

WILLKOMMEN IM SCHLOSS NEUSCHWANSTEIN!

WITAJCIE W BAWARSKIM ZAMKU NEUSCHWANSTEIN, W KTÓRYM
DUCH KSIĘCIA LUDWIKA II WITTELSBACHA LUBI ROBIĆ
ZWIEDZAJĄCYM PSIKUSY. CZYŻBY CZEGOŚ STRZEGŁ...?

A MOŻE WRĘCZ PRZECIWNIE CHCE SWOIM GOŚCIOM UCHYLIĆ
RĄBKA JAKIEJŚ TAJEMNICY?

**Rozejrzyjcie się uważnie i odnajdźcie kod do kłódki. W kufierku
znajdziecie kolejne wskazówki pozostawione przez księcia.**

**Bądźcie zatem czujni i miejcie oczy dookoła głowy! W tym zamku wszystko ma
znaczenie...**

VIEL ERFOLG!

Autor: Monika Musioł-Skrzypiec

Scenariusz powstał w ramach kursu *Tydzień z escape room w projektach eTwinning*

ZADANIE 1

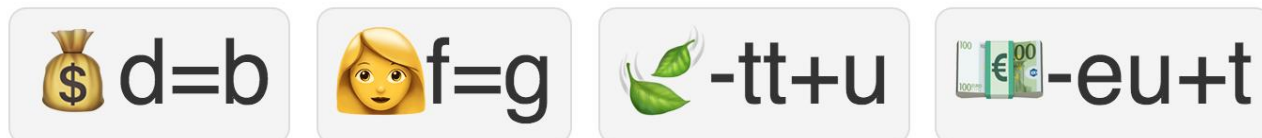
Rozejrzyjcie się po sali zamku Neuschwanstein i rozszyfrujcie kod do kłódki, który przygotował dla Was duch księcia Ludwika II Wittelsbacha.



WERSJA TRUDNIEJSZA (BEZ PODPOWIEDZI)

WSKAZÓWKA

Poniższy rebus w języku niemieckim pomoże Wam dostać się do kolejnych wskazówek, ukrytych w kufierku księcia.



POWODZENIA!

WERSJA ŁATWIEJSZA (Z PODPOWIEDZIAMI)

WSKAZÓWKA

Poniższy rebus w języku niemieckim pomoże Wam dostać się do kolejnych wskazówek, ukrytych w kufierku księcia.



POWODZENIA !

ZADANIE 2

Książę Ludwik II Wittelsbach nazywany był również Ludwikiem Szalonym oraz Bajkowym Królem.

Dlaczego?

