

„Poszukiwacze zaginionych, dobrych manier”

Scenariusz - ESCAPE ROOM

Cel ogólny:

Wykorzystanie umiejętności matematycznych, polonistycznych oraz znajomości języka angielskiego do odnalezienia ukrytego przedmiotu.

Cele szczegółowe:

- wykorzystanie TIK w procesie edukacyjnym,
- wykorzystanie narzędzi matematycznych w sytuacjach z życia codziennego,
- czytanie ze zrozumieniem,
- krytyczne myślenie, analizowanie i wyciąganie wniosków,
- kształcenie myślenia matematycznego, logicznego,
- dzielenie się pomysłami z innymi, sprawne komunikowanie się,
- praca w zespole (w grupie),
- utrwalenie zasad dobrego wychowania

Treści nauczania pojawiające się w zadaniach – wymagania szczegółowe:

- uczeń porównuje liczby naturalne, wykonuje działania pamięciowe na liczbach naturalnych,
- potrafi zapisać i odczytać liczby zapisane w systemie rzymskim,
- rozpoznaje i nazywa: trójkąty, kwadrat, prostokąt, romb, równoległobok i trapez,
- uczeń odczytuje i interpretuje dane przedstawione w tabelach, na wykresach i diagramach,
- utrwała znajomość treści lektur,
- posługuje się językiem angielskim w sytuacjach praktycznych.

Metoda pracy: praca w grupach .

Przebieg zajęć:

Czynności organizacyjne:

- ✓ ustalenie grup pięcioosobowych,
- ✓ zapoznanie uczniów z celem zajęć – krótkie wprowadzenie mające na celu zaintrygowanie, zaciekawienie uczniów i wciągnięcie ich w grę,
- ✓ omówienie zasad pracy w grupie :
 - ✓ uczniowie mogą w dowolnym momencie sygnalizować potrzebę pomocy ze strony nauczyciela - wykorzystują w tym celu dzwonek,
 - ✓ uczniowie przemieszczają się w sali zgodnie z kolejnością stanowisk, na których umieszczone są poszczególne zadania. Kolejność wykonywania zadań jest istotna.

Stanowisko 1.

Odczytanie przez nauczyciela tekstu rozpoczynającego grę:

„Nie wiem czy wiecie? Dotychczas nie wrócił z wakacji jeden z naszych uczniów. Został uwięziony na jednej z malowniczych wysp – na Cyprze.

W ubiegłym tygodniu w sekretariacie naszej szkoły zadzwonił telefon, po podniesieniu słuchawki pani sekretarka usłyszała sygnał dźwiękowy. Domyśliła się, że jest to informacja zaszyfrowana alfabetem Morse'a. Niestety nie udało jej się rozszyfrować wiadomości do końca. Poczłtek brzmiał:

Możecie mi pomóc. Potrzebny mi przedmiot ukryty w bibliotece.”

Stanowisko 2.

Rekwizyty:

- komputer z nagraniem zaszyfrowanej alfabetem Morse'a wiadomości.
- wydrukowany na kartce alfabet Morse'a z odpowiednikami liter umieszczony na tablicy przy stanowisku **nr2**.
- kartka papieru, przybory do pisania.

Stanowisko 3.

Rekwizyty:

- drewniana skrzynia a w niej informacja na kartce :
„Supermoc w napoju zwycięzców”.
Wypijcie zawartość szklanek, a ukażą Wam się cyfry. Utwórzcie z nich największą liczbę parzystą. Cyfra setek tej liczby wskaże Wam kopertę z kolejnym zadaniem. Powodzenia ☺
- cztery szklanki z naklejonymi na dnie liczbami 3,4,5,6 wypełnione ciemnym sokiem

Prawidłowa odpowiedź to liczba 6534 – cyfra setek to 5.

Stanowisko 4.

Rekwizyty:

- Koperty rozwieszane na sznurku ponumerowane cyframi: 3,4,5,6. W kopertach z numerami 3,4,6 znajdują się kartki z napisem:

„Ups....., niestety to nie jest ta cyfra. Wróćcie do poprzedniego zadania i wykonajcie je jeszcze raz. Pomyślcie chwilę.”

- W kopercie z numerem 5 znajduje się zdjęcie labiryntu z wyjściami ponumerowanymi cyframi rzymskimi oraz instrukcja:

Wyjście z labiryntu wskaże Wam kolor regału. Szukajcie na nim książki innej niż pozostałe ☺.

L – Blue

XIX – Black

XXXV – White

LXIII – Green

XX – Gray

I – Red

XXII- Pink

XXXII – Yellow

VII - Orange

Odpowiedź: wyjście nr XXXII – kolor yellow.

