



GRA EDUKACYJNA PODRÓŻ Z MAŁYM KSIĘCIEM

Autor: Joanna Leszczyńska
Nauczycielka w Społecznej Szkole Podstawowej w Gzach

Gra „Podróż z Małym Księciem” to rozrywka edukacyjna, która rozwija umiejętności współdziałania w grupie oraz utrwała wiedzę na temat ponadczasowej książki „Mały Książę”. Gra nie ma ograniczeń wiekowych, jednak głównie skierowana jest do uczniów klas 7 lub 8, w których omawiane jest dzieło Antoine’a de Saint-Exupéry’ego. Celem rozrywki jest sprawdzenie znajomości lektury oraz ułatwienie uczniom zrozumienia jej przekazu. Zaleca się, aby gra była przeprowadzana w szkole lub w jej budynku oraz na terenie go otaczającym.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze powinni być zaopatrzeni w smartfony z systemem umożliwiającym odczytywanie kodów QR (Android lub iOS), pod którymi zostały ukryte klucze pozwalające na przejście do kolejnych etapów gry. Aby odczytywać kody, zaleca się instalację przeznaczoną do tego aplikacji, np. QR Code Reader. Dodatkowo uczestnicy powinni zainstalować aplikację do rozwiązywania quizów Quizizz: Quiz Games for Learning, w której wskazane jest założenie przez użytkowników nowych kont.

PRZEBIEG GRY

Uczestnicy zostają podzieleni na maksymalnie cztery grupy liczące od dwóch do siedmiu graczy. Warunkiem uczestnictwa w grze jest deklaracja znajomości lektury „Mały Książę” Antoine’a de Saint-Exupéry’ego. Wszystkie grupy startują w tym samym czasie, a ich zadaniem jest jak najszybsze dotarcie do ostatniego etapu gry. W trakcie rozgrywki uczniowie poruszają się śladami Małego Księcia i rozwiązują zadania ukryte w różnych częściach szkoły. Wskazówki dotarcia do poszczególnych etapów zostają rozmieszczone przez koordynatora gry. Dzięki odszyfrowaniu odpowiedzi uczestnicy odkrywają kolejne miejsca, w których czekają na nich następne zadania. Przygody i zadania każdej rywalizującej drużyny są identyczne, jednak, aby uniknąć zbędnego zamieszania, wskazówki przeznaczone dla różnych grup powinny być ukryte w innych miejscach. Wygrywa grupa, która najszybciej dotrze do ostatniego etapu gry i skonstruuje dla Małego Księcia raketę, pozwalającą mu wrócić na rodzinną planetę.



SZYFROWANIE LOKALIZACJI ZA POMOCĄ KODÓW QR

Koordynator przed rozpoczęciem gry powinien ustalić miejsca, w których będą realizowane poszczególne etapy. Nazwy tych miejsc (np. sala nr 100) lub wskazówki pomagające znaleźć wskazane miejsce (np. tu rozgryzacie tajemną wiedzę o bitach i bajtach) powinny być ukryte pod kodami QR. Aby zaszyfrować wiadomość, należy skorzystać z jednego z generatorów kodów QR dostępnych w internecie.

Poniżej instrukcja szyfrowania informacji za pomocą generatora dostępnego na stronie:

<https://www.qrcode-monkey.com/>.

1. Wejdź stronę <https://www.qrcode-monkey.com/>.
2. Z menu górnego kliknij w zakładkę „Text”.
3. W okienku „Your text” wpisz swoją wiadomość, którą chcesz zakodować.
4. Kliknij przycisk „Create QR Code”.
5. Suwakiem ustal możliwie najlepszą jakość kodu „High Quality”.
6. Pobierz kod korzystając z przycisku „Download PNG”.
7. Wydrukuj kod na kartce w formacie A4.

ETAPY GRY

Rozgrywka rozpoczyna się w bazie kosmicznej, z której koordynator nadzoruje przebieg gry, rozdziela zadania oraz potwierdza ich realizację. Wyniki poszczególnych grup zapisywane są w arkuszach kontrolnych, ułatwiających koordynatorowi nadzór nad przebiegiem gry oraz śledzenie postępów uczestników. Arkusze kontrolne należy przygotować przed rozpoczęciem gry, a każdy z nich powinien zostać podpisany nazwą grupy wybraną przez uczestników. Na arkuszu należy też wpisać numer telefonu, z którego dana grupa będzie się kontaktowała z koordynatorem.

