Instrukcja dla prowadzącego

klasy 4–6

Czas gry	Gracze	Zagadki
35–45 minut	3–5 osób w zespole	6 kopert, 6 kłódek

1 Co przygotować

- wydruk stron 3–11 dla każdego zespołu (zagadki, karta kodów, dyplom)
- 6 kopert z numerami 1–6 dla każdego zespołu
- ołówki, gumki, kartka na notatki
- stoper
- opcjonalnie: pudełko z kłódką szyfrową na 4 cyfry (kod 1920 lub 3142) i drobna nagroda

2 Przygotowanie (10 minut)

1. Włóż strony z zagadkami do kopert: koperta 1 = strona 5, koperta 2 = strona 6 … koperta 6 = strona 10.
2. Klucz rozwiązań (ostatnia strona) zostaw u siebie.
3. Ustaw stoper na 45 minut. Ustal, ile podpowiedzi może dostać zespół (proponujemy 3).

3 Przebieg gry

1. Przeczytaj komunikat awaryjny (strona 3). Każdy zespół dostaje Kartę kodów i kopertę 1.
2. Zespół wpisuje kod na karcie i pokazuje go tobie. Dobry kod – kolejna koperta. Zły – „Spróbujcie jeszcze raz”.
3. Wygrywa każdy zespół, który zdąży w 45 minut. Najszybszy może dostać tytuł „Główny Inżynier Fabryki”.
4. Na koniec wręcz dyplomy i omów zagadki.

Podpowiedzi i wersja dla nauczyciela

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

Koperta 1	Szukajcie każdej litery w alfabecie i cofajcie się o 3 pola. Pierwsza litera M to K.
Koperta 2	Skreślajcie policzone ozdoby. Skarpeta ma piętę, rękawiczka – kciuk.
Koperta 3	15 prezentów × 4 minuty. Dodajcie wynik do 18:20.
Koperta 4	Bartek musi mieć niższy numer niż Ala, a Ala niższy niż Celina. Czy Bartek może mieć numer 3?
Koperta 5	Obrazek to płatek śniegu.
Koperta 6	XL to 40, XXVI to 26. Ustawcie liczby rosnąco.

5 Wersja dla nauczyciela (1 lekcja, 45 minut)

Cel lekcji: uczeń odczytuje szyfr przesuwny, oblicza upływ czasu, zamienia liczby zapisane cyframi rzymskimi, rozwiązuje zadanie logiczne z tabelką i współpracuje w zespole.

5 minut	Podział na zespoły 3–5 osób, zasady, odczytanie komunikatu.
35 minut	Gra: koperty 1–6. Nauczyciel sprawdza kody i daje podpowiedzi.
5 minut	Omówienie: która strategia pomogła? Jak dzieliliście się pracą? Dyplomy.

Świąteczny escape room · klasy 4–6

Awaria w Fabryce Prezentów



KOMUNIKAT AWARYJNY – FABRYKA PREZENTÓW

21 grudnia, godzina 18:00. Główny komputer fabryki uruchomił TRYB BLOKADY. Taśmy stanęły, a tysiące prezentów czekają na zapakowanie.

Komputer odblokuje się dopiero po wpisaniu sześciu kodów. Inżynierka fabryki, elfka Iga, ukryła każdy kod w innej kopercie – tak na wszelki wypadek. Niestety właśnie wyjechała na urlop na biegun!

Waszym zadaniem jest odblokować komputer. Otwierajcie koperty po kolei, wpisujcie kody na Karcie kodów i pokazujcie je prowadzącemu. Dobry kod = następna koperta.

Macie 45 minut. Powodzenia, zespole ratunkowy!

Zasady: wszystkie potrzebne informacje są w kopertach. Liczy się praca zespołu – dzielcie się zadaniami i sprawdzajcie nawzajem.

Świąteczny escape room · klasy 4–6

Karta kodów

Wpisz kod z każdej koperty i pokaż go prowadzącemu.

Zespół: _____ Klasa: _____ Data: _____



Kłódka 1
słowo

☐☐☐☐☐☐☐



Kłódka 2
liczba

☐☐☐



Kłódka 3
godzina

☐☐☐☐



Kłódka 4
liczba

☐☐☐☐



Kłódka 5
słowo

☐☐☐☐☐☐☐



Kłódka 6
słowo

☐☐☐☐☐

Sześć kłódek otwartych? Komputer startuje, taśmy ruszają – Święta uratowane!

Szyfr przesunięty o 3

Kłódka 1

Iga zaszyfrowała wiadomość **szyfrem Cezara**: każdą literę zamieniła na literę stojącą w alfabecie **3 miejsca dalej**. Żeby odczytać wiadomość, cofnij się o 3 miejsca. Przykład: w szyfrze D, a naprawdę B (D → Ć → C → B).

1 Polski alfabet (bez Q, V i X):

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 Odszyfruj wiadomość. Wpisz litery do kratek.

