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 (wiadomość, Karta kodów, koperty, dyplom)
- 5 kopert z numerami 1–5 dla każdej drużyny
- ołówki i gumki
- stoper lub zegarek
- opcjonalnie: pudełko zamknięte kłódką szyfrową na 3 cyfry i mała 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, ustaw kod 976 (kłódka 3) i zamknij nią pudełko z niespodzianką.
4. W klasie 1 zaplanuj osobę dorosłą, która przeczyta polecenia na głos.

3 Przebieg gry

1. Przeczytaj dzieciom wiadomość od robota Bipa (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 odliczcie razem „3, 2, 1… START!”. Zapisz czas i wręcz dyplom.

Podpowiedzi i wersja dla nauczyciela

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

Koperta 1	Szukajcie obrazków w tabelce po kolei. Rakieta to S.
Koperta 2	Policzcie najpierw tylko planety z pierścieniem i skreślajcie każdą policzoną. Księżyce i komety się nie liczą.
Koperta 3	W drugim zadaniu śrubek ubywa, więc odejmujemy. W trzecim dodajcie 2 + 2 + 2.
Koperta 4	Skoro Bartek nie siedzi w kapsule 2 ani 3, to w której siedzi?
Koperta 5	W pierwszym wierszu brakuje 3 i 4. Spójrzcie, która z nich jest już w drugiej kolumnie.

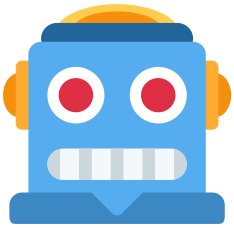
5 Wersja dla nauczyciela (1 lekcja, 45 minut)

Cel lekcji: uczeń czyta polecenia ze zrozumieniem, dodaje i odejmuje w zakresie 20, odczytuje szyfr obrazkowy, rozwiązuje proste sudoku i wnioskuje ze wskazówek, współpracuje w grupie.

5 minut	Podział na drużyny 3–5 osób, zasady gry, przeczytanie wiadomości z Księżyca.
35 minut	Gra: drużyny rozwiązują koperty 1–5 we własnym tempie.
5 minut	Podsumowanie: co pomogło w sudoku, która zagadka była najtrudniejsza. Dyplomy.

Kosmiczna misja · klasy 1–3

Wiadomość z Księżyca




Halo, halo! Tu robot Bip z bazy na Księżycu.

Nasza rakieta miała dziś wrócić na Ziemię, ale komputer pokładowy się zablokował. Żeby uruchomić silniki, trzeba wpisać pięć tajnych kodów. Kody są ukryte w pięciu kopertach, a ja… mam tylko jedną antenę i trochę za mało baterii.

Pomóżcie mi, kosmiczni odkrywcy! Otwierajcie koperty po kolei. Każdy kod wpiszcie na Karcie kodów i pokażcie go prowadzącemu. Gdy kod jest dobry, dostaniecie następną kopertę.

Bip-bip, liczę na Was!
Robot Bip

Zasady: pracujcie razem, czytajcie uważnie i nie śpieszcie się. Na całą misję macie około 40 minut.

Kosmiczna misja · klasy 1–3

Karta kodów

Wpisz kod z każdej koperty. Pokaż go prowadzącemu.

Drużyna: _____ Klasa: _____ Data: _____

Kłódka 1
słowo
☐☐☐☐☐

Kłódka 2
liczby
☐☐☐

Kłódka 3
liczby
☐☐☐

Kłódka 4
liczby
☐☐☐

Kłódka 5
liczby
☐☐☐☐



Wszystkie kody wpisane? Silniki ruszają – 3, 2, 1… START! Rakieta leci na Ziemię.