Baza kosmiczna powinna znajdować się w sali lekcyjnej bądź w innym miejscu, wyposażonym w stoliki, przy których będą się gromadzić członkowie poszczególnych grup. Jeden stół przypada na jedną grupę. Przy każdym stoliku należy postawić pudełko, w którym będą znajdowały się puste opakowania po napojach, kartony, puszki, a także taśma klejąca lub inna spoina. Elementy te pozwolą uczestnikom zbudować raketę dla Małego Księcia. Istotne jest, aby w każdym pudełku znajdowała się identyczna liczba rzeczy.

Na początku rozgrywki koordynator odczytuje „Wstęp do gry”, przybliżający uczestnikom jej zasady. Następnie każda z grup losuje kopertę z informacją, dokąd ma się udać, aby znaleźć pierwsze wskazówki. W kopercie uczestnicy znajdują również numer telefonu koordynatora oraz fragmenty książki „Mały Książę”, które będą pomocne w rozszyfrowywaniu wskazówek. Dalsza gra będzie się odbywać wedle ściśle ustalonego scenariusza.



WSTĘP DO GRY

Wstęp odczytuje koordynator gry.

Witajcie, Podróżnicy!

Cieszę się, że widzę Was w zdrowiu i w pełni sił! Niezwykła przygoda czeka na tych, którzy choć trochę poznali już historię Małego Księcia i nie boją się wyzwań. Jeżeli nie czytałeś tej opowieści, lepiej ukryj się teraz w zaciszu i sięgnij po tę lekturę, gdyż bez jej znajomości nie masz tutaj żadnych szans! Albo po prostu się do tego nie przyznawaj.

Na skrzynkę naszej kosmicznej bazy dotarł międzygalaktyczny e-mail z wołaniem o pomoc. Oto treść tej tajemniczej wiadomości:

Do wszystkich, w których tkwi choć odrobina dobra i dziecięcej wyobraźni!

Pomocy! Mój drogi przyjaciel i opiekun Mały Książę zaginął! Nie ma go już od kilku tygodni i boję się, że mogło mu się przydarzyć coś złego! Byłam dla niego niezbyt dobra i cóż... trochę też samolubna, dlatego być może ode mnie odszedł, ale wierzę, że w końcu powróci. Tęsknię za nim i bardzo się o niego boję. Jeśli możecie, pomóżcie!

Róża

Zarząd kosmicznej bazy zdecydował się odpowiedzieć na apel Róży, dlatego wezwaliśmy Was wszystkich do udziału w misji poszukiwawczej. Aby zwiększyć Wasze szanse, zostaliście podzieleni na grupy. Za chwilę każda z grup otrzyma pierwsze wskazówki. Weźcie ze sobą smartfony, które pomogą utrzymać Wam łączność z bazą oraz odczytać zaszyfrowane w kodach QR wiadomości. Otrzymacie też odnaleziony fragment opowieści o Małym Księciu. Pilnujcie go, bo nie wiecie, kiedy może się Wam przydać.

Ruszajcie w podróż i uważajcie na siebie. Powodzenia!





Instrukcje dla koordynatora

Rozdaj uczestnikom koperty. W każdej z nich powinny się znaleźć:

- kartka z nazwą sali, w której ukryte są wskazówki
- kartka z numerem telefonu koordynatora
- kartka z fragmentem książki (Arkusze nr 1*)

Arkusze nr 2, zawierający fragment książki, służy do deszyfrowania treści zadania. Deszyfrowanie polega na określeniu położenia liter, z których ułożone są słowa. Szyfr odczytujemy, korzystając ze wzoru $Wx Ly$, gdzie „W” oznacza wiersz, „x” kolejność wiersza w tekście, „L” oznacza literę, a „y” kolejność litery, licząc od lewej, np.:

W14L1 / W2L11 / W5L10 / W17L4 oznacza słowo: S / A / L / A

ZADANIE PIERWSZE – BAOBABY

Instrukcje dla koordynatora

Przygotowanie sali:

W sali, w widocznych miejscach, rozwieś karty z wygenerowanymi kodami QR nr 1, 2 i 3 oraz nieco bardziej ukryty kod nr 4. Po wydrukowaniu kodów sprawdź, czy prawidłowo się wczytują. Treści zawarte w kodach QR:

QR 1 – Och, to jednak nie tutaj!