Stanowisko 5.

Rekwizyty:

- Regał z książkami oznaczony kolorem żółtym (inne regały mają oznaczenia zgodne z kolorami ze stanowiska 4,
- Sejf w formie książki ukrytej na regale. Aby go otworzyć potrzebny jest klucz,
- Słoik z zieloną ciecżą oraz makaronem symbolizującym robaki, w słoiku ukryte są pojemniki z jajek niespodzianek (w jednym z nich ukryty jest klucz do sejfu). Uczniowie muszą wyłowić pojemniczki i znaleźć klucz (rękawiczki jednorazowe, ręcznik papierowy).

W sejfie znajduje się polecenie: *W księgach wiedza tajemna jest ukryta. Odgadnijcie ukryte tytuły książek.*

Książki te pomogą Wam przybliżyć się do rozwiązania. Ukryte cyfry dadzą szyfr do kłódki skrzynkowej.

Feri Acz – wódz chłopców z ogrodu botanicznego, jego luźna, czerwona koszula łopotała na wietrze, a on szyderczo się uśmiechał

(odpowiedź: „Chłopcy z Placu Broni”)

Dzieciństwo mieniło się wszystkimi kolorami tęczy, bo fantazja jest od tego, aby bawić się na całego.

Dla profesora z oryginalną brodą i binoklami nie istniały rzeczy niemożliwe.

(odpowiedź: „Akademia Pana Kleksa”)

Diabelsko mądry chłopiec z siódmej klasy rozwiąże każdą zagadkę

(odpowiedź: „Szatan z siódmej klasy”)

Nieznany świat czeka za zamkniętymi drzwiami, trzeba je tylko otworzyć. Tam kraina skuta lodem czeka na wyzwolenie.

(odpowiedź: „Opowieści z Narnii”)

- W odszukanych na regałach książkach zaznaczone są fragmenty zawierające cyfry. Ułożone w kolejności odpowiadającej zagadkom dadzą szyfr do kłódki ze skrzynki ze stanowiska 6.

Stanowisko 6.

Rekwizyty:

- Skrzynka z kłódką sejfową. W skrzyni znajduje się wykreślanka oraz polecenie:

W pionie i w poziomie wykreślcie magiczne słowa. Z pozostałych liter utwórzcie nazwę figury geometrycznej. Szukajcie jej w pobliżu.

(odpowiedź: Trapez)

Stanowisko 7.

Rekwizyty:

Duże worki z naklejonymi figurami geometrycznymi, wypełnione papierami. W worku ze znakiem trapezu umieszczono duży tangram rozłożony na części. W każdej części znajduje się otwór. Tangram należy ułożyć na podstawie na której wypisane są cyfry. Polecenie:

Ułóżcie TANGRAM. Jeśli zrobicie to dobrze to w pięciu okienkach ukaże się Wam 5 cyfr.

To kolejne numery talerzy. Szukajcie na nich dalszych wskazówek.

Stanowisko 8.

Rekwizyty:

Stolik z talerzami, które są brudne a na ich spodzie znajdują się wygrawerowane sylaby, ułożone w kolejności wynikającej z tangramu dają hasło „Przejdź tunel”.

Stanowisko 9.

Rekwizyty:

- Rozłożony tunel w którym zawieszono są litery. W trakcie przechodzenia przez tunel uczniowie zbierają i układają z nich wyraz. Kompas.
- Globus, w którym ukryty jest kompas i polecenie: „Azymut 360°”
- Azymut wskazuje drzwi, do drugiego pomieszczenia.

Stanowisko 10.

Rekwizyty:

- Pomieszczenie, w którym na ścianach rozwieszono są kartki z wydrukowanymi QR kodami.
- Telefony z zainstalowaną aplikacją QR code. Wykorzystując aplikację uczniowie odczytują napisy w języku angielskim (error, mistake, itp.) Exit znajduje się na drzwiach, które są zamknięte.
- Wysoka tuba, na dnie której jest klucz do drzwi.
- Chwytnak na magnes do wyciągnięcia klucza z tuby.

Stanowisko 11.

Rekwizyty:

- Piniata, w której znajdują się skrawki papieru oraz klucz do skrzyni,
- Bambusowe kije do rozbijania piniaty,
- Skrzynia zamknięta na klucz, w której znajduje się książka „Bon czy ton. Savoir-vivre dla dzieci”, cukierki oraz napis:

HURRA

Uratowaliście mnie !!!

Opracował zespół:

Oliwia Adamek-Andrzejewska

Bożena Mazurek

Elżbieta Mendecka

Mirosława Ordysińska

Małgorzata Pacholczak

Beata Plachta

Emilia Przyszlak

Andrzej Skutnik