Instrukcja dla prowadzącego

klasy 1–3

Czas gry	Gracze	Zagadki
30–40 minut	2–5 osób w drużynie	5 kopert, 5 kłódek

1 Co przygotować

- wydruk stron 3–10 dla każdej drużyny (list, Karta kodów, koperty, dyplom)
- 5 kopert z numerami 1–5 dla każdej drużyny
- ołówki i gumki
- stoper lub zegarek
- opcjonalnie: pudełko zamknięte kłódką szyfrową i książka-niespodzianka w środku

2 Przygotowanie (10 minut)

1. Włóż strony z zagadkami do kopert: koperta 1 = strona 5, koperta 2 = strona 6 i tak dalej do koperty 5 (strona 9).
2. Klucz rozwiązań (ostatnia strona) zostaw u siebie.
3. Jeśli masz kłódkę szyfrową na 3 cyfry, ustaw np. 269 (pierwsze cyfry kodu 3).
4. W klasie 1 zaplanuj osobę dorosłą, która przeczyta polecenia na głos.

3 Przebieg gry

1. Przeczytaj dzieciom list od sowy Mądrali (strona 3). Daj drużynie Kartę kodów i kopertę 1.
2. Drużyna rozwiązuje zagadkę, wpisuje kod na karcie i pokazuje go tobie.
3. Kod dobry – podaj następną kopertę. Kod zły – powiedz „Spróbujcie jeszcze raz” i nie zdradzaj, gdzie jest błąd.
4. Po kłódce 5 drużyna „otwiera skrzynię”. Zapisz czas i wręcz dyplomy detektywów.

Podpowiedzi i wersja dla nauczyciela

4 Podpowiedzi – dawaj po jednej, gdy drużyna utknie na dłużej niż 5 minut

Koperta 1	Liczba 3 to B, a liczba 1 to A. Szukajcie każdej liczby w tabeli pod literą.
Koperta 2	Pierwszy obrazek to SAMOLOT: SA-MO-LOT. Do żółtej kratki wpiszcie S.
Koperta 3	Alfabet: A, B, … K, … M, … T. Pierwsza jest książka „Ania”.
Koperta 4	Kopciuszek zgubił pantofelek, nie rękawiczkę, a Calineczka była malutka.
Koperta 5	KSIĄŻKA zajmuje cały pierwszy rząd. BAJKA i PIÓRO są pionowo przy brzegach.

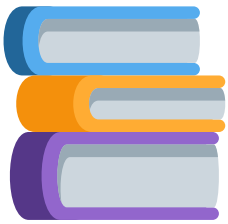
5 Wersja dla nauczyciela (1 lekcja, 45 minut)

Cel lekcji: uczeń czyta ze zrozumieniem, zna kolejność liter w alfabecie, składa wyrazy z sylab, odróżnia prawdę od fałszu w znanych baśniach i współpracuje w grupie.

5 minut	Podział na drużyny 3–5 osób, zasady gry, przeczytanie listu od sowy.
35 minut	Gra: drużyny rozwiązują koperty 1–5 we własnym tempie.
5 minut	Podsumowanie: jaką baśń drużyna lubi najbardziej i dlaczego. Dyplomy.

Zagadka w bibliotece · klasy 1–3

List od sowy Mądrali


Drodzy Czytelnicy!

Jestem sowa Mądrala i od stu lat pilnuję szkolnej biblioteki. Dziś w nocy schowałam najcenniejszą księgę – „Wielką Księgę Bajek” – w skrzyni i zamknęłam ją na pięć kłódek, żeby nikt jej nie zabrał.

Rano okazało się, że… zapomniałam kodów! Na szczęście zapisałam je w zagadkach. Rozwiązać je mogą tylko prawdziwi detektywi książkowi.

Otwierajcie koperty po kolei. Kody wpisujcie na Karcie kodów i pokazujcie je prowadzącemu. Za każdy dobry kod dostaniecie następną kopertę.

Hu-hu! Powodzenia!
Sowa Mądrala

Zasady: pracujcie razem, czytajcie uważnie i nie śpieszcie się. Macie około 40 minut.

