Escape room online: „Światło na Aspinwall”

Lektura: Henryk Sienkiewicz, **Latarnik**. **Klasy:** 7–8. **Czas:** 30–45 minut. **Rozdziały:** 5.

Forma: drużyny 3–5-osobowe, jedno urządzenie z przeglądarką na drużynę (telefon, tablet albo komputer) i komputer nauczyciela, najlepiej z rzutnikiem. Uczniowie nie zakładają kont i nie podają danych osobowych – wpisują tylko nazwę drużyny.

Fabuła (przeczytaj uczniom na początku)

> Stary tułacz Skawiński dostaje posadę latarnika w Ameryce i wreszcie znajduje spokój. Przejdźcie z nim przez **pięć** rozdziałów noweli, rozmawiajcie z postaciami i otwierajcie kłódki. Z liter ułóżcie na końcu tytuł książki, która przyniosła mu wspomnienie ojczyzny.

Twój kod dostępu

Każdy zakup ma **własny kod dostępu** – dlatego nie ma go w tym pliku. Znajdziesz go w e-mailu z zamówieniem, na stronie zamówienia (link w tym e-mailu) i na koncie w zakładce „Moje materiały”: **https://pierwszalawka.pl/konto**. Kod uruchamia grę **10 razy** – na przykład w kilku klasach. Jest tylko dla Ciebie – nie udostępniaj go uczniom ani w internecie.

Zapisz tu swój kod: _____

Jak uruchomić grę

1. Wejdź na stronę **https://pierwszalawka.pl/escape/latarnik** (kod QR jest na następnej stronie) – najlepiej na komputerze podłączonym do rzutnika.
2. Wpisz swój kod dostępu, wybierz czas gry i kliknij „Uruchom grę dla klasy”.
3. Na rzutniku pojawi się 6-cyfrowy kod gry. Drużyny wchodzą na **pierwszalawka.pl/escape/dolacz** i wpisują ten kod oraz nazwę drużyny.
4. Gdy wszystkie drużyny dołączą, kliknij „Start”. Na rzutniku widzisz, w którym rozdziale jest każda drużyna, ile wzięła wskazówek i kto utknął.
5. W trakcie gry możesz zatrzymać grę, dodać 5 minut albo wysłać drużynie wskazówkę bez kary.

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Escape room online z lektury „Latarnik” – klasy 7–8

Podgląd pokazał 1 z 2 stron. Pełna wersja: 2 stron A4, PDF do druku.

- Gra online dla całej klasy: 5 rozdziałów, rozmowy z postaciami, zagadki i kłódki z kodem, a na końcu hasło z zebranych liter.
- Stary tułacz Skawiński dostaje posadę latarnika w Ameryce i wreszcie znajduje spokój.
- Przejdźcie z nim przez pięć rozdziałów noweli, rozmawiajcie z postaciami i otwierajcie kłódki.
- Z liter ułóżcie na końcu tytuł książki, która przyniosła mu wspomnienie ojczyzny.
- Co dostajesz: własny kod dostępu do gry (uruchamia ją 10 razy – np.
- w kilku klasach) oraz krótką instrukcję PDF: jak uruchomić grę, zasady dla uczniów i pytania do omówienia.
- Kod przychodzi w e-mailu z zamówieniem i jest też na stronie zamówienia oraz w „Moich materiałach”.
- Bez kart pracy do druku.
- Jak to działa: na stronie gry wpisujesz kod i klikasz „Uruchom grę dla klasy”, na rzutniku pojawia się 6-cyfrowy kod, a drużyny dołączają z telefonów lub tabletów – bez kont i bez
- Widzisz na żywo, w którym rozdziale jest każda drużyna i kto utknął; możesz zatrzymać grę, dodać 5 minut albo wysłać wskazówkę.
- Lektura: Henryk Sienkiewicz, „Latarnik”.
- Klasy 7–8, 30–45 minut, drużyny 3–5 osób.
- Potrzebny internet i jedno urządzenie z przeglądarką na drużynę.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail

pierwszalawka.pl/material/escape-room-online-latarnik