



CENne

Inspiracje Metodyczne

tom II

Aleksandra Grzybowska

Escape room w szkole



CENTRUM
EDUKACJI
NAUCZYCIELI
W GDAŃSKU



JEDNOSTKA
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
POMORSKIEGO

Wydawca

Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku

al. gen. J. Hallera 14, 80-401 Gdańsk

Redakcja serii

Alina Benn

Redakcja numeru

Aleksandra Grzybowska

Korekta

Alina Benn

Projekt graficzny, skład, okładka

Beata Kwaśniewska

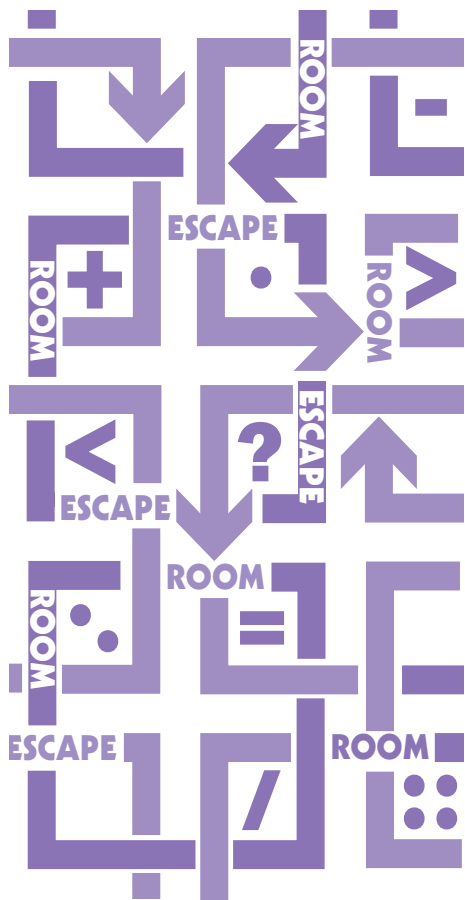
Tom serii: II



Gdańsk 2020

ISSN 2658-266X

ISBN 978-83-86526-27-7



ESCAPE ROOM, a co to takiego? Historia tego typu zabaw, a dokładniej mówiąc gier komputerowych, sięga lat 80. XX wieku. Ich cel był jeden: wyjść z zamkniętego pokoju. Początkowo były to gry tekstowe, później zostały rozbudowane graficznie w gry typu *point-and-click* (wskaz i kliknij). Przeszły one też ograniczać się do jednego pomieszczenia – czasem był to dom lub ogrodzony teren.

Skoro coś działa, i wiele osób jest zainteresowanych tego typu rozrywką, to dlaczego by nie spróbować w świecie rzeczywistym? Do tego wniosku doszła japońska firma Scrap, która stworzyła w 2007 roku pierwszy realny escape room. Uczestnicy mogli na własnej skórze poczuć presję czasu, rozwiązując zagadki przy wykorzystaniu prawdziwych, a nie wirtualnych przedmiotów.

Taka zabawa wymaga od biorących w niej udział nie tylko współpracy i sprytu, ale także posiadania pewnej wiedzy i nieszablonowego myślenia. Są to umiejętności, które powinny kształtować podczas lekcji również uczniowie – stąd pomysł na przeniesienie escape roomu na grunt szkolny.

W marcu i kwietniu 2019 roku w Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku przeprowadzono szkolenie z wykorzystania tejże metody pracy – „Escape Room w szkole. Blended learning”.

Szkolenie obejmowało dwa spotkania stacjonarne oraz pracę na platformie Moodle CEN Gdańsk. Nauczyciele, podczas zajęć w siedzibie CEN, zostali zapoznani z historią escape roomu oraz zasadami w nim obowiązującymi; dyskutowali nad sposobami zapewnienia uczniom bezpieczeństwa przy maksymalizacji wrażeń. Uczestnicy na podstawie zdobytej wiedzy, własnych poszukiwań oraz pomysłów innych osób biorących udział w szkoleniu stworzyli scenariusze zajęć z wykorzystaniem elementów tej metody.

Niniejsza publikacja przedstawia dwa z nich oraz scenariusz przygotowany na potrzeby sieci współpracy i samokształcenia w obszarze kompetencji społecznych „Zdolni z Pomorza”. Zapraszamy do zapoznania się z propozycjami na uatrakcyjnienie lekcji.

Aleksandra Grzybowska
nauczyciel konsultant ds. diagnoz i analiz oraz edukacji matematycznej

Spis treści

Scenariusz 1	7
Scenariusz 2	10
Scenariusz 3	14

Pakiet materiałów do druku

Materiały do scenariusza 1

Załącznik nr 1 – kody QR z adresami przyjęcia urodzinowego

Załącznik nr 2 – tarcza zegara do uzupełnienia

Materiały do scenariusza 2

Załącznik nr 1 – wstęp

Załącznik nr 2 – kto jest przyjacielem uwięzionego niedźwiedzia?