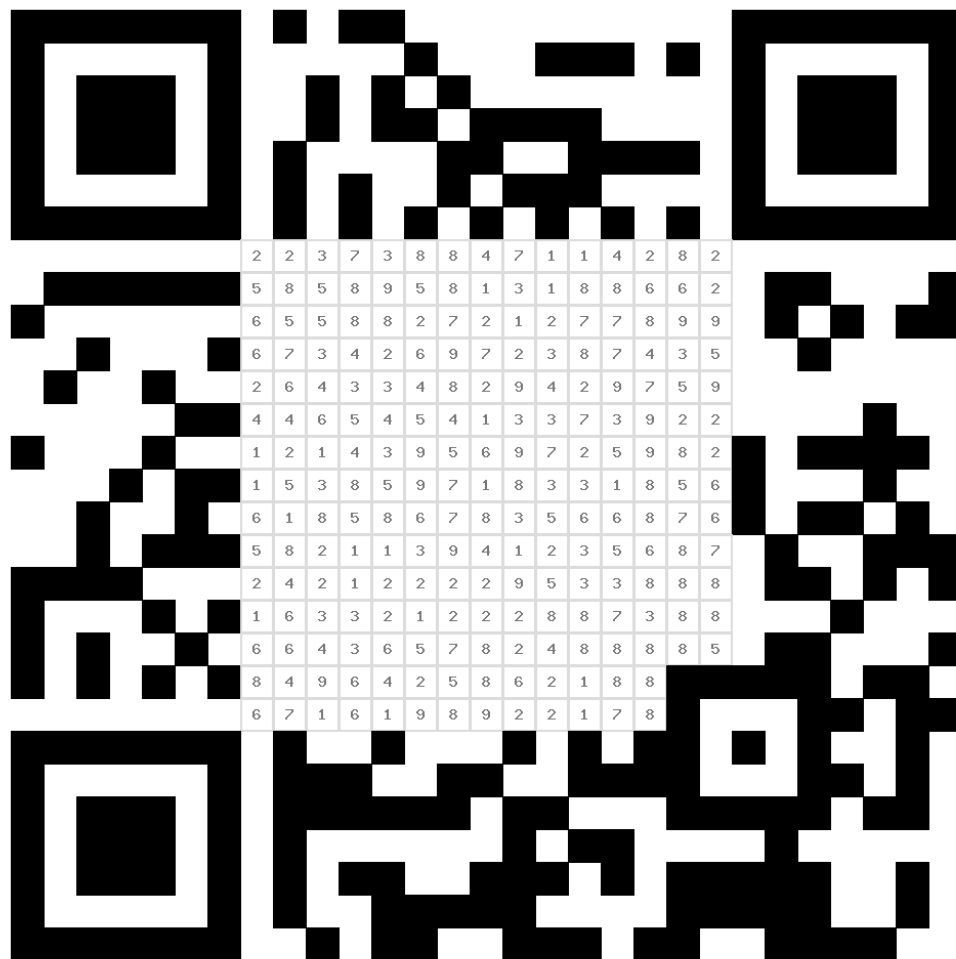
Otóż fascynował się średniowiecznymi władcami, bohaterami legend i sag. Ponadto uwielbiał wszelkie ówczesne wynalazki i osiągnięcia współczesności, które chętnie wykorzystywał podczas budowy swojego zamku. Dla jego ludu było to niezwykle „nietypowe” zachowanie jak na XIX-wieczne realia.

Wszystkie nowinki i swoje pomysły skrzętnie notował, ktoś ze służących jednak pomieszał jego notatki. Uporządkujcie je, wyszukując spośród słów tylko te, które mówią o wynalazkach i wyposażeniu zamku. W ten sposób dowiedziecie się, czym zamek się wyróżniał.

Każdemu słowu odpowiada cyfra, którą należy pokolorować na kodzie. Po zeskanowaniu go dowiedziecie się, gdzie znajduje się kolejne zadanie i jaką literę należy wpisać w ostatecznym rozwiązaniu.

GOOD LUCK!

- battery bell (1)
- little butterfly (2)
- red dress (3)
- water heater (4)
- oven with spit (5)
- bread (6)
- radiator (7)
- winter (8)
- phone (9)



ZADANIE 3

Szalony Ludwik, w przeciwieństwie do swojego ojca, uwielbiał dobrze zjeść. Gotował dla niego najlepszy hiszpański kucharz. Niestety pewnego razu rozchorował się i zastąpił go młody, niedoświadczony i nieco roztargniony pomocnik Carlos. Wszystko wypadło mu z rąk i w garnku z zupą znalazło się zdecydowanie za dużo dziwnych składników.

Przyjrzyjcie się im i wybierzcie te, które są **produktami spożywczymi**. Ułóżcie je w **kolejności alfabetycznej** i **rozszyfrujcie słowo** zapisane w alfabecie Morse'a. W ten sposób poznacie przysmak króla Ludwika. Czy wiecie, co to słowo oznacza w języku polskim?