M R F Y R Ś L G T Ó L M

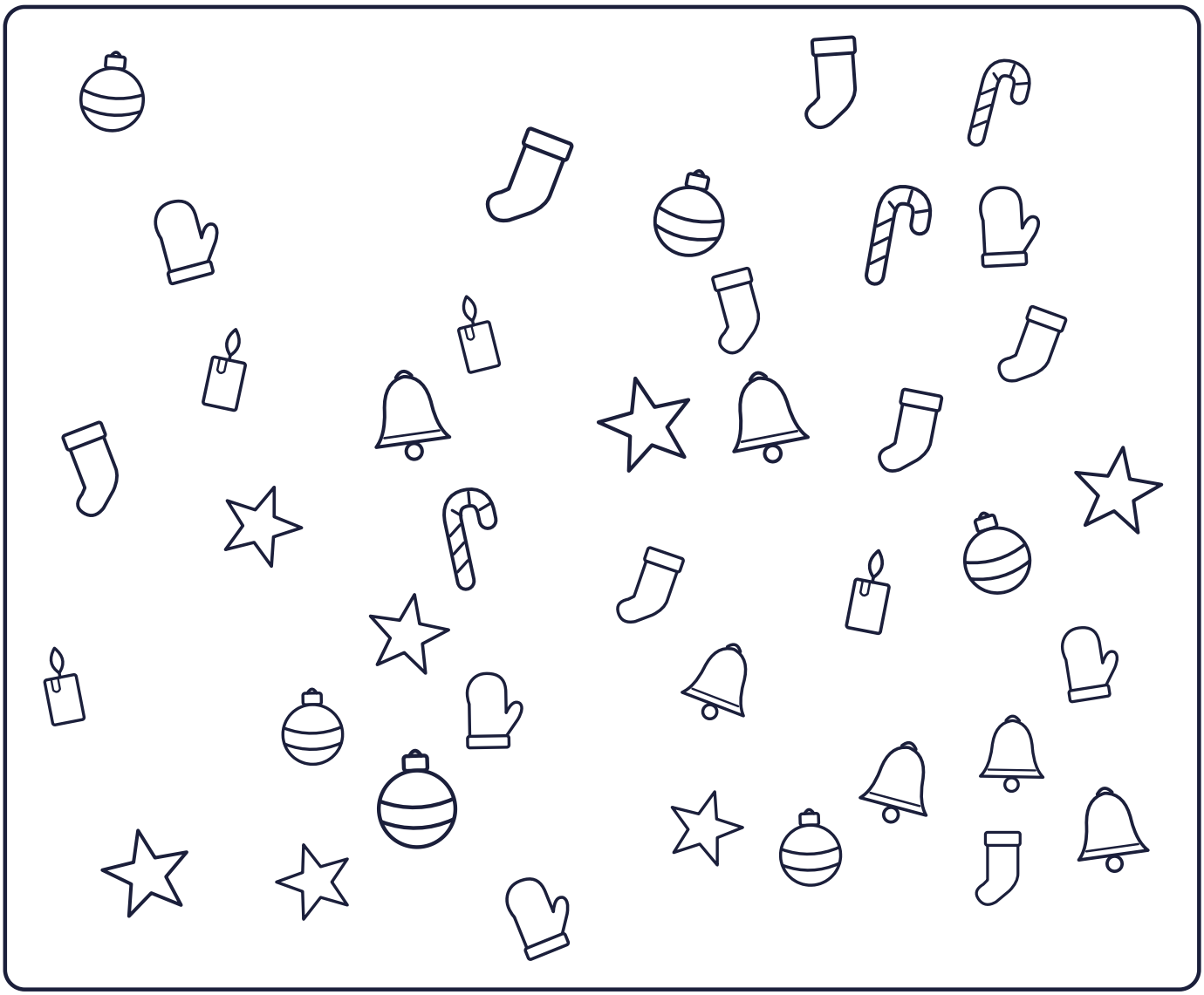
☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Ostatnie słowo wiadomości to kod do kłódki 1.

Magazyn ozdób

Kłódka 2

Przed awarią czujniki policzyły ozdoby w magazynie. Odtwórz ich wynik: policz **dzwonki**, **świece** i **skarpety**. Uwaga – rękawiczki to nie skarpety!



= ☐ = ☐ = ☐

Kod do kłódki 2: liczba dzwonków, świec i skarpet – po kolei.

Kiedy ruszy produkcja?

Kłódka 3

1 **Taśma do pakowania ruszyła o 18:20. Co 4 minuty schodzi z niej jeden zapakowany prezent. Pierwszy prezent jest gotowy 4 minuty po starcie.**

a) Ile minut potrzeba na zapakowanie 15 prezentów?