Załącznik nr 3 – domino

Załącznik nr 4 – szyfr, krzyżówka i rebus

Załącznik nr 5 – kod QR

Załącznik nr 6 – informacja o niedźwiedziu

Materiały do scenariusza 3

Załącznik nr 1 – karta misji ratunkowej

Załącznik nr 2 – krzyżówka

Załącznik nr 3 – karty minerałów

Załącznik nr 4 – opisy planet i ich mieszkańców

Załącznik nr 5 – rozsypanka wyrazowa

SCENARIUSZ 1 – Zaproszenie na urodziny

opracowany przez Monikę Wieczorkiewicz – nauczycielkę edukacji wczesnoszkolnej w Zespole Szkolno-Przedszkolnym im. Rodziny Sierakowskich w Wąplewie Wielkim

Temat zajęć: Zaproszenie na urodziny

Klasa: III szkoły podstawowej
Liczba jednostek lekcyjnych: 2

Cele ogólne – uczeń:

- współpracuje w grupie,
- uważnie słucha czytanego opowiadania, instrukcji, wypowiedzi innych,
- czyta polecenia ze zrozumieniem,
- prosi o pomoc, gdy jej potrzebuje.

Cele szczegółowe – uczeń:

- zna elementy budowy zaproszenia,
- redaguje zaproszenie,
- prezentuje zaproszenie na forum klasy.

Metody pracy:

- podające (praca z tekstem),
- problemowe (rozwiązywanie zagadek, czytanie i rozumienie instrukcji),
- praktyczne (wykorzystanie zdobytych informacji do redagowania zaproszenia)

Formy pracy:

- zbiorowa,
- grupowa

Do zajęć będą potrzebne następujące pomoce:

- 4 koperty i 1 pudełko z zadaniami w kolorze zielonym lub z widocznym elementem tego koloru,
- 4 koperty i 1 pudełko z zadaniami w kolorze czerwonym lub z widocznym elementem tego koloru,
- 4 koperty i 1 pudełko z zadaniami w kolorze niebieskim lub z widocznym elementem tego koloru,
- *Ćwiczenia z pomysłem*^{*},
- telefon z aplikacją czytającą kody QR,
- 3 kody QR (zał. nr 1)^{**},
- kalendarz,
- 3 zegary wskazówkowe (zał. nr 2),
- 3 zdjęcia klasowe,
- rekwizyty – symbole tematyki zabawy (tu: statek piracki, diadem księżniczki, dinozaur).

^{*} J. Filipowicz, K. Harmak, K. Izbińska, *Ćwiczenia z pomysłem. Klasa 3, cz.2, WSiP*

^{**} Ten i pozostałe załączniki znajdują się w „Pakiecie materiałów do druku” dołączonym do publikacji.

Przygotowanie sali:

- rozmieszczenie w sali kopert i pudełek z zadaniami,
- oznaczenie kolorowymi balonikami określonych dat w kalendarzu.

Przebieg lekcji

Przeczytanie i omówienie opowiadania Agnieszki Frączek *Urodziny Karola (Ćwiczenia z pomysłem. Klasa 3, cz. 2)*.

Wprowadzenie do gry

Wyobraźcie sobie, że teraz Wy chcecie zaprosić Karola do siebie na urodziny. Jego przyjęcie było bardzo udane; pomysł z przebraniem się za sportowców bardzo Wam się spodobał, więc chcecie zorganizować równie udaną i pomyslową imprezę. Pomoże Wam w tym urodzinowy Duszek. Zaczniemy od zaproszenia, bo bez niego Karol nie będzie mógł trafić na Waszą uroczystość. Przypomnijmy sobie, co takiego musi zawierać zaproszenie, aby gość trafił na przyjęcie.

Uczniowie mówią, jakie informacje powinno zawierać zaproszenie: datę, godzinę, adres, kto zaprasza, ewentualnie tematykę zabawy.

Nauczyciel kontynuuje wprowadzenie: Duszek zostawił u nas w klasie, w kopertach i pudełkach, wskazówki, które wykorzystacie, pisząc zaproszenia. Podzielę Was

na 3 grupy, każda z drużyn będzie oznaczona inną barwą. Szukacie pięciu zadań w swoim kolorze (koperty i pudełko). Kiedy je zbierzecie, zastanówcie się, jak będzie wyglądało

Wasze zaproszenie, a potem je napiszcie. W razie pytań lub problemów służę pomocą. Może i Duszek Wam coś podpowie? Do dzieła!