QR 2 – Uważaj, asteroida! Szukaj dalej!

QR 3 – Nie poddawaj się!

QR 4 – Zajrzyj pod biurko

Pod biurkiem, za pomocą taśmy klejącej, przymocuj kopertę z wydrukowaną treścią zadania:

Udało się! To pierwszy ślad!

Jak wiecie, Mały Książę opuścił swoją planetę. Dowiedzieliśmy się, że pod nieobecność bohatera jego planeta jest zagrożona. Mały Książę codziennie dbał o swoją planetę, usuwając z niej groźną roślinę. Jeżeli pamiętacie, jaka to roślina, wyślijcie prędko do bazy SMS z jej nazwą. Z bazy natychmiast zostanie wysłany Kosmiczny Ogrodnik, który zadba o stan planety Mątego Księcia. Czekać na kolejne instrukcje.

* Arkusze znajdują się w załączniku na końcu instrukcji.



ZADANIE DRUGIE – RÓŻA

Instrukcje dla koordynatora

Po otrzymaniu SMS-a z poprawną odpowiedzią (Baobab) odeślij uczestnikom przygotowaną wcześniej wiadomość zwrotną o treści:

Brawo! Kosmiczny Ogrodnik jest w drodze. Wiemy, że na planecie jest roślina, której nie wolno wrywać. Jeśli wiecie, jak ona wygląda, znajdźcie w internecie jej zdjęcie i wyślijcie je do bazy MMS-em.

Po otrzymaniu MMS-a z poprawną odpowiedzią (zdjęcie róży) odeślij uczestnikom przygotowaną wcześniej wiadomość zwrotną o treści:

Świetnie! Wracajcie do bazy po kolejne instrukcje.

ZADANIE TRZECIE – KOD DO GWIEZDNEJ PODRÓŻY

Instrukcje dla koordynatora

Do tego zadania przygotuj się odpowiednio wcześniej przy pomocy poniższej instrukcji:

1. Zaloguj się lub zarejestruj na stronie www.quizizz.com.
2. Pobierz quiz, który będzie kolejnym zadaniem dla graczy. [Link do gry](#) znajdziesz również pod poniższym kodem.



3. Kliknij przycisk „Zadanie domowe”.
4. Ustaw datę o jeden dzień późniejszą niż data organizacji gry.
5. Kliknij w „Ustawienia zaawansowane” i wyłącz zbędne funkcje, takie jak „Pokaż memy”.
6. „Dopalacze” – ustaw nieograniczoną liczbę podejść do testu.
7. Naciśnij przycisk „Host Game” i zapisz sześciocyfrowy numer kodu gry.
8. Następnie wydrukuj na kartkach A4 Arkusze 3–5. Z tyłu kartek zapisz cyfry w taki sposób, aby po poprawnym ułożeniu kolejności odwiedzanych przez Matego Księcia planet stworzyły one prawidłowy kod do gry. Prawidłowa kolejność planet:
 - a) Planeta Króla
 - b) Planeta Pyszatka / Próżniaka
 - c) Planeta Pijaka / Opoja
 - d) Planeta Bankiera
 - e) Planeta Latarnika
 - f) Planeta Geografa



W bazie koordynator wita uczestników i zleca im kolejne zadanie:

Na podstawie swojej wiedzy ustalcie kolejność planet, które odwiedził Mały Książę podczas swojej podróży na Ziemię. Prawidłowa kolejność pozwoli Wam odtworzyć kod, który wpiszeć do Waszej aplikacji Quizizz i dzięki temu będziecie mogli przejść do następnego etapu gry.

ZADANIE CZWARTE – GWIEZDNA PODRÓŻ

Po prawidłowym ułożeniu kodu i wpisaniu go do aplikacji Quizizz uczestnicy będą rozwiązywać krótki quiz z pytaniami dotyczącymi przygód Małego Księcia przed przybyciem na Ziemię. Uczestnicy mają nieograniczoną liczbę podejść do quizu. Do następnego etapu mogą przejść jedynie po prawidłowym odpowiedzeniu na wszystkie pytania. Potwierdzeniem ukończenia testu jest wyświetlony wynik na ekranie smartfona.