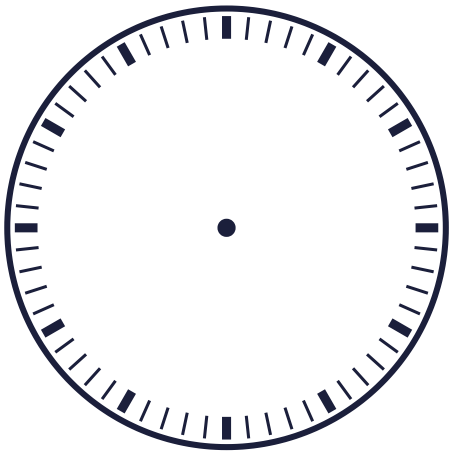
_____

b) O której godzinie z taśmy zejdzie 15. prezent?

_____

2 **Sprawdź się na zegarze**

Zaznacz na tarczy godzinę z punktu b).



Kod do kłódki 3: godzina z punktu b) zapisana czterema cyframi, bez dwukropka.

Kto przy którym stanowisku?

Kłódka 4

Przy taśmie są cztery stanowiska ponumerowane od 1 do 4. Pracują przy nich elfy: Ala, Bartek, Celina i Dawid – każde przy innym.

1 Wskazówki

1. Bartek pracuje przy stanowisku o numerze nieparzystym.
2. Ala ma stanowisko o wyższym numerze niż Bartek.
3. Dawid pracuje tuż obok Bartka.
4. Celina ma stanowisko o wyższym numerze niż Ala.

2 Tabelka pomocnicza – stawiaj ✗ tam, gdzie elf na pewno nie pracuje, i ✓ tam, gdzie pracuje.

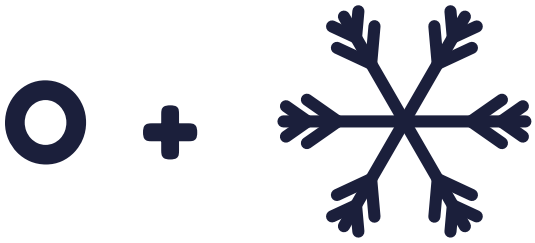
	1 pakowanie	**2** wstążki	**3** kartki z życzeniami	**4** kontrola jakości
Ala				
Bartek				
Celina				
Dawid				

Kod do kłódki 4: numery stanowisk po kolei – Ali, Bartka, Celiny i Dawida.

Rebus wigilijny

Kłódka 5

Połącz literę z nazwą tego, co widzisz na obrazku. Powstanie słowo związane z Wigilią. Podpowiedź: obrazek ma dwuczłonową nazwę – użyj tylko pierwszego wyrazu.



1 **Wpisz rozwiązanie (7 liter).**

2 **Co robimy z tym przy wigilijnym stole? Napisz jednym zdaniem.**

Skrzynie z numerami

Kłódka 6

W magazynie stoi pięć skrzyń. Numery zapisano cyframi rzymskimi: I = 1, V = 5, X = 10, L = 50. Gdy mniejsza cyfra stoi przed większą, odejmujemy ją (IX = 9, XL = 40).

1 **Zapisz numer każdej skrzyni cyframi arabskimi.**

XIX	IX	XL	XV	XXVI
N	S	I	A	K
= ____	= ____	= ____	= ____	= ____

2 **Ustaw skrzynie od najmniejszego do największego numeru i odczytaj litery.**

Słowo z liter to kod do kłódki 6 – ostatniej!

Świąteczny escape room · klasy 4–6

Dyplom ucieczki



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

odblokowała komputer Fabryki Prezentów i uratowała tegoroczne Święta!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

Klucz – rozwiązania krok po kroku

Koperta 1 – szyfr Cezara: PIERNIK

Szyfr: MRF YR ŚLGTÓLM. Każdą literę cofamy o 3 miejsca w alfabecie: M → K, R → O, F → D… Wiadomość: KOD TO PIERNIK.

Koperta 2 – magazyn: 648

6 dzwonków, 4 świece, 8 skarpet. Na obrazku są też: 5 rękawiczek, 7 gwiazdek, 6 bombek i 3 laski – tych nie liczymy.

Koperta 3 – czas: 1920

a) 15 × 4 min = 60 minut. b) 18:20 + 60 min = 19:20. Kod: 1920.

Koperta 4 – stanowiska: 3142

Bartek < Ala < Celina, więc Bartek nie może mieć numeru 3 (nad nim muszą być jeszcze dwa numery). Bartek ma nieparzysty numer, czyli 1. Dawid jest obok, więc ma 2. Ala ma 3, Celina 4.

Koperta 5 – rebus: OPŁATEK

O + PŁATEK (śniegu) = OPŁATEK. Opłatkiem dzielimy się przy wigilijnym stole i składamy sobie życzenia.

Koperta 6 – rzymskie: SANKI

IX = 9 (S), XIV = 14 (A), XIX = 19 (N), XXVI = 26 (K), XL = 40 (I).

Karta kodów

PIERNIK · 648 · 1920 · 3142 · OPŁATEK · SANKI