Witajcie w **T**ajnym Laboratorium!

Znaleźliście się tu nieprzyp**a**dkowo. Szaleni naukowcy chcą zniszczyć świat. Jesteście ostatnimi, którzy mogą temu zapobiec i odwrócić **f**atalne skutki ich eksperymentu. Jest tylko jedno ALE…. Właśnie drzwi za Wami się zatrzasnęły. Macie zal**e**dwie pół godziny, aby znaleźć k**l**ucz do drugiego wyjścia. Liczy się czas. Wierzymy, że nas uratujecie.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

 Klassenzimmer B2- 103

Fenster Tafel Tὒr

 y REIHE 1 REIHE2 REIHE 3

1

2

3

4

5

1 2 3 x

Stuhl 1 (x1, y1),

Stuhl 2 (x2, y2)

Stuhl 3 (x3, y3)

**KOD1 : x1 x2 x3 y1 y3**

**addieren plus**

**subtrahieren minus**

**dividieren durch**

**multiplizieren mal**

Kod 7:

 

ROT BLAU GELB

 ? ? ?

SCENARIUSZ:

1. Uczniowie (4 osób z klasy) wchodzą do sali przez zaplecze.
2. Instrukcja: Uczniowie mają 30 minut na rozwiązanie zagadek i wydostanie się z sali, nie można zaglądać w otaśmowane miejsca, nie robimy nic na siłę, tylko sposobem. Rywalizują z pozostałymi klasami VII i VIII, za każdy odgadnięty kod dostają 1 żeton. Przeliczenie 1 żeton – 10 punktów. Za każdą podpowiedź – 20pkt. Do klasyfikacji liczy się czas i punkty. Nie zdradzają zagadek pozostałym klasom, bo inaczej zmniejszają swoje szanse na wygraną.

Przy wejściu butelka z listem (TAFEL) prowadzi do tablicy,

Tablica – odczytują wskazówkę i współrzędne krzeseł KOD 1 do skrytki nr 1 – niebieska kłódka cyfrowa na 5 cyfr

Skrytka nr 1 – wskazówka do KODU 2 muszą wcześniej pozbierać i policzyć ile jest siłomierzy, bryłek, magnesów i cylindrów

Znajdują skrytkę nr 2 – kod QR i informacja Geburtsdatum, szukają na tablicy na plakatach daty urodzin Roentgena – kod 4 do skrytki 4

Skrytka nr 4 – krzyżówka z hasłem Spiegel, kartka z pytaniem do odczytu na lustrze – odpowiedź stanowi nr strony w książce (kod 3 ) i prowadzi do kodu nr 5

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Co mogą znaleźć wcześniej?

- latarkę UV

- bateria do kalkulatora

- kalkulator

- siłomierze, cylindry, bryłki, magnesy, kostki, kartki ze wskazówkami

- pudełko z działaniem matematycznym po niemiecku – wynik jest KODEM 6

- kluczyk do kłódki skrytki, w której jest wskazówka do KODU 5

|  |  |
| --- | --- |
| NR KODU | NR SKRYTKI i co tam jest |
| 1 niebieska kłódka cyfrowa (31242) | 1 kartka ile jest siłomierzy itd. |
| 2 niebieska kłódka cyfrowa naciskana na 8 cyfr (4658 – kolejność dowolna) | Kod QR + kartka Geburtsdatum |
| 3 – to liczba 35 – wiek Schweinsteigera | Książka postawiona do góry nogami i wystająca w biblioteczce, na stronie 35 kartka z niewidoczną informacją |
| 4 granatowa kłódeczka na 3 cyfry (845) | krzyżówka z hasłem Spiegel, kartka z pytaniem do odczytu przed lustrem: Wie alt ist Bastian Schweinsteiger (ma 34 lat) |
| 5 informacja zapisana w UV Strahlen (973) | Kod potrzebny do czarnej walizki – lewy kod |
| 6 kłódka serce (243) | Kartka z kostkami i kolorami po niemiecku |
| 7 kolory kostek cyfry z wykałaczką (461) | Kod potrzebny do czarnej walizki – prawy kod |
| Pudełko z kłódką z kluczykiem | Lista piłkarzy - informacja KOD3 |

**Co jeszcze potrzeba?**

- krzyżówka

- kod QR o Rentgenie

- taśma czarno-żółta

- taśma klejąca zwykła

- lista piłkarzy z ich wiekiem

**Za co dostają żetony zwycięstwa?**

Po 1 żetonie wartym 10 pkt. Za każdy odgadnięty kod z tabeli (czyli max 70 pkt, bo 7 kodów). Każda podpowiedź kosztuje -20pkt. Można maksymalnie skorzystać z 2 podpowiedzi podczas gry. Na koniec zapisać, która klasa ile punktów za żetony – które oddają i czas wykonania zadania.

**CHECKLIST:**

1. Wetknąć list do butelki i postawić przy wejściu.
2. Ustawić do góry 3 krzesła i położyć na nich kartki z napisami STUHL 1,2, 3 (przy oknie piąta ławka – STUHL 2, w rzędzie środkowym ławka druga – STUHL 3, w rzędzie przy ścianie ławka czwarta – STUHL 1)
3. Przyczepić magnesami plakaty na otwartej tablicy, na jednym zamykanym, bocznym skrzydle przyczepić informację o KODZIE 1
4. Rozłożyć kostki – 6 sztuk, siłomierze - 8, magnesy – 5 szt. i cylindry- 4 szt, bryłki – 6 szt., kalkulator,
5. Schować i przykleić latarkę UV do dna szuflady, aby od razu przy otwarciu szuflady nie wyskoczyła.
6. Włożyć odpowiednie zawartości do skrytek i walizek.
7. Rozłożyć schowki i walizki po szafach itd.
8. Rozłożyć pudełko z baterią oraz pudełko z pająkiem z działaniem matematycznym,
9. Położyć kartkę pod jakąś doniczkę z tłumaczeniem +, -, : ,x
10. Włożyć listę piłkarzy do pudełka z kłódką na klucz. Schować kluczyk - włożyć do wazonika.
11. Włożyć kartkę UV na odpowiednią stronę i ustawić dobrze książki.
12. Włożyć kluczyk od sali do walizki, do kieszonki.
13. Ustawić bombę – online-stopwatch Bomb Countdown

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KLASA | czas wykonania zadania | Czy zadanie ukończone? | PUNKTY dodatnie i ujemne |
| 7a |  |  |  |
| 7b |  |  |  |
| 7c |  |  |  |
| 7d |  |  |  |
| 8a |  |  |  |
| 8b |  |  |  |
| 8c |  |  |  |
| 8d |  |  |  |
| 8e |  |  |  |