Uwaga: **Czwarta litera** słowa w języku hiszpańskim jest kolejną literą ostatecznego hasła.

| | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| l a m p a r a - . . . - | s a r d i n a s |
| b o t ó n - . . . - | p a n t a l ó n - . . . - |
| b l u s a - . . . | e s p i n a c a s |
| c e b o l l a - . . . | m a y o n e s a . . . |
| p a s t a | t o m a t e - . . . |
| t o r t i l l a d e p a t a t a . . . | |
| v i o l i n - . . . - | b r o c c o l i - |

| | | | |
|-------------|-------------|---------------|---------------|
| A . - | J . - - - | S . . . | 2 . . . - - - |
| B - | K - . . . | T - | 3 . . . - - - |
| C - | L | U . . . | 4 - |
| D - . . . | M - - | V | 5 |
| E . | N - . | W . - - | 6 - |
| F | O - - - | X - | 7 - |
| G - - - | P . - . . | Y - | 8 - |
| H | Q - | Z - | 9 - |
| I . . | R . - . | 1 . - | 0 - |

ROZWIĄZANIE:

A teraz rozszyfrujcie poniższe słowo - tam znajdziecie kolejne zadanie:

-... .. -.- .- -.- -.-

ZADANIE 4

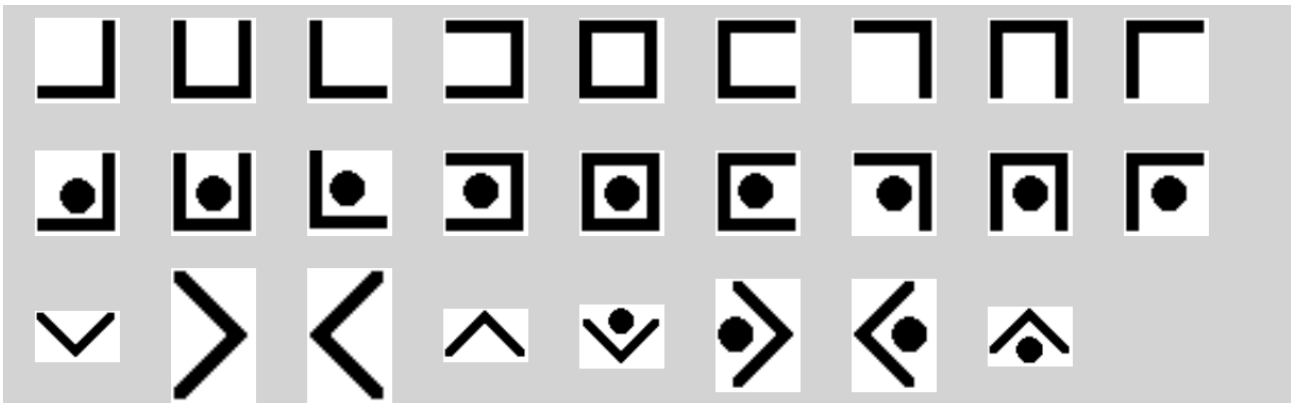
Droga drużyno, książkę otrzymał list od swojego przyjaciela Johna. Ktoś w nim jednak nieźle namieszał.

Rozszyfrujcie słowa i zanotujcie je zarówno w języku angielskim, jak i polskim. Rozwiązanie wpiszcie do tabeli.

ZACHOWAJCIE ODPOWIEDNIĄ KOLEJNOŚĆ ODPOWIEDZI!

WSKAZÓWKA: Każdej literze odpowiada symbol (nie uwzględniajcie polskich znaków)

LITERY W ALFABECIE (W KOLEJNOŚCI): abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



UWAGA: Druga oraz ostatnia litera pierwszego wyrazu stanowią litery ostatecznego hasła!

POWODZENIA!

Hello L.!

Thanks for your letter. It was great to hear from you



I'm glad that you are OK.

I'm sorry I haven't written for such a long time but I was very busy. As you know I have just moved to the new



and I have a lot of work.

I'm constantly buying new things, packing and unpacking my personal belongings, planning and rearranging. I'm really



but happy at the same time.



When it comes to our

plans, I'm afraid I won't be able to make it. I have to save money to buy new



But why don't you come and stay with me for some time? Let me know when you will be free. It would be great to see you as we haven't seen each other for ages!

