

Hobbit – tam i z powrotem

GRUPA WIEKOWA: uczniowie klas 5-6 szkoły podstawowej (omawiający lekturę *Hobbit*).

TEMATYKA: Escape Room ma na celu powtórzenie i zebranie wiadomości z przeczytanej lektury. Zadania zabiorą uczniów w magiczny świat stworzony przez Tolkiena i w formie zabawy pomogą usystematyzować wiadomości. Rozwiązanie zadań pozwoli otworzyć drużynom skrzynię zamkniętą na kłódki z kodami, w której będzie znajdowała się Mapa Śródziemia, Pierścień Saurona i list zachęcający do wzięcia udziału w wyprawie Drużyny Pierścienia.

Autor: Patrycja Kliszewska

Scenariusz powstał w ramach kursu

[Tydzień z escape room w projektach eTwinning](#)



Witajcie drogie Hobbity!

Nasza drużyna postanowiła zabrać Was ze sobą na nową wyprawę. Obok kominka stoi skrzynia, w której znajdziecie wszystkie rzeczy niezbędne do tej pasjonującej podróży. Na kominku znajdziecie umowę zawierającą wskazówki niezbędne do otwarcia kłódek. Wykonajcie wszystkie zadania, aby dostać się do wnętrza skrzyni. Pracujcie jako drużyna, działajcie wspólnie i po otwarciu skrzyni dołączcie do nas. Czekaamy w gospodzie przez 45 minut!



Zadanie 1

Drogie Hobbity!

Wasz wuj, Bilbo Baggins, nie wyruszył na poprzednią wyprawę sam. Jeśli rozwiążecie rebusy, dowiedziecie się, kto towarzyszył Bilbowi w przygodzie.

Powodzenia!



cd

alien

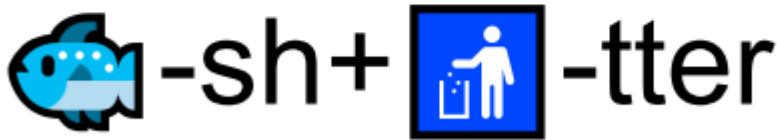


alien



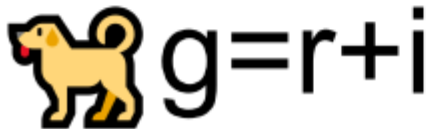
ski

litter



fish

litter



dog



nose



rice

o+  -ce

rice

o+  -ra

rain

 -be+  -ra

globe

rain



bird

-rd+  -el+r

fuel



boy

y=f+  p=r

up



bomb

+  p=r

up

t+  n=i+n

horn

Jeśli prawidłowo rozwiązaście wszystkie rebusy, policzcie w rozwiązaniach liczbę liter 'o', a otrzymacie pierwszą z cyfr otwierających kłódkę!

Zadanie 2

Rozwiązaliście już pierwszą zagadkę i otrzymaliście pierwszą cyfrę otwierającą kłódkę do skrzyni. Jeśli nadal chcecie wziąć udział w wyprawie, pora na kolejną!