POLECENIA	KOMENTARZ DO ZADAŃ
<p>Koperta 1. Odszukajcie w klasowym kalendarzu datę oznaczoną balonikiem w kolorze Waszej drużyny – jest to bardzo cenna wskazówka.</p>	<p>W kalendarzu oznaczone są trzy daty:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 23 marca – grupa zielona, • 18 maja – grupa czerwona, • 20 lipca – grupa niebieska.
<p>Koperta 2. Za pomocą telefonu wychowawcy odczytajcie informacje kryjące się w kodzie QR.</p>	<p>W kopertach znajdują się kody QR (zał. nr 1). Po ich zeskanowaniu dzieci widzą poniższe adresy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chatka Skrzatka w Sztumie, ul. Lipowa 14 – grupa zielona, • Kręgielnia w Malborku, ul. Mickiewicza 24 – grupa czerwona, • Świetlica Wiejska w Waplewie Wielkim – grupa niebieska.
<p>Koperta 3. Odczytajcie godzinę na zegarze, a będziecie mieli kolejną ważną informację.</p>	<p>W kopertach znajdują się zegary wskazówkowe (zał. nr 2), które wskazują poniższe godziny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.30 – grupa zielona, • 16.30 – grupa czerwona, • 14.30 – grupa niebieska.
<p>Koperta 4. Na zdjęciu klasowym odszukajcie osobę, która zaprosi Karola na urodziny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • chłopiec stojący w drugim rzędzie, pierwszy, licząc od Waszej prawej strony (grupa zielona), • dziewczynka siedząca w pierwszym rzędzie, trzymająca tabliczkę z napisem „Klasa III” (grupa czerwona), • chłopiec stojący w drugim rzędzie obok wychowawcy, po Waszej lewej stronie (grupa niebieska). 	<p>W kopertach znajdują się 3 zdjęcia klasowe – dzieci szukają osoby, która zaprosi Karola na urodziny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuba – grupa zielona, • Marta – grupa czerwona, • Daniel – grupa niebieska.
<p>Pudełko: W tym pudełku znajduje się rekwizyt, który podpowie Wam, jaka będzie tematyka przyjęcia urodzinowego.</p>	<p>W pudełkach znajdują się rekwizyty, które mają naprowadzić na tematykę uroczystości:</p> <ul style="list-style-type: none"> • statek piracki – grupa zielona, • diadem księżniczki – grupa czerwona, • dinozaur – grupa niebieska.

Podsumowanie lekcji

Po skompletowaniu wskazówek uczniowie redagują zaproszenia. Następnie każda grupa prezentuje efekty swojej pracy na forum klasy. Nauczyciel wraz z dziećmi wspólnie sprawdzają, czy zaproszenia zawierają wszystkie niezbędne elementy. Na koniec uczniowie dziękują Duszkowi za wskazówki. Jeśli były one dla nich pomocne i ułatwiły im zadanie – rysują uśmiechniętą buźkę. Jeżeli wskazówki nie pomogły i nie ułatwiły im zadania – trzecioklasiści rysują niezadowoloną minę. Uczniowie, którzy nie są pewni, czy wskazówki Duszka były pomocne – rysują neutralną buźkę. Dzieci przyklejają minki na tablicy.



Fot. Monika Wierczokiewicz

Uwagi do scenariusza

- Nauczyciel, przygotowując powyższe zadania, powinien wziąć pod uwagę możliwości swojej klasy, i tak:
 - » w zadaniu 1. można przygotować kartę z kalendarza, ograniczając się do jednego miesiąca,
 - » w zadaniu 3. można przygotować kartę z zegarem elektronicznym.
- Kodując adresy, najlepiej wybierać miejsca znane uczniom, np. lokale, w których organizuje się tego typu uroczystości.
- Zdjęcie klasowe nauczyciel dobiera indywidualnie. Najlepiej, jeśli jest to fotografia grupowa uczniów biorących udział w zajęciach; ewentualnie może to być plakat znanych postaci z bajek.
- Atrakcyjność ostatniego zadania zależy od zasobów i pomysłowości nauczyciela – mogą to być rekwizyty, stroje, a w ostateczności zdjęcie naprowadzające na tematykę.
- Na zajęciach edukacji plastycznej uczniowie mogą przepisać treść zaproszenia na ozdobny papier i dodatkowo je udekorować, biorąc pod uwagę tematykę urodzin.

Relacja z zajęć

Zajęcia odbyły się w przesympatycznej atmosferze, dzieci były bardzo zaangażowane. Wprowadzenie do tematu, które nastąpiło po przeczytaniu i omówieniu opowiadania, nadało zajęciom odrobinę tajemniczości. Uczniowie z entuzjazmem zareagowali na poszukiwanie skarbów, czyli odkrywanie wskazówek, które zostawił im Duszek. Gdy dzieci zgromadziły wszystkie niezbędne podpowiedzi, rozpoczęły się dyskusje oraz rozszyfrowywanie zagadek. Największe emocje wywołały zadania, w których trzecioklasiści musieli odkodować kod QR oraz odszukać koleżankę lub kolegę na zdjęciu. Każda z grup pracowała w obrany przez siebie sposób – jedni robili notatki, inni od razu redagowali zaproszenie, dopytując o kolejność informacji w nich zawartych. Uczniowie prezentowali swoje prace na forum klasy. Dzieci były zadowolone i każde z nich oceniło zajęcia uśmiechniętymi buźkami. Mam nadzieję, że dzięki zastosowaniu metody escape roomu, uczniowie zapamiętają, jakich informacji nie może zabraknąć podczas redagowania zaproszenia.

SCENARIUSZ 2 – Ułamki dziesiętne

opracowany przez Dorotę Orłowską – nauczycielkę matematyki w Szkole Podstawowej nr 4 w Pruszczu Gdańskim

Temat: Powtórzenie wiadomości – ułamki dziesiętne.

Klasa: V szkoły podstawowej
Liczba jednostek lekcyjnych: 2

Cel ogólny:

powtórzenie podstawowych umiejętności i wiadomości o ułamkach dziesiętnych

Cele szczegółowe – uczeń:

- wskazuje i prawidłowo odczytuje w zapisie dziesiętnym jedności oraz części dziesiąte, setne, tysięczne,
- wykonuje działania na ułamkach dziesiętnych w pamięci i sposobem pisemnym,
- mnoży i dzieli ułamki dziesiętne przez 10, 100, 1000...,
- rozwiązuje zadania tekstowe,
- czyta polecenia ze zrozumieniem,
- współpracuje w grupie.

