Instrukcja dla prowadzącego

klasy 4–6

Czas gry	Gracze	Zagadki
35–45 minut	3–5 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 z kłódką szyfrową i „korona” z papieru w środku

2 Przygotowanie (10 minut)

1. Włóż strony z zagadkami do kopert: koperta 1 = strona 5 … koperta 5 = strona 9.
2. Klucz rozwiązań (ostatnia strona) zostaw u siebie.
3. Jeśli masz kłódkę szyfrową na 3 cyfry, ustaw kod 444 (kłódka 2).
4. Ustal zasady podpowiedzi, np. 3 na drużynę.

3 Przebieg gry

1. Przeczytaj list kasztelana (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 – „Spróbujcie jeszcze raz”, bez wskazywania błędu.
4. Po kłódce 5 drużyna „otwiera skrzynię”. Zapisz czas i wręcz dyplomy rycerskie.

Podpowiedzi i wersja dla nauczyciela

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

Koperta 1	Najdawniejszy jest rok 966 – litera Z. Potem szukajcie najmniejszej z pozostałych dat.
Koperta 2	MCDX = M (1000) + CD (400) + X (10). CMLXVI = CM (900) + L (50) + X (10) + V (5) + I (1).
Koperta 3	S nie ma w kluczu, więc zostaje S. I zamienia się na K, a G na A.
Koperta 4	Bolko stoi na 2 albo 3. Sprawdźcie oba przypadki – w jednym Jaśko nie może mieć wyższego numeru niż Zbyszko.
Koperta 5	1. MIESZKO, 4. ORZEŁ. Hasło to nakrycie głowy króla.

5 Wersja dla nauczyciela (1 lekcja, 45 minut)

Cel lekcji: uczeń porządkuje najważniejsze wydarzenia z dziejów Polski na osi czasu, zamienia cyfry rzymskie na arabskie, oblicza upływ czasu, posługuje się szyfrem i wnioskuje ze wskazówek.

5 minut	Podział na drużyny, zasady gry, przeczytanie listu kasztelana.
35 minut	Gra: drużyny rozwiązują koperty 1–5 we własnym tempie.
5 minut	Wspólna oś czasu na tablicy: 966, 1025, 1410, 1791, 1918 – krótka rozmowa o każdym wydarzeniu. Dyplomy.

List kasztelana





Szanowni Poszukiwacze!

Jestem kasztelanem starego zamku. W najgłębszej komnacie stoi skrzynia ze skarbem – złotą koroną, którą przodkowie ukryli przed wrogami. Skrzynia ma pięć zamków, a klucze do nich… zamieniono w zagadki z historii Polski.

Kto zna dawne dzieje, ten otworzy skrzynię. Pomożecie? Otwierajcie koperty po kolei. Kody wpisujcie na Karcie kodów i pokazujcie prowadzącemu – dobry kod otwiera następną kopertę.

Niech Wam sprzyja szczęście!
Kasztelan Bogumił

Zasady: czytajcie uważnie, korzystajcie z tego, co wiecie z lekcji, i dzielcie się pracą. Macie 45 minut.

Tajemnica zamku · klasy 4–6

Karta kodów

Wpisz kod z każdej koperty. Pokaż go prowadzącemu.

Drużyna: _____ Klasa: _____ Data: _____

Kłódka 1
słowo
☐☐☐☐☐

Kłódka 2
liczba
☐☐☐

Kłódka 3
słowo
☐☐☐☐☐☐☐☐

Kłódka 4
liczby
☐☐☐☐

Kłódka 5
słowo
☐☐☐☐☐☐



Wszystkie zamki otwarte? Skrzynia skrzypi… a w środku błyszczy złota korona!

Oś czasu

Kłódka 1

Kasztelan rozsypał karty z kroniki. Każda karta to ważne wydarzenie z historii Polski i jedna litera.

