# Escape room online: „Ostatnia bajka pana Kleksa”

**Lektura:** Jan Brzechwa, **Akademia pana Kleksa**. **Klasy:** 4–6.

**Podstawa programowa:** Klasy 4–6: lektura według podstawy programowej (kl. 4 – Dz.U. 2026 poz. 378; kl. 5–6 – podstawa z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r., Dz.U. 2024 poz. 996).

**Wymagania:** I.1.3, I.1.9, I.1.18, III.2.

**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)

> Akademia pana Kleksa zaczyna się kurczyć. Zanim zniknie, odwiedźcie **siedem** miejsc z powieści. W każdym rozwiążcie **trzy** zagadki, a z ich fragmentów otwórzcie kłódkę miejsca. Każda kłódka da wam jedną literę. Litery przyjdą pomieszane. Ułóżcie z nich imię postaci, która na końcu powieści okazuje się autorem tej historii.

## Jak uruchomić grę

1. Wejdź na stronę **https://pierwszalawka.pl/escape/akademia-pana-kleksa** (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.

Podgląd • Pierwsza Ławka

## 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 |
|---|---|---|---|
| Brama Akademii | 1. dopasuj pary<br>2. szyfr<br>3. prawda/fałsz z literami<br>**Kłódka:** Ustawcie cyfry w kolejności znaków z tabliczki przy bramie. | kłódka z kodem | **Z** |
| Sala lekcyjna | 1. dopasuj pary<br>2. ukryte przedmioty<br>3. kłódka z kodem<br>**Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę lekcji z atramentowymi plamami. | słowo | **A** |
| Kuchnia pana Kleksa | 1. ukryte przedmioty<br>2. prawda/fałsz z literami<br>3. wybór A–D<br>**Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę przyrządu pana Kleksa. | słowo | **S** |
| Grota pod dębem | 1. wskaż miejsce<br>2. szyfr<br>3. dopasuj pary<br>**Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwę skarbu, który przenosi w dowolne miejsce. | słowo | **M** |
| Psi raj | 1. ułożenie po kolei<br>2. kłódka z kodem<br>3. szyfr | słowo | **U** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w imię psa, którego Adaś spotkał w psim raju. | | |
| Fabryka dziur i dziurek | 1. ukryte przedmioty<br>2. prawda/fałsz z literami<br>3. wskaż miejsce<br>**Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w nazwisko inżyniera, który kieruje fabryką. | słowo | **E** |
| Wigilia w Akademii | 1. dopasuj pary<br>2. ułożenie po kolei<br>3. szyfr<br>**Kłódka:** Ułóżcie fragmenty w imię lalki, która zniszczyła sekrety pana Kleksa. | słowo | **T** |

## 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 bajka pana Kleksa”. 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.** Brama Akademii | | ☐ | |
| **2.** Sala lekcyjna | | ☐ | |
| **3.** Kuchnia | | ☐ | |
| **4.** Park i grota | | ☐ | |
| **5.** Psi raj | | ☐ | |
| **6.** Fabryka dziur | | ☐ | |
| **7.** Wigilia | | ☐ | |

## Hasło skrzyni

Ułóżcie zdobyte litery w dobrej kolejności:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

# Escape room online z lektury „Akademia pana Kleksa” – klasy 4–6

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: 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 (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: Jan Brzechwa, „Akademia pana Kleksa”.
- Klasy 4–6: lektura według podstawy programowej (kl.
- 4 – Dz.U.
- 2026 poz.
- 378; kl.
- 5–6 – podstawa z 2017 r.
- w brzmieniu z 2024 r., Dz.U.
- 2024 poz.

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