

„BO LEKTURA DOBRĄ KSIĄŻKĄ JEST, WIĘC JĄ POZNAJ, NIE OCIAGAJ SIĘ!” SCENARIUSZ BIBLIOTECZNEGO ESCAPE ROOMU

UCZESTNICY: 6- osobowe grupy uczniów z klas 5-7

TERMIN: dowolny, w ciągu roku szkolnego

MIEJSCE: biblioteka szkolna

CZAS TRWANIA: 60-100 minut

MATERIAŁY:

- kamyki
- orzechy włoskie w koszyku
- lektury szkolne w jednym egzemplarzu (około 20 tytułów, wśród nich „Ania z Zielonego Wzgórza”, „Janko Muzykant”, „Pan Tadeusz”, „Quo vadis”, „Mały książę”, „Syzyfowe prace”, „Opowieść wigilijna”)
- karta z plastiku z okienkiem
- kartki czyste
- koperta
- makiet domy
- długopisy
- tablet lub smartfon
- klej
- Portret A. Mickiewicza. Źródło:
https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Adam_Mickiewicz_wed%C5%82ug_dagerotypu_paryski_ego_z_1842_roku.jpg

Do przygotowania:

- portret A. Mickiewicza pociąć na 6 części.
- pomalować część orzechów farbami plakatowymi: 9 na pomarańczowo, 6 na czerwono, 6 na żółto i na każdym pomalowanym orzechu napisać jedną literę tak, żeby w sumie orzechy pomarańczowe tworzyły hasło „korytarz 2”, orzechy czerwone – „regał 1”, a żółte – „półka 3”.
- kartkę z plastiku (można wykorzystać ofertówkę) trzeba przyciąć do rozmiaru strony w książce i oznaczyć mazakiem albo wyciąć okienko tak, żeby wskazywało słowo „dom” na stronie 175 książki „Czerwone krzesło” A. Maleszki.

WPROWADZENIE

Drodzy uczniowie! Weszliście do biblioteki, czyli Jaskini Wiedzy! Jak wiecie, w bibliotece znajdują się półki, a na nich stosy książek. To właśnie w książkach możemy znaleźć całą wiedzę świata. Wystarczy tylko sięgnąć, do czego was bardzo zachęcam. Tematem dzisiejszej gry typu Escape Room są lektury szkolne. Kto się nie wzruszał, gdy czytał o przygodach Nemeczka? Kto nie chciał pojechać do Bullerbyn i zamieszkać razem z Lassem? Kto nie

chciał jechać na Grenlandię, aby osobiście poznać Anaruka? Wszyscy, którzy poznali lektury, wiedzą o co chodzi.

Dziś w bibliotece zostaniecie sam na sam z książkami, które są tak fantastyczne, że znalazły się na liście lektur szkolnych. Każdy z Was powinien znać te książki, a jeśli nie zna... cóż – zawsze można to nadrobić, prawda?

Główną zasadą naszej rozgrywki jest to, żeby dobrze się bawić, a przy okazji poznać lektury szkolne, bo to jest właśnie temat dzisiejszej gry typu Escape Room. Za chwilę dostaniecie od osoby prowadzącej pierwsze zadanie i tablet, który będzie Wam bardzo potrzebny. Włączcie logiczne myślenie, spryt i swoją wiedzę. Czytajcie polecenia i wykonujcie zadania, a każde rozwiązanie wskaże Wam miejsce ukrycia kolejnej zagadki i przybliży Was do końca gry. Pamiętajcie, żebyście współpracowali w grupie – wykorzystajcie atuty każdego jej członka. Za chwilę zamknijemy się od środka, a klucz będzie dostępny dopiero po rozwiązaniu ostatniego zadania. Czy macie jakieś pytania? Nie? W takim razie zaczynamy! Powodzenia!

PRZEBIEG GRY:

1. Osoba prowadząca wręcza uczestnikom kartkę z pierwszym zadaniem czyli kodem QR (załącznik 1) oraz tablet z aplikacją do czytania kodów. Pod kodem znajdują się puzzle okładki książki „Kamienie na szaniec” A. Kamińskiego. Jest to wskazówka – uczniowie muszą znaleźć element spójny z tytułem - znajdują stosik kamieni na parapecie.
2. Pod stosikiem kamieni leży fragment obrazka (załącznik 2) i kolejna kartka z kodem QR nr 2 (załącznik 3). Pod kodem uczniowie znajdują polecenie (załącznik nr 4)
3. Niedaleko, w koszyku, znajdują się orzechy włoskie. Niektóre z nich są kolorowe: orzechy w kolorze pomarańczowym tworzą hasło „korytarz 2”, orzechy w kolorze czerwonym tworzą hasło „regał 1”, a orzechy w kolorze żółtym tworzą hasło „półka 3”. Po ułożeniu wszystkich haseł uczniowie otrzymują wskazówki, gdzie szukać książki z poprzedniego zadania (odgadnięty tytuł – „Czerwone krzesło. Magiczne drzewo” A. Maleszki)
4. W znalezionej książce znajduje się drugi fragment obrazka oraz karta plastikowa z okienkiem, które trzeba przyłożyć w odpowiednim miejscu. Jakie to miejsce? Na to pytanie odpowiedzą uczniowie, kiedy wykonają instrukcję obsługi (załącznik 5). Po przyłożeniu karty na stronie 175 w książce uczniowie odczytują wyróżnione w ten sposób słowo - „dom” – szukają go w pomieszczeniu.
5. W makiecie domu (można użyć do tego celu obrazka domu i przykleić np. na regale, biurku, parapecie lub pudełku) znajdują się: kartka, długopis i kod QR nr 3 (załącznik 6). Uczestnicy odczytują instrukcję do następnego zadania (instrukcja umieszczona pod kodem: z liter słowa KATARYNKA należy poprzez anagramowanie ułożyć 10 słów, zapisać je i iść do osoby prowadzącej).
6. Osoba prowadząca, po sprawdzeniu poprawności rozwiązania zadania, wręcza uczniom kod QR nr 4 (załącznik 7). (Instrukcja ukryta pod kodem: Oto słowa, na podstawie których trzeba odgadnąć tytuł lektury szkolnej: PAGÓREK, KANADA,

KOLOR, IMIĘ, MATYLDA. Teraz poszukajcie jej na biurku, na pewno coś tam ukryto.)

