godziny.

GRUPA II

**Zapisz poniżej drugą część ostatecznego hasła,
czyli cyfrę wyróżniającą się z tekstu, która po połączeniu
z wynikami kolejnych grup, wskaże miejsce
ukrytego skarbu:**

Część hasła I grupy	Część hasła II grupy	Część hasła III grupy	Część hasła IV grupy



Grupa III

1 Owego dnia Jezus wyszedł z domu i usiadł nad jeziorem.
2 Wnet zebrały się koło Niego tłumy tak wielkie, że wszedł do łodzi i usiadł, a cały lud stał na brzegu.
3 I mówił im wiele w przypowieściach tymi słowami:
«Oto siewca wyszedł siał. **4** A gdy siał, niektóre [ziarna] padły na drogę, nadleciały ptaki i wydziobały je. **5** Inne padły na miejsca skaliste, gdzie niewiele miały ziemi; i wnet powschodziły, bo gleba nie była głęboka. **6** Lecz gdy słońce wzeszło, przypaliły się i uschły, bo nie miały korzenia. **7** Inne znowu padły między ciernie, a ciernie wybujały i zagłuszyły je. **8** Inne w końcu padły na ziemię żyzną i plon wydały, jedno stokrotny, drugie sześćdziesięciokrotny, a inne trzydziestokrotny. **9** Kto ma uszy, niechaj słucha!».
(Mt 13, 1-9)

O, mężni bohaterowie!
Przeczytaliście przed chwilą fragment
ewangelii według św. Mateusza.
Aby ruszyć na dalsze poszukiwania, musicie wyjaśnić
znaczenie przypowieści o siewcy.

Pamiętajcie: „Kto ma uszy, niechaj słucha!”

Przyporządkuj poniższy fragment przypowieści
do jej biblijnego wyjaśnienia.

**Fragment: : „Inne znowu padły między ciernie,
a ciernie wybujały i zagłuszyły je”,
symbolizuje:**



**„każdego, kto słucha słowa o królestwie, a nie rozumie
go, przychodzi Zły i porywa to, co zasiane jest
w jego sercu”,**



**człowieka, który „słucha słowa i natychmiast
z radością je przyjmuje; ale nie ma w sobie korzenia,
lecz jest niestały. Gdy przyjdzie ucisk lub prześladowanie
z powodu słowa, zaraz się załamuje”,**



**człowieka, który „słucha słowa, lecz troski doczesne
i ułuda bogactwa zagłuszają słowo, tak że zostaje
bezowocne”,**



tego, „kto słucha słowa i rozumie je”.

**Ikona przy poprawnej odpowiedzi poprowadzi Was
dalej. Szukajcie w sali miejsca z tym znaczkiem,
a znajdziecie następne zadanie
do wykonania.**

PRZYPOWIEŚĆ O MIŁOSIERNYM SAMARYTANINIE

**Rozszyfrujcie słowa związane z treścią przypowieści
o miłosiernym Samarytaninie**

[dla ułatwienia wskazane są pierwsze litery wyrazów].

- WIEKŁOCZ -
- SEZUJ -
- MARSIANINYTA -
- CZYBÓJ -
- OJECHRY -
- DOPÓRNYŻ -
- WIALENAGE -
- WIEPRZOŚCYP -
- OŚĆŁIM -
- ŁOSIEMIDZIER -
- MALIZOROJE -



**A teraz, dzięki odgadniętym słowom, znajdziecie miejsce,
w którym ukryta jest kolejna zagadka.**

Musicie kierować się następującą wskazówką:

6-1; 4-3; 9-3; 1-8; 11-10.

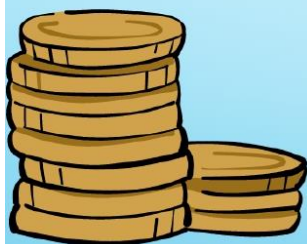


**Pierwsza cyfra wskazuje kolejność wyrazów, druga
miejsce litery w danym słowie.**

**Przed Wami kod QR, który przekieruje Was
na stronę internetową.
Tam rozwiążcie krzyżówkę, dotyczącą
przypowieści o talentach.
Hasło wskaże Wam miejsce ukrycia
kolejnego zadania.**



POWODZENIA!





NOWY TESTAMENT **Ewangelia wg św. Mateusza**



Przypowieść o talentach

14 Podobnie też [jest] jak z pewnym człowiekiem, który mając się udać w podróż, przywołał swoje sługi i przekazał im swój majątek.

15 Jednemu dał pięć talentów, drugiemu dwa, trzeciemu jeden, każdemu według jego zdolności, i odjechał. 16 Zaraz ten, który otrzymał pięć talentów, poszedł, puścił je w obrót i zyskał drugie pięć. 17 Tak samo i ten, który dwa otrzymał; on również zyskał drugie dwa. 18 Ten zaś, który otrzymał jeden, poszedł i rozkopawszy ziemię, ukrył pieniądze swego pana. 19 Po dłuższym czasie powrócił pan owych sług i zaczął rozliczać się z nimi. 20 Wówczas przyszedł ten, który otrzymał pięć talentów. Przyniósł drugie pięć i rzekł: „Panie, przekazałeś mi pięć talentów, oto drugie pięć talentów zyskałem”. 21 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 22 Przyszedł również i ten, który otrzymał dwa talenty, mówiąc: „Panie, przekazałeś mi dwa talenty, oto drugie dwa talenty zyskałem”. 23 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 24 Przyszedł i ten, który otrzymał jeden talent, i rzekł: „Panie, wiedziałem, żeś jest człowiek twardy: chcesz żąć tam, gdzie nie posiałeś, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałeś. 25 Bojąc się więc, poszedłem i ukryłem twój talent w ziemi. Oto masz swoją własność!” 26 Odrzekł mu pan jego: „Sługo zły i gnuśny! Wiedziałeś, że chcę żąć tam, gdzie nie posiałem, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałem. 27 Powinieneś więc być oddać moje pieniądze bankierom, a ja po powrocie byłbym z zyskiem odebrał swoją własność. 28 Dlatego odbierzcie mu ten talent, a dajcie temu, który ma dziesięć talentów. 29 Każdemu bowiem, kto ma, będzie dodane, tak że nadmiar mieć będzie. Temu zaś, kto nie ma, zabiorą nawet to, co ma. 30 A sługę nieużytecznego wyrzucicie na zewnątrz - w ciemności! Tam będzie płacz i zgrzytanie zębów”.

O, dzielni Poszukiwacze!

Dotarliście do kolejnej zagadki, w której ponownie posłużycie się kodami. Po ich zeskanowaniu zobaczycie krótką interpretację przypowieści, którą musicie odpowiednio przyporządkować w tabelce.



Tytuł przypowieści	Dopasuj numer kodu do odpowiedniej przypowieści
Przypowieść o miłosiernym Samarytaninie	
Przypowieść o talentach	
Przypowieść o siewcy	
Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych	



A teraz poszukajcie w sali miejsca z tytułem tej przypowieści, której przyporządkowaliście najwięcej kodów.



kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5



kod nr 6



kod nr 7



kod nr 8



kod nr 9

**Brawo! Dotarliście do ostatniego zadania.
Przypatrzcie się poniższemu tekstowi
i wykonajcie polecenie.**

Mt, 25, 1-13

Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych

1 Wtedy podobne będzie królestwo niebieskie do dziesięciu panien, które wzięły swoje lampy i wyszły na spotkanie pana młodego. 2 Pięć z nich było nierozsądnych, a pięć roztropnych. 3 Nierozsądne wzięły lampy, ale nie wzięły z sobą oliwy. 4 Roztropne zaś razem z lampami zabrały również oliwę w naczyniach. 5 Gdy się pan młody opóźniał, zmorzone snem wszystkie zasnęły. 6 Lecz o północy rozległo się wołanie: "Pan młody idzie, wyjdźcie mu na spotkanie!" 7 Wtedy powstały wszystkie owe panny i opatrzyły swe lampy. 8 A nierozsądne rzekły do roztropnych: "Użyczcie nam swej oliwy, bo nasze lampy gasną". 9 Odpowiedziały roztropne: "Mogłoby i nam, i wam nie wystarczyć. Idźcie raczej do sprzedających i kupcie sobie!" 10 Gdy one szły kupić, nadszedł pan młody. Te, które były gotowe, weszły z nim na ucztę weselną, i drzwi zamknięto. 11 W końcu nadchodzą i pozostałe panny, prosząc: "Panie, panie, otwórz nam!" 12 Lecz on odpowiedział: "Zaprawdę, powiadam wam, nie znam was". **13 Czuwajcie więc, bo nie znacie dnia ani godziny.**

GRUPA III

Zapisz poniżej trzecią część ostatecznego hasła, czyli cyfrę wyróżniającą się z tekstu. Po połączeniu jej z wynikami kolejnych grup, odnajdziecie ukryty skarb:

Część hasła I grupy	Część hasła II grupy	Część hasła III grupy	Część hasła IV grupy



Grupa IV

**1 Owego dnia Jezus wyszedł z domu i usiadł nad jeziorem.
2 Wnet zebrały się koło Niego tłumy tak wielkie, że wszedł do łodzi i usiadł, a cały lud stał na brzegu.
3 I mówił im wiele w przypowieściach tymi słowami:
«Oto siewca wyszedł siał. 4 A gdy siał, niektóre [ziarna] padły na drogę, nadleciały ptaki i wydziobały je. 5 Inne padły na miejsca skaliste, gdzie niewiele miały ziemi; i wnet powschodziły, bo gleba nie była głęboka. 6 Lecz gdy słońce wzeszło, przypaliły się i uschły, bo nie miały korzenia. 7 Inne znowu padły między ciernie, a ciernie wybujały i zagłuszyły je. 8 Inne w końcu padły na ziemię żyzną i plon wydały, jedno stokrotny, drugie sześćdziesięciokrotny, a inne trzydziestokrotny. 9 Kto ma uszy, niechaj słucha!».**
(Mt 13, 1-9)

**O, mężni bohaterowie!
Przeczytaliście przed chwilą fragment
ewangelii według św. Mateusza.
Aby ruszyć na dalsze poszukiwania, musicie wyjaśnić
znaczenie przypowieści o siewcy.**

Pamiętajcie: „Kto ma uszy, niechaj słucha!”

**Przyporządkuj poniższy fragment przypowieści
do jej biblijnego wyjaśnienia.**

**Fragment: „Inne w końcu padły na ziemię żyzną i plon
wydały, jedno stokrotny, drugie
sześćdziesięciokrotny, a inne trzydziestokrotny”**

symbolizuje:



**„każdego, kto słucha słowa o królestwie, a nie rozumie
go, przychodzi Zły i porywa to, co zasiane jest w jego sercu”,**



**człowieka, który „słucha słowa i natychmiast
z radością je przyjmuje; ale nie ma w sobie korzenia,
lecz jest niestały. Gdy przyjdzie ucisk lub prześladowanie
z powodu słowa, zaraz się załamuje”,**



**człowieka, który „słucha słowa, lecz troski doczesne
i ułuda bogactwa zagłuszają słowo, tak że zostaje
bezowocne”,**



tego, „kto słucha słowa i rozumie je”.

**Ikona przy poprawnej odpowiedzi poprowadzi Was
dalej. Szukajcie w sali miejsca z tym znaczkiem,
a znajdziecie następne zadanie
do wykonania.**

PRZYPOWIEŚĆ O MIŁOSIERNYM SAMARYTANINIE

Rozszyfrujcie słowa związane z treścią przypowieści
o miłosiernym Samarytaninie
(dla ułatwienia wskazane są pierwsze litery wyrazów).

- WIEKŁOCZ -
- SEZUJ -
- MARSIANINYTA -
- CZYBÓJ -
- OJECHRY -
- DOPÓRNYŻ -
- WIALENAGE -
- WIEPRZOŚCYP -
- OŚĆŁIM -
- ŁOSIEMIDZIER -
- MALIZOROJE -



A teraz, dzięki odgadniętym słowom, znajdziecie miejsce,
w którym ukryta jest kolejna zagadka.
Musicie kierować się następującą wskazówką:

6-1; 4-3; 9-3; 1-8; 11-10.



Pierwsza cyfra wskazuje kolejność wyrazów, druga
miejsce litery w danym słowie.

**Przed Wami kod QR, który przekieruje Was
na stronę internetową.
Tam rozwiążcie krzyżówkę, dotyczącą
przypowieści o talentach.
Hasło wskaże Wam miejsce ukrycia
kolejnego zadania.**



POWODZENIA!





NOWY TESTAMENT **Ewangelia wg św. Mateusza**



Przypowieść o talentach

14 Podobnie też [jest] jak z pewnym człowiekiem, który mając się udać w podróż, przywołał swoje sługi i przekazał im swój majątek.

15 Jednemu dał pięć talentów, drugiemu dwa, trzeciemu jeden, każdemu według jego zdolności, i odjechał. 16 Zaraz ten, który otrzymał pięć talentów, poszedł, puścił je w obrót i zyskał drugie pięć. 17 Tak samo i ten, który dwa otrzymał; on również zyskał drugie dwa. 18 Ten zaś, który otrzymał jeden, poszedł i rozkopawszy ziemię, ukrył pieniądze swego pana. 19 Po dłuższym czasie powrócił pan owych sług i zaczął rozliczać się z nimi. 20 Wówczas przyszedł ten, który otrzymał pięć talentów. Przyniósł drugie pięć i rzekł: „Panie, przekazałeś mi pięć talentów, oto drugie pięć talentów zyskałem”. 21 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 22 Przyszedł również i ten, który otrzymał dwa talenty, mówiąc: „Panie, przekazałeś mi dwa talenty, oto drugie dwa talenty zyskałem”. 23 Rzekł mu pan: „Dobrze, sługo dobry i wierny! Byłeś wierny w rzeczach niewielu, nad wieloma cię postawię: wejdź do radości twego pana!” 24 Przyszedł i ten, który otrzymał jeden talent, i rzekł: „Panie, wiedziałem, żeś jest człowiek twardy: chcesz żąć tam, gdzie nie posiałeś, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałeś. 25 Bojąc się więc, poszedłem i ukryłem twój talent w ziemi. Oto masz swoją własność!” 26 Odrzekł mu pan jego: „Sługo zły i gnuśny! Wiedziałeś, że chcę żąć tam, gdzie nie posiałem, i zbierać tam, gdzieś nie rozsypałem. 27 Powinieneś więc być oddać moje pieniądze bankierom, a ja po powrocie byłbym z zyskiem odebrał swoją własność. 28 Dlatego odbierzcie mu ten talent, a dajcie temu, który ma dziesięć talentów. 29 Każdemu bowiem, kto ma, będzie dodane, tak że nadmiar mieć będzie. Temu zaś, kto nie ma, zabiorą nawet to, co ma. 30 A sługę nieużytecznego wyrzucicie na zewnątrz - w ciemności! Tam będzie płacz i zgrzytanie zębów”.

O, dzielni Poszukiwacze!

Dotarliście do kolejnej zagadki, w której ponownie posłużycie się kodami.

Po ich zeskanowaniu zobaczycie krótką interpretację przypowieści, którą musicie odpowiednio przyporządkować w tabelce.