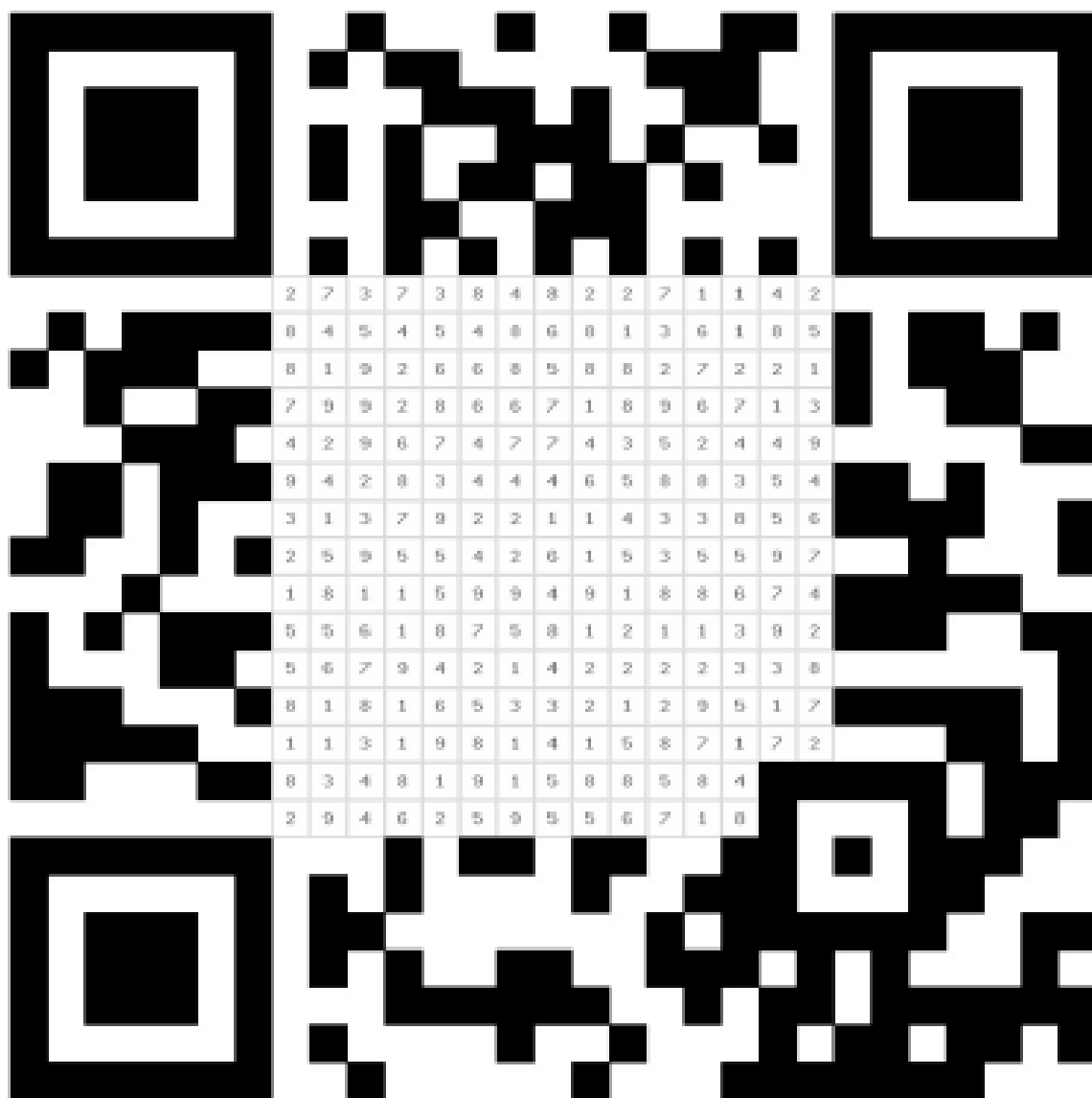
Aby otrzymać następną cyfrę postępujcie według instrukcji:

1. Odpowiedzcie na pytania wybierając A lub B.
2. Pokolorujcie otrzymany QR kod według poleceń przy odpowiedziach czarną kredką lub czarnym mazakiem.
3. Odczytajcie QR kod specjalną aplikacją na Waszym telefonie.
4. Ilość słów w haśle jest kolejną cyfrą otwierającą kłódkę.

Przypomnijcie sobie, co Bilbo opowiadał Wam o swojej podróży i mądrze wybierzcie odpowiedzi!

1. Jak Krasnoludy rozpoznały dom Bilba?
 - A – po symbolu pozostawionym przez Gandalfa (pokoloruj wszystkie cyfry 1)
 - B – Bilbo wysłał zaproszenia ze swoim adresem (pokoloruj wszystkie cyfry 2)
2. Kto uratował Krasnoludy przed zjedzeniem przez trole?
 - A – Bilbo (pokoloruj wszystkie cyfry 3)
 - B – Gandalf (pokoloruj wszystkie cyfry 4)
3. Kto nadał nazwę mieczowi Bilba?
 - A – elf Elrond na ucztach w Rivendell (pokoloruj wszystkie cyfry 6)
 - B – Bilbo Baggins po zabiciu wielkiego pająka (pokoloruj wszystkie cyfry 5)
4. Czym było Ostatnie Światło Dnia Durina?
 - A – ostatnie promienie zachodzącego jesiennego słońca (pokoloruj wszystkie cyfry 6)
 - B – pierwsze promienie wschodzącego księżyca (pokoloruj wszystkie cyfry 7)
5. Jaki był najcenniejszy klejnot strzeżony przez Smauga?
 - A – Arcyklejnot (pokoloruj wszystkie cyfry 9)
 - B – korona Króla pod Górą (pokoloruj wszystkie cyfry 8)

Jeśli poprawnie wybraliście odpowiedzi i zakolorowaliście wszystkie kwadraty, zeskanowany QR kod będzie zawierał rozwiązanie – nazwę miejsca, do którego udał się Bilbo wraz z Krasnoludami po ucieczce od Leśnych Elfów. **Pamiętajcie, że ilość słów w nazwie to kolejna cyfra otwierająca kłódkę!**



Zadanie 3



W Waszej podróży musicie być przygotowani na różne niebezpieczeństwa i trudności. Pamiętajcie zapewne, jak Bilbo opowiadał o spotkaniu Golluma w jaskini? Sprawdźcie, czy uda Wam się rozwiązać wszystkie zagadki i wydostać z jaskini, czy też skończycie jako przekąska.

Jeśli będziecie mieli problem z odpowiedzią, pod zagadką znajdziecie zaszyfrowaną odpowiedź. Symbol '/' oddziela od siebie poszczególne litery, '/' oddziela od siebie słowa. Uważajcie, podpowiedzi nie zawierają polskich liter!

Zagadka 1:

Korzeni nie widziało niczyje oko, a przecież sięga bardzo wysoko.