

# JĘZYKOWY ESCAPE ROOM - ROZWIĄZANIA

## WILLKOMMEN

### IM SCHLOSS NEUSCHWANSTEIN!

**Autor: Monika Musioł-Skrzypiec**

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

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!

**Grupa wiekowa:** uczniowie kl. 6-8 szkół podstawowych. Zagadki nadają się również dla starszych uczniów.

**Tematyka:** Niniejszy escape room to przygoda z różnorodnymi językami obcymi, do wykorzystania przykładowo podczas Europejskiego Dnia Języków. Każda zagadka dotyczy innego języka i bazuje głównie na internacjonalizmach, więc każdy uczeń sobie z nimi poradzi. Całość wzbogacona jest ciekawostkami kulturoznawczymi i prócz rekwizytów wykorzystuje różnorodne aplikacje.

**Instrukcja dla uczniów:** W sali znajdują się różnorodne wskazówki, które stanowią kod do kłódki. W kufierku umieszczono natomiast kolejne zadania oraz kolejne wskazówki. Wszystkie rozwiązania umieśćcie na karcie odpowiedzi. Kolejność wykonywania zadań jest dowolna.

Bądźcie czujni, ponieważ wszystko ma znaczenie – ilość, kolejność, znaki, przedmioty a nawet dźwięk. Powodzenia!

## ZADANIE 1

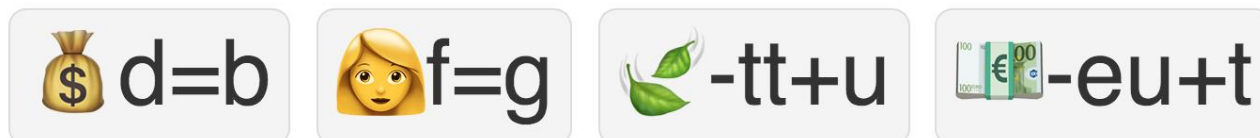
Rozejrzyjcie się po sali zamku Neuschwanstein i rozszyfrujcie kod do kłódki, który przygotował dla Was duch księcia Ludwika II Wittelsbacha.



## 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!

---

**Komentarz:** Kody rozwieszane są w różnych miejscach sali. Dwa zostały podane dodatkowo. W każdym zakodowane są cyfry w j. niemieckim. Rebus natomiast podpowiada, które kolory mają znaczenie. Należy wybrać kody na żółtym, szarym, niebieskim oraz czerwonym tle (kolejność musi być taka, jak podpowiada rebus). Cyfry są kodem do kłódki kufierka.

**Rozwiązanie:** 4 – 1 – 9 – 7 (gelb – grau – blau – rot)

## 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 zakolorować na kodzie. Po zeskanowaniu go dowiedziecie się, gdzie znajduje się kolejne zadanie i jaką literę należy wpisać w ostatecznym rozwiązaniu.

GOOD LUCK!

**Podane słowa:**

**dzwonek na baterię – battery bell (należy zakolorować 1)**

mały motyl – little butterfly (należy zakolorować 2)

czerwona sukienka – red dress (należy zakolorować 3)

**podgrzewacz wody – water heater (należy zakolorować 4)**

**piekarnik z rożnem – oven with spit (należy zakolorować 5)**

chleb - bread (należy zakolorować 6)

**kaloryfer – radiator (należy zakolorować 7)**

zima – winter (należy zakolorować 8)

**telefon – phone (należy zakolorować 9)**

**Cyfry, które należy zakolorować: 1 – 4 – 5 – 7 – 9**

**Hasło po zeskanowaniu: *under the chair (D)***

**Litera potrzebna do ostatecznego hasła (po wykonaniu wszystkich zadań): D**

### 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.

#### PRODUKTY SPOŻYWCZE:

broccoli -.-  
cebolla ---  
espinacas .-..  
mayonesa ..  
pasta ..-  
sardinas .-..  
tomate ---  
tortilla de patata .-.