M — **1410 r.** Bitwa pod Grunwaldem

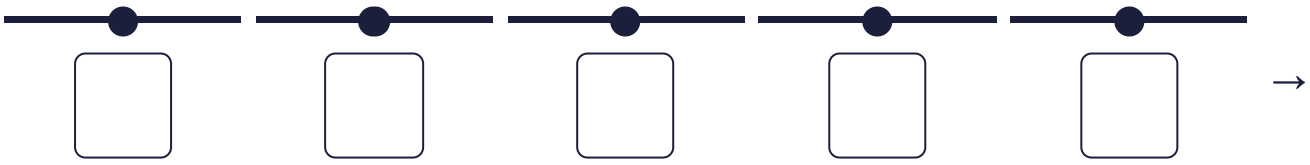
Z — **966 r.** Chrzest Polski

K — **1918 r.** Odzyskanie przez Polskę niepodległości

A — **1025 r.** Koronacja Bolesława Chrobrego – pierwszego króla Polski

E — **1791 r.** Uchwalenie Konstytucji 3 maja

1 **Ułóż wydarzenia od najdawniejszego do najnowszego. Wpisz na osi czasu rok i literę.**



rok: _____ rok: _____ rok: _____ rok: _____ rok: _____

Litery z osi czasu, czytane od lewej, tworzą kod do kłódki 1. To miejsce, w którym jesteście!

Napis na murze

Kłódka 2

Na murze zamku ktoś wyrył dwie daty **cyframi rzymskimi**. Przypomnij sobie zasady:

I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

Znaki zapisujemy od największego. Mniejszy znak **przed** większym odejmujemy: IV = 4, IX = 9, XL = 40, XC = 90, CD = 400, CM = 900.

1 **Zamień daty na liczby arabskie. Jakie to wydarzenia (podpowiedź: koperta 1)?**

MCDX

= _____ – _____

CMLXVI

= _____ – _____

2 **Ile lat minęło od chrztu Polski do bitwy pod Grunwaldem? Odejmij.**

_____ ☐☐☐ **lat**

Wynik odejmowania to kod do kłódki 2.

Szyfr harcerzy

Kłódka 3

Kasztelan użył szyfru **GA-DE-RY-PO-LU-KI**, którego od ponad stu lat używają polscy harcerze. Litery w parach zamieniają się miejscami: G ↔ A, D ↔ E, R ↔ Y, P ↔ O, L ↔ U, K ↔ I. Litery, których nie ma w kluczu, zostają bez zmian.

GA	DE	RY	PO	LU	KI

Przykład: słowo ZAMEK zapisane szyfrem to **ZGMDI**.

1 **Odszyfruj nazwę komnaty, w której stoi skrzynia:**

S	I	G	Y	B	K	D	C

2 **Teraz zaszyfruj swoje imię (dla zabawy):**

_____

Odszyfrowane słowo to kod do kłódki 3.

Straż na wieżach

Kłódka 4

Zamek ma cztery wieże o numerach 1–4, ustawione w rzędzie. Każdej pilnuje jeden rycerz: **Bolko, Jaśko, Mszczuj albo Zbyszko**.

1 Wskazówki:

1. Bolko nie pilnuje ani wieży 1, ani wieży 4.
2. Wieża Mszczuja stoi tuż obok wieży Bolka (mają sąsiednie numery).
3. Zbyszko nie pilnuje wieży 1.
4. Jaśko pilnuje wieży o wyższym numerze niż Zbyszko.