That's all for now. I have to get back to work. Looking forward to hearing from you.

Take care,

John

UWAGA: MIEJSCE UKRYCIA KOLEJNEGO ZADANIA TO _____



ZADANIE 5

Pora na muzyczny zawrót głowy ;)

Książę Ludwik Szalony uwielbiał muzykę oraz sztukę, otaczał się więc pięknymi rzeźbami i obrazami. W każdej komnacie rozbrzmiewała muzyka.

Korzystając z klucza **GA-DE-RY-PO-LU-KI**, rozszyfrujcie poniższe informacje, a dowiedzie się, kogo Ludwik ubóstwiał i komu nie szczędził wsparcia finansowego, a także które dzieła powstały dzięki jego zastrzykowi gotówki.

WSKAZÓWKA:

Klucz "GA-DE-RY-PO-LU-KI" składa się z 6 dwuliterowych sylab. Aby rozszyfrować jakąś literę, należy sprawdzić, czy należy ona do klucza. Jeśli nie, piszemy ją bez zmian. Jeśli tak (są to litery: g, a, d, e, r, y, p, o, l, u, k, i), zamieniamy ją na pozostałą literę z danej sylaby. Przykładowo, "G" zamieniamy na "A", "D" na "E", "O" na "P" itp.

1. Ludwik uwielbiał muzykę YRSZGYEG WGANDYG.
2. Dzieła, które powstały dzięki jego finansowemu wsparciu:
 1. A) „OKDYŚCKDNŃ NKBDULNAG”
 2. B) „ŚOKDWGCR NPYRMBDYSCR”
 3. C) „ZŁPTP YDNL”
 4. D) „WGUIKYKG”

KOLEJNE ZADANIE ZNAJDUJE SIĘ: OPE BKLYIKDM

HASŁO KOŃCOWE

Pora na wyjście z escape roomu.

Rozwiązaliście już wszystkie zagadki.

Z zebranych liter ułóżcie hasło, które będzie odpowiedzią na poniższe pytanie:

Kto wykorzystał budowlę zamku do swoich filmów animowanych?

Każdej literze odpowiada cyfra. Wykorzystajcie dwie pierwsze i dwie ostatnie. To kod do ostatniej kłódki.

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

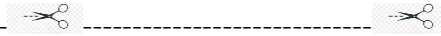
| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

| | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| U | V | W | X | Y | Z |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – ZADANIE 1

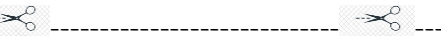
ROZWIĄZANIE: _____
KOD DO KLÓDKI: _____



**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – ZADANIE 2

WYNAŁAZKI: _____
CYFRY DO ZAKOLOROWANIA: _____
MIEJSCE KOLEJNEJ ZAGADKI: _____
LITERA/LITERY OSTATECZNEGO HASŁA: _____



**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – ZADANIE 3

PRODUKTY SPOŻYWCZE: _____
PRZYSMAK KSIĘCIA: _____
MIEJSCE KOLEJNEJ ZAGADKI: _____
LITERA/LITERY OSTATECZNEGO HASŁA: _____



**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – ZADANIE 4

ZAKODOWANE SŁOWA:

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------|---|---|---|---|---|
| J. ANGIELSKI | | | | | |
| J. POLSKI | | | | | |

MIEJSCE KOLEJNEJ ZAGADKI: _____

LITERA/LITERY OSTATECZNEGO HASŁA: _____



**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – ZADANIE 5

ZAKODOWANE INFORMACJE:

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

MIEJSCE KOLEJNEJ ZAGADKI: _____

LITERA/LITERY OSTATECZNEGO HASŁA: _____



**JĘZYKOWY ESCAPE ROOM
ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

KARTA ODPOWIEDZI – HASŁO KOŃCOWE

HASŁO: _____

KOD DO OSTATNIEJ KLÓDKI: _____