Tytuł przypowieści	Dopasuj numer kodu do odpowiedniej przypowieści
Przypowieść o miłosiernym Samarytaninie	
Przypowieść o talentach	
Przypowieść o siewcy	
Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych	



A teraz poszukajcie w sali miejsca z tytułem tej przypowieści, której przyporządkowaliście najwięcej kodów.



kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5



kod nr 6



kod nr 7



kod nr 8



kod nr 9

**Brawo! Dotarliście do ostatniego zadania.
Przypatrzcie się poniższemu tekstowi
i wykonajcie polecenie.**

Mt, 25, 1-13

Przypowieść o pannach roztropnych i nierozsądnych

1 Wtedy podobne będzie królestwo niebieskie do dziesięciu panien, które wzięły swoje lampy i wyszły na spotkanie pana młodego. **2** **Pięć** z nich było nierozsądnych, a pięć roztropnych. **3** Nierozsądne wzięły lampy, ale nie wzięły z sobą oliwy. **4** **Rozt**ropne zaś razem z lampami zabrały również oliwę w **n**aczyniach. **5** Gdy się pan młody opóźniał, zmorzone snem wszystkie zasnęły. **6** Lecz o północy rozległo się wołanie: "Pan młody idzie, wyjdźcie mu na **s**potkanie!" **7** Wtedy powstały wszystkie owe panny i opatrzyły swe lampy. **8** A nierozsądne rzekły do roztropnych: "Użycz**cie** nam swej oliwy, bo nasze lampy gasną". **9** Odpowiedziały roztropne: "Mogłoby i nam, i wam nie wystarczyć. Idźcie raczej do sprzedających i kupcie sobie!" **10** Gdy one szły kupić, nadszedł pan młody. Te, które były gotowe, weszły z nim na ucztę weselną, i drzwi zamknięto. **11** W końcu nadchodzą i pozostałe panny, prosząc: "Panie, panie, otwórz nam!" **12** Lecz on odpowiedział: "Zaprawdę, powiadam wam, nie znam was". **13** Czuwajcie więc, bo nie znacie dnia ani godziny.

GRUPA IV

**Zapisz poniżej czwartą część ostatecznego hasła,
czyli cyfrę, którą ułożycie z zaznaczonych liter.
Po połączeniu jej z wynikami kolejnych grup,
odnajdziecie ukryty skarb:**

Część hasła I grupy	Część hasła II grupy	Część hasła III grupy	Część hasła IV grupy



ESCAPE ROOM

„W POGONI ZA RODZICAMI”

Przygotowany na podstawie książki „Czerwone krzesło” Andrzeja Maleszki escape room dedykowany jest uczniom klas VI. Składa się z sześciu zadań, których kolejność wyznacza wskazówka ukryta szyfrem Cezara. Wśród zadań dotyczących lektury, znalazły się także zadania językowe oraz równania matematyczne. Na wykonanie zadań uczniowie mają 45 minut.

Cele lekcji

Uczeń:

- dostrzega różnice między powieścią fantastyczną a współczesną baśnią
- porządkuje wydarzenia opisane w dziele literackim
- dokonuje charakterystyki głównych bohaterów literackich
- rozróżnia rodzaje rzeczowników
- tworzy opis przedmiotu
- sprawnie pracuje z tekstem literackim
- wyszukuje i poprawia błędy językowe: ortograficzne, interpunkcyjne, fleksyjne
- łączy wiedzę z różnych przedmiotów
- pracuje zespołowo
- kształci kompetencje miękkie
- korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnych

Informacje dla nauczyciela:

Szyfr Cezara - zastępuje każdą literę tekstu jawnego inną, przesuniętą względem litery kodowanej o stałą liczbę pozycji w alfabecie. W zadaniu rozpoczynającym grę, jest to cyfra 3.

Kolejność wykonywanych zadań:

1. drzewo
2. dom
3. pociąg
4. traktor
5. namiot
6. statek

Każda karta pracy zawiera graficzne nawiązanie do słów z zadania rozpoczynającego.

Zadanie pierwsze polega na opracowaniu kart charakterystyk głównych bohaterów książki: Kukiego, Tosi, Filipa i cioci Maryli. Gotowe karty należy przekazać nauczycielowi, który sprawdzi ich poprawność i przekaze uczniom następne zadanie.

Zadanie drugie polega na uporządkowaniu w odpowiedniej kolejności życzeń spełnianych przez czerwone krzesło.

Poprawne wykonanie zadania:

1. Lotniskowiec, model 1/200
2. Setki ptaków obsiadających samochód cioci Maryli.
3. Zniknięcie chuliganów.
4. Trzy pizze wszystko mające.
5. Podjęcie pracy na statku Queen Victoria.
6. Pięćset złotych w monetach.
7. Krowa w salonie cioci Maryli.
8. Ciocia Maryla małą dziewczynką.
9. Autobus jadący prosto na lotnisko.
10. Sto psów w pociągu.
11. Traktor z napędem na cztery koła.
12. Uczta na trawie i lot na krześle.
13. Tysiące kół ratunkowych.
14. Filip i Tośka złotymi dziećmi.

15. Lew ratujący dzieci.
16. Cztery niebieskie konie.
17. Jeżdżące łóżko szpitalne.
18. Niewidzialne krzesło i park rozrywki.
19. Długi na setki metrów most.
20. Rodzice jak dawniej.
21. Latający dom.

Zadanie matematyczne:

Od cyfry wyrażonej liczebnikiem ze zdania nr 6 odejmij cyfry ze zdań: 1 i 10

$$500 - (201+100) = 199$$

Do otrzymanej liczby dodaj cyfry ze zdań numer: 4, 11 i 16

$$199+3+4+4 = 210$$

Pierwszą cyfrą kodu jest suma cyfr odnalezionej liczby.

$$2+1+0 = 3$$

Zadanie trzecie polega na pogrupowaniu rzeczowników pospolitych, własnych, abstrakcyjnych i żywotnych według legendy.

- rzeczowniki pospolite: krzesło, statek, pizza, dom, traktor, jarmark (6)
- rzeczowniki abstrakcyjne: złość, strach, czary, przyjaźń, miłość, muzyka, śmiech (7)
- rzeczowniki żywotne: chłopiec, lew, ciocia, kobieta (4)
- rzeczowniki własne: Gdańsk, Stary Rynek, Kuki, Tosia, Maryla, Filip, Max Rozmus, Wiki (8)

Zadanie matematyczne: $6 \times 4 - (7+8) = 9$

Zadanie czwarte to opis przedmiotu. Gotową kartę pracy należy dostarczyć nauczycielowi, który przekaże uczniom następne zadanie.

Zadanie piąte polega na sprawdzeniu tekstu pod kątem poprawności językowej.

Błędy zawarte w tekście gazety: poszłem, queen victoria, nie szczęście, potknąłem się, nocnom, wylondowałem, hrapiącej, niepowiedzie, brak przecinka w zdaniu „Przestraszyłem się, że mój plan się nie powiedzie”

Liczba błędów w tekście – 9 – wskazuje trzecią cyfrę kodu.

Ostatnie zadanie dotyczy kodów qr, w których ukryły się różne przedmioty. Zadaniem uczniów jest wskazanie tylko tych przedmiotów, które są magiczne. Rozwiązanie zadania wskaże na ostatnią cyfrę kodu – 1.

Kod otwierający skrzynię: 3991

Nagrodą za przejście pokoju zagadek są zakładki do książek.

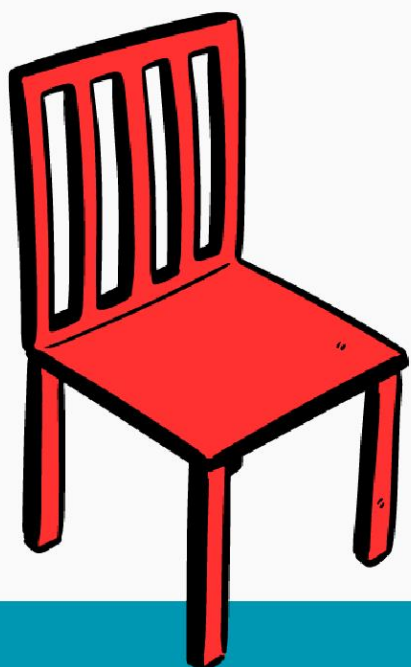
W POGONI ZA RODZICAMI



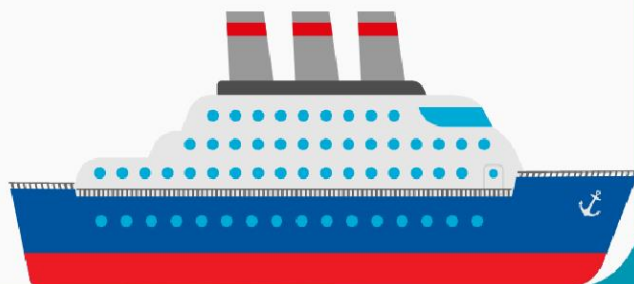
**ESCAPE ROOM NA
PODSTAWIE KSIĄŻKI
"CZERWONE KRZESŁO"
ANDRZEJA MALESZKI**

AHOJ! Magiczne krzesło przemieniło rodziców i nakłoniło ich do podjęcia pracy na statku Queen Victoria. Spróbuj pokonać wszystkie przeszkody i dotrzeć do Kopenhagi, aby cofnąć zaklęcie.

Przed Tobą sześć zadań, które kryją w sobie magiczne cyfry. Aby wejść na statek, musisz zdobyć kod, który otworzy drzwi.



Powodzenia!



Kolejność wykonywanych zadań
ukryta jest szyfrem Cezara.
Zdobądź słowa, które będą
wskazówką.

1. **FTAGŹR**
2. **FRO**
3. **ŚRELĆJ**
4. **YTCMYRT**
5. **ÓCOLRY**
6. **UYCYGM**



SZYFR CEZARA

Nazwa szyfru pochodzi od Juliusza Cezara, rzymskiego wodza i polityka. Szyfrował on prywatną korespondencję do swoich przyjaciół, zapisaną po łacinie, używając szyfru przesuwającego. Co to oznacza? Każda litera tekstu była zastąpiona inną, oddaloną od niej o trzy miejsca.

Alfabet:

AĄBCĆDEĘFGHIJKLŁMNŃOÓPRSŚTUWYZŻŻ

Szyfr:

CĆDEĘFGHIJKLŁMNŃOÓPRSŚTUWYZŻŻAĄB

PRZYKŁAD

Słowo do zaszyfrowania:

DOM

Jak zaszyfrujemy?

FRO

**KAŻDY BOHATER KSIĄŻKI
MA W SOBIE SUPERMOCE.
SPRÓBUJ JE ODNALEŹĆ.**

**Przed Tobą 4 karty
i 4 bohaterowie książki: Filip,
Tośka, Kuki i ciocia Maryla.
Dokonaj charakterystyki
postaci i uzupełnij pola zgodnie
z poznaną lekturą.**



FILIP



WYGLĄD:

CECHY CHARAKTERU:

SUPERMOCE:

KUKI



WYGLĄD:

CECHY CHARAKTERU:

SUPERMOCE:

TOSIA



WYGLĄD:

CECHY CHARAKTERU:

SUPERMOCE:

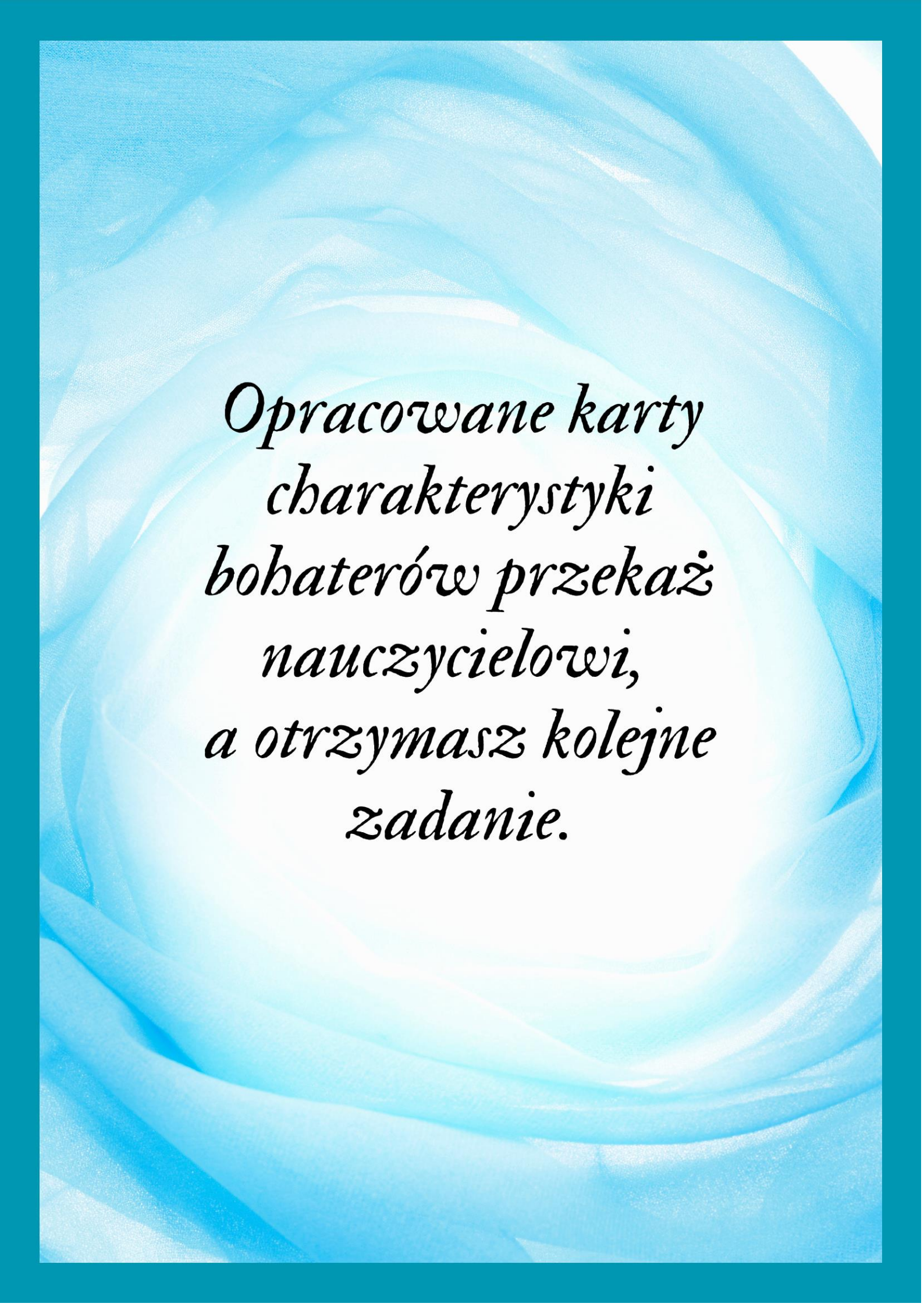


CIOCIA
MARYLA

WYGLĄD:

CECHY CHARAKTERU:

SUPERMOCE:



*Opracowane karty
charakterystyki
bohaterów przekaz
nauczycielowi,
a otrzymasz kolejne
zadanie.*

**CZERWONE KRZESŁO
SPEŁNIAŁO DOBRE I ZŁE
ŻYCZENIA. UŁÓŻ JE W
ODPOWIEDNIEJ
KOLEJNOŚCI, A
OTRZYMASZ NASTĘPNĄ
CYFRĘ KODU.**

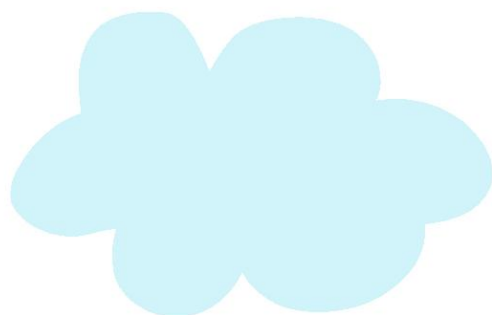


- **Cztery niebieskie konie.**
- **Filip i Tośka złotymi dziećmi.**
- **Zniknięcie chuliganów.**
- **Podjęcie pracy na statku Queen Victoria.**
- **Autobus jadący prosto na lotnisko.**
- **Traktor z napędem na cztery koła.**
- **Lotniskowiec, model 1/200**
- **Rodzice jak dawniej.**
- **Lew ratujący dzieci.**
- **Setki ptaków obsiadających samochód cioci Maryli.**
- **Ciocia Maryla małą dziewczynką.**
- **Uczta na trawie i lot na krześle.**
- **Pięćset złotych w monetach.**
- **Sto psów w pociągach.**
- **Latający dom.**
- **Jeżdżące łóżko szpitalne.**
- **Długi na setki metrów most.**
- **Tysiące kół ratunkowych.**
- **Niewidzialne krzesło i park rozrywki.**
- **Trzy pizze wszystko mające.**
- **Krowa w salonie cioci Maryli.**



A teraz czas na zdobycie
pierwszej cyfry!!