Hasło z kosmosu

Kłódka 1

1 **Robot Bip zapisał hasło obrazkami. Sprawdź w tabelce, jaka litera kryje się pod każdym obrazkiem.**

 = S	 = T	 = A	= R
 = K	 = O	 = N	 = E

2 **Odczytaj hasło. Wpisz litery do kratek.**



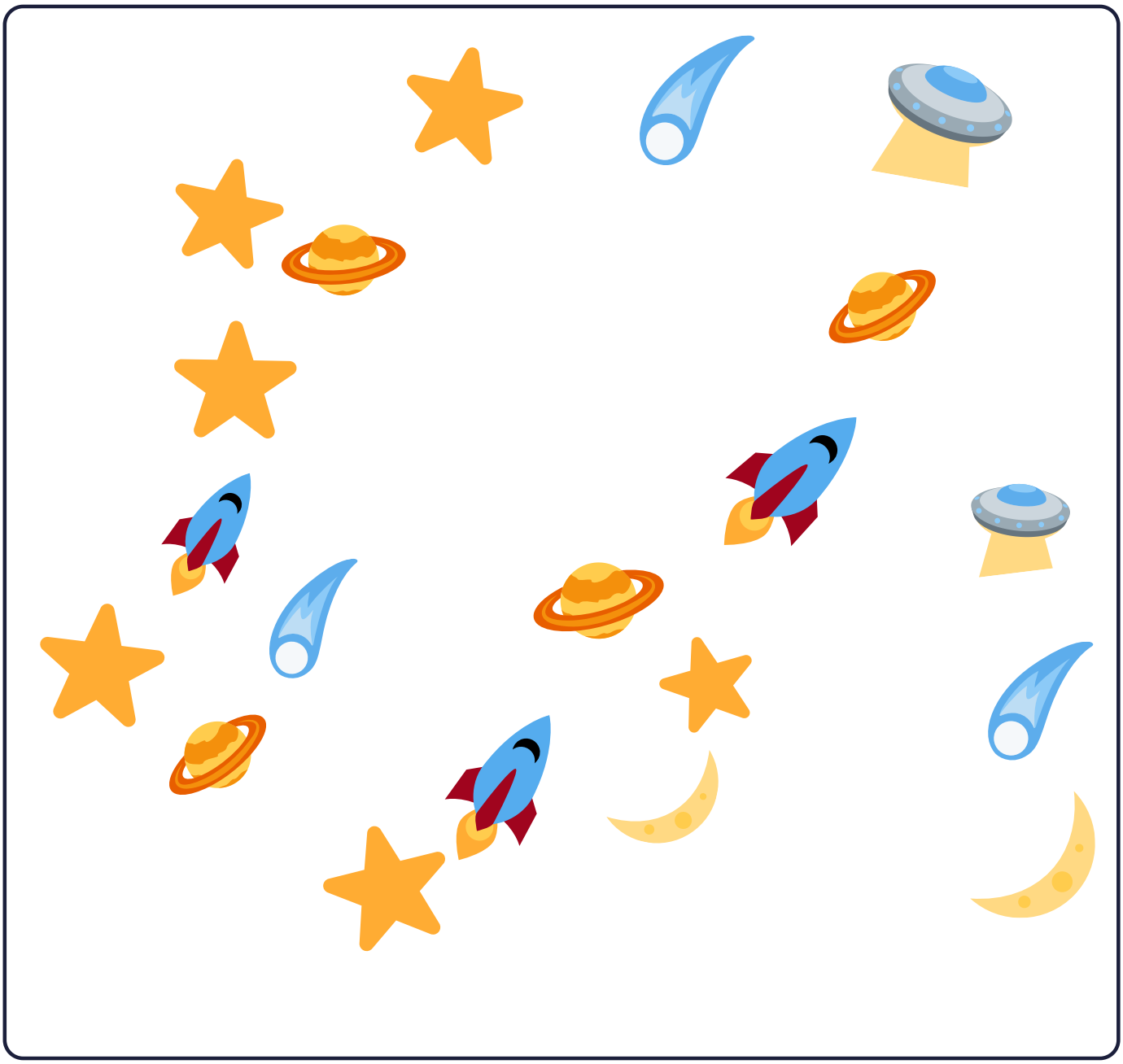
To słowo jest kodem do kłódki 1.