#### BŁĘDNE SŁOWA:

lampara -.-  
violín -.--  
blusa -..  
pantalón ---  
botón -.-

#### HASŁO:

-.-	---	.-..	..	..-	.-..	---	.-.
C	O	L	I	F	L	O	R
K	A	L	A	F	I	O	R

KOLEJNA LITERA OSTATECZNEGO HASŁA: I

MIEJSCE KOLEJNEJ ZAGADKI: BIURKO

## ZADANIE 4

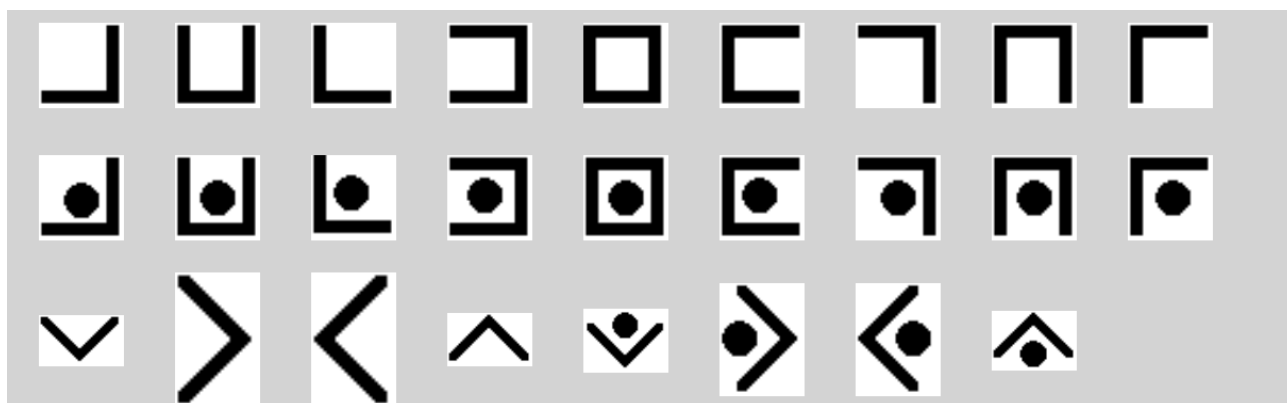
Droga drużyno, książkę otrzymał list od swojego przyjaciela Johna.  
Ktoś w nim jednak nieźle namieszał.

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 \_\_\_\_\_**



**ROZWIĄZANIE:**

1	2	3	4	5
recently	house	tired	holiday	furniture
niedawno	dom(u)	zmęczony	wakacyjnych/ wakacje	meble

**LITERY DO OSTATECZNEGO HASŁA: E Y**

**MIEJSCE UKRYCIA KOLEJNEGO ZADANIA: REGAŁ** (zakodowane bez polskiego znaku)





## 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 dowiedziecie 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.

### ROZWIĄZANIE:

1. Ludwik uwielbiał muzyk YRSZGYEG WGANDYG. – **RYSZARDA WAGNERA**
2. Dzieła, które powstały dzięki jego finansowemu wsparciu:

1. A) „OKDYŚCKDNŃ NKBDULNAG” – **PIERŚCIEŃ NIBELUNGA**
2. B) „ŚOKDWGCR NPYRMBDYSCR” – **ŚPIEWACY NORYMBERSCY**
3. C) „ZŁPTP YDNL” – **ZŁOTO RENU**
4. D) „WGUIKYKG” – **WALKIRIA**

LITERY DO OSTATECZNEGO HASŁA: **S N**

KOLEJNE ZADANIE ZNAJDUJE SIĘ: **OPE BKLYIKDM – POD BIURKIEM**

## HASŁO KOŃCOWE - ROZWIĄZANIE

POD BIURKIEM UMIESZCZONA JEST KOPERTA Z ZADANIEM ORAZ PUDEŁKO ZAMKNIĘTE NA KLÓDKĘ. W ŚRODKU JEST SYMBOLICZNY KLUCZ DO WYJŚCIA.

### TREŚĆ ZADANIA:

**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.

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
0	1	2	<b>3</b>	<b>4</b>	5	6	7	<b>8</b>	9

<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
1	2	3	4	<b>5</b>	6

**LITERY ZEBRANE WE WSZYSTKICH ZADANIACH:**

**ODPOWIEDŹ: DISNEY, KOD DO WYJŚCIA 3-8-4-5**