**W uporządkowanych przez Ciebie
zdaniach ukryły się liczebniki.
Od cyfry wyrażonej liczebnikiem ze zdania
numer 6 odejmij cyfry ze zdań: 1 i 10.**

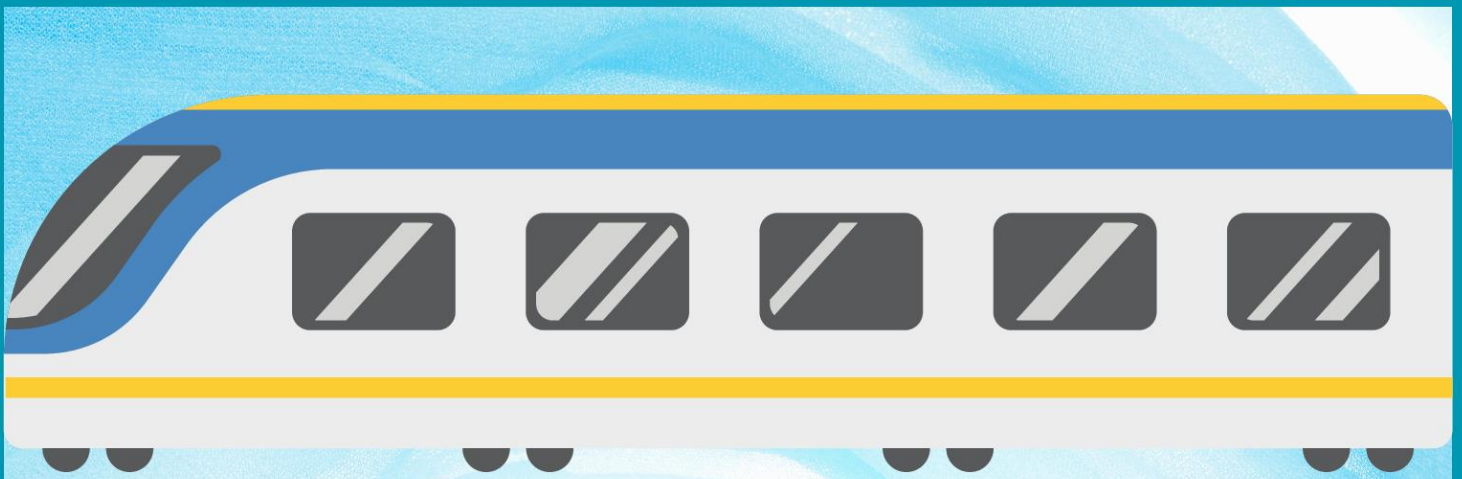


**Do otrzymanej liczby dodaj cyfry
ze zdań numer: 4, 11 i 16.**



**A teraz ostatnia część zadania!
Pierwszą cyfrą kodu jest suma cyfr
odnalezionej liczby.**





KRZESŁO TO RZECZOWNIK.
A TYCH CZĘŚCI MOWY JEST
NAPRAWDĘ SPORO.

DOPASUJ SŁOWA
DO ODPOWIEDNIEJ KARTECZKI
I ROZWIĄŻ ZADANIE
MATEMATYCZNE.

UZYSKASZ DRUGĄ CYFRĘ KODU.



Uciekający przed lwem Max Rozmus,
porozrzucił karteczki z rzeczownikami.
Uporządkuj je zgodnie z zamieszczoną
poniżej legendą.



**rzeczowniki
pospolite**



**rzeczowniki
abstrakcyjne**



**rzeczowniki
żywotne**



**rzeczowniki
własne**

czary

pizza

muzyka

śmiech

Tosia

statek

chłopiec

Wiki

traktor

jarmark

krzesło

kobieta

Gdańsk

ciocia

lew

złość

Max Rozmus

Stary Rynek

strach

Maryla

dom

przyjaźń

Kuki

miłość

Filip









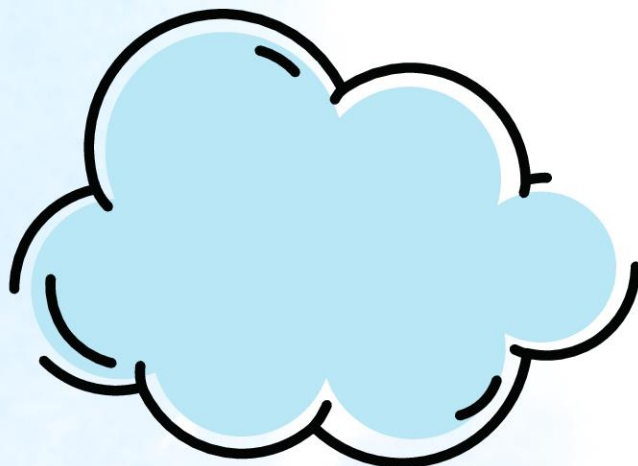
Uwaga!

**A teraz wykonaj poniższe
zadanie, a otrzymasz
drugą cyfrę kodu**

ZADANIE MATEMATYCZNE

$$\text{żółte krzesło} \times \text{czerwona sofa} - \left(\text{beżowa sofa} + \text{brązowe krzesło} \right)$$

OTRZYMANA CYFRA



**JESTEŚ W POSIADANIU MAGICZNEGO KRZESŁA.
MOŻESZ WYCZAROWAĆ JEDEN PRZEDMIOT.
CO TO TAKIEGO?
SPRÓBUJ OPISAĆ GO NAJLEPIEJ JAK
POTRAFISZ.**

A o to kilka wskazówek:

Wstęp:

- co opisujesz?
- do czego służy?
- skąd to masz?

Rozwinięcie:

- jak wygląda?
- jakiej jest wielkości?
- jaki ma kształt?
- z czego jest wykonany?
- jaki ma kolor?
- jaką ma powierzchnię?
- czym się wyróżnia?

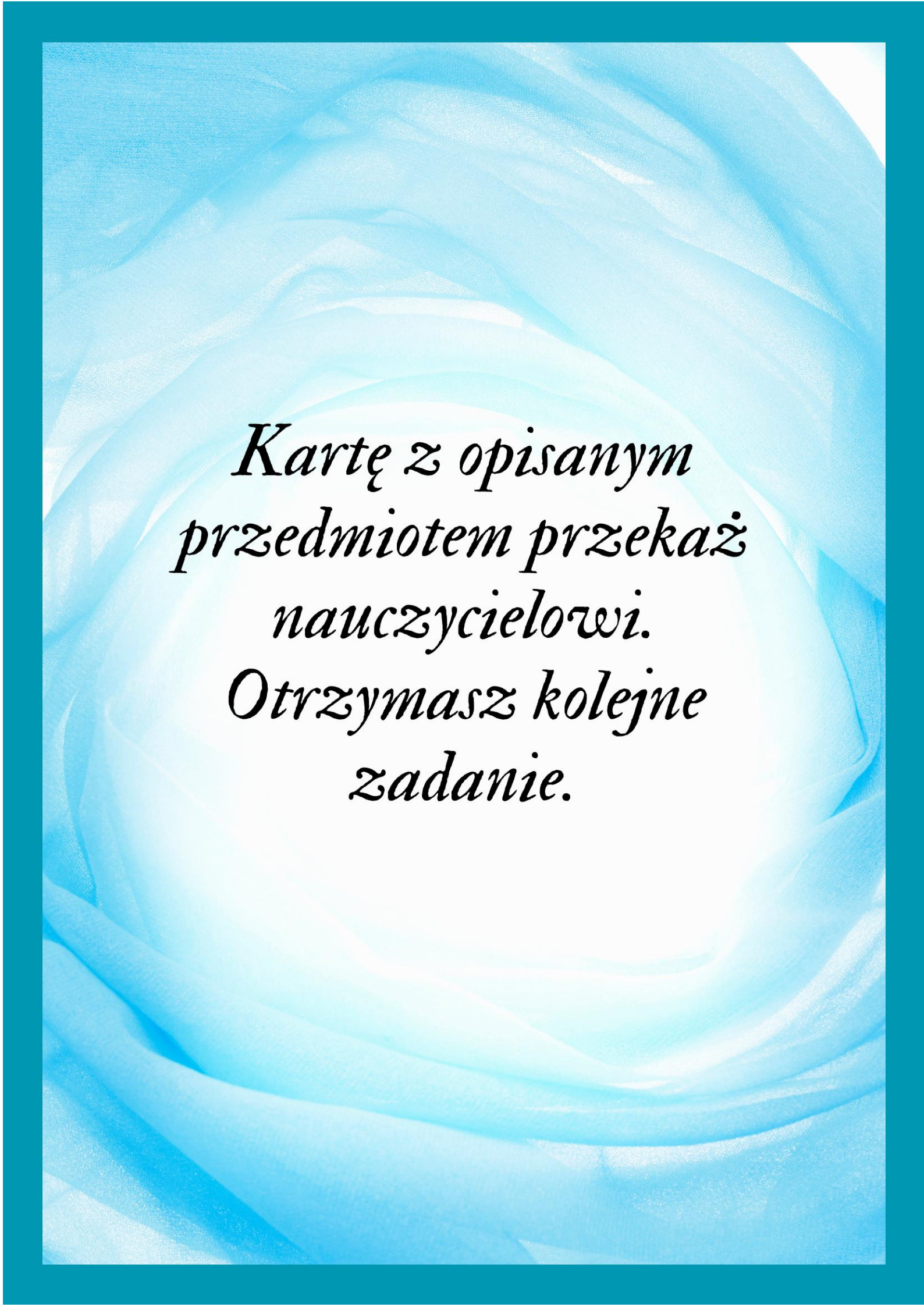
Zakończenie:

- dlaczego wybrałeś(aś) ten przedmiot?
- jak oceniasz jego wygląd i przydatność?



Opis przedmiotu





*Kartę z opisanym
przedmiotem przekaż
nauczycielowi.
Otrzymasz kolejne
zadanie.*

JĘZYKOWE POLE NAMIOTOWE

Przed Tobą fragment tekstu
wyciętego z gazety.

Wciel się w rolę redaktora
czasopisma.

Dokonaj w tekście zmian w taki
sposób, aby uniknąć błędów
językowych.

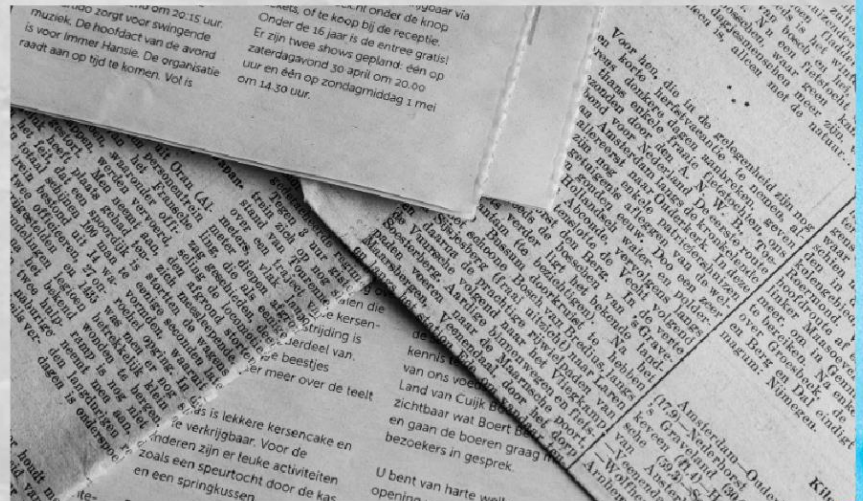


Czasopismo Zaginionych Mebli

16 AUG 2023

Ukryta wskazówka

Wczoraj wieczorem poszedłem do pokoju cioci Maryli, aby znaleźć mapę rejsu statku queen victoria. Było już bardzo ciemno. Na moje nie szczęście potknąłem się o lampkę nocną i wylądowałem pod łóżkiem hrabiej ciotki. Przestraszyłem się że mój plan się niepowiedzie, ponieważ jestem nieuważny.