Podpowiedź Bipa: to słowo mówi się, gdy rakieta odlatuje!

Kosmiczny bałagan

Kłódka 2

Przez okno rakiety widać mnóstwo rzeczy. Policz **planety**, **gwiazdy** i **rakiety**. Skreślaj ołówkiem to, co już policzysz.



= ☐ = ☐ = ☐

Kod do kłódki 2 to te trzy liczby po kolei: planety, gwiazdy, rakiety.

Zadania z bazy księżycowej

Kłódka 3

1 **W bazie na Księżycu mieszka 4 astronautów. Z Ziemi przyleciało jeszcze 5. Ilu astronautów jest teraz w bazie?**

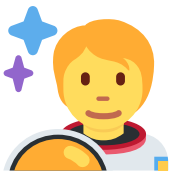
Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐

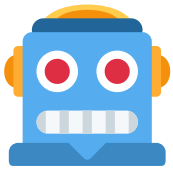
2 **Robot Bip miał 12 śrubek. 5 śrubek zgubił podczas spaceru po Księżycu. Ile śrubek mu zostało?**

Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐

3 **Rakieta ma 3 okna. W każdym oknie siedzi 2 astronautów. Ilu astronautów patrzy przez okna?**

Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐







Kod do kłódki 3 to trzy odpowiedzi po kolei.

Kto leci w której kapsule?

Kłódka 4

Rakieta ma trzy kapsuły: 1, 2 i 3. Lecą w nich astronauci **Ala**, **Bartek** i **Celina**. W każdej kapsule siedzi jedna osoba.

1 **Przeczytaj wskazówki:**

1. Bartek nie siedzi ani w kapsule 2, ani w kapsule 3.
2. Celina nie siedzi w kapsule 3.

2 **Wpisz imiona astronautów do kapsuł.**

1

imię astronauty: _____

2

imię astronauty: _____

3

imię astronauty: _____

3 **Kod do kłódki 4: numer kapsuły Ali, potem Bartka, potem Celiny.**

Ala	Bartek	Celina
☐	☐	☐

Kosmiczne sudoku

Kłódka 5

Wpisz do pustych kratek liczby **1, 2, 3 i 4** tak, aby w każdym **wierszu**, w każdej **kolumnie** i w każdym **grubym kwadracie** każda liczba była tylko jeden raz.

1			2
		1	3
	1		
2			1

1 **Kod do kłódki 5: odczytaj liczby z żółtych kratek – rzędami, od góry, od lewej do prawej.**

Podpowiedź Bipa: zacznij od wiersza albo kolumny, w których brakuje najmniej liczb.

Kosmiczna misja · klasy 1–3

Dyplom ucieczki



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

uruchomiła silniki rakiety i pomogła robotowi Bipowi bezpiecznie wrócić na Ziemię!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

DLA DOROSŁEGO: Kosmiczna misja · klasy 1–3

Klucz – rozwiązania krok po kroku

Koperta 1 – szyfr obrazkowy: START

rakieta = S, planeta = T, gwiazda = A, księżyc = R, planeta = T.

Koperta 2 – obrazek: 463

Na obrazku są 4 planety, 6 gwiazd i 3 rakiety (do tego 2 księżyce, 3 komety i 2 latające spodki – tych nie liczymy).

Koperta 3 – zadania: 976

4 + 5 = 9 astronautów; 12 – 5 = 7 śrubek; 2 + 2 + 2 = 6 astronautów.

Koperta 4 – kapsuły: 312

Bartek nie siedzi w kapsule 2 ani 3, więc siedzi w kapsule 1. Celina nie siedzi w kapsule 3, a 1 jest zajęta, więc siedzi w kapsule 2. Ali zostaje kapsuła 3. Kod: Ala 3, Bartek 1, Celina 2.

Koperta 5 – sudoku: 3243

Rozwiązane sudoku (wiersze): 1342 · 4213 · 3124 · 2431. Żółte kratki: 3, 2, 4, 3.

Karta kodów

START · 463 · 976 · 312 · 3243

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