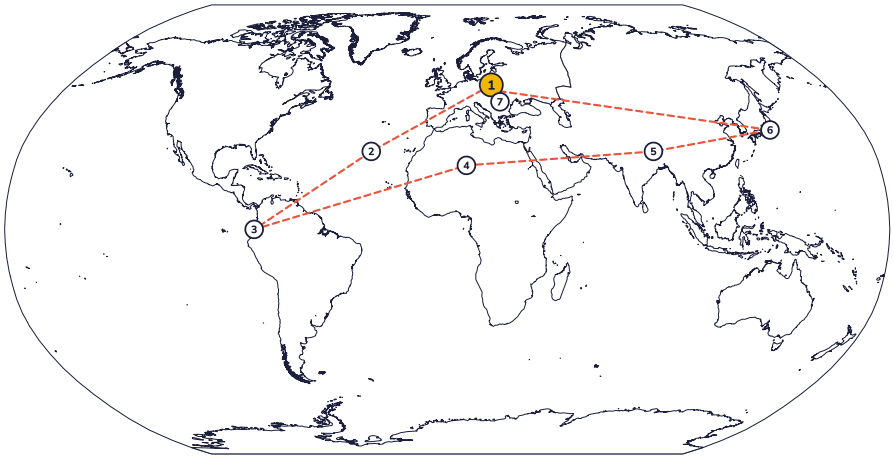
Karta misji: Mapa i kierunki świata



Fil: Witajcie w bazie wyprawy! Zanim ruszymy dookoła świata, musimy umieć czytać mapę. Gary już chciał płynąć „prosto przed siebie”... ale bez kierunków świata zgubilibyśmy się na pierwszej wyspie. Przećwiczymy to na **Wyspie Kompasowej**.

Cel misji – nauczysz się:

- odczytywać kierunki świata i używać róży wiatrów,
- korzystać z legendy i siatki kwadratów (np. C6),
- obliczać odległości w terenie za pomocą skali.



KOD QR
film wkrótce

🎬 FILM DO TEJ KARTY

Misja 1: Mapa i kierunki świata

Krótki film (2–4 min) z Filem, Garym i Dedim. Pojawi się wkrótce – kod QR i link dodamy na stronie **glowkowniadruk.pl/geografia-na-wyprawie**. Do tego czasu zacznij od zadań!

Łatwy	Średni	Trudny	Super trudny
kl. 3–4	kl. 4–5	kl. 5–6	kl. 7–8
☐ zrobione	☐ zrobione	☐ zrobione	☐ zrobione

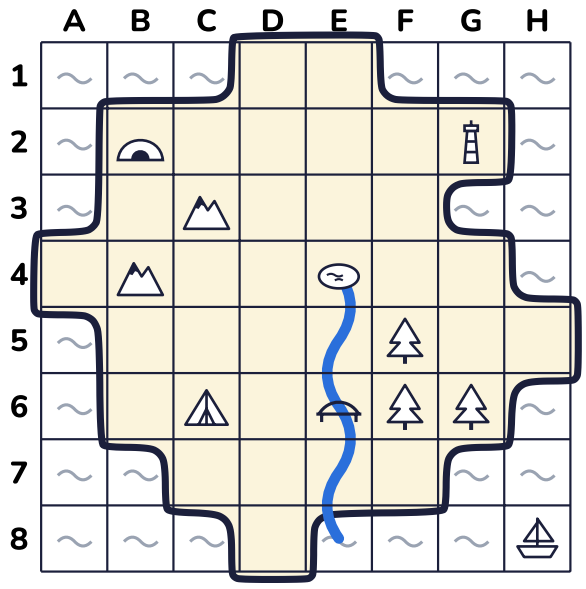
Ukończona misja? Wklej pieczątkę „Misja 1” do **Paszportu podróżnika** albo zaznacz ją w paszporcie online.

