Escape room online: „Ostatnia uczta w Soplicowie”

Lektura: Adam Mickiewicz, **Pan Tadeusz**. **Klasy:** 8.

Podstawa programowa: Lektura obowiązkowa w klasach 7–8 według podstawy programowej z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996): „Pan Tadeusz” (księgi: I, II, IV, X, XI, XII). Lektura sprawdzana na egzaminie ósmoklasisty 2027.

Wymagania: I.1.1, I.1.2, I.1.4, I.1.7, I.1.9, I.1.10.

Czas: 30–45 minut. **Forma:** drużyny 3–5-osobowe, jeden telefon, tablet lub komputer na drużynę. Uczniowie nie zakładają kont i nie podają danych osobowych – wpisują tylko nazwę drużyny.

Fabuła (przeczytaj uczniom na początku)

> Stary Woźny zgubił klucze do Soplicowa – a wieczorem ma się zacząć ostatnia uczta staropolska. Przejdźcie przez **siedem** miejsc z „Pana Tadeusza” (księgi I, II, IV, X, XI i XII). W każdym obejrzyjcie przedmioty, rozwiążcie zagadki i otwórzcie kłódkę. Litery z kłódek ułożą słowo, którym kończy się uczta.

Jak uruchomić grę

1. Wejdź na stronę **https://pierwszalawka.pl/escape/pan-tadeusz** (lub zeskanuj kod QR niżej).
2. Wpisz swój kod dostępu z e-maila z zamówieniem (gdzie go szukać – na **ostatniej stronie**). Wybierz czas gry i kliknij „Uruchom grę dla klasy”.
3. Na rzutniku pojawi się 6-cyfrowy kod. Drużyny wchodzą na **pierwszalawka.pl/escape/dolacz** i wpisują ten kod oraz nazwę drużyny.
4. Kliknij „Start”. Od tej chwili biegnie czas. Na rzutniku widzisz postęp każdej drużyny: kto jest w którym pokoju, ile wziął wskazówek i kto utknął.
5. Możesz zatrzymać grę, dodać 5 minut albo wysłać drużynie wskazówkę.

Tryb z wydrukiem (dla chętnych)

Przy uruchamianiu gry możesz wybrać „z wydrukiem”. Każda drużyna dostaje wtedy **Paszport podróżnika** (3 strony tego pliku z nagłówkiem „Paszport podróżnika”): mapę rozdziałów do pieczątek i liter, notatki, koło szyfrujące do wycięcia i kartki z wydarzeniami do ułożenia na ławce. W grze część wskazówek znika z ekranu – drużyna szuka ich w paszporcie. Po każdym rozdziale możesz przybić drużynie prawdziwą pieczątkę albo narysować znaczek.

Zasady dla uczniów

- Przechodzicie przez **7** miejsc z lektury. W każdym klikacie przedmioty i czytacie wskazówki.
- W każdym miejscu czeka **3–4 zagadki** różnego rodzaju (szyfr, pary, ukryte przedmioty, wskazanie miejsca na obrazku, prawda/fałsz z literami, kłódka z kodem). Każda daje fragment. Kłódkę miejsca otwiera się dopiero ze wszystkimi fragmentami.
- Kłódkę otwiera dobra odpowiedź. Po **trzech** błędach z rzędu kłódka blokuje się na 30 sekund – nie zgadujcie na ślepo.
- Jeśli utkniecie, weźcie wskazówkę. Każda wskazówka dodaje **1 minutę** do czasu drużyny.
- Każda kłódka daje literę. Litery przychodzą pomieszane – na końcu układacie z nich hasło (7 liter).
- Odświeżenie strony niczego nie kasuje – postęp drużyny zapisuje serwer.