Metoda pracy:

- problemowa

Formy pracy:

- grupowa,
- indywidualna

Do zajęć będą potrzebne następujące pomoce:

- informacja dla uczniów – wstęp do gry (zał. nr 1)*,
- karty pracy (zał. nr 2 i 4),
- pluszowe misie – po dwa dla każdej grupy i jeden do kufra (najlepiej wargacz),
- domino (zał. nr 3),
- koperty – po dwie dla każdej grupy,
- marker UV,
- latarki UV – tyle, ile jest grup,
- *Matematyka z kluczem* – zob. bibliografia s. 12,
- urządzenia zabezpieczone kodem (np. telefon, tablet) – tyle, ile jest grup,
- kod QR (zał. nr 5),
- czytnik kodów QR,
- kuferek z kłódką czterocyfrową,
- informacja o wargaczu (zał. nr 6).

Przygotowanie sali:

- rozmieszczenie w sali podumerowanych pluszowych misiów i ukrycie pod nimi

* Ten i pozostałe załączniki znajdują się „Pakiecie materiałów do druku” dołączonym do publikacji.

domina (numery maskotek odpowiadają rozwiązaniom zadania 1),

- rozłożenie w sali, w widocznym miejscu, ponumerowanych kopert, w których są widokówki (numery kopert odpowiadają rozwiązaniom zadania 2),
- ponumerowanie ławek i przyklejenie kopert z zadaniem 4 (część numerów ławek odpowiada rozwiązaniom zadania 3),
- umieszczenie telefonów/tabletów w widocznym miejscu (mają one różne kody PIN – zgodne z rozwiązaniem danej ścieżki) i zrobienie zdjęcia kwiatu każdym z tych urządzeń,
- umieszczenie pod odpowiednimi kwiatami fragmentu kodu QR,
- zabezpieczenie kufra z wargaczem kłódką z szyfrem z zadania 5.

Przebieg lekcji:

Nauczyciel dzieli klasę na grupy i tłumaczy zasady pracy na lekcji; podkreśla, że tylko skuteczna praca wszystkich grup pozwoli rozwiązać zadanie główne. Nie należy wobec tego brać przedmiotów, co do których nie ma pewności, że są przeznaczone dla danej grupy.

Takie zachowanie będzie skutkowało tym, że jeden z zespołów nie ukończy swojego zadania – a tym samym cała klasa nie rozwiąże zadania głównego.

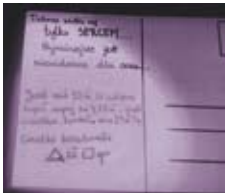
Wprowadzenie do gry

Jesteście grupą teriologów, którzy badają niedźwiedzie. Okazało się, że jeden z osobników tego gatunku znalazł się w niebezpieczeństwie – został złapany przez kłusowników i zamknięty w skrzyni zabez-

piezonej kłódką z czterocyfrowym kodem. Nadeszła wiosna i większość niedźwiedzi już się obudziła z zimowego snu. Jego najlepszy kolega pomoże Wam go odnaleźć i uratować – znajdźcie przyjaciela, a on udzieli Wam dalszych wskazówek.

Uwaga!

Przedstawiony scenariusz zawiera „ścieżkę” dla jednego z zespołów. Należy zmodyfikować materiały dla pozostałych grup tak, aby każda z nich odnalazła fragment kodu QR. Każdy zespół ma inny szyfr do odgadnięcia – ścieżki dojścia są takie same.

ZADANIE 1.	
Rozdanie grupom kart pracy (zał. nr 2).	Rozwiązanie: miś nr 1 Po rozwiązaniu karty pracy uczniowie szukają w sali pluszowego misia oznaczonego nr 1 (w kartach pracy dla kolejnych grup miś jest w tym samym miejscu – zmieniony jest tylko jego numer).
ZADANIE 2.	
Pod misiem leżą karteczki, z których uczniowie tworzą domino (zał. nr 3).	Rozwiązanie: 7 W kolejnym kroku uczniowie szukają koperty, która oznaczona jest liczbą z odpowiedzi (w dominie dla kolejnych grup nauczyciel zmienia liczbę końcową, która oznacza numer koperty zawierającej następane zadanie do rozwiązania).
ZADANIE 3.	
<p>W kopercie znajduje się pocztówka, na której napisano: <i>Dobrze widzi się tylko SERCEM.</i> <i>Najważniejsze jest niewidoczne dla oczu...</i> Niewidzialnym tuszem zapisano zadanie tekstowe: Jurek miał 30 zł. W cukierni kupił napój za 3,57 zł i zjadł ciastko. Zostało mu 21 zł 93 gr. Ciastko kosztowało # zł & gr.</p>	 <p>Rozwiązanie: 4 Dalsze wskazówki, także zapisane niewidzialnym tuszem, brzmią: <i>Zajrzyj pod # ławkę, a dowiesz się, co robić dalej.</i> (zadania dla pozostałych grup zostają zmienione, a wynik wskazuje inne numery ławek).</p>

ZADANIE 4.

Pod ławką, w kopercie, ukryto zakodowaną alfabetem Morse'a wiadomość, krzyżówkę oraz rebus (zał. nr 4).