**Ilość błędów językowych wskaże Ci
następną cyfrę**



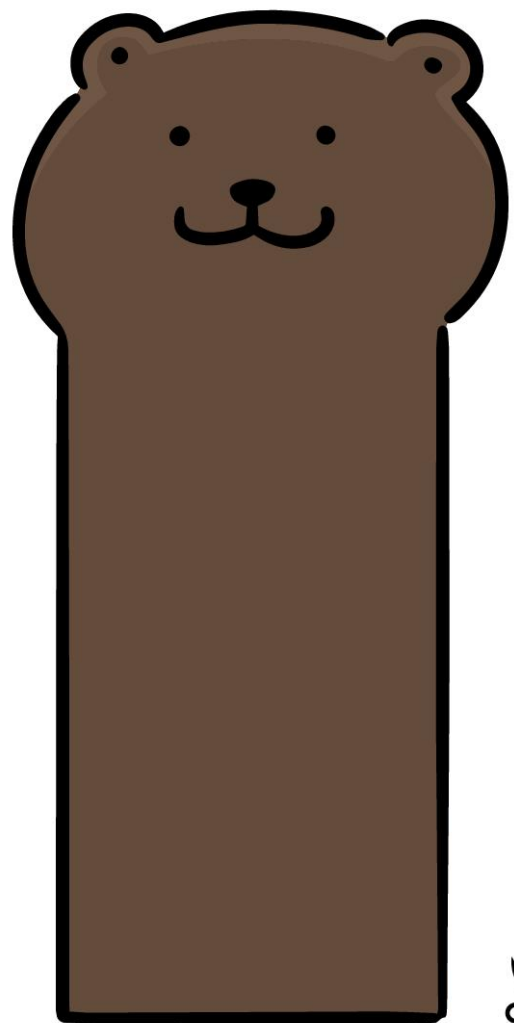
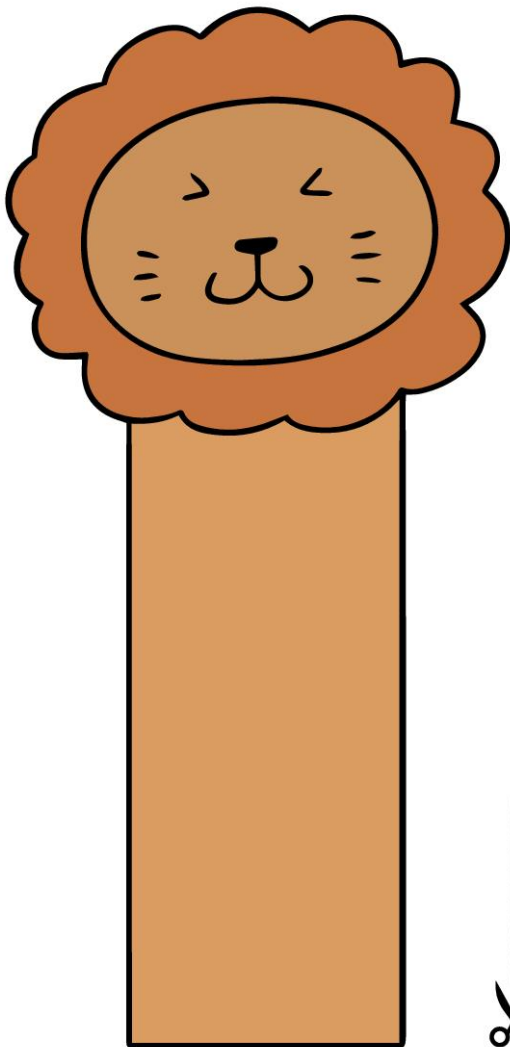
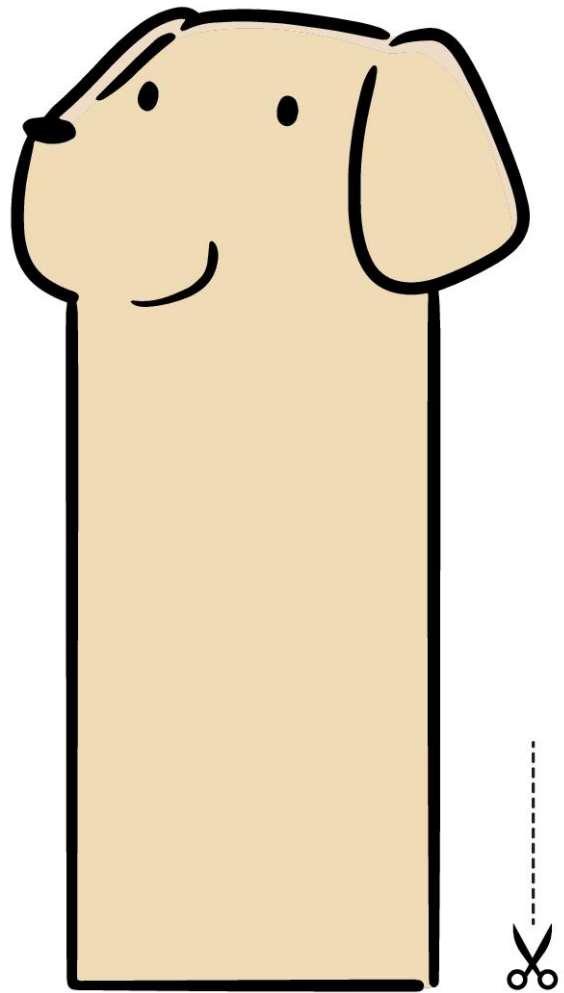
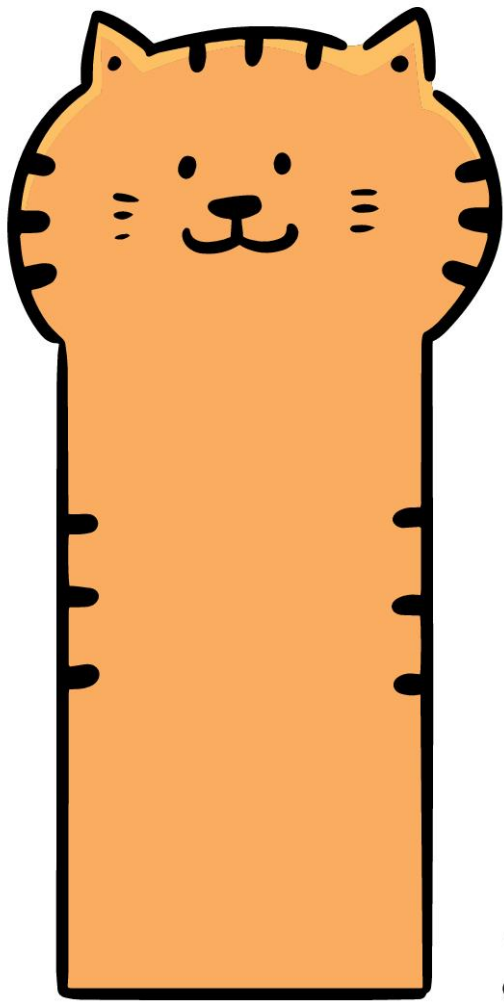
Przed Tobą dwanaście kodów qr, w
których ukryły się magiczne
przedmioty.

Znajdź je i otocz pętelką.
Zaznaczone kody wskażą Ci ostatnią
cyfrę kodu.









Mroczny świat wieszcz

Opis dydaktyczny

Zadania w ramach lekcji poświęconej twórczości Adama Mickiewicza, odwołują się do znajomości trzech utworów wieszcz: ballad *Lilie* i *Świtezianka* oraz II części *Dziadów*. Na zajęcia warto przygotować lektury, aby uczniowie w razie problemów interpretacyjnych mogli w każdej chwili z nich skorzystać.

Cele szczegółowe lekcji:

Uczeń:

- utrwała i pogłębia wiedzę na temat utworów Adama Mickiewicza,
- utrwała cechy gatunkowe ballady i dramatu romantycznego,
- przyporządkowuje cechy osobowości i opisywane wydarzenia do wskazanych postaci,
- ćwiczy umiejętność czytania ze zrozumieniem,
- rozwiązuje zadania we współpracy z innymi uczniami,
- dopasowuje ilustracje do odpowiednich utworów,
- określa środki stylistyczne,
- rozwiązuje test wiedzy o romantyzmie,
- wykorzystuje w pracy kody QR.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Na wstępie uczniowie odczytują list, z którego wynika, że są zobowiązani - jako badacze romantyzmu - uporządkować wiedzę z zakresu literatury Adama Mickiewicza.
2. W zadaniu pierwszym uczniowie przy pomocy kodu QR rozwiązują zadanie polegające na przyporządkowaniu wydarzeń z utworów i cech osobowościowych do poszczególnych bohaterów: Rózi i Zosi z II cz. *Dziadów*, Pani z *Lilii* oraz *Świtezianki*. Poprawna cyfra, prowadząca do następnego zadania to 2, a zatem kolejną zagadkę należy ukryć w miejscu oznaczonym dwójką.
3. Zadanie drugie wymaga od uczniów przyporządkowania wskazanych ilustracji do wybranych utworów Adama Mickiewicza, dlatego przed rozpoczęciem lekcji

nauczyciel powinien przygotować materiały (wyciąć ilustracje) w odpowiedniej ilości, czyli tyle zestawów, ile planuje grup. Rozwiązanie zadania to: koń, a zatem kolejna zagadka musi zostać umieszczona w miejscu z wizerunkiem konia lub napisem „koń”.

4. W zadaniu trzecim pomieszano fragmenty ballad oraz II cz. Dziadów, tworząc nową całość. Uczniowie muszą zaznaczyć na tekście poprawne pochodzenie fragmentów, czyli: kolorem niebieskim oznaczono fragmenty „Świtezianki”, zielonym – „Lilii”, a czarnym – II część „Dziadów”.

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie,

Co to będzie, co to będzie?

Wtem wietrzyk świsnął, obłoczek pryska,

Co ją w łudzającym krył blasku...

Poznaje strzelec dziewczynę z bliska...

Ach, to dziewczyna spod lasku!

Bieży w dół do strumyka,

Gdzie stary rośnie buk,

Do chatki pustelnika

Stuk stuk, stuk stuk!

Słyszysz to strzelec, błędny krok niesie,

Błędni rzuca oczyma;

A wicher szumi po gęstym lesie,

Woda się burzy i wzdyma.

Mówcie, komu czego braknie,

Kto z was pragnie, kto z was łaknie?

Podbiega strzelec... i staje w biegu...

I chciałby skoczyć i nie chce;

Wtem modra fala, prysnąwszy z brzegu,

Z lekka mu w stopy załechce.

Wszelki duch! Jakaż potwora!

Widzicie w oknie upiora? (...)

W gębie dym i błyskawice,
Oczy na głowę wysiadły,
Świecą jak węgle w popiele.
Włos rozczochrany na czele.
Pani ze strachu zbladła,
Zemdlała i upadła;
Oczy przewraca w słupek,
Z trwogą dokoła rzuca:
«Gdzie on? gdzie mąż? gdzie trup?»
Powoli się ocuca;
Mdląca niby z radości
I pytała u gości:
«Gdzie mąż, gdzie me kochanie,
Kiedy przede mną stanie?»
Tak, musisz dręczyć się wiek wiekiem,
Sprawiedliwe zrządzienia boże!
Bo kto nie był ni razu człowiekiem,
Temu człowiek nic nie pomoże.

Po rozwiązaniu zagadki, uczestnicy escape roomu pokazują swoją pracę nauczycielowi, który po sprawdzeniu poprawności przekazuje grupie kopertę z następującą informacją:

Znajdź w sali miejsce (w zależności od możliwości i pomysłowości nauczyciela – książkę /pudełko/kopertę/woreczek/) z imieniem kobiecym, które pojawia się w balladzie „Lilie”, tam czeka kolejne zadanie.

Jeżeli uczniowie nie pamiętają imienia (Hanka) mogą posłużyć się tekstem ballady.

5. Do wykonania zadania czwartego ponownie będzie potrzebne odczytanie kodu QR.
Uczniowie – grając w popularnego wisielca – będą musieli rozpoznać środki stylistyczne. Poprawna odpowiedź w tym zadaniu to: apostrofa.

6. Sprawdzenie wiedzy teoretycznej z literatury romantycznej to cel ostatniego zadania. Uczestnicy zabawy, po odnalezieniu miejsca z oznaczeniem „apostrofa”, zdobędą karty pracy, na których zaznaczają, która informacja jest fałszywa, a która prawdziwa. Poprawna cyfra potrzebna do odnalezienia nagrody to „5”.

Nagrodą dla każdego ucznia jest dyplom uznania za doskonałą znajomość literatury romantycznej.



Drodzy badacze romantyzmu!

**Wkroczycie za chwilę w świat
tajemniczej, romantycznej przyrody,
mrocznych wydarzeń, wyjątkowych
bohaterów oraz niewytłumaczalnych
zjawisk natury.**

**Wasza wiedza jest niezbędna, aby
uporządkować informacje z tej epoki.
Następne pokolenia będą Wam
wdzięczne.**

**Rozwiążcie wszystkie zadania, żeby
zapisać się w historii literatury.**

POWODZENIA

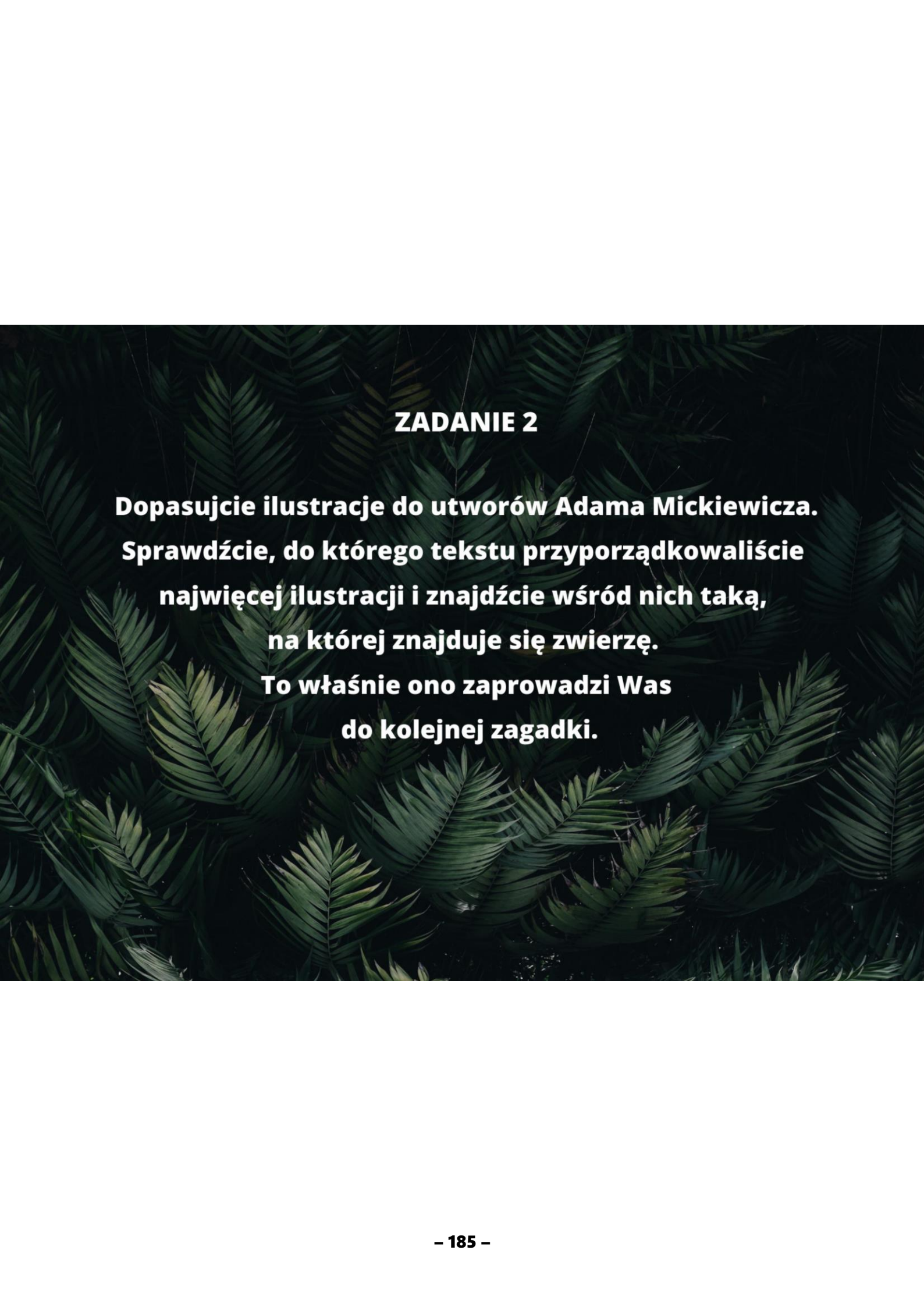


Kim są bohaterki Mickiewiczowskich utworów?



<https://learningapps.org/watch?v=pbktbg2jt23>

**Zeskanuj kod QR i rozwiąż zadanie, aby zobaczyć Jezioro Świteź.
Zobacz, ile pytań pojawi się na kamieniu .
Będzie to cyfra, która wskaże, gdzie znajduje się kolejne zadanie.**



ZADANIE 2

**Dopasujcie ilustracje do utworów Adama Mickiewicza.
Sprawdźcie, do którego tekstu przyporządkowaliście
najwięcej ilustracji i znajdźcie wśród nich taką,
na której znajduje się zwierzę.
To właśnie ono zaprowadzi Was
do kolejnej zagadki.**



KOSZYK MALIN



KSIĘŻYC NAD WODĄ



CHATKA PUSTELNIKA



LILIE



WZBURZONE JEZIORO



ŁĄKA PRZY RUCZAJU



**JADĄ, JADĄ PANOWIE
NIEBOŚCZYKA BRATOWIE**



KAPLICA



KRUK



PUSTELNIK



DUCH DZIEWCZYNY

Zadanie 3

Jakiś niesforne, zagubiony duch – zapewne romantyczny - wymieszał ze sobą trzy teksty Adama Mickiewicza („Lilie”, „Świteziankę” i II cz. „Dziadów”), tworząc nową całość.

Przeczytajcie uważnie jego dzieło i uporządkujcie bałagan - wyodrębnijcie właściwe fragmenty i przyporządkujcie je do właściwych utworów.

Następnie pokażcie swoją pracę nauczycielowi.

Jeżeli dobrze rozwiążecie zagadkę, otrzymacie wskazówkę do kolejnego zadania.

