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 (zagadki, karta kodów, dyplom)
- 5 kopert z numerami 1–5 dla każdej drużyny
- ołówki i gumki
- stoper lub zegarek
- opcjonalnie: pudełko zamykane 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.
2. Klucz rozwiązań (ostatnia strona) zostaw u siebie.
3. Jeśli masz kłódkę szyfrową, ustaw kod 986 (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 elfa Kubka (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 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, od lewej. Gwiazdka to S.
Koperta 2	Policzcie najpierw tylko gwiazdki i skreślajcie każdą policzoną.
Koperta 3	W drugim zadaniu bombki ubywa, więc odejmujemy.
Koperta 4	Skoro Iskra nie stoi w boksie 1 ani 3, to gdzie jej zostało miejsce?
Koperta 5	Obrazek to KOŁO. Przecinek zabiera ostatnią literę: zostaje KOŁ.

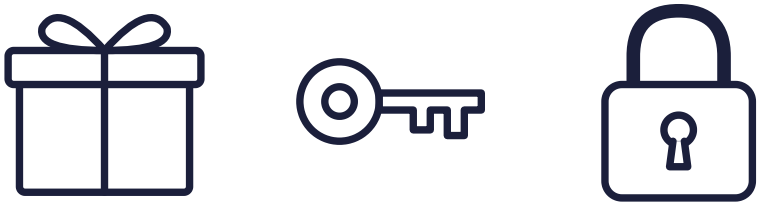
5 Wersja dla nauczyciela (1 lekcja, 45 minut)

Cel lekcji: uczeń czyta polecenia ze zrozumieniem, liczy w zakresie 20, odczytuje szyfr obrazkowy, wyciąga wnioski z prostych wskazówek i współpracuje w grupie.

5 minut	Podział na drużyny 3–5 osób, zasady gry, przeczytanie wiadomości od elfa.
35 minut	Gra: drużyny rozwiązują koperty 1–5 we własnym tempie.
5 minut	Podsumowanie: która zagadka była najtrudniejsza i jak drużyna sobie pomogła. Dyplomy.

Świąteczny escape room · klasy 1–3

Pilna wiadomość od elfa Kubka



Cześć! Tu elf Kubek z warsztatu Mikołaja.

Jutro Wigilia, a ja… trochę narozrabiałem. Schowałem klucz do sań w skrzyni i zamknąłem ją na pięć kłódek. Kody ukryłem w zagadkach i… sam już ich nie pamiętam!

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

Liczę na Was!
Elf Kubek

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

Świąteczny escape room · 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
słowo
☐☐☐☐☐☐☐

Wszystkie kłódki otwarte? Skrzynia jest otwarta, a klucz do sań uratowany!

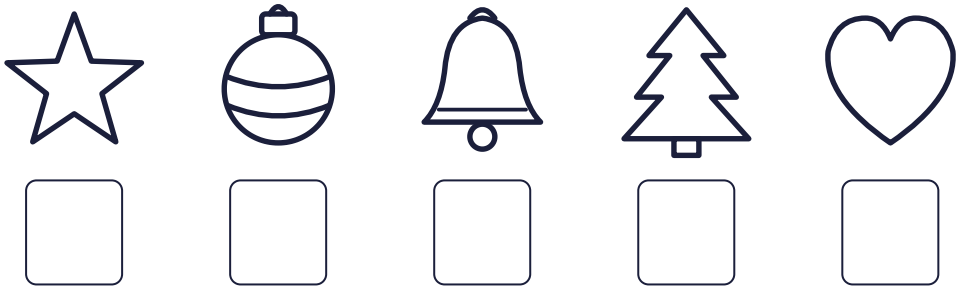
Tajny szyfr elfa

Kłódka 1

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

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

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



To słowo jest kodem do kłódki 1.

Podpowiedź elfa: tym jeździ Mikołaj!

Bałagan w warsztacie

Kłódka 2

Policz na obrazku **gwiazdki**, **bombki** i **prezenty**. Skreślaj ołówkiem to, co już policzysz.



☆ = ☐ ● = ☐ 🎁 = ☐

Kod do kłódki 2 to te trzy liczby po kolei: gwiazdki, bombki, prezenty.

Zadania z warsztatu

Kłódka 3

1 **Elf zapakował rano 6 prezentów, a po południu jeszcze 3. Ile prezentów zapakował?**

Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐

2 **Na choince wisiało 10 bombek. 2 bombki spadły i się stłukły. Ile bombek zostało na choince?**

Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐

3 **Renifery zjadły rano 3 marchewki, a wieczorem tyle samo. Ile marchewek zjadły razem?**

Obliczenia: _____ Odpowiedź: ☐

Kod do kłódki 3 to trzy odpowiedzi po kolei.

Który renifer w którym boksie?

Kłódka 4

W stajni są trzy boksy: 1, 2 i 3. Mieszkają w nich renifery **Iskra**, **Puszek** i **Śnieżka**. W każdym boksie stoi jeden renifer.

1 **Przeczytaj wskazówki:**

1. Iskra nie stoi ani w boksie 1, ani w boksie 3.
2. Puszek nie stoi w boksie 1.

2 **Wpisz imiona reniferów do boksów.**

1	2	3
imię renifera: _____	imię renifera: _____	imię renifera: _____

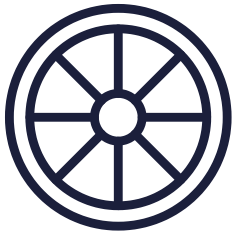
3 **Kod do kłódki 4: numer boksu Iskry, potem Puszka, potem Śnieżki.**

Iskra	Puszek	Śnieżka
☐	☐	☐

Rebus na koniec

Kłódka 5

Rebus to zagadka z liter i obrazków. Nazwij obrazek. **Przecinek po obrazku** oznacza: usuń ostatnią literę nazwy. Potem połącz wszystko w jedno słowo.

MI +  + AJ

,

1 **Wpisz rozwiązanie rebusu.**

To słowo jest kodem do kłódki 5. Kto to jest? Narysuj go w ramce poniżej!

Świąteczny escape room · klasy 1–3

Dyplom ucieczki



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

pomogła elfowi Kubkowi otworzyć skrzynię i uratowała klucz do sań Mikołaja!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

Klucz – rozwiązania krok po kroku

Koperta 1 – szyfr obrazkowy: SANIE

gwiazdka = S, bombka = A, dzwonek = N, choinka = I, serce = E.

Koperta 2 – obrazek: 537

Na obrazku jest 5 gwiazdek, 3 bombki i 7 prezentów (do tego 2 choinki, 4 płatki śniegu i 2 świece – tych nie liczymy).

Koperta 3 – zadania: 986

6 + 3 = 9 prezentów; 10 − 2 = 8 bombek; 3 + 3 = 6 marchewek.

Koperta 4 – renifery: 231

Iskra nie stoi w boksie 1 ani 3, więc stoi w boksie 2. Puszek nie stoi w boksie 1, a boks 2 jest zajęty, więc stoi w boksie 3. Śnieżce zostaje boks 1. Kod: Iskra 2, Puszek 3, Śnieżka 1.

Koperta 5 – rebus: MIKOŁAJ

MI + KOŁO bez ostatniej litery (przecinek) = KOŁ, + AJ = MIKOŁAJ.

Karta kodów

SANIE · 537 · 986 · 231 · MIKOŁAJ