Pokoje i zagadki

Pokój	Zagadka	Kłódka	Litera
Dwór w Soplicowie	1. dopasuj pary 2. ukryte przedmioty 3. szyfr 4. kłódka z kodem **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwisko bohatera, na którego pamiątkę Tadeusz dostał imię.	słowo	**Z**
Zamek Horeszków	1. wybór A–D 2. ułożenie po kolei 3. kłódka z kodem 4. prawda/fałsz z literami **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę herbu Horeszków ze sklepienia zamkowej sieni.	słowo	**O**
Ogród Sopliców	1. wskaż miejsce 2. dopasuj pary 3. wybór A–D 4. szyfr **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę grzyba, o który Sędzia ogłasza konkurs.	słowo	**P**
Karczma Jankiela	1. prawda/fałsz z literami 2. ukryte przedmioty 3. szyfr 4. wybór A–D **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwisko wodza, którego imię wykrzykuje szlachta w karczmie.	słowo	**E**

Matecznik	1. wybór A–D 2. dopasuj pary 3. kłódka z kodem 4. wskaż miejsce **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę strzelby, z której padł zwycięski strzał.	słowo	**L**
Noc w dworze	1. dopasuj pary 2. ułożenie po kolei 3. prawda/fałsz z literami 4. szyfr **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w słowo: co według Gerwazego dał Jackowi umierający Stolnik?	słowo	**O**
Uczta w Soplicowie	1. wybór A–D 2. dopasuj pary 3. szyfr 4. ułożenie po kolei **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwisko generała, u którego nóg Gerwazy składa Scyzoryk.	słowo	**N**

Bez internetu?

Jeśli w klasie nie działa internet, skorzystaj z wersji do druku (osobny produkt) albo wyświetl klucz i prowadź grę ustnie: drużyny podają odpowiedzi, a Ty mówisz, czy kłódka się otworzyła.

Podgląd • Pierwsza Ławka

Paszport podróżnika

Drużyna: _____

Ten paszport przyda się w grze „Ostatnia uczta w Soplicowie”. Gdy gra poprosi o wskazówkę z wydruku, szukajcie wskazówki na kolejnych stronach. Po każdym rozdziale narysujcie pieczątkę i wpiszcie literę, jeśli ją dostaliście.

Miejsce	Pieczątka	Litera	Co zapamiętaliśmy
1. Dwór w Soplicowie			
2. Zamek Horeszków			
3. Ogród Sopliców			
4. Karczma Jankiela			
5. Matecznik			
6. Dwór w noc burzy			
7. Uczta			

Hasło skrzyni

Ułóżcie zdobyte litery w dobrej kolejności:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Escape room online z lektury „Pan Tadeusz” – klasa 8

Podgląd pokazał 4 z 13 stron. Pełna wersja: 13 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Interaktywny escape room z lektury do gry w przeglądarce: 7 pokoi z klikalnymi przedmiotami, kłódki, wskazówki, licznik czasu i panel nauczyciela z postępem drużyn na żywo.
- W pliku: kod dostępu do gry, instrukcja, klucz i karta omówienia.
- W pliku (13 stron, PDF i DOCX): kod dostępu do gry, instrukcja uruchomienia, zasady dla uczniów, tabela pokoi, klucz z rozwiązaniami i wskazówkami, pytania do omówienia i karta not
- Jak to działa: uruchamiasz grę na stronie pierwszalawka.pl/escape kodem dostępu, na rzutniku pojawia się 6-cyfrowy kod, a drużyny dołączają z telefonów lub tabletów – bez kont i be
- Widzisz na żywo, w którym pokoju jest każda drużyna, ile wzięła wskazówek i kto utknął; możesz zatrzymać grę, dodać 5 minut albo wysłać drużynie wskazówkę.
- Zabezpieczenia: odpowiedzi sprawdza serwer (nie widać ich w kodzie strony), po trzech błędach kłódka blokuje się na 30 sekund, a postęp drużyny nie znika po odświeżeniu strony.
- Lektura: Adam Mickiewicz, „Pan Tadeusz”.
- Lektura obowiązkowa w klasach 7–8 według podstawy programowej z 2017 r.
- w brzmieniu z 2024 r.
- (Dz.U.
- 2024 poz.
- 996): „Pan Tadeusz” (księgi: I, II, IV, X, XI, XII).
- Lektura sprawdzana na egzaminie ósmoklasisty 2027.
- Wymagania: I.1.1, I.1.2, I.1.4, I.1.7, I.1.9, I.1.10.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/escape-room-online-pan-tadeusz