Zagadka w bibliotece · klasy 1–3

Karta kodów

Wpisz kod z każdej koperty. Pokaż go prowadzącemu.

Drużyna: _____ Klasa: _____ Data: _____

Kłódka 1
słowo ☐☐☐☐☐

Kłódka 2
słowo ☐☐☐☐

Kłódka 3
liczby ☐☐☐☐☐

Kłódka 4
słowo ☐☐☐☐☐

Kłódka 5
słowo ☐☐☐☐☐☐☐☐☐



Wszystkie kłódki otwarte? „Wielka Księga Bajek” jest uratowana!

Liczbowy alfabet sowy

Kłódka 1

Sowa zamieniła litery na liczby. Każda litera alfabetu ma swój numer: A to 1, Ą to 2, B to 3 i tak dalej.

1 **Alfabet z numerami:**

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
M	**N**	**Ń**	**O**	**Ó**	**P**	**R**	**S**	**Ś**	**T**	**U**	**W**	**Y**	**Z**	**Ź**	**Ż**
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

2 **Zamień liczby na litery i wpisz je do kratek.**

3	1	13	14	1

To słowo jest kodem do kłódki 1.

Podpowiedź sowy: takie opowieści czyta się dzieciom przed snem.

Pomieszane sylaby

Kłódka 2

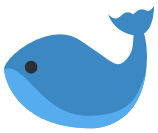
Wiatr pomieszał sylaby. Ułóż z nich nazwę obrazka i wpisz ją do kratek – **pierwszą literę do żółtej kratki**.



LOT SA MO



KO O



RYB LO WIE



NAS A NA

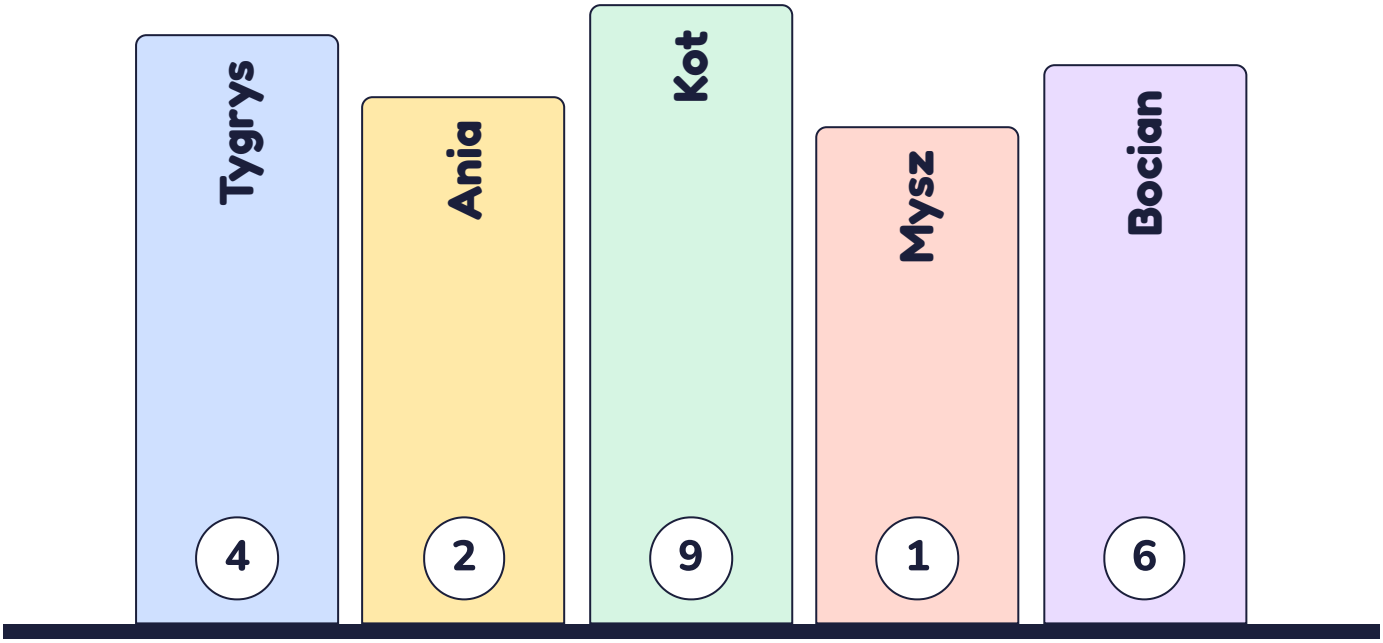
1 **Przeczytaj z góry na dół litery z żółtych kratek. To kod do kłódki 2.**

Podpowiedź: kod to imię kogoś, kto napisał do Was list!

