AKTA DO WSPÓLNEGO ODKRYWANIA

Mapa z odwróconą strzałką

Mapa prowadzi poza planszę. Może pomyliła się nie drużyna, tylko strzałka?



8–12 lat • 1–4 osoby | trudność 2/5

Orientacyjny czas: 25–40 min. To założenie projektu, jeszcze bez testów z graczami.

W tym pliku są wyłącznie materiały dla graczy. Podpowiedzi i rozwiązanie znajdują się w osobnych plikach.

Zacznijcie tutaj

Na papierowym planie obozowego miasteczka ukryto skrzynkę z pieczątkami do gry. Instrukcja prowadzi od namiotu przez kilka pól. Ktoś przykleił jednak strzałkę północy odwrotnie. Wasza drużyna ma poprawić mapę i znaleźć właściwe pole.

Cała wyprawa odbywa się na stole. Trasę przejdziecie pionkiem po planszy. Wszystkie kierunki podano w kartach, więc o właściwej drodze zdecydują uważne czytanie i liczenie pól.

Jak grać

1. Czytajcie dokumenty D01–D07 w dowolnej kolejności. Wszystkie są potrzebnymi aktami, ale nie każdy szczegół dowodzi odpowiedzi.

2. Oddzielajcie obserwacje od czyichś przypuszczeń. Zapisujcie numery dowodów przy swoich wnioskach.

3. Nie potrzebujecie internetu ani zewnętrznej wiedzy. Można robić notatki na osobnej kartce.

4. Odpowiedzcie na pytania na końcu. Gdy utkniecie, otwórzcie osobny plik PODPOWIEDZI.pdf i czytajcie po jednej stronie.

5. Dopiero po zakończeniu otwórzcie ROZWIAZANIE.pdf. Gra nie wymaga prowadzącego.

Osoby w tej historii

Pani Rita — przygotowała planszę

„Laminowałam małą strzałkę osobno. Mogłam ją obrócić podczas przyklejania.”

Borys — czyta współrzędne

„Litery idą od lewej do prawej, a liczby od góry do dołu.”

Lila — sprawdza trasę

„Według dużej legendy północ jest u góry. Mała naklejka pokazuje coś innego.”

To pierwsze wypowiedzi, a nie gotowe rozwiązanie. Sprawdźcie je w dokumentach.

D01 / ZASADY PLANSZY

Duża legenda

Na tej planszy PÓŁNOC jest zawsze u góry, POŁUDNIE na dole, WSCHÓD po prawej, ZACHÓD po lewej. Kolumny A, B, C, D biegną od lewej do prawej. Rzędy 1, 2, 3, 4 biegną z góry na dół. Tę legendę wydrukowano razem z planszą i sprawdzono przed grą. Małą naklejkę dołożono później; w razie sprzeczności porównajcie ją z legendą.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D02 / MAPA DO GRY

Plan miasteczka

Start to namiot na B3. W każdym ruchu przechodzicie o jedno pole w wybranym kierunku. Nie wolno przeskakiwać poza planszę. Każdy opisany obiekt leży dokładnie na wskazanym polu.

Rząd	A	B	C	D
1	Drzewo	Ławka	Skrzynka	Flaga
2	Kwiaty	Studzienka	Kamień	Brama
3	Stolik	NAMIOT / START	Piasek	Tablica
4	Ogródek	Płotek	Domek	Altana

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D03 / INSTRUKCJA WYPRAWY

Droga do pieczątek

„Z namiotu przejdź dwa pola na północ. Następnie przejdź jedno pole na wschód. Na tym polu czeka skrzynka z pieczątkami”. Nie ma w tej instrukcji ruchu ukośnego. Dwa pola oznaczają dwa oddzielne kroki. Możecie zaznaczyć pierwszy i drugi ołówkiem, zanim wykonacie ostatni ruch.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D04 / OPIS ZNALEZIONEJ STRZAŁKI

Mała naklejka

Na małej naklejce litera N oznaczająca północ znajduje się przy strzałce skierowanej w dół kartki. Pani Rita potwierdziła, że naklejka została obrócona o pół obrotu, czyli o 180 stopni. Sama plansza nie jest obrócona. Nie należy więc zamieniać miejscami liter kolumn ani numerów rzędów. Poprawić trzeba tylko małą naklejkę.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D05 / ROBOCZE KROKI

Próba Lili

Lila zapisała: „Gdy szłam w dół, zaczęłam od B3, trafiłam na B4, a potem musiałabym wejść na B5. Takiego pola nie ma. To znak, żeby porównać instrukcję z legendą”. Brak pola B5 nie oznacza, że skarb zniknął. To sprawdzian, czy używamy właściwego kierunku. Spróbujcie ponownie od namiotu, zgodnie z dużą legendą.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D06 / KARTA OPIEKUNKI

Co jest w skrzynce

Pani Rita schowała w skrzynce papierowe pieczątki: liść, żaglówkę i chmurę. Nie jest to nagroda z prawdziwego terenu. Skrzynka w tej grze nie ma zamka, kodu ani drugiego dna. Poprawny wynik to współrzędne pola oraz wyjaśnienie pomyłki strzałki. Możecie sami narysować te trzy znaczki na karcie drużyny.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

D07 / ZADANIE DRUŻYNY

Sprawdzenie trasy

Wypiszcie kolejno cztery pola: miejsce startu, pole po pierwszym kroku, pole po drugim kroku i pole końcowe. Odczytajcie nazwę końcowego obiektu z mapy. Następnie wytłumaczcie komuś z drużyny, czemu nie trzeba obracać całej kartki, kiedy wiadomo już, że błąd dotyczy samej naklejki.

Mój trop / związek z innym dokumentem:

.....

Stół śledczy

Wpiszcie fakty, pomysły i informacje, które je potwierdzają. Hipotezę można poprawić — ważne, by umieć wyjaśnić dlaczego.

Fakt / obserwacja	Dokument	Co z tego wynika?

Kolejność zdarzeń lub kroków

.....

.....

.....

.....

.....

Wasze rozwiązanie

Zapiszcie własną odpowiedź i dopiszcie przynajmniej jeden numer dokumentu. Rozmowa o dowodach jest ważniejsza od liczby punktów.

1. Na jakim polu jest skrzynka?

Odpowiedź: .....

Dowód D..... / D.....

2. Gdzie na tej planszy jest północ?

Odpowiedź: .....

Dowód D..... / D.....

3. Co było pomylone?

Odpowiedź: .....

Dowód D..... / D.....

4. Ile ruchów trzeba wykonać od startu?

Odpowiedź: .....

Dowód D..... / D.....