ZADANIE 3

CIEMNO WSZĘDZIE, GŁUCHO WSZĘDZIE,
CO TO BĘDZIE, CO TO BĘDZIE?
WTEM WIETRZYK ŚWISNĄŁ, OBŁOCZEK PRYSKA,
CO JĄ W ŁUDZĄCYM KRYŁ BLASKU...
POZNAJE STRZELEC DZIEWCZYNĘ Z BLISKA...
ACH, TO DZIEWCZYNA SPOD LASKU!
BIEŻY W DÓŁ DO STRUMYKA,
GDZIE STARY ROŚNIE BUK,
DO CHATKI PUSTELNIKA
STUK STUK, STUK STUK!
SŁYSZY TO STRZELEC, BŁĘDNY KROK NIESIE,
BŁĘDNEMI RZUCA OCZYMA;
A WICHER SZUMI PO GĘSTYM LESIE,
WODA SIĘ BURZY I WZDYMA.
MÓWCIE, KOMU CZEGO BRAKNIE,
KTO Z WAS PRAGNIE, KTO Z WAS ŁAKNIE?
PODBIEGA STRZELEC... I STAJE W BIEGU...
I CHCIAŁBY SKOCZYĆ I NIE CHCE;
WTEM MODRA FAŁA, PRYSNĄWSZY Z BRZEGU,
Z LEKKA MU W STOPY ZAŁECHCE.
WSZELKI DUCH! JAKAŻ POTWORA!
WIDZICIE W OKNIE UPIORA? (...)
W GĘBIE DYM I BŁYSKAWICE,
OCZY NA GŁOWĘ WYSIADŁY,
ŚWIECĄ JAK WĘGLE W POPIELE.
WŁOS ROZCZOCHRANY NA CZELE.
PANI ZE STRACHU ZBLADŁA,
ZEMDŁAŁA I UPADŁA;
OCZY PRZEWRACA W SŁUP,
Z TRWOGĄ DOKOŁA RZUCA:
«GDZIE ON? GDZIE MAŻ? GDZIE TRUP?»
POWOLI SIĘ OCUCA;
MDLAŁA NIBY Z RADOŚCI
I PYTAŁA U GOŚCI:
«GDZIE MAŻ, GDZIE ME KOCHANIE,
KIEDY PRZEDE MNĄ STANIE?»
TAK, MUSISZ DRĘCZYĆ SIĘ WIEK WIEKIEM,
SPRAWIEDLIWE ZRZĄDZENIA BOŻE!
BO KTO NIE BYŁ NI RAZU CZŁOWIEKIEM,
TEMU CZŁOWIEK NIC NIE POMOŻE.





**Znajdź w sali miejsce z imieniem
kobiecy, które pojawia się
w balladzie „Lilie”,
tam czeka kolejne zadanie.**

ZADANIE 4

**Poniższy kod QR przekieruje Was na stronę internetową.
Tam czeka Was trudne zadanie! **Gra w wisielca!****

UWAGA!!!

**Zapamiętajcie ostatni środek stylistyczny – to kolejna wskazówka
do dalszej gry.**

Powodzenia!



ZADANIE 5



Przeczytaj poniższe zdania i zdecyduj, czy są prawdziwe [P], czy fałszywe [F].



- 1. Dziady to uroczystość obchodzona ku czci zmarłych przodków.**
- 2. Obrzęd dziadów odbywał się w katedrze.**
- 3. II cz. „Dziadów” to dramat romantyczny.**
- 4. Zwyczaj częstowania zmarłych był wyłącznie polskim zwyczajem.**
- 5. Jako motto do II cz. „Dziadów” Adam Mickiewicz wybrał cytat Jana Kochanowskiego.**
- 6. „Świtezianka” i „Lilie” to ballady romantyczne.**
- 7. Ballada to gatunek łączący w sobie wyłącznie elementy dramatu i liryki.**
- 8. Adam Mickiewicz rzadko inspirował się kulturą ludową.**
- 9. Natura pełni w balladach wiele funkcji, m.in. staje się bohaterem utworu.**
- 10. Nastrój ballad romantycznych jest radosny i optymistyczny.**
- 11. Utwory Mickiewicza zawierają naukę moralną.**



Ilość zdań prawdziwych wskaże cyfrę, która doprowadzi Was do finału!



DYPŁOM

za doskonałą znajomość utworów
Adama Mickiewicza

dla



podpis nauczyciela



ESCAPE ROOM

„Podróż pełna marzeń”

Escape room poświęcony jest lekturze „Małego Księcia” Antoine’a de Saint-Exupéry’ego. Składa się z 11 zadań otwartych o różnym stopniu trudności. Zaplanowany został na dwie godziny lekcyjne. Sposób, w jaki został skonstruowany, pozwoli nauczycielowi decydować o kolejności i wyborze zadań.

Zawartość escape roomu:

- stacja „planety”: zawiera cytaty z lektury oraz cechy mieszkańców poszczególnych planet
- karta pracy z odmianą przez przypadki wyrażenia „mały książę”
- karta do wykonania profilu głównego bohatera w mediach społecznościowych
- zadanie z opisem wrażeń po wizycie w ogrodzie pełnym róż
- stacja, przy której należy porównać dwa różne światy przedstawione w utworze: świat dorosłych i świat dzieci
- zadanie problemowe na podstawie interpretacji teledysku
- zadanie na porównanie dwóch tekstów literackich oraz karta pracy dotycząca symbolu i alegorii
- karta pracy metodą burzy mózgów
- praca pisemna na podstawie cytatu z lektury
- stacja „kody qr”: zakodowane symbole i ich objaśnienia
- praca pisemna: rozważania filozoficzne

Nagrodą za prawidłowe wykonanie wszystkich zadań jest wspólny seans filmowy.

Cele lekcji:

Uczeń:

- dostrzega różnice między poszczególnymi rodzajami literackimi
- wyraża swoje opinie i sądy
- wyjaśnia czym jest świat przedstawiony utworu
- definiuje pojęcie przyjaźni
- odróżnia symbol od alegorii
- wskazuje elementy baśniowe w utworze
- sprawnie pracuje z tekstem literackim
- porządkuje informacje i wyciąga wnioski
- myśli twórczo
- jest świadomy konieczności dokonywania życiowych wyborów
- dostrzega i analizuje symboliczne treści utworu
- odnajduje różnego typu konteksty kulturowe
- łączy wiedzę z różnych przedmiotów
- pracuje zespołowo
- kształci kompetencje miękkie
- korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnych
- wzbogaca proces edukacyjny o możliwość wykorzystania nowych mediów



Escape Room

MAŁY
KSIĄŻĘ

ANTOINE MARIE JEAN-BAPTISTE ROGER DE SAINT-EXUPÉRY

ZAPRASZAMY
W ŚWIAT
LEKTURY



Ten escape room jest nietypowy.



Każde zadanie musicie
przekazać nauczycielowi. To on
sprawdza jego poprawność
i przekazuje kolejne koperty.



SKRZYNIE OTWORZY MAGICZNY
KLUCZ NAUCZYCIELA





STACJA "PLANETY"

PRZED WAMI SZEŚĆ PLANET, KTÓRE
ODWIEDZIŁ MAŁY KSIAŻĘ. DOPASUJ
DO NICH CYTATY I PRZYPORZĄDKUJ
CECHY MIESZKAŃCÓW

325



326



327



328



329



330





"DOROŚLI SĄ BARDZO DZIWNİ"
'ZNACZNIE TRUDNIEJ JEST SĄDZIĆ SIEBIE NIŻ BLIŻNIEGO'
"AUTORYTET OPIERA SIĘ NA ROZSĄDKU"



"UWIELBIAM CIĘ, ALE CO CI TO DAJE?"
"DOROŚLI SĄ ZDECYDOWANIE ŚMIESZNI"



**"TE ODWIEDZINY TRWAŁY BARDZO KRÓTKO, POGRAŻYŁY
JEDNAK MAŁEGO KSIĘCIA W GŁĘBOKIM SMUTKU"**
"DOROŚLI SĄ NAPRAWDĘ BARDZO, BARDZO ŚMIESZNI"



"TO NIE JEST ZBYT POWAŻNE"
"DOROŚLI SĄ JEDNAK NADZWYCZAJNI"



"MOŻLIWE, IŻ TEN CZŁOWIEK JEST NIEDORZECZNY"
"POCZUŁ SYMPATIE DLA TEGO CZŁOWIEKA, KTÓRY
TAK WIERNIE WYPEŁNIAŁ ROZKAZ"



"TO BARDZO CIEKAWY. NARESZCIE ODKRYŁEM
POŻYTECZNE ZAJĘCIE"
"MAŁY KSIĄŻĘ BYŁ ROZCZAROWANY"



**ŻĄDZA
WŁADZY**



**PRÓŻNOŚĆ,
EGOCENTRYZM**



**SAMOTNOŚĆ,
UZALEŻNIENIE**



**MATERIALIZM,
ŻĄDZA
POSIADANIA**



**PRACOHOLIZM,
BEZREFLEKSYJNOŚĆ**



**PYCHA, BRAK
ZAINTERESOWANIA
ŚWIATEM**

Dodatkowe dwie planety
mogą posłużyć wam
jako zakładki do książek :)

B-612



ZIEMIA



ODMIEN PRZEZ PRZYPADKI W LICZBIE POJEDYNCZEJ I MNOGIEJ WYRAZENIE "MAŁY KSIĄŻĘ"

LICZBA
POJEDYNCZA



LICZBA
MNOGA



**Każdy z nas ma
konto na portalu
społecznościowym...**

**MAŁY KSIĄŻĘ TEŻ CHCE
MIEĆ TAKIE KONTO...**

**Stwórz profil głównego
bohatera książki.**

**Wykorzystaj gotową
kartę pracy.**



Do dzieła!

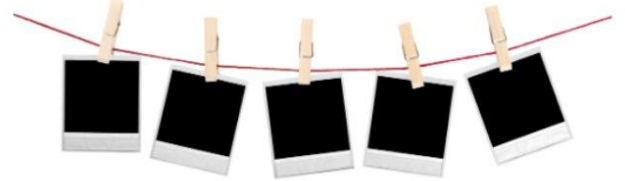


Maty Książę

PREZENTACJA



OŚ CZASU



ZNAJOMI

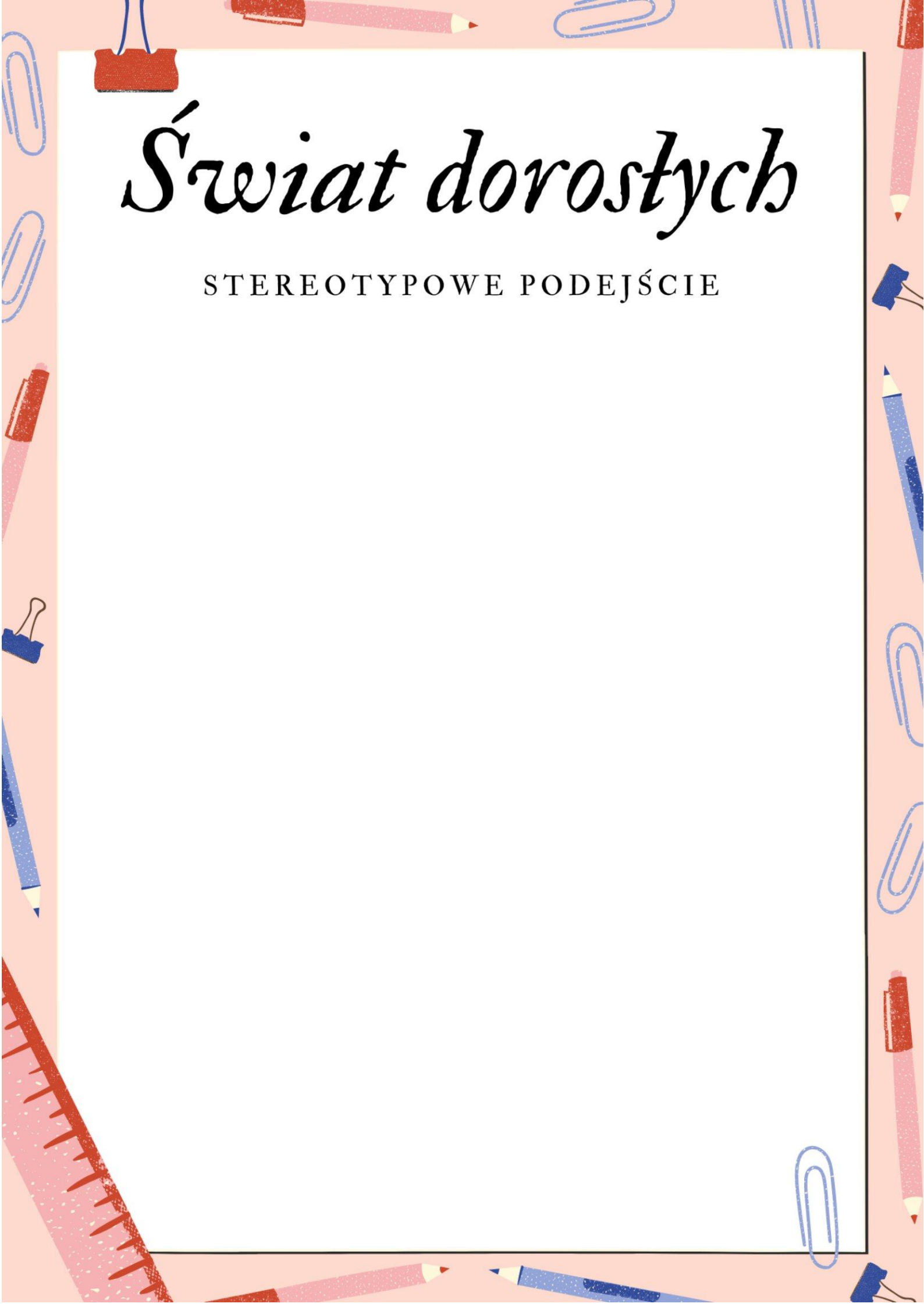




*Wyobraź sobie, że
znalazłeś(aś) się w ogrodzie
pełnym róż. Opisz swoje
wrażenia z tego miejsca.
Pamiętaj o emocjach, jakie Ci
towarzyszą, zapachach, które
czujesz.*





The page is framed by a light pink border containing various stationery illustrations: red and blue paper clips, red and blue pencils, a red ruler, and a blue binder clip.

Świat dorosłych

STEREOTYPOWE PODEJŚCIE

*Świat dziecięcych
fascynacji*





Link do teledysku:

[Natalia Moskal - Sole Ad Est \(Official Video\) - YouTube](#)

*Porównajcie do siebie
dwa teksty literackie*

PRZYPOMNIJCIE SOBIE RÓŻNICE MIĘDZY
SYMBOLEM A ALEGORIĄ

alegoria i symbol

BAJKA "KRUK I LIS" IGNACEGO KRASICKIEGO
I LIS W MAŁYM KSIĘCIU



LIS W BAJCE
KRASICKIEGO

LIS W "MAŁYM
KSIĘCIU"

ZNACZENIE
DOSŁOWNE

Drapieżny ssak o wąskim pysku, puszystym ogonie, najczęściej rudym ubarwieniu. Żywi się gryzoniami i ptactwem.

ZNACZENIE
PRZENOŚNE



FIGURA
LITERACKA

alegoria -

znaczenie

**odczytywane na
podstawie**

.....
.....

symbol -

znaczenie

odczytywane zgodnie z

.....
.....