Książki w nieładzie

Kłódka 3

W bibliotece książki stoją w **kolejności alfabetycznej** – według pierwszej litery tytułu. Ktoś je jednak poprzestawiał!



1 **Wpisz tytuły w kolejności alfabetycznej, a obok liczby z grzbietów.**

#	tytuł	liczba
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Kod do kłódki 3 to liczby z grzbietów w nowej, alfabetycznej kolejności.

Prawda czy fałsz?

Kłódka 4

Sowa zna wszystkie baśnie. Czy Wy też? Przy każdym zdaniu zdecydujcie: **prawda** czy **fałsz**. Zakreślcie literę w wybranej kolumnie.

#	zdanie	PRAWDA	FAŁSZ
1	Czerwony Kapturek niósł babci koszyk z jedzeniem.	**K**	**M**
2	Kopciuszek zgubił na balu rękawiczkę.	**T**	**L**
3	Jaś i Małgosia trafili do chatki z piernika.	**U**	**A**
4	Smok Wawelski mieszkał w jamie pod Wawelem.	**C**	**O**
5	Calineczka była wielka jak olbrzym.	**S**	**Z**

1 **Wpisz zakreślone litery po kolei – od zdania 1 do 5. Powstanie kod do kłódki 4.**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Podpowiedź: jeśli wyjdzie słowo bez sensu, sprawdźcie jeszcze raz zdania 2 i 5.

Wykreślanka sowy

Kłódka 5

Znajdź i skreśl w tabeli 7 słów. Słowa biegną **poziomo** (od lewej) albo **pionowo** (z góry na dół).

KSIĄŻKA · BAJKA · PIÓRO · TOMIK · LIST · BAŚŃ · RYM

K	S	I	Ą	Ż	K	A
B	C	Z	Y	T	A	P
A	T	O	M	I	K	I
J	J	C	I	E	R	Ó
K	L	I	S	T	Y	R
A	B	A	Ś	Ń	M	O

1 **Litery, które zostaną, przeczytaj rzędami – od góry, od lewej. To kod do kłódki 5.**

TOMIK to mała książka z wierszami, a RYM – to, co łączy słowa „kot” i „płot”.

Zagadka w bibliotece · klasy 1–3

Dyplom detektywa



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

rozwiązała zagadki sowy Mądrali i uratowała „Wielką Księgę Bajek”!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

Klucz – rozwiązania krok po kroku

Koperta 1 – alfabet: BAJKA

3 = B, 1 = A, 13 = J, 14 = K, 1 = A.

Koperta 2 – sylaby: SOWA

SAMOLOT, OKO, WIELORYB, ANANAS – pierwsze litery: S, O, W, A.

Koperta 3 – półka: 26914

Kolejność alfabetyczna: Ania (2), Bocian (6), Kot (9), Mysz (1), Tygrys (4).

Koperta 4 – prawda czy fałsz: KLUCZ

1 prawda (K), 2 fałsz – pantofelek (L), 3 prawda (U), 4 prawda (C), 5 fałsz – Calineczka była malutka (Z).

Koperta 5 – wykreślanka: CZYTAJCIE

Poziomo: KSIĄŻKA (rząd 1), TOMIK (rząd 3), LIST (rząd 5), BAŚŃ (rząd 6). Pionowo: BAJKA (kolumna 1), PIÓRO (kolumna 7), RYM (kolumna 6). Zostają litery C Z Y T A (rząd 2) i J C I E (rząd 4).

Karta kodów

BAJKA · SOWA · 26914 · KLUCZ · CZYTAJCIE

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0.