7. Na biurku znajdują się lektury klas 4-8 w jednym egzemplarzu, wśród nich książka będąca rozwiązaniem poprzedniego zadania – „Ania z Zielonego Wzgórza” L. M. Montgomery. Uczestnicy wybierają odpowiednią książkę, w której znajduje się koperta. W kopercie ukryty został kolejny fragment obrazka oraz wykreślanek (załącznik 8). Zadaniem uczestników jest wykreślenie podanych tytułów lektur szkolnych i odczytanie rozwiązania. Odgadnięte hasło to numer telefonu osoby prowadzącej oraz słowa „zadzwoń teraz”.
8. Osoba prowadząca odbiera telefon od grupy i zaprasza ich po ostatnie zadanie. Uczestnicy podchodzą do osoby prowadzącej i otrzymują klej, dwa ostatnie fragmenty obrazka oraz kartkę. Ich ostatnim zadaniem jest złożenie sześciu otrzymanych fragmentów obrazka, przyklejenie ich na kartkę i podpisanie, kogo przedstawia portret.
9. Uczestnicy oddają portret osobie prowadzącej i otrzymują klucz do drzwi. Koniec gry typu Escape Room.

Autorka scenariusza: Alicja Zgajewska

Licencja CC-BY-NC-SA

Załącznik 1

Pod kodem QR znajdują się puzzle, które należy ułożyć.



Załącznik 2



Załącznik 3



Załącznik 4

*Stoi na podłodze
albo na dywanie.
Możesz na nim usiąść,
gdy zmęczy Cię stanie.
Co to jest?.....*

Przepis

Do rozwiązania zagadki dodaj

-1/2 beczki koloru,

(najlepiej nada się czerwień),

- 2/3 litra magii

- odrobinę (najlepiej 1/5 sążni) zapachu drzewnego.

Po zmiksowaniu powinien wyjść tytuł i seria lektury szkolnej.

O tym, gdzie stoi książka, dowiecie się, gdy znajdziecie i ułożycie wszystkie kolorowe orzechy. Powodzenia!

P.s. Wśród kart książki ukryte zostało następne zadanie.

Załącznik 5

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Właśnie znaleźliście następne zadanie. Gratulacje! Teraz przyłóżcie plastik z okienkiem na odpowiedniej stronie. Uważajcie, żeby krawędzie książki i plastikowej karty się pokrywały. Zaraz, przecież nie wiecie, na której stronie trzeba ją przyłożyć?!

Wskazówka:

Dla ukochanej osoby jestem numerem.....

Szczęśliwa liczba to

W szkole ocena bardzo dobra to

Po odgadnięciu zagadek otrzymasz cyfry, które ułożone od góry do dołu wskażą stronę w książce, do której trzeba przyłożyć kartę z plastiku. Dacie radę!

Załącznik 6



Załącznik 7



Załącznik 8

WYKREŚLANKA

Z poniższego diagramu wykreśl wszystkie tytuły podanych pod diagramem lektur szkolnych.

C	Z	E	R	W	O	N	E	S	K	R	Z	E	S	Ł	O
Z	J	A	N	K	O	E	M	U	Z	Y	K	A	N	T	Ś
K	Ł	A	M	C	Z	U	C	H	A	Ć	Z	E	R	O	S
I	E	D	M	I	K	O	Ł	A	J	E	K	E	M	P	I
H	O	B	B	I	T	Ę	Ć	K	A	R	O	L	C	I	A
P	I	M	A	Ł	Y	Ę	K	S	I	Ą	Ż	Ę	Ć	S	Z
S	Y	Z	Y	F	O	W	E	E	P	R	A	C	E	Ś	Ć
K	A	T	A	R	Y	N	K	A	O	Z	E	M	S	T	A
S	K	A	J	K	O	I	I	E	K	O	K	O	S	Z	M
S	I	E	P	A	N	D	T	A	D	E	U	S	Z	E	M
Ż	O	N	A	S	M	O	D	N	A	I	E	D	E	M	Z
A	D	Z	W	I	E	R	S	Z	Y	K	A	R	N	I	A
W	O	Q	U	O	Ń	V	A	D	I	S	T	E	R	A	Z

Czerwone krzesło

Hobbit

Janko Muzykant

Kajko i Kokosz

Karolcia

Katarynka

Kłamczucha

Mały Książę

Mikołajek

Pan Tadeusz

Quo vadis

Syzyfowe prace

Wierszykarnia

Zemsta

Żona modna

Pozostałe litery, czytane rzędami, utworzą polecenie, które należy wykonać. Dla ułatwienia, wpiszcie rozwiązanie do krutek poniżej:

				•					•					•				•		
		•					•					•					•			
			•							•				•	•	•	•	•	•	•