Ignacy Krasicki

KRUK I LIS

z Ezopa

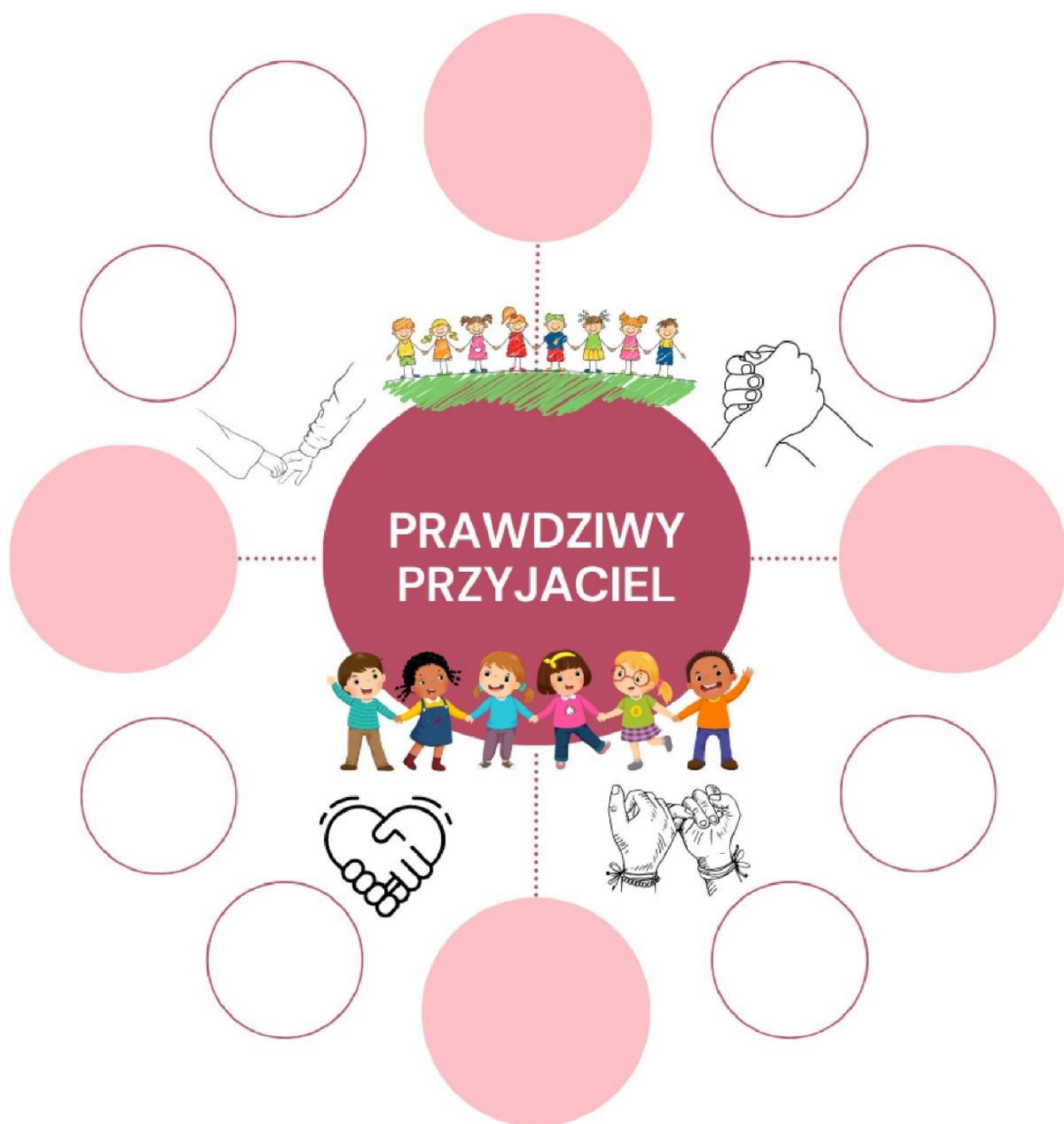
**Bywa często zwiedzionym,
Kto lubi być chwalonym.
Kruk miał w pysku ser ogromny;
Lis, niby skromny,
Przyszedł do niego i rzekł: «Miły bracie,
Nie mogę się nacieszyć, kiedy patrzę na cię!
Cóż to za oczy!
Ich blask aż mroczy!
Czyż można dostać
Takową postać?
A pióra jakie!
Szklniące, jednakie.
A jeśli nie jestem w błędzie,
Pewnie i głos śliczny będzie.»
Więc kruk w kantaty; skoro pysk rozdziawił,
Ser wypadł, lis go porwał i kruka zostawił.**



BURZA MÓZGÓW

ZAPISZCIE SŁOWA KOJARZĄCE
SIĘ WAM
Z PRAWDZIWYM PRZYJACIELEM







**"DOBRCZE WIDZI SIĘ TYLKO SERCEM (...)
NAJWAZNIEJSZE JEST NIEWIDOCZNE
DLA OCZU"**

Czego nauczył się Mały Książę od lisa? Opisz to spotkanie i wyciągnij wnioski.



KODY QR

SYMBOLE "MAŁEGO KSIĘCIA"

**ZESKANUJCI KODY QR
I ODPOWIEDZCIE NA PYTANIA**







**racjonalizm, brak
wrażliwości
i wyobraźni**

**kreatywność,
wyobraźnia,
dziecięca fascynacja
światem**

**mądrość, przyjaźń;
filozof, mędrzec**

**miłość
i odpowiedzialność**

**śmierć, tajemnica
życia po śmierci**

**kres wędrówki,
sens istnienia,
źródło wiedzy**

**zło,
nieustanna praca**

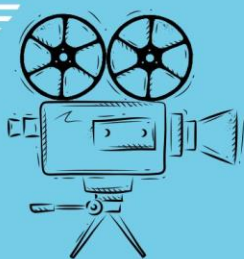
**życie, miejsce
zdobywania
doświadczenia
i poszukiwanie
sensu**

A co, jeżeli Mały Księżę naprawdę umarł?

ROZWAŻANIA FILOZOFICZNE

*A może nigdy nie było Małego Księcia...
Uwięziony na pustyni Pilot...*

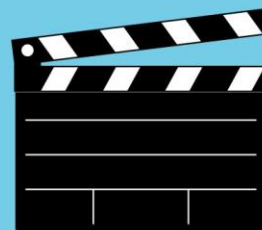




NAGRODA

WSPÓLNY FILM

"Mały Książę"



Tytuł oryginalny: Le Petit Prince

Reżyser: Mark Osborne



Rzymskim śladem Sienkiewicza (na podstawie *Quo vadis* Henryka Sienkiewicza)

Opis dydaktyczny

Wykonanie wszystkich zadań związanych z wydarzeniami powieściowymi wymaga czasu i skupienia, więc na ich wykonanie powinno przeznaczyć się dwie godziny lekcyjne. Do realizacji escape room'u będzie potrzebny jedynie telefon komórkowy z możliwością odczytania kodów QR.

Zestaw przygotowanych zadań pozwala przypomnieć kluczowe wydarzenia w powieści, sylwetki bohaterów, a także poszerzyć wiedzę ucznia o kontekst malarski. Gra może służyć jako podsumowanie i uporządkowanie wiedzy o lekturze.

Cele szczegółowe lekcji:

Uczeń:

- rozwiązuje zadania we współpracy z innymi uczniami,
- ćwiczy umiejętność czytania ze zrozumieniem i wyszukiwania informacji,
- rozwiązuje krzyżówkę,
- charakteryzuje bohaterów powieści i wykorzystuje w pracy kody QR,
- dokonuje selekcji materiału, grupując informacje na temat świata pogańskiego i chrześcijańskiego,
- rozwiązuje test wiedzy o wydarzeniach i bohaterach z powieści Sienkiewicza,
- zapoznaje się z obrazami Jana Styki i przyporządkowuje je do wydarzeń powieściowych.

Wskazówki dla nauczyciela

1. Celem gry jest odnalezienie zaproszenia na ślub Ligii i Winicjusza, o czym uczniowie dowiadują się z karty informacyjnej zaraz za początku zabawy. Wchodząc w role pierwszych chrześcijan, uciekających przed Neronem, przechodzą do pierwszego zadania, w ramach którego zapoznają się z gazetą rzymską. Muszą w niej odnaleźć podkreślone wyrazy (uczta, ciało, peplum, Akte,

Miedzianobrody, Petroniusz, furie) i wpisać je do krzyżówki. Utworzone hasło (pudełko) to miejsce w sali, w którym ukryte jest kolejne zadanie.

Propozycja dla nauczyciela

Warto dla utrudnienia przygotować trzy/cztery pudełka, z których każde będzie oznaczone innym symbolem, np. jedno - gwiazdką, drugie – kwiatami, trzecie – rybą – symbolem chrześcijan. Uczniowie, wykażą się znajomością powieści, kierując się skojarzeniami i wybierając odpowiednie pudełko.

2. Kolejne zadanie (umieszczone we wspomnianym pudełku) wymaga odczytania kodów QR. Pod każdym z pięciu kodów kryje się krótki opis bohatera powieści. Uczniowie muszą odgadnąć ich imiona (Neron, Piotr, Chilon, Poppea, Ursus) i wpisać odpowiedzi do tabelki. Następnie, z odgadniętych imion wybierają imię kobiece oraz tego bohatera, który przeszedł duchową metamorfozę (czyli Poppea i Chilon). Ilość sylab obu imion (5) wskaże numer koperty, w której znajduje się kolejne zadanie
3. W kopercie będą znajdować się karteczki z różnorodnymi hasłami, przygotowanymi wcześniej przez nauczyciela. Uczniowie muszą przyporządkować je do odpowiedniej grupy tematycznej: świata pogańskiego lub chrześcijańskiego. Plansze potrzebne do segregowania materiału i hasła znajdują się w załącznikach.

Ilość cytatów na planszy świata pogańskiego wskaże cyfrę (2), której uczniowie szukają w sali, aby rozwiązać kolejne zadanie.

4. Czwarte ćwiczenie polega na rozwiązaniu testu. Litery przy poprawnych odpowiedziach utworzą hasło, które będzie wskazówką do dalszych poszukiwań. Hasłem jest starogreckie słowo ICHTHYS, oznaczające rybę.
5. W miejscu oznaczonym rybą uczniowie odnajdą informacje na temat Jana Styki – ilustratora książkowego i malarza, którego prace zdobiły powieści Sienkiewicza. Tu, przy pomocy kodów QR, obejrzą siedem obrazów i dopasują w tabelce tytuły dzieł Jana Styki do numeru kodu.

Poprawne odpowiedzi:

kod nr 1 = *Quo vadis*, Domine

kod nr 2 = Ligia na byku

kod nr 3 = Neron

kod nr 4 = Petroniusz i Eunice

kod nr 5 = śmierć Petroniusza

kod nr 6 = św. Piotr naucza

kod nr 7 = Ursus zabiera Ligę do Suburry.

Pod jednym z obrazów znajduje się jego oryginalny tytuł. Uczestnicy escape roomu muszą przyrzeć się drugiemu wyrazowi tytułu i z wybranych czterech liter ułożyć polski wyraz, którym nazywamy bardzo słodkie ciasto, serwowane najczęściej w trakcie ważnych uroczystości. Tort jest ostatnim hasłem, które poprowadzi uczniów do odnalezienia zaproszenia na ślub Ligii i Winicjusza. Warto przygotować tyle zaproszeń, ilu mamy uczestników zabawy (tort weselny też miło byłoby skosztować 😊).



Witajcie dzielni chrześcijanie!

**Jesteście przyjaciółmi Ligii i Winicjusza,
mieszkacie w starożytnym Rzymie.**

**Właśnie opadło z Was zmęczenie, wynikające
z ucieczki przed pożarem miasta.**

**W Rzymie panuje teraz smutek i chaos.
Straciliście swój dom, majątek, kontakt z rodziną
i znajomymi. Chrześcijanie, uciekając z miasta,
ukryli się w różnych nieznanych Wam miejscach.**

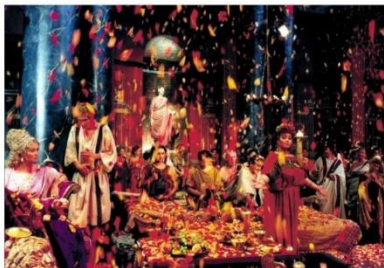
**Nie wiecie, gdzie ich szukać. W tym całym
zamieszaniu zaginęła też szkatułka, w której
skrętnie ukryliście zaproszenie na ślub Ligii
i Winicjusza, a przecież to na tej uroczystości
macie szansę spotkać się ze wszystkimi.**

**Tylko kiedy i gdzie
ma odbyć się uroczystość zaślubin?
Musicie się tego dowiedzieć, to Wasza jedyna szansa
na bezpieczne zakończenie tej ponurej historii,
którą zgotował Wam Neron.**

**Rozwiążcie wszystkie zadania, odnajdźcie
zaproszenie na ślub, a będziecie mieć szansę
rozpocząć nowe życie ze swoją
rodziną i przyjaciółmi.**

POWODZENIA!



TEMAT DNIA
ACH, CO TO BYŁA
ZA UCZTĄ!
(krótka relacja
z zabawy u Nerona)

Goście Nerona. Atrakcje w trakcie uczty.

Uczta stawiała się weselszą. Tłumy niewolników roznosiły coraz nowe dania; z wielkich waz, napełnionych śniegiem i okręconych bluszczem, wydobywano co chwila mniejsze kraterę z licznymi gatunkami win. Wszyscy pili obficie. Z pułapu na stół i na biesiadników spadały raz wraz róże.

Petroniusz, który miał pamięć zadziwiającą, począł powtarzać ustępy z hymnu, cytować pojedyncze wiersze, podnosić i rozbierać piękniejsze wyrażenia. Lukan (...) dołączył do jego słów swoje zachwyty (...). Weszli korybanci i rozpoczęli z syryjskimi dziewczętami, przy odgłosie cytr, fletni, cymbałów i bębenków, taniec bachiczny, pełen dzikich wrzasków (...) Niewolnicy przynosili jeszcze nowe dania i ustawicznie napełniali kruże winem, a przed stołem, ustawionym w otwartą z jednej strony kłamrę, pojawili się dwaj atleci, by dać gościom widok zapasów (...). Powietrze przesycane zapachem kwiatów, pełne woni olejków, którymi śliczne pacholęta przez czas uczty skrapiały stopy biesiadników, przesycane szafranem i wyziewami ludzkimi stało się duszne; lampy paliły się mdłym płomieniem, poprzekrzywiały się wieńce na czołach, twarze pobladły i pokryły się kroplami potu”

PORADY MODOWO-KOSMETYCZNE**RZYMSKI KĄCIK SPA – CZYLI**
JAK O SIEBIE ZADBAĆ?Stylistka AKTE inspirowuje!

Akte poczęła maścić leciuchno całe jej ciało wonnymi olejkami z Arabii, a następnie przyoblekła je w miękką złotej barwy tunikę bez rękawów, na którą miało przyjść śnieżne peplum. Lecz że przedtem trzeba było uczesać włosy, więc tymczasem owinęła ją w rodzaj obszernej szaty, zwanej synthesis, i usadziwszy na krześle, oddała ją na chwilę w ręce niewolnic, by czuć z daleka nad czesaniem. Dwie niewolnice poczęły nakładać jednocześnie na nogi Ligii białe, haftowane purpurą trzewiki, przypasując je na krzyż złotymi taśmami do alabastrowych kostek. Gdy wreszcie czesanie było skończone, ułożono na niej peplum w prześliczne lekkie fałdy, po czym Akte, zapiąwszy jej perły na szyi i dotknąwszy włosów na skrętach złotym pyłem, sama kazała się przybierać, wodząc przez cały czas zachwyconymi oczyma za Ligią.



Odmienione i gotowe do uczty!



CO TAM SIĘ DZIEJE?

„Z wyjątkiem kilku głów, które się odkryły, wszyscy, z obawy zdrajców czy też chłodu, pozostali zakapturzeni (...). Przy krypcie zapalono kilka smolnych pochodni, które ułożono w mały stos. Stało się jaśniej. Tłum począł po chwili śpiewać, z początku cicho, potem coraz głośniejsze, jakiś dziwny hymn (...). Zdawać się przy tym mogło, iż jest w tym jakieś wołanie po nocy, jakaś pokorna prośba o ratunek w zabłąkaniu i ciemności. Głowy, podniesione ku górze, zdawały się widzieć kogoś, hen, wysoko, a ręce wzywać go, by zstąpił (...). Trzeba było być ślepym, by nie dostrzec, że ci ludzie nie tylko czcili swego boga, ale go z całej duszy kochali.”