Instrukcje dla koordynatora

Upewnij się, czy grupa rozwiązała wszystkie zadania i zapisz jej wynik w arkuszu kontrolnym. Informacje te mogą być przydatne podczas ustalania wyniku końcowego. Grupie, która rozwiązała prawidłowo zadanie, wręcz kartkę z kolejnym kodem QR. Będzie pod nim ukryte miejsce, gdzie gracze muszą się teraz udać.

ZADANIE PIĄTE – BARANEK

Instrukcje dla koordynatora

W sali, do której zostali skierowani gracze, umieść w widocznym miejscu kartkę z wydrukowanym Arkuszem nr 6. Została tam zakodowana wiadomość:

W czym znajdował się narysowany baranek, który najbardziej podobał się Małemu Księciu? Znajdźcie ten przedmiot!

W sali ukryj pudełko, w którym wcześniej schowasz ołówek oraz kartki z wydrukowanymi Arkuszami nr 7–8 oraz treścią kolejnego zadania:

Na Ziemi Mały Książę spotkał różne postacie, często smutne i żałośnie samotne. Znaleźliśmy kartkę z zagubionego pamiętnika, w którym zapisane są słowa jednej z nich. Ustal, kto to powiedział, a odpowiedź wyślij SMS-em do kosmicznej bazy.

Prawidłowa odpowiedź: Lis

ZADANIE SZÓSTE – ODSZYFROWANIE KODU

Instrukcje dla koordynatora

Po otrzymaniu prawidłowej odpowiedzi wyślij do uczestników następującą wiadomość SMS:



Świetnie. Musicie jak najszybciej odnaleźć Małego Księcia. Tylko Wy możecie znaleźć kogoś, kto ma o nim informacje. Macie ze sobą kartkę z fragmentem książki? Pomoże Wam odkryć kod Baranka. W to wiersz, L – litera.

Prawidłowe rozwiązanie kodu: Szukajcie w bazie Pilota

ZADANIE SIÓDME – NA RATUNEK MAŁEMU KSIĘCIU

Instrukcje dla koordynatora

Przed rozpoczęciem gry wydrukuj Arkusze nr 9–10. Kartkę z treścią zadania ukryj w sali kosmicznej bazy w taki sposób, aby uczestnicy nie widzieli jej podczas swojej wcześniejszej obecności w bazie (np. za firanką lub tablicą). Gracze wracający do sali powinni znaleźć kartkę, odkleić ją i odczytać wiadomość zapisaną pod spodem. Po przeczytaniu treści umieść kartkę w poprzednim miejscu dla kolejnych graczy. Dla bezpieczeństwa wydrukuj kilka kopii tej karty, gdyby poprzednie uległy zniszczeniu podczas odklejania lub czytania.

List Pilota:

Drodzy Wędrowcy,

Przed wieloma dniami rozbiłem się samolotem na tej pustyni. Resztką sił wytrzymałem aż do dzisiaj. Poznałem tutaj niezwykłego chłopca, który potrzebuje pomocy. Spędził ze mną te wszystkie dni i zaprzyjaźniliśmy się. Pochodzi z innej planety i nazywa się Mały Książę. Pragnie wrócić do swojego domu i Róży, którą kocha. Dowiedziałem się, że w podróży do domu chce mu pomóc wąż. Boję się, że go ukąsi i chłopiec umrze. W pudłach zostało mi trochę części z naprawy samolotu. Jeśli możecie... jeśli zdążycie, zbudujcie dla Małego Księcia raketę. Tylko wtedy nie skorzysta z pomocy węża i bezpiecznie wróci do domu. Ja obawiam się, że nie zdążę tego zrobić. Pamiętajcie, aby wykorzystać wszystkie elementy do budowy rakiety. Każda część jest ważna. Bez niej statek się rozpadnie.

Żegnajcie!

Zadaniem uczestników będzie stworzenie, przy użyciu butelek, puszek i innych przedmiotów nadających się do recyklingu, rakiety kosmicznej, którą Mały Książę wróci na swoją planetę. Zadanie zostanie zaliczone, gdy do budowli zostaną wykorzystane wszystkie przedmioty z pudełka oraz gdy będzie ona przypominała raketę.

FINAŁ – WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Wygrywa drużyna, która najszybciej zbuduje raketę. W przypadku trudności z rozstrzygnięciem, decydująca będzie liczba punktów zdobytych w quizie.