1. Treść szyfru: *Ostatnia cyfra kodu to cena mniejszego soku.*

Rozwiązanie krzyżówki: 301

Rysunek z podręcznika, s. 103

Rozwiązanie: 2

2. PIN do telefonu: 1742



ZADANIE 5.

Po odblokowaniu telefonu, ukazuje się zdjęcie kwiatu z sali. Pod rośliną uczniowie znajdują pasek z fragmentem kodu QR (zał. nr 5).

Gdy wszystkie grupy zdobędą swój fragment kodu, łączą go w jeden i używając aplikacji do odczytywania kodów QR, rozszyfrowują zadanie dla całej klasy.

Uwaga!

Dla klas pracujących wolno należy przygotować nowy kod QR, który od razu wskazuje szyfr do klódk.

Rozwiązanie: 74,38

Szyfr: 7438

W kufrze znajdują się maskotka zwierzęcia – wargacz wraz z informacją o nim (zał. nr 6).

Podsumowanie lekcji

Nauczyciel rysuje na tablicy termometr i prosi uczniów, aby oznaczyli na nim swój poziom satysfakcji – wysoka temperatura oznacza zadowolenie.

Bibliografia:

- M. Braun, A. Mańkowska, M. Paszyńska, *Matematyka z kluczem. Podręcznik do matematyki dla klasy piątej szkoły podstawowej, część II*, Nowa Era.
- *Mapa Misiów*, w: Worksheet Works.com [online], 28.01.2020, dostępny w internecie: <www.worksheet-works.com>.
- *Wargacz*, w: Media Nauka [online], 28.01.2020, dostępny w internecie: <<https://www.medianauka.pl/wargacz>>.
- K. Zarzycka, P. Zarzycki, *Matematyka z plusem 5. Zbiór zadań. Klasa 5*, GWO.



■ Relacja z zajęć

Od pierwszych minut lekcji uczniowie byli żywo zainteresowani tym, jak będzie wyglądać powtórzenie wiadomości metodą escape roomu. Gdy dowiedzieli się, że staną się grupą teriologów, a ich zadaniem będzie uratowanie wargacza – bardzo się przejęli. Zaciekał ich rozmiar kufra, w którym był umieszczony niedźwiedź. Pytali, czy zwierzę jest prawdziwe, i czy rzeczywiście ukryto go w skrzyni. Emocje były bardzo widoczne – dzieci z wypiekami na twarzach przystąpiły do rozwiązywania zadań. Grupy pracowały w różnym tempie, ale wszyscy byli zaangażowani; czasami niezbędna była drobna odpowiedź nauczyciela. Bardzo dobrym pomysłem okazało się skonstruowanie ostatniego zadania tak, by wszystkie grupy wspólnie zapracowały na rozwiązanie zagadki. Zespoły, które wcześniej rozwiązały łąmigłówki, pomagały wolniej pracującym grupom, by zdążyć przed dzwonkiem i uratować wargacza.

Przygotowanie escape roomu jest czasochłonne, ale satysfakcja dzieci i nauczyciela jest ogromna. Uważam, że pokój zagadek jest metodą, dzięki której można zauważyć prawdziwą pracę zespołową.



Fot. Dorota Orłowska



Fot. Dorota Orłowska

Scenariusz 3 – Misja ratunkowa w układzie Flexia. Powtórzenie wiadomości o częściach mowy

opracowany przez Paulinę Osak – nauczycielkę języka polskiego w Zespole Szkół Ogólnokształcących w Rumi oraz Krystiana Macieja Tomalę – nauczyciela języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 48 im. gen. Józefa Hallera w Gdańsku

Temat zajęć: Misja ratunkowa w układzie Flexia. Powtórzenie wiadomości o częściach mowy.

Klasa: VI szkoły podstawowej
Liczba jednostek lekcyjnych: 1

Cele ogólne – uczeń:

- rozwija świadomość językową,
- rozumie teksty pisane.

Cele szczegółowe – uczeń:

- współpracuje w grupie,
- odróżnia części mowy odmienne od nieodmiennych,
- poprawnie odmienia czasowniki, rzeczowniki, przymiotniki, liczebniki i zaimki,
- używa przysłówka, przyimka, spójnika, wykrzyknika i partykuły we właściwej funkcji w zdaniu,
- potrafi napisać kartkę z dziennika.

Metody pracy:

- problemowe (rozwiązywanie zagadek, czytanie i rozumienie instrukcji),
- praktyczne (wykorzystanie zdobytych informacji do rozwiązania zadania).

Formy pracy:

- grupowa,
- indywidualna.

Do zajęć będą potrzebne następujące pomoce:

- po 10 kopert w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,
- karta misji ratunkowej (zał. nr 1)* wydrukowana na kartkach w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,
- krzyżówka (zał. nr 2) wydrukowana na kartkach w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,
- karty minerałów (zał. nr 3) wydrukowane na kartkach w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,
- opisy planet i ich mieszkańców (zał. nr 4) wydrukowane na kartkach w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,
- rozsypanka wyrazowa (zał. nr 5) wydrukowana na kartkach w kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i pomarańczowym,

* Ten i pozostałe załączniki znajdują się w „Pakiecie materiałów do druku” dołączonym do publikacji.