2 Tabelka pomocnicza: ✗ – nie może tu stać, ✓ – stoi tutaj.

	wieża 1	wieża 2	wieża 3	wieża 4
Bolko				
Jaśko				
Mszczuj				
Zbyszko				



wieża 1 _____



wieża 2 _____



wieża 3 _____



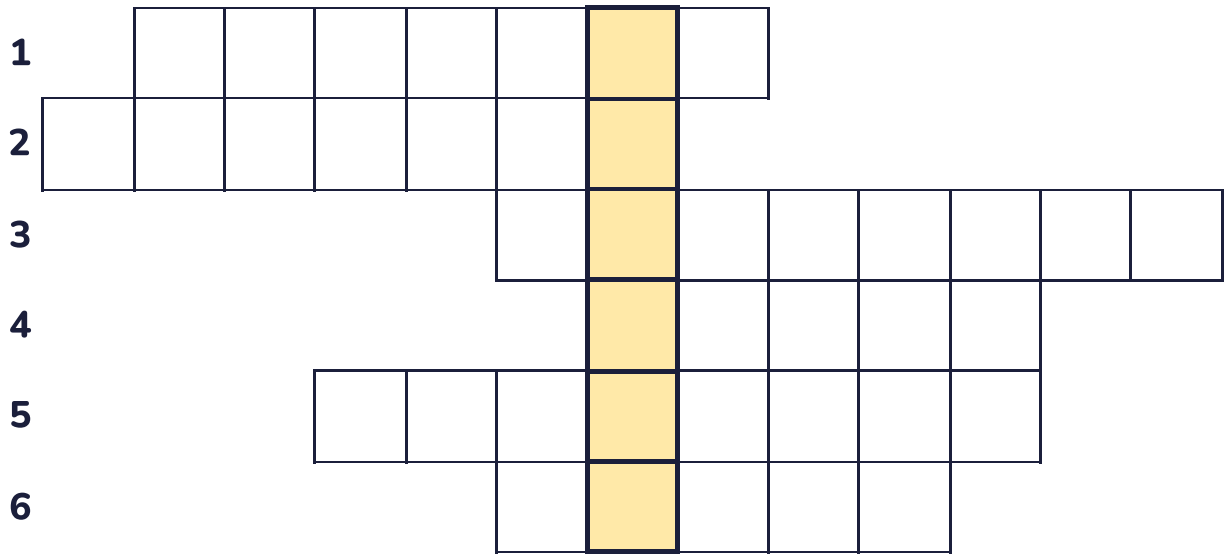
wieża 4 _____

Kod do kłódki 4: numer wieży Bolka, Jaśka, Mszczuja i Zbyszka – w tej kolejności.

Krzyżówka kronikarza

Kłódka 5

Rozwiąż krzyżówkę. Litery w żółtych kratkach, czytane z góry na dół, utworzą hasło.



1 Pytania:

1. Pierwszy historyczny władca Polski, przyjął chrzest w 966 r. (7 liter)
2. Pierwsza stolica Polski, miasto koronacji pierwszych królów (7 liter)
3. Zakon rycerski, z którym Polacy i Litwini walczyli pod Grunwaldem (8 liter)
4. Ptak w godle Polski (5 liter)
5. Miejsce wielkiej bitwy z 1410 roku (8 liter)
6. Wzgórze w Krakowie z zamkiem królewskim (5 liter)

Hasło to kod do kłódki 5 – i to, co leży w skrzyni!

Tajemnica zamku · klasy 4–6

Dyplom rycerski



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

rozwiązała zagadki kasztelana Bogumiła i odnalazła złotą koronę!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

DLA DOROSŁEGO: Tajemnica zamku · klasy 4–6

Klucz – rozwiązania krok po kroku

Koperta 1 – oś czasu: ZAMEK

966 chrzest Polski (Z), 1025 koronacja Bolesława Chrobrego (A), 1410 Grunwald (M), 1791 Konstytucja 3 maja (E), 1918 niepodległość (K).

Koperta 2 – cyfry rzymskie: 444

MCDX = 1410 (Grunwald), CMLXVI = 966 (chrzest Polski); 1410 – 966 = 444 lata.

Koperta 3 – GA-DE-RY-PO-LU-KI: SKARBIEC

S→S, I→K, G→A, Y→R, B→B, K→I, D→E, C→C.

Koperta 4 – rycerze: 2413

Bolko stoi na 2 albo 3 (wsk. 1), a Mszczuj tuż obok niego (wsk. 2). W przypadkach Bolko 3 + Mszczuj 2, Bolko 3 + Mszczuj 4 oraz Bolko 2 + Mszczuj 3 wolne zostają dwa miejsca, z których mniejsze to wieża 1. Zbyszko nie stoi na 1 (wsk. 3), więc stanąłby wyżej niż Jaśko – sprzeczność ze wskazówką 4. Zostaje Bolko 2, Mszczuj 1, a z wolnych wież 3 i 4 Zbyszko bierze 3, Jaśko 4. Kod: 2413.

Koperta 5 – krzyżówka: KORONA

MIESZKO, GNIEZNO, KRZYŻACY, ORZEŁ, GRUNWALD, WAWEL.

Karta kodów

ZAMEK · 444 · SKARBIEC · 2413 · KORONA

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