W GRZE WYKORZYSTANO

Zdjęcia z portalu pixabay.com na licencji Simplified Pixabay License, umożliwiającej nieodpłatne wykorzystanie utworów do celów komercyjnych i niekomercyjnych bez obowiązku oznaczania autorstwa. Pełna treść licencji dostępna jest na stronie: <https://pixabay.com/pl/service/license/>.



ARKUSZ 1

ARKUSZ KONTROLNY

Nazwa Grupy:

.....

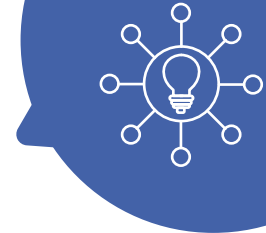
.....

Realizacja zadań

Zadanie	Realizacja / Punkty
1. Baobaby	
2. Róża	
3. Kod do gwiazdnej podróży	
4. Gwiazdna podróż	
5. Baranek	
6. Odszyfrowanie kodu	
7. Na ratunek Małemu Księżciu	

Suma punktów:

Miejsce:



ARKUSZ 2

„Żyłem więc samotnie, gdyż nie miałem nikogo, z kim mógłbym naprawdę porozmawiać, aż pewnego dnia, sześć lat temu, zepsuł mi się samolot nad Saharą. Coś nawaliło w silniku. A ponieważ nie miałem mechanika ani pasażerów, wiedziałem, że będę musiał sam wszystko naprawić, co okazało się bardzo trudne. Była to kwestia życia lub śmierci, gdyż wody do picia miałem zaledwie na tydzień. Pierwszego wieczoru zasnąłem na piasku tysiąc mil od jakichkolwiek osiedli ludzkich. Czuję się znacznie bardziej samotny niż rozbitek na tratwie pośród oceanu. Możecie sobie zatem wyobrazić, jak wielkie było moje zaskoczenie, gdy zbudził mnie o świcie jakiś dziwny, cieniutki głosik, który mówił:

– Bardzo proszę... narysuj mi baranka!

– Co takiego?! – Narysuj mi baranka...

Zerwałem się na równe nogi, jak rażony gromem. Przetarłem starannie oczy. Wytężyłem wzrok. I zobaczyłem małego, zupełnie niezwykłego chłopczyka, który wpatrywał się we mnie z poważną miną.(...)

Spoglądałem więc na tę zjawę oczami okrągłymi ze zdumienia. Nie zapominajcie, że znajdowałem się tysiąc mil od jakichkolwiek ludzkich siedzib. Tymczasem ów chłopczyk nie wyglądał ani na zabłąkanego, ani na umierającego ze zmęczenia, z pragnienia, z głodu czy ze strachu. W niczym nie przypominał dziecka zagubionego na pustyni, tysiąc mil od jakichkolwiek ludzkich siedzib. Gdy odzyskałem mowę, zapytałem go:

– Ale... Co ty tu robisz? On zaś powtórzył cichutko, jakby chodziło o coś niezmiernie ważnego:

– Bardzo proszę... Narysuj mi baranka...

Gdy jesteśmy pod wielkim wrażeniem czegoś tajemniczego, nie mamy odwagi się sprzeciwić. Choć tysiąc mil od jakichkolwiek ludzkich osiedli i w sytuacji zagrożenia śmiercią wydało mi się to zupełnie absurdalne, wyjąłem z kieszeni kartkę papieru i pióro. W tym momencie przypomniałem sobie jednak, że uczyłem się głównie geografii, historii, rachunków i gramatyki, więc powiedziałem (nieco rozdrażnionym tonem), że nie umiem rysować. Odrzekł na to:

– Nic nie szkodzi. Narysuj mi baranka.

Ponieważ nigdy w życiu nie rysowałem baranka, naszkicowałem ponownie, tym razem dla niego, pierwszy z jedynych dwóch rysunków, jakie byłem w stanie wykonać. Węża boa zamkniętego. I ostupiałem, słysząc:

– Nie! Nie! Ja nie chcę słońca w wężu boa. Wąż boa jest bardzo niebezpieczny, a słoń będzie mi zawadzał. U mnie jest bardzo mało miejsca. Potrzebuję baranka. Narysuj mi baranka.

Więc narysowałem.**

* Antoine de Saint-Exupéry, (2015), „Mały Książę”, tłum. Anna Trznadel-Szczepanek, Warszawa: Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, Strony 38-40.