- rekwizyty – skrzynia, minerały (kamienie),
- wstążka ok. 1 m,
- łańcuch – na tyle długi, aby opleść skrzynię,
- dziesięciocyfrowa kłódka na szyfr,
- masa mocująca.

Przygotowanie sali:

- rozmieszczenie kopert z zadaniami i kartami minerałów w sali, np. przymocowanie za pomocą masy mocującej do ścian,
- przygotowanie pięciu stanowisk do pracy w grupach,
- włożenie do skrzyni minerałów i kamieni oraz krzyżówek wydrukowanych na kolorowych kartkach, zwiniętych w rulony i przewiązanych wstążką,
- zamknięcie skrzyni, przy użyciu łańcucha, na kłódkę (kłódka z dziesięcioma przyciskami (0-9), z pięciocyfrowym kodem),
- ustawienie skrzyni w widocznym miejscu, np. centralnym punkcie sali.

Przebieg lekcji

Nauczyciel dzieli klasę na grupy. Zespoły układają rozsypankę wyrazową. Słowa tworzą

zdanie składające się ze wszystkich części mowy, np. *Ach, i dziś jeszcze wszyscy wyruszymy w pierwszą niezapomnianą podróż* lub *Ach, jeszcze dziś wszyscy wyruszymy w pierwszą i niezapomnianą podróż* (lub inne poprawne odpowiedzi).

Wprowadzenie do gry

Grupy, które poprawnie ułożyły zdanie, otrzymują wiadomość:

Jesteście mieszkańcami planety Syntaxis, zagrożonej unicestwieniem. Aby przeżyć, musicie zdobyć cenne minerały znajdujące się na planetach w układzie Flexia. Waszym zadaniem jest odwiedzić każdą z nich i poprawnie rozwiązać zagadkę. Tylko tak ocalicie Syntaxis. Na każdej z planet musicie zdecydować o przydatności znalezionych tam surowców. Nie zabierajcie zbędnego balastu, bo nie dotrzecie na czas do celu. Syntaxianie liczą na Was!

Uczniowie wykonują poszczególne polecenia i uzupełniają kartę misji ratunkowej. Dobrze rozwiązane zadania pozwolą na końcu otworzyć kłódkę i wydobyć z niej kolejną zagadkę. W przypadku popełnienia błędu i wpisania złego kodu uczniowie muszą samodzielnie zweryfikować wykonane zadania i spróbować ponownie.

POLECENIA W KOPERTACH (OPISY PLANET)	KOMENTARZ DO ZADAŃ
<p>0. VERBUS Wasza podróż rozpoczyna się na planecie Verbus. Jest to pierwsza planeta w układzie Flexia. Verbusianie mają zawsze dużo zajęć, dlatego trudno jest z nimi porozmawiać. Ale kto wie? Może to właśnie od nich musicie zdobyć surowiec, potrzebny Wam do uratowania Syntaxii. Ułóżcie po jednym zdaniu w stronie czynnej, biernej i zwrotnej z czasownikiem <i>myć</i>. Jeśli da się to zrobić, powinniście czym prędzej wydobyć od Verbusjan to, czego potrzebujecie – infinitivum.</p>	<p>Prowadzi do otwarcia skrzyni. Rozwiązanie: Tak, <i>myć</i> to czasownik przechodni, np. <i>Myję samochód.</i> <i>Samochód jest myty.</i> <i>Myję się codziennie.</i></p>
<p>1. ADVERBIA Adverbia to kolonia Verbusu. Tubylcy nie wiedzą, jak, gdzie i kiedy do tego doszło, ale zostali podbici i podporządkowani rządóm Verbusjan. Możecie więc przywrócić także niepodległość Adverbii, a w nagrodę otrzymacie od rdzennych mieszkańców dostęp do najcenniejszych złóż na planecie – aedificium. Jeśli przysłówki <i>dzisiaj</i> i <i>wczoraj</i> się stopniują, to nie zwlekajcie do jutra, bo daleko nie zajdziecie.</p>	<p>Nie prowadzi do otwarcia skrzyni. Rozwiązanie: Nie, przysłówek <i>dzisiaj</i> i <i>wczoraj</i> nie stopniuje się.</p>
<p>2. CONIUNCTUS I takie planety można spotkać w układzie Flexia. Coniunctus to miejsce wyjątkowe. Choć pozostaje w cieniu innych planet układu, bardzo często można zaobserwować niezwykle zjawisko, w którym odgrywa ona główną rolę. Raz na 10 lat planety układu Flexia spotykają się z sobą w jednej linii. Wówczas Coniunctus celebrytuje święto Spójni. Możecie w nim uczestniczyć i nawet pozyskać jeden z darów, który tak chętnie przekazują sobie tego dnia Coniuncturaliści – contumelię. A jeśli uważacie, że zasługujecie na laury i prezent od bóstw współrzędnych i podrzędnych, to zastanówcie się, czy przed spójnikami, takimi jak: <i> bądź, tudzież, oraz, ani</i>, stawiamy przecinek.</p>	<p>Nie prowadzi do otwarcia skrzyni. Rozwiązanie: Nie, przed żadnym z tych spójników nie stawiamy przecinka.</p>

3. NOMOS

Trafiłście na planetę Nomos. Jej mieszkańcy szcżą się tym, że potrafią nadać wszystkiemu imię. Znajdziecie tu bogate złoża pięciu różnych rodzajów gerundium. Wydobycie jakiegokolwiek z nich może przybliżyć Was do uratowania Waszej planety. Odmieńcie przez przypadki wyraz *planeta* w liczbie pojedynczej i mnogiej. Jeśli w odmianie tego wyrazu cztery razy wystąpi ta sama forma wyrazu zabierzcie stąd minerał.

Prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Tak, forma *planety* występuje w dopełniaczu liczby pojedynczej, mianowniku, bierniku i wołaczu liczby mnogiej.

4. INTERIECTION

Ach, jak daleko zaszliście! Wiemy, że planeta ta może budzić zachwyt, ale na ochy i achy jeszcze przyjdzie czas. Strasznie tu głośno! Musicie w tym pierwotnym zgłębieniu odnaleźć klucz do najstarszej materii w układzie Flexia – impedimentum. Tutejsi mieszkańcy lubią czasem podszyc się pod mieszkańców innych planet, choć daleko im do tego, by znaczyli we Wszechświecie tyle, ile znaczą Nomosi czy Verbusianie. Czy wszystkie spośród wyrażeń: *tere-ferre, hola, psst, chlup, miau, kra, hej* są wyrazami dźwiękonaśladowczymi? Jeśli tak, to eureka! Być może to, co tu odnajdziecie, ocali Wasz świat.

Nie prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Nie, wyrażenia *tere-ferre, hola, hej* nie są wyrazami dźwiękonaśladowczymi.

5. ADIECTIVUS

Adiectivus jest pełna różnorodności. Trudno opisać piękno tej planety, którą zamieszkuje wiele ras wyróżniających się rozmaitymi cechami wyglądu i charakteru. Niech nie przyłoczycy Was jej ogrom – to tylko złudzenie, gdyż najcenniejszym materiałem tutaj jest posrebrzane szkło participium. Jeśli chcecie wiedzieć, czy powinniście jego odłamek zabrać ze sobą, rozwiążcie zadanie. Napiszcie, w jaki sposób stopniują się przymiotniki: *ślodki, słony, dobry*. Jeśli podane przymiotniki reprezentują wszystkie trzy typy stopniowania, możecie śmiało przystąpić do eksploracji planety.

Prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Tak, *ślodki* – stopniowanie regularne, *słony* – stopniowanie opisowe, *dobry* – stopniowanie nieregularne.

6. PRAEPOSITION

Obok innych planet, tuż za Adiectivusem, a przed Numeralem, krąży wokół gwiazdy Flexii skromna planeta Praeposition. Rządzi nią namiestnik Verbusa, wykonujący od początku do końca rozkazy swego pana. To nie przypadek, że mieszkańcy Nomosu wybierają tę właśnie planetę na wakacyjny urlop. Dużo tu drogowskazów, ale czy nie wywiadują Was one na manowce? Przyjrzyjcie się im uważnie, jeśli chcecie dotrzeć do ukrytego głęboko deserto. Język rdzennych Praepositian jest bardzo prosty, składa się z krótkich, często jednosylabowych wyrazów. Jeśli wśród podanych niżej przymiówkóv znajdują się tylko te, które nazywają relacje w przestrzeni, to oznacza, że z tej wyprawy nie wróćcie z pustymi rękami.

w, poza, o, nad, pod, z, za, na, u, dla

Nie prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Nie, wśród podanych przymiówkóv znajdują się także te, które nie nazywają relacji w przestrzeni (np. *o, u, dla*).

7. NUMERAL

Na tej planecie wszyscy liczą tylko na siebie. Wiemy o niej jedynie piąte przez dziesiąte, ale może Wy dowiedzie się więcej. Musicie liczyć się z tym, że trudno będzie zdobyć tutejsze minerały Ordinalu, ale może uda się Wam uszczknąć choć ćwiartkę. Najprawdopodobniej ułatwi Wam to wizyta w tutejszej szkole elementarnej. Młodzi Numeralsi i Numeralki w łącznej liczbie 10 chętnie Was po niej oprowadzą, a jeśli poprosicie, to prawdopodobnie podzielą się z Wami swoim dobrem. Będzie to możliwe, jeśli tylko stwierdzicie, czy policzoną grupę oprowadzających Was osób należy określić liczebnikiem zbiorowym.

Prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Tak, Numeralsi i Numeralki to przedstawiciele obu pći – dla grup różnopłciowych stosujemy liczebniki zbiorowe.

8. PRONOMOS

Pronomos to bliźniacza planeta Nomosu. Tu jednak wszyscy są jacyś nieswoi, jakby wiecznie starali się zastąpić kogoś innego. Ciągła pogoń za niedoścignionymi wzorami z Nomosu i strach przed potwornym Powtorem – władcą tyranem – paraliżuje mieszkańców. Może to znacznie uszczuplić Wasze szanse na zbadanie i zdobycie tutejszych naturalnych zasobów possessivum. Warto jednak spróbować! Odmieńcie przez przypadki zaimek *on*. Jeśli przynajmniej w jednym przypadku może on mieć więcej niż jedną formę, musicie zawalczyć o skarby Powtóra i zabrać choć część z nich ze sobą.

Prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Tak, istnieją dwie formy zaimka *on* w dopełniaczu i bierniku liczby pojedynczej (*jego/niego*) i liczby mnogiej (*ich/nich*), a także w celowniku liczby pojedynczej (*jemu/niemu*) i liczby mnogiej (*im/nim*).

9. PARTICULUS

Myślicie, że to już koniec podróży? Jeszcze nie odwiedziliście ostatniej planety. Tuż przed Wami Particulus. Zaiste piękna planeta, już na pierwszy rzut oka widać, że niemalże cała pokryta jest atomami tajemniczego pierwiastka venenum. Niektóre z nich chętnie wchodzi w reakcje, przyłączając się najczęściej do odwiedzających tę planetę gości z Nomosu i Verbusa. Uważajcie jednak! Nie z każdym warto wchodzić w bliskie relacje, bo można uzyskać efekt przeciwny do zamierzonego. Jeśli uważacie, że mimo tych ostrzeżeń warto zabrać coś z tej planety, zdecydujcie, czy partykulę *nie* piszemy łącznie ze wszystkimi poniższymi wyrazami: *przyjaciel, miły, dzisiaj, ładnie, najdroższy, widzieć*. Od Waszych decyzji zależy, czy skompletujecie wszystkie niezbędne do uratowania Waszej planety surowce.

Nie prowadzi do otwarcia skrzyni.

Rozwiązanie:

Nie, partykulę *nie* piszemy osobno w połączeniach: *nie dzisiaj, nie najdroższy i nie widzieć*.

Uczniowie, na podstawie poprawnych rozwiązań, ustalają kod i każda z grup otwiera skrzynię. W skrzyni znajduje się krzyżówka, którą należy rozwiązać.

1.	A	E	D	I	F	I	C	I	U	M			
2.	N	U	M	E	R	A	L	S	I				
				3.	G	E	R	U	N	D	I	U	M
				4.	S	Z	K	Ł	O				
					5.	S	P	Ó	J	N	I	A	
6.	V	E	R	B	U	S	J	A	N	I	E		
					7.	R	A	S	Y				

Uczniowie wykonują zadanie indywidualne/ domowe:

Po wykonanej misji masz chwilę, żeby odsapnąć. Napisz kartkę z dziennika.

Opisz w niej „jeden dzień” z Twojej wyprawy. Pamiętaj, aby zawrzeć, jak najwięcej szczegółów z wizyty na danej planecie. Takie zapiski mogą się jeszcze przydać.

Uwagi do scenariusza

- Kolejność zadań w *Karcie misji ratunkowej* należy dostosować do pięciocyfrowego kodu, który ma posiadana kłódka. Opracowane w tym scenariuszu zadania odpowiadają kodowi 03578 (zadania 0, 3, 5, 7, 8 dotyczące odmiennych części mowy muszą kończyć się odpowiedzią twierdzącą – TAK), przy innym kodzie należy odpowiednio zmienić kolejność zadań (przy zachowaniu spójności narracji nauczyciel może dowolnie modyfikować zadania – ważne, aby pamiętać o zasadzie rządzącej lekcją: zadania z odpowiedzią twierdzącą dotyczą odmiennych części mowy).
- W każdej kopercie powinny znajdować się karta minerału w tym samym kolorze i tym samym numerze co zadanie i koperta.
- Każda grupa ma nieskończenie wiele szans, by otworzyć skrzynię z krzyżówką – uczniowie pracują do skutku.
- Członkowie grup, które przed upływem czasu rozwiązały wszystkie zadania z *Karty misji ratunkowej* oraz krzyżówkę znajdującą się wewnątrz skrzyni, przechodzą do zadania indywidualnego – pisanie kartki z dziennika podróży.

Relacja z zajęć

Zajęcia przebiegły sprawnie, a uczniowie byli bardzo zaangażowani. Już pierwsza zagadka, układanie zdania z rozsypanki, wywołała duże zainteresowanie. Szóstoklasistów zaciekawiło również to, co znajduje się w porozwieszanych w różnych częściach sali kolorowych kopertach. Duże wrażenie wywarło na nich wprowadzenie do zabawy. Niektóre z zadań, jakie uczniowie znaleźli w kopertach, sprawiły im pewne trudności. Nie wszystkim udało się otworzyć kłódkę za pierwszym razem. Cennym doświadczeniem była konieczność poprawienia swoich błędów bez pomocy nauczyciela. Ostatecznie wszystkie grupy ukończyły misję: zebrały odpowiednie minerały, otworzyły skrzynię, wydobyły z niej krzyżówkę i rozwiązały ją. Co ważne, aby rozwiązać krzyżówkę, uczniowie musieli znać całą treść poszczególnych zadań, zatem nawet jeśli ktoś pominął fragment narracji, przechodząc bezpośrednio do sedna polecenia, później musiał do niej wrócić. Grupy kończyły swoją pracę w różnym czasie, dla

tego przydatne okazało się zadanie indywidualne – kartka z dziennika. Po skończonej lekcji nauczyciel zebrał również *Karty misji ratunkowej*. Zapisane na nich rozwiązania pokazywały, czy ukończenie zadania było efektem posiadanej wiedzy i umiejętności uczniów, czy wynikiem szczęśliwego trafu. Z tego względu *Karty misji ratunkowej* podlegały również ocenie.

