Escape room online: „Korona Popiela”

Lektura: Juliusz Słowacki, **Balladyna**. **Klasy:** 7–8.

Podstawa programowa: Lektura obowiązkowa w klasach 7–8 według podstawy programowej z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996). Lektura sprawdzana na egzaminie ósmoklasisty 2027.

Wymagania: I.1.1–I.1.3, I.1.9, III.1.

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)

> Kanclerz z Gniezna zgubił akta sprawy Balladyny. Wiadomo tylko, że ukryto je w **pięciu** miejscach z dramatu Juliusza Słowackiego. W każdym miejscu kliknijcie przedmioty, zbierzcie dowody i otwórzcie kłódkę. Litery z kłódek ułożą się w słowo, którym kończy się sprawa Balladyny.

Jak uruchomić grę

1. Wejdź na stronę **https://pierwszalawka.pl/escape/balladyna** (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 **5** 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 (12 liter).
- Odświeżenie strony niczego nie kasuje – postęp drużyny zapisuje serwer.

Pokoje i zagadki

Pokój	Zagadka	Kłódka	Litera
Chata Wdowy	1. wybór A–D 2. dopasuj pary 3. szyfr 4. ukryte przedmioty **Kłódka:** Ułóżcie litery w dwa słowa: kto proponuje Kirkorowi malinowy turniej?	słowo	**BIO**
Malinowy las	1. słowo 2. wybór A–D 3. ułożenie po kolei 4. prawda/fałsz z literami **Kłódka:** Ułóżcie litery w dwa słowa – to, co pojawia się na czole Balladyny po zbrodni.	słowo	**SK**
Nad jeziorem Gopło	1. słowo 2. dopasuj pary 3. szyfr 4. wskaż miejsce **Kłódka:** Ułóżcie litery w dwa słowa: kim jest Goplana?	słowo	**IN**
Pustelnia w lesie	1. wybór A–D 2. kłódka z kodem 3. szyfr 4. prawda/fałsz z literami **Kłódka:** Ułóżcie litery w dwa słowa: co Pustelnik kiedyś nosił?	słowo	**OWY**

Zamek w Gnieźnie	1. ułożenie po kolei 2. dopasuj pary 3. prawda/fałsz z literami 4. ukryte przedmioty **Kłódka:** Ułóżcie litery w trzy słowa – to, co kończy panowanie Balladyny.	słowo	**RE**

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 „Korona Popiela”. 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. Chata Wdowy		☐	
2. Malinowy las		☐	
3. Jezioro Gopło		☐	
4. Pustelnia w lesie		☐	
5. Zamek w Gnieźnie		☐	

Hasło skrzyni

Ułóżcie zdobyte litery w dobrej kolejności:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

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

Podgląd pokazał 4 z 12 stron. Pełna wersja: 12 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Interaktywny escape room z lektury do gry w przeglądarce: 5 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 (12 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: Juliusz Słowacki, „Balladyna”.
- Lektura obowiązkowa w klasach 7–8 według podstawy programowej z 2017 r.
- w brzmieniu z 2024 r.
- (Dz.U.
- 2024 poz.
- 996).
- Lektura sprawdzana na egzaminie ósmoklasisty 2027.
- Wymagania: I.1.1–I.1.3, I.1.9, III.1.

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