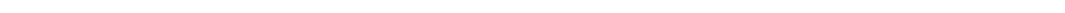


ARKUSZ 3



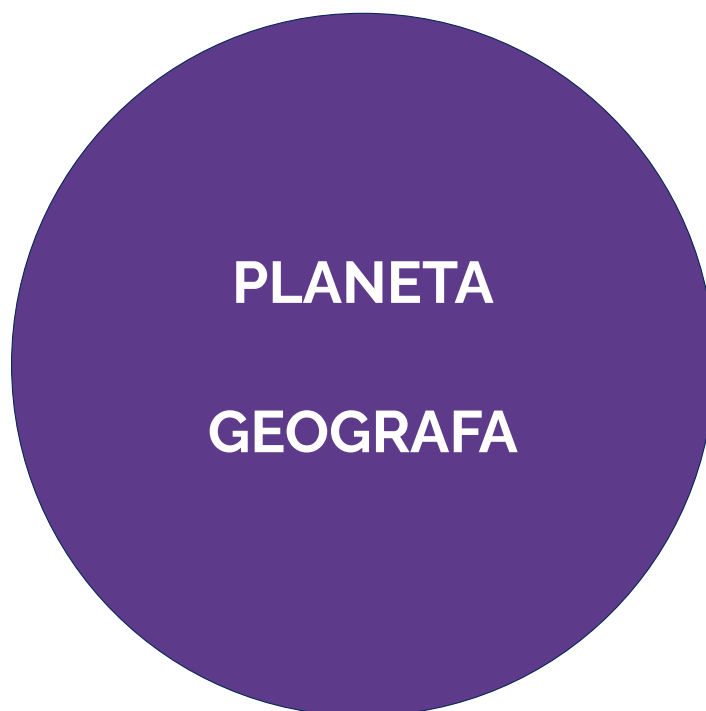


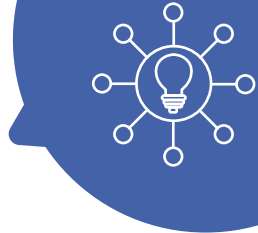
ARKUSZ 4





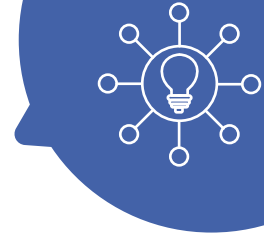
ARKUSZ 5



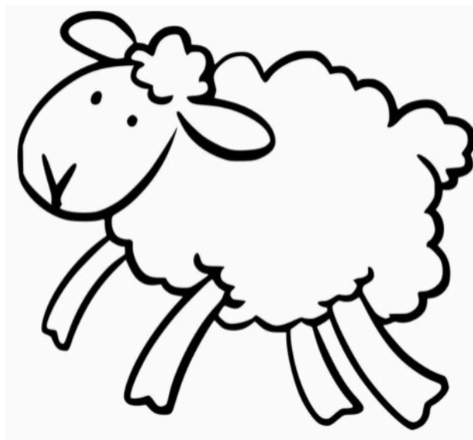


ARKUSZ 6





ARKUSZ 7



W14L1 / W8L1 / W8L3 / W6L3 / W4L5 / W6L1 / W12L11 / W5L2 / W2L2

W16L1 W8L2 / W17L4 / W15L1 / W5L2 / W11L2

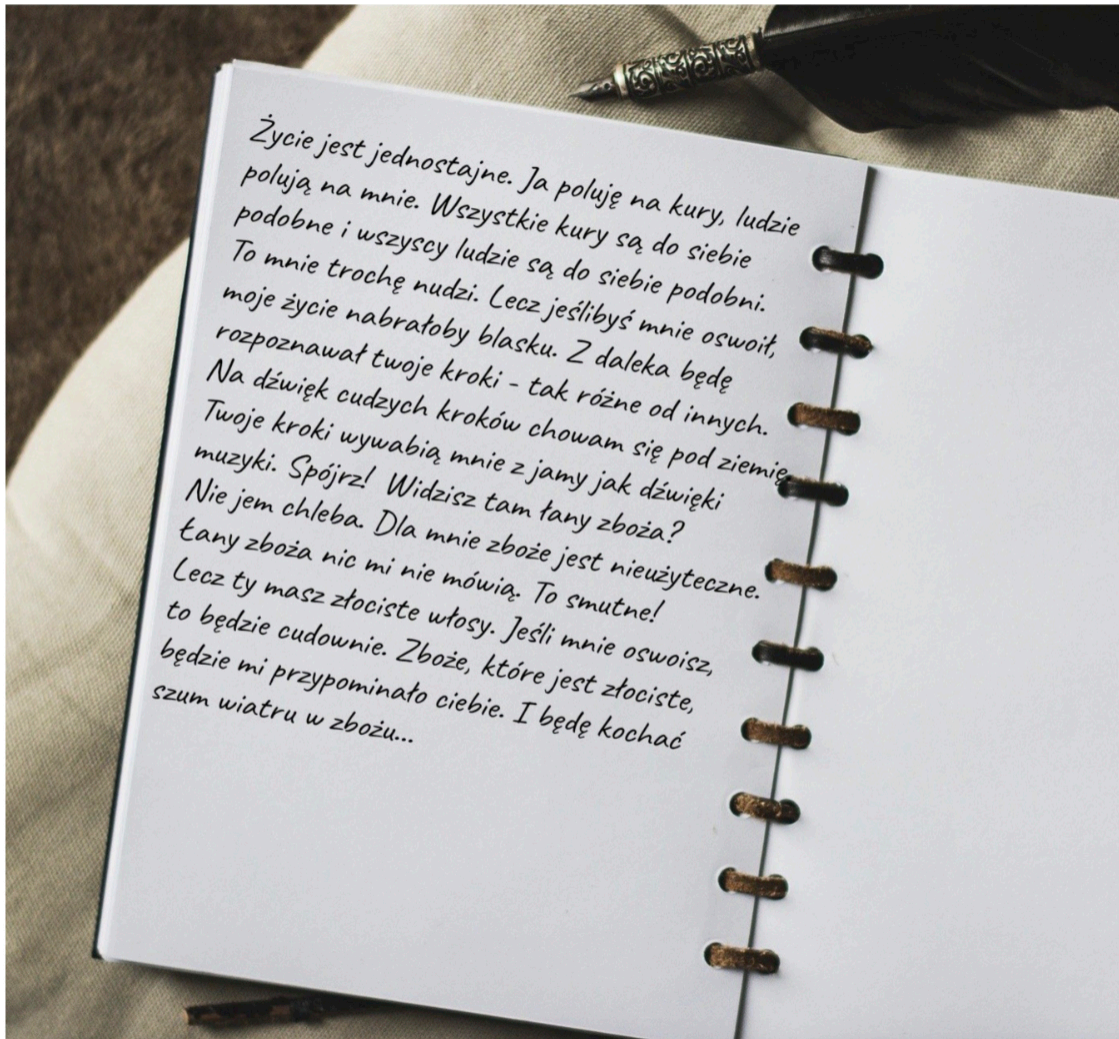
W4L3 / W6L4 / W14L5 / W3L2 / W2L19 / W13L5



ARKUSZ 8



Na Ziemi Mały Książę spotkał różne postacie, często smutne i żałośnie samotne. Znaleźliśmy kartkę z zagubionego pamiętnika, w którym zapisane są słowa jednej z nich. Ustal, kto to powiedział, a odpowiedź wyślij SMS-em do kosmicznej bazy.





ARKUSZ 9





ARKUSZ 10

*Drodzy Wędrowcy,
Przed wieloma dniami rozbiłem się samolotem na tej pustyni.
Resztką sił wytrwałem aż do dzisiaj. Poznałem też tutaj niezwyklego
chłopca, który potrzebuje pomocy. Spędził ze mną te wszystkie dni
i zaprzyjaźniliśmy się. Pochodzi z innej planety i nazywa się Mały Książę.
Pragnie wrócić do swojego domu i Róży, którą kocha.
Dowiedziałem się, że w podróży do domu chce mu pomóc wąż.
Boję się, że go ukąsi i chłopiec umrze.
W pudłach zostało mi trochę części z naprawy samolotu.
Jeśli możecie... jeśli zdążycie, zbudujcie dla Małego Księcia rakiety.
Tylko wtedy nie skorzysta z pomocy węża i bezpiecznie wróci do domu.
Ja obawiam się, że nie zdążę tego zrobić. Pamiętajcie, aby wykorzystać
wszystkie elementy do budowy rakiety. Każda część jest ważna.
Bez niej statek się rozpadnie.*

Żegnajcie...