MISJA 1 · MAPA I KIERUNKI

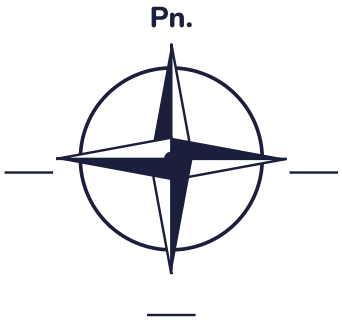
Wyspa Kompasowa – kierunki i legenda

Poziom 1 · Łatwy kl. 3–4 ●○○○

Film do tej karty: *wkrótce*



1 **Uzupełnij różę wiatrów. Wpisz brakujące kierunki: wschód, zachód, południe.**



2 **Połącz znak z legendy z jego nazwą (narysuj linię).**

	jezioro		latarnia
	las		obóz
	jaskinia		most

3 **Patrz na plan i dokończ zdania. Wpisz: *na północ, na południe, na wschód, na zachód.***

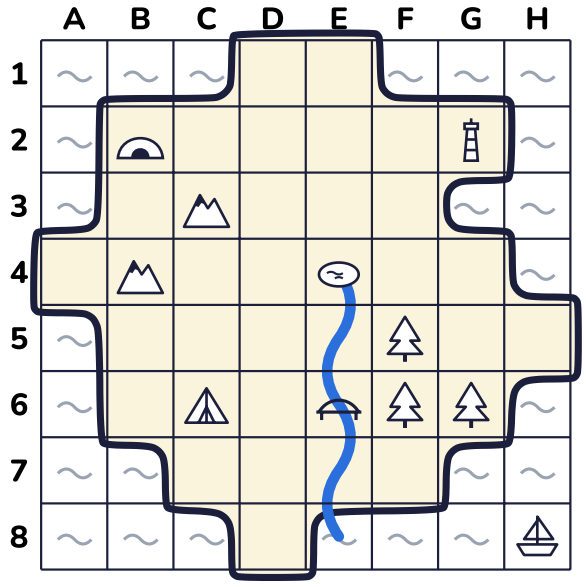
1. Las leży _____ od obozu.
2. Most leży _____ od jeziora.
3. Góry (pole C3) leżą _____ od obozu.
4. Jaskinia leży _____ od latarni.

MISJA 1 · MAPA I KIERUNKI

Siatka kwadratów i trasa wyprawy

Poziom 2 · Średni kl. 4–5 ●●○○

🎬 Film do tej karty: *wkrótce*



1 W którym polu jest...

latarnia	
jaskinia	
jezioro	
statek	



Dedi podpowiada: Chłopcze, najpierw litera kolumny, potem numer wiersza – jak w grze w statki: **C6**.

2 Idź według instrukcji. Jedno „pole” to jedna kratka. Zapisz, w jakim polu kończysz i co tam jest.

Start	Ruchy	Pole	Co tam jest?
obóz C6	2 pola na północ, potem 2 pola na wschód		
latarnia G2	4 pola na południe		
obóz C6	2 pola na wschód		

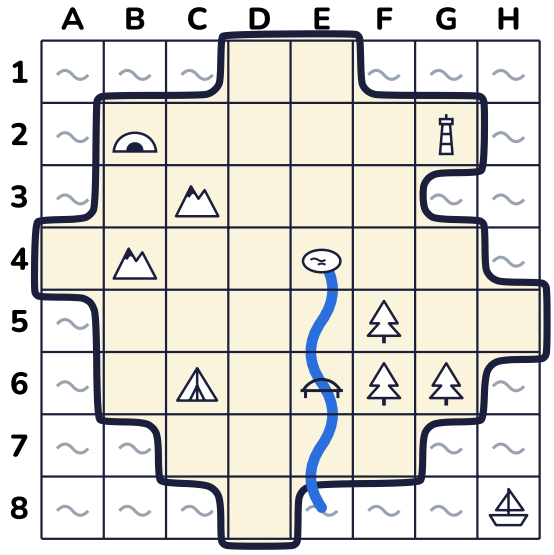
3 Narysuj w polu D5 znak jaskini, a w polu F3 – znak obozu.

W jakim kierunku od pola F3 leży latarnia (G2)? _____

Skala – ile to metrów w terenie?

Poziom 3 · Trudny kl. 5–6 ●●●○

🎬 Film do tej karty: *wkrótce*



Skala tej mapy: bok jednej kratki = **500 m** w terenie.
2 kratki = 1000 m = 1 km.

1 **Policz kratki w linii prostej i oblicz odległość.**

Odcinek	Kratki	W terenie
obóz C6 → most E6		
jaskinia B2 → latarnia G2		
obóz C6 → góry C3		

2 **Trasa: obóz C6 → most E6 → jezioro E4. Ile kilometrów trzeba przejść? Ile to potrwa, jeśli idziemy z prędkością 4 km na godzinę?**

Długość trasy: _____ Czas marszu: _____

3 **Skala liczbowa mówi, ile razy odległość na mapie jest mniejsza niż w terenie. Przykład: 1 : 50 000 → 1 cm na mapie to 500 m w terenie. Uzupełnij.**

1 : 100 000
1 cm → _____

1 : 25 000
1 cm → _____

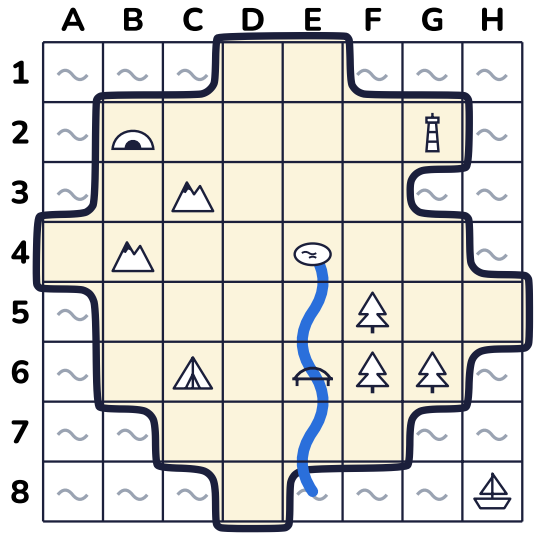
1 : 1 000 000
1 cm → _____

MISJA 1 · MAPA I KIERUNKI

Zagadka skarbu i kierunki pośrednie

Poziom 4 · Super trudny kl. 7–8 ●●●●

Film do tej karty: *wkrótce*



1 Kierunki pośrednie: Pn.-Wsch., Pn.-Zach., Pd.-Wsch., Pd.-Zach.

1. Latarnia (G2) leży od obozu (C6) na _____
2. Obóz leży od latarni na _____
3. Idąc z obozu po przekątnej na Pn.-Wsch., po drodze mijamy pole z obiektem: _____

2 Gdzie Gary zakopał skrzynię? Wszystkie wskazówki muszą się zgadzać. Postaw X w odpowiednim polu.

1. Skrzynia leży na lądzie, w polu bez żadnego znaku i bez rzeki.
2. Od skrzyni do jeziora są dokładnie 2 kratki w linii prostej (w pionie albo w poziomie).
3. Skrzynia leży na zachód albo na północ od jeziora.
4. Pole ze skrzynią styka się bokiem z polem, w którym są góry.

Skrzynia jest w polu _____. W terenie leży _____ od jeziora.

3 Przelicz skale.

1. Skala 1 : 25 000, odcinek 6 cm. W terenie: _____
2. Skala 1 : 200 000, odcinek 3,5 cm. W terenie: _____
3. Skala „1 cm – 2 km” jako liczbowa: _____

KLUCZ ODPOWIEDZI

Misja 1 – Mapa i kierunki świata

Poziom 1

1. Róża wiatrów: u góry północ (Pn.), po prawej wschód (Wsch.), na dole południe (Pd.), po lewej zachód (Zach.).
2. obóz – namiot, jezioro – owal z falami, latarnia – wieża, las – choinka, most – łuk nad rzeką, jaskinia – półkole z otworem.
3. a) na wschód, b) na południe, c) na północ, d) na zachód.

Poziom 2

1. latarnia G2, jaskinia B2, jezioro E4, statek H8.
2. C6 → E4 – jezioro; G2 → G6 – las; C6 → E6 – most.
3. Latarnia leży od F3 na północny wschód (1 pole w prawo i 1 w górę).

Poziom 3

1. C6 → E6: 2 kratki = 1 km; B2 → G2: 5 kratek = 2,5 km; C6 → C3: 3 kratki = 1,5 km.
2. 2 + 2 = 4 kratki = 2 km. Czas: 2 km : 4 km/h = 0,5 h = 30 minut.
3. 1 : 100 000 → 1 km; 1 : 25 000 → 250 m; 1 : 1 000 000 → 10 km.

Poziom 4

1. a) północny wschód, b) południowy zachód, c) jezioro (E4).
2. Skrzynia: **C4**. Pola 2 kratki od jeziora: C4, G4, E2, E6. Na zachód lub północ: C4, E2. Z górami styka się tylko C4 (góry w B4 i C3). Odległość: 2 kratki = 1 km.
3. a) 6 cm × 250 m = 1500 m = 1,5 km; b) 3,5 cm × 2 km = 7 km; c) 1 : 200 000.