KOLEJNE SPOTKANIA W OSTRILANUM!**RZYMSKIE PLOTKI, PŁOTECZKI...****PETRONIUSZ O NERONIE (ze sprawdzonego źródła!):**

„Życie samo w sobie byłoby niezłe, gdyby nie Miedzianobrody. Dzięki jemu człowiek czasem brzydzi się samym sobą (...). Czasem (Neron) zrywa się po nocach, twierdząc, że go ścigają Furie, budzi nas, spogląda za siebie, przybiera postawę komedianta grającego rolę Oresta, i to lichego komedianta, deklamuje greckie wiersze i patrzy, czy go podziwiamy. A my, oczywiście, podziwiamy! I zamiast powiedzieć mu: „Idź spać, błaznie!”, nastrajamy się także na ton tragedii i bronimy wielkiego artysty od Furii.”

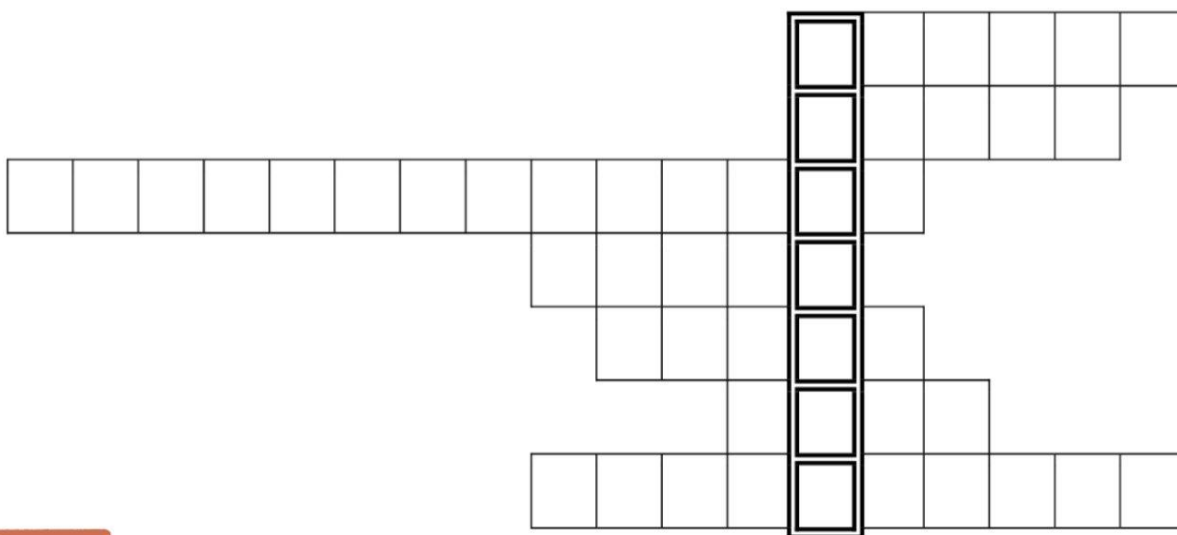
KARTA PRACY nr 1

**Kiedy zapoznasz się już z najświeższymi informacjami
ze starożytnego Rzymu, wyszukaj w tekście
siedem podkreślonych słów.**

Dla ułatwienia możesz wypisać je poniżej:

**A teraz uzupełnij wypisanymi wyrazami odpowiednie
miejsca krzyżówki. Przemyśl dokładnie ich ułożenie.**

**Utworzone hasło wskaże miejsce,
w którym znajdziesz kolejne zadanie do wykonania.**



KARTA PRACY nr 2

Odczytaj kody kreskowe, w których kryją się krótkie opisy bohaterów powieści Sienkiewicza. Poniżej wpisz ich rozszyfrowane imiona.

KOD nr 1

KOD nr 2

KOD nr 3

KOD nr 4

KOD nr 5

A teraz wskaż imię postaci kobiecej oraz bohatera, który przeszedł duchową metamorfozę.

IŁOŚĆ SYLAB OBU IMION WSKAŻE NUMER KOPERTY, W KTÓREJ ZNAJDUJE SIĘ KOLEJNE ZADANIE.



kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5

**W kopercie znajdują się karteczki z różnorodnymi
hasłami. Przyporządkujcie je
do odpowiedniej grupy tematycznej:
świata pogańskiego lub chrześcijańskiego.**

**Ilość cytatów na planszy świata pogańskiego
wskaże cyfrę, której musicie szukać w sali.**

DO DZIEŁA!



ŚWIAT CHRZEŚCIJAŃSKI





ŚWIAT POGAŃSKI



**„Quo vadis,
Domine?”**

CHRZEST

**„Będzie
oczyszczone
serce twoje”**

TYGELLIN

NERON

KŁAMSTWO

**„Niechaj
Fortuna
rozsypie
na Was
po równo
wszystkie
dary.”**

POLITEIZM

CHŁOSTA

PIJAŃSTWO

BIESIADY

BEZWSTYD

**POGARDA
DLA
INNYCH**

INTRYGI

**„Chwycił
brązowy
świecznik
i jednym
uderzeniem
strzaskał
czerep
niewolnika.”**

**ŚWIĄTYNIA
WESTY**

**„O, Panie!
Bądź wola
Twoja.”**

**„Nam
nie wolno
trzymać
w sercu
gniewu.”**

OSTRIANUM

PAWEŁ

**POPMPONIA
GRECYNA**

PRZEBACZENIE

DOBROĆ

SKROMNOŚĆ

**Rozwiąż poniższy test. W tym zadaniu przyda się
znajomość greki i łaciny.**

**Litery przy poprawnych odpowiedziach utworzą
hasło, które będzie wskazówką do dalszych
poszukiwań.**

1. URSUS W JĘZYKU ŁACIŃSKIM OZNACZA:

B. TURA

I. NIEDŹWIEDZIA

K. BIZONA

2. EUNICE BYŁA:

C. SŁUŻĄCĄ PETRONIUSZA

D. WESTALKĄ

J. BRATANICĄ PETRONIUSZA

3. QUO VADIS TO POWIEŚĆ HISTORYCZNA, PONIEWAŻ:

F. PRZYWOŁUJE WYŁĄCZNIE WYDARZENIA HISTORYCZNE

G. POWSTAŁA W XIX WIEKU

**H. OBOK POSTACI HISTORYCZNYCH WYSTĘPUJĄ
RÓWNIEŻ BOHATEROWIE FIKCYJNI**

**4. OKREŚLENIE *PONTIFEX MAXIMUS* ODNOSI SIĘ
DO POSTACI:**

R. ŚW. PAWŁA

O. NERONA

T. ŚW. PIOTRA

**5. SCENA ROZPOCZYNAJĄCA POWIEŚĆ SIENKIEWICZA
UKAZUJE:**

M. DYSKUSJĘ TYGELLINA Z NERONEM

N. KŁÓTNIE WINICJUSZA Z LIGIĄ

H. SPOTKANIE PETRONIUSZA Z WINICJUSZEM

**6. *ARBITER ELEGANTiarum* TO OKREŚLENIE
PETRONIUSZA OZNACZAJĄCE:**

Z. WSPANIAŁEGO MÓWCĘ

Y. MISTRZA ELEGANCJI

W. SPRAWIEDLIWEGO PATRYCJUSZA

**7. WSPÓŁCZEŚNIE NAPIS *QUO VADIS, DOMINE?*
MOŻEMY ZOBACZYĆ W RZYMIE NA:**

J. BAZYLICE ŚW. PIOTRA

X. MOŚCIE ANIOŁA

S. MAŁEJ KAPLICZCE

HASŁO TO,

CO W TŁUMACZENIU NA JĘZYK POLSKI OZNACZA

.....

POWODZENIA!

CIEKAWOSTKA ARTYSTYCZNA

W latach 1858-1925 żył malarz i ilustrator książkowy JAN STYKA. Malował obrazy o tematyce historycznej, batalistycznej i religijnej. Studiował m.in. w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie pod kierunkiem Jana Matejki. Wspólnie z Wojciechem Kossakiem namalował Panoramę Racławicką, którą możecie podziwiać w Muzeum Narodowym we Wrocławiu.

Jan Styka poznał osobiście Henryka Sienkiewicza, który zachwycił się twórczością malarza i uznał, że dzieła artysty będą doskonałą ilustracją jego powieści. Tym sposobem w 1900 roku ukazało się pierwsze wydanie *Quo vadis* z 85 ilustracjami Jana Styki. Ale to nie był koniec współpracy mistrza pióra i mistrza pędzla. W latach 1901-1903 ukazała się ekskluzywna, trzypięciotomowa edycja powieści Sienkiewicza, która zawierała niemal 200 rysunków i graficznych reprodukcji obrazów.

Dziś poznacie kilka z nich. A zatem...

ZADANIE DO WYKONANIA

Kody QR zawierają link do stron internetowych, na których obejrzyjecie kilka obrazów Jana Styki. Dopasujcie wypisane poniżej tytuły dzieł artysty do wskazanych obrazów.

TYTUŁ OBRAZU	NUMER KODU
„Święty Piotr naucza”	
„Ligia na byku”	
„Śmierć Petroniusza”	
„Neron”	
„Quo vadis, Domine”	
„Petroniusz i Eunice”	
„Ursus zabiera Ligię do Suburry”	

Pod jednym z obrazów znajduje się jego oryginalny tytuł. Przyjrzyjcie się drugiemu wyrazowi tytułu i z wybranych (podpowiem: czterech) liter ułóżcie polski wyraz, którym nazywamy bardzo słodkie ciasto, serwowane najczęściej w trakcie ważnych uroczystości.

.....

**Skoro odgadliście już hasło, to teraz odnajdźcie je w sali.
Jesteście już bardzo blisko celu!**

kod nr 1



kod nr 2



kod nr 3



kod nr 4



kod nr 5



kod nr 6



kod nr 7



The invitation card features a central circular frame made of two gold lines. Inside the frame, at the top, is a laurel wreath with green leaves and gold berries. In the center, two gold wedding rings are intertwined. At the bottom, another laurel wreath is visible. The background is light blue with faint horizontal gold lines. The text is centered within the frame.

UBI TU, GAJUS, IBI EGO, GAIA

**LIGIA
KALLINA**



**MAREK
WINICJUSZ**

*zapraszają na uroczystość zawarcia małżeństwa
w cieniu drzew migdałowych na Sycylii*

*tuż przed zachodem słońca
w ostatnią sobotę sierpnia*

„TROPEM ZBRODNI”

ESCAPE ROOM

(na motywach *Balladyny* Juliusza Słowackiego)

Escape room poświęcony jest „Balladynie” Juliusza Słowackiego. Składa się z 5 zadań o różnym stopniu trudności. Zadaniem uczniów jest odnalezienie czterocyfrowego kodu otwierającego skrzynię z nagrodami.

„Tropem zbrodni” to gra powtórzeniowa, rozbudowana o konteksty kulturowe, jak: analiza i interpretacja plakatów teatralnych czy tekstu współczesnej piosenki wzorowanej na utworze Słowackiego.

Zadania należy ułożyć według kolejności wskazanej w instrukcji dla nauczyciela. Gra przewidziana jest na jedną godzinę lekcyjną.

Cele lekcji:

Uczeń:

- określa motywy działania głównej bohaterki
- wskazuje i przyporządkuje cechy wewnętrzne i zewnętrzne
- poddaje analizie problematykę lektury
- tworzy wypowiedzi argumentacyjne
- dba o poprawność językową wypowiedzi pisemnych
- poszukuje, porządkuje i wykorzystuje informacje
- efektywnie współdziała w grupie
- rozwiązuje problemy w twórczy sposób
- rozpoznaje w utworach literackich uniwersalne problemy
- odnajduje konteksty kulturowe
- rozwiązuje problemy w twórczy sposób

Informacje dla nauczyciela

Zadanie pierwsze polega na ułożeniu w porządku chronologicznym wszystkich ofiar z „Balladyny” i rozwiązaniu rebusu.

Właściwa kolejność:

1. Alina
2. Gralon
3. Grabiec
4. Pustelnik
5. Kirkor
6. Kostryn
7. Balladyna

Otrzymana cyfra: OSIEM

Zadanie drugie to praca pisemna. Uczniowie mają za zadanie wybrać jeden z pięciu plakatów teatralnych i dokonać jego interpretacji. Ważne jest to, aby opis zawierał słowa kluczowe: siostra, maliny, zabójstwo, władza, zło i czerwień. Wykonane zadanie należy oddać nauczycielowi, który sprawdzi jego poprawność i przekaże uczniom kopertę z kolejnym zadaniem.

Zadanie trzecie polega na przyporządkowaniu do treści piosenki informacji lekturowych. Fragmenty piosenek zaznaczone zostały cyframi, a ich interpretacja literami. Umożliwi to uczniom odnalezienie kodu, który zaprowadzi ich do następnego zadania. Kod, który należy zapisać na kolejnej kopercie (zawierającej rebus) to: 1F 2E 3D 4C 5B 6A. Aby utrudnić uczniom zadanie, można przygotować kilka pustych kopert, na których zapisane zostaną inne konfiguracje kodu.

Rebus zawiera fragment lektury, mówiący o śmierci. Zadaniem uczniów jest odnalezienie drugiej cyfry kodu. W tym zadaniu ważna jest znajomość różnych funkcji głoski „i”.

Rzeczownik, który należy wpisać w przygotowane pole to: ŚMIERĆ. Ponieważ głoska „i” pełni tutaj funkcję zmiękczenia, cyfrą kodu będzie: 5

(ś-m'-e-r-ć)

Kolejne zadanie polega na wklejeniu na kartę pracy jedynie bohaterów pozytywnych. Ich liczba wskazuje kolejną cyfrę kodu.

Bohaterowie pozytywni: Kirkor, Wdowa, Pustelnik, Alina, Filon

Bohaterowie negatywni: Kostryn, Balladyna

Ostatnim zadaniem jest przyporządkowanie malin oznaczonych cechami bohaterów do odpowiednich dzbanów. Jest 38 malin: 24 należą do Balladyny, 17 do Aliny. Ostatnią cyfrą kodu jest 7.

Nagrodą niespodzianką jest bon „KRÓLEWSKA KORONA” zwalnający z jednego pytania na sprawdzianie. Należy wydrukować tyle bonów, ilu uczniów bierze udział w grze.

Kod otwierający kłódkę: 8557

BALLADYNA

JULIUSZA SŁOWACKIEGO

**TROPEM
ZBRODNI**



ESCAPE ROOM



**ABY
ODNALEŹĆ
ZAGINIONĄ
KORONĘ**

POMÓŻ NAM ROZWIKŁAĆ
ZAGADKI, ODNALEŹĆ
MORDERCĘ I ZROZUMIEĆ
PRAWDĘ



Przed Tobą imiona wszystkich ofiar
z "Balladyny".

Ułóż je w porządku
chronologicznym.





Gralon



Balladyna



Kirkor



Alina



Grabiec



Kostrzyn



Pustelnik



Rozwiąż rebus, aby uzyskać pierwszą cyfrę kodu

2

druga samogłoska

6

ostatnia głoska pierwszej sylaby

1

trzecia głoska

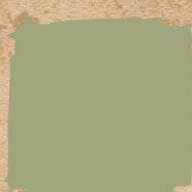
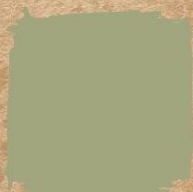
4

samogłoska drugiej sylaby

7

**jest spółgłoską nosową inną niż ta
z ostatniej sylaby słowa**

HASŁO:



W ŚWIECIE SZTUKI

Przed Tobą wybrane plakaty, zapowiadające spektakl "Balladyny" Juliusza Słowackiego. Zapoznaj się z nimi. Wybierz ten, który wydał Ci się najciekawszy.

**Opisz go, używając
słów-kluczy:**

- siostra
- maliny
- zabójstwo
- władza
- zło
- czerwień



Gotową pracę przekaz nauczycielowi.



BALLADYNA

Juliusz
Słowacki

Dyrektor Naczelny
i Artystyczny:
BOGUSŁAW
SEMOTIUK

Reżyseria:
JAN MACHULSKI
B. SEMOTIUK

Kostiumy:
ZOFIA
de INES

Scenografia:
B. SEMOTIUK

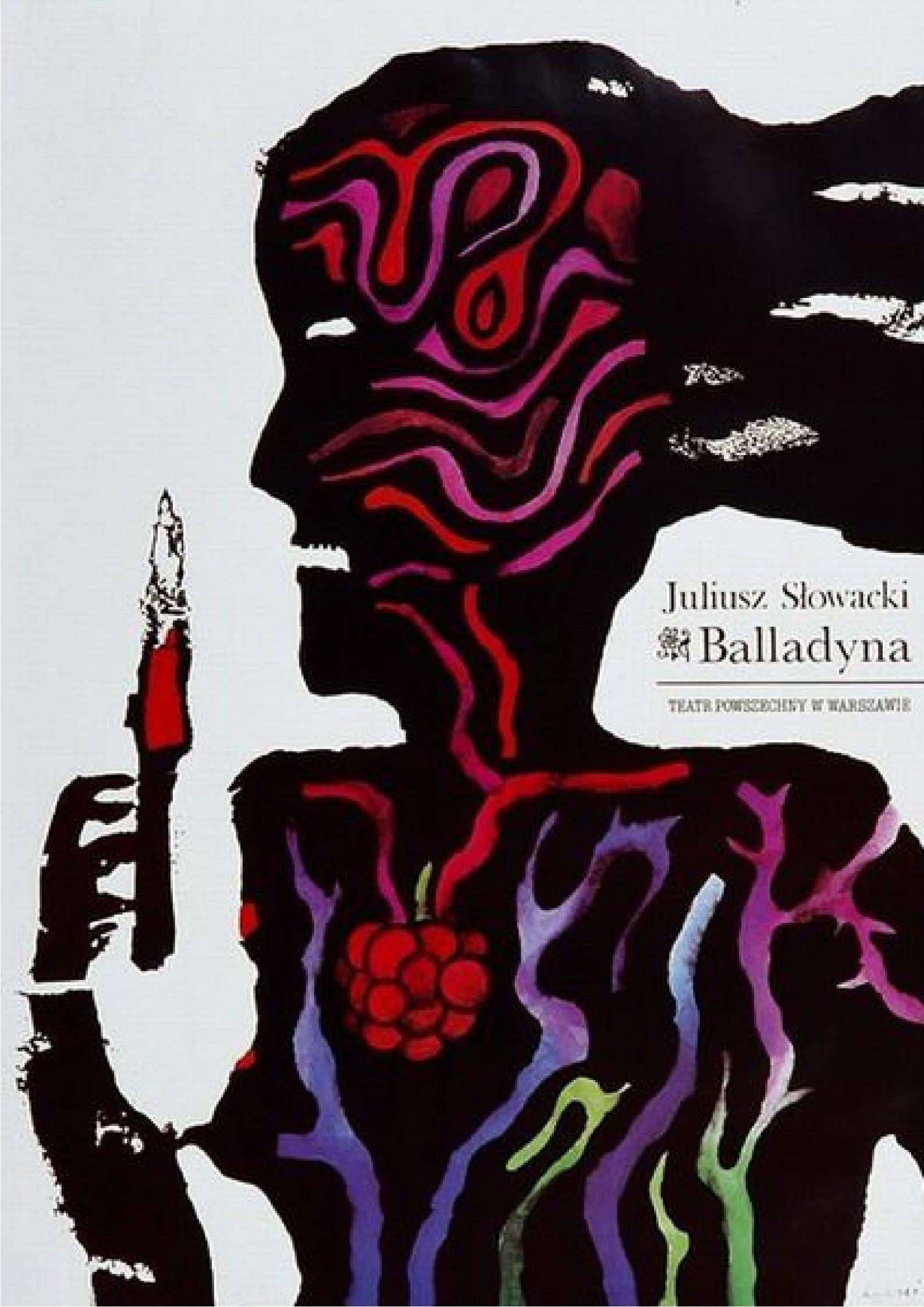
muzyka:
RENATA
PRZEMYK

PREMIERA
25 marca 2006

NOVY
TEATR
W SŁUPSKU



olbiński



Juliusz Słowacki
Balladyna

TEATR POLSKICH W WARSZAWIE

60 lat



SEZON JUBILEUSZOWY
2013/2014

reżyseria:
Oleg Żiugżda

scenografia i lalki:
Walery Raczkowski

kostiumy:
Nadzieja Jakowlewa

muzyka:
Bogdan Szczepański

Premiera
1 lutego 2014

BALADYNA

JULIUSZ SŁOWACKI

POD PATRONATEM
PREZYDENTA OLSTYŃNA



POCZESNOŚCIĄ
MARGARITA WITKOŃCZAK WYBRANEJ MIASTO



WYKONAWCZYM



SPONSORZY



TEATR NARODOWY

JULIUSZ SŁOWACKI

BALLADYNA



PREMIERA 11 GRUDNIA 2009

Teatr im. Juliusza Słowackiego w Krakowie

BALLADYNA

Juliusz Słowacki

reżyseria: Jerzy Hroblewski

scenografia: Kazimierz Wiśniak

muzyka:
Lucjan Kądziora



*"Balladyna" Juliusza Słowackiego
inspiracją dla współczesnych twórców*



**Przed Tobą tekst
piosenki Renaty Przemyk
"Łatwo uwierzyć"**

**Dopasuj do poszczególnych
zwrotek informacje
lekturowe. Wykonane zadanie
zaprowadzi Cię do rebusu,
ukrytego w zaszyfrowanej
kopercie.**

**Łatwo uwierzyć
Że jeśli masz mocy czar
Potrafisz zakląć
Mężczyznę w drzewo lecz co to da Zaszumi
i tak**

1

**Łatwo uwierzyć
Że miłość przepaskę ma
Na ślepych oczach
Rozgrzesza krzywdy bo jedno wie
Nie kocha się "za"...**

2

**Łatwo uwierzyć
Że rozpacz lasu ma twarz
Spadnie korona
Z głowy co puchnie mądrością lecz
Za mała na świat**

3

**Łatwo uwierzyć
Że zginie lecz pośród braw
Ten który zbawić
Chce cały lecz nie swój własny świat
Bo wojnę za gwałt**

4

**Łatwo uwierzyć
Że każdy najgorszy cel
Uświęca środki
Lecz kara prędzej dosięgnie cię
Nim czernź zmąci biel**

5

**Trudno uwierzyć
Że z tafli czystej jak łza
Wy płynąć może
Od ludzi ponoć silniejsze zło
By w nich sięgnąć dna**

6

A

**Goplana wypływa z jeziora. Piękno i magia
ścierają się ze złem. Rozpoczyna się
krwawa historia.**

B

**Dobro zawsze wygrywa, a zło zostaje
ukarane. Balladynę spotyka kara .**

C

**Kirkor mimo że walczył za sprawiedliwość,
poniósł śmierć.**

D

**Popiel, utraciwszy koronę, zamieszkał w
lesie jako Pustelnik.**

E

**Wdowa została wypędzona z zamku przez
własną córkę. Miłość matczyna nie zna
granic.**

F

**Goplana posiada magiczne moce, dzięki
którym zamieniła Grabca w drzewo.**

REBUS

**Przed Tobą fragment z "Balladyny"
Juliusza Słowackiego. Przeczytaj go
i zastanów się, o czym on jest. Następnie
wpisz odnaleziony rzeczownik
w przygotowane pole. Liczba jego głosek
da Ci drugą cyfrę kodu.**

**"Ach! Parki! Parki! Parki niełaskawe
Przecięły srebrną nitkę jej żywota;
Może też z nieba jaka gwiazda złota
Pozazdrościła mej kochance blasku
W oczach, i oczom zawrzeć się kazała".**



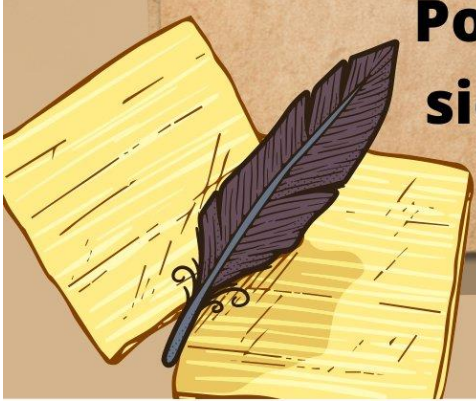
pamiętaj o różnych funkcjach głoski "i"



**Przed Tobą bohaterowie "Balladyny".
Znajdź tych, którzy są pozytywni
i wklej ich poniżej.**



**Policz, ilu z nich opowiedziało
się po stronie dobra. Poznasz
drugą cyfrę kodu.**



KIRKOR

WDOWA

PUSTELNIK

ALINA

BALLADYNA

KOSTRYN

FILON

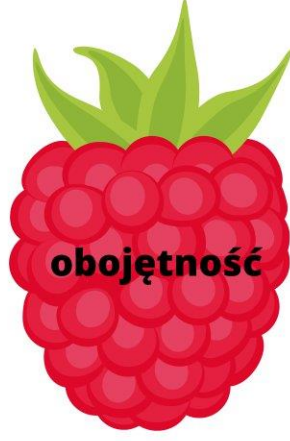
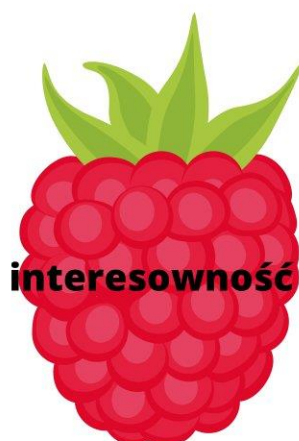
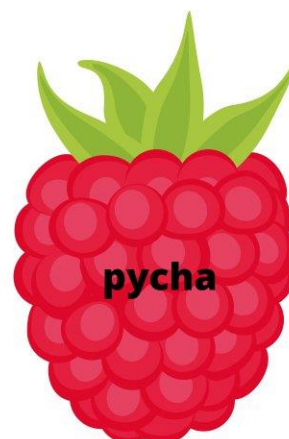
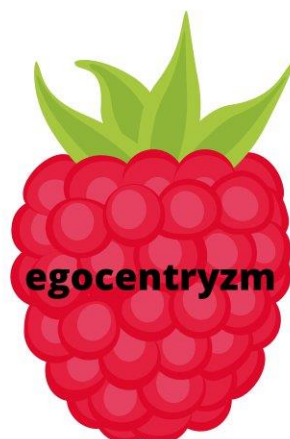
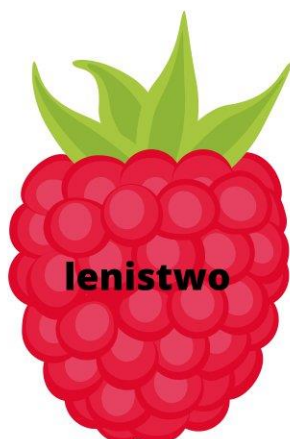
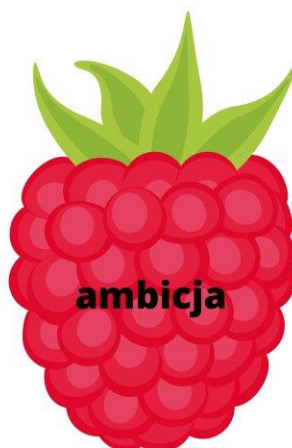
CZAS NA MALINOBRANIE

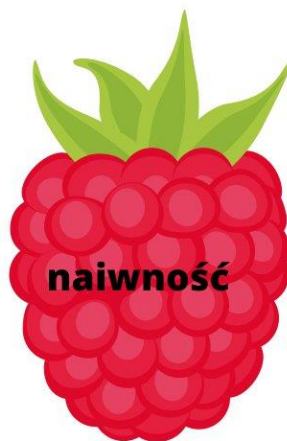
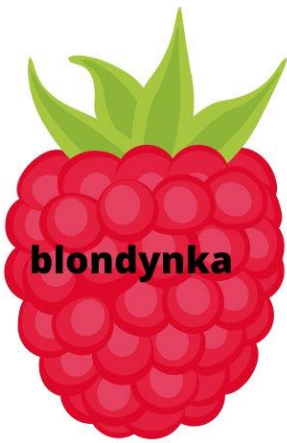
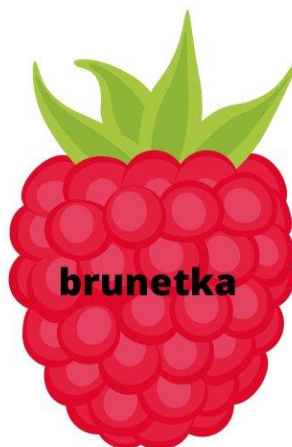


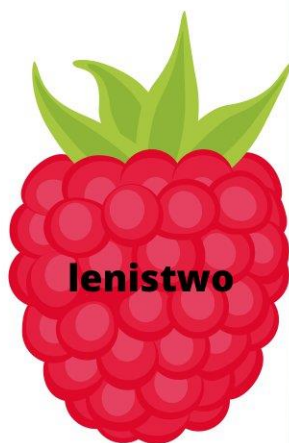
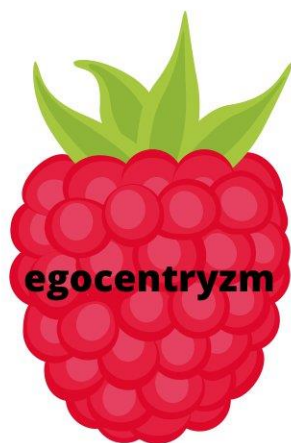
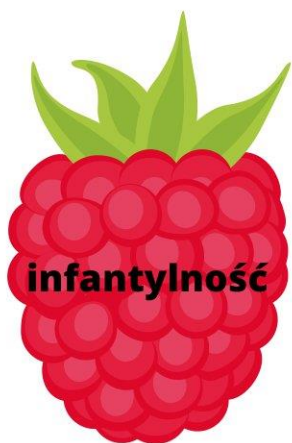
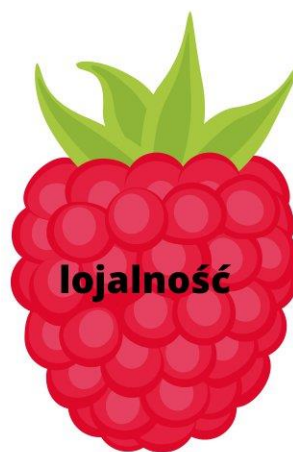
Alina i Balladyna – siostry, które autor przedstawia na zasadzie kontrastu.

Twoim zadaniem jest dopasować maliny do odpowiednich dzbanów.

Następnie, od liczby zebranych malin w dzbanie Balladyny, odejmij te, które wypełniają dzban Aliny. Dowiesz się, jaka jest ostatnia cyfra kodu.













GRATULACJE!

*Zdobyłeś koronę, która zwalnia Cię
z jednego pytania na sprawdzianie.*

Wykorzystaj ją mądrze.

DOCUMENT
CREATED
WITH



PDF
COMBINER

PDF Combiner is a free application that you can use to combine multiple PDF documents into one.

Three simple steps are needed to merge several PDF documents. First, we must add files to the program. This can be done using the Add files button or by dragging files to the list via the Drag and Drop mechanism. Then you need to adjust the order of files if list order is not suitable. The last step is joining files. To do this, click button Combine PDFs.

Main features:

secure PDF merging - everything is done on your computer and documents are not sent anywhere

simplicity - you need to follow three steps to merge documents

possibility to rearrange document - change the order of merged documents and page selection

reliability - application is not modifying a content of merged documents.

Visit the homepage to download the application:

www.jankowskimichal.pl/pdf-combiner

To remove this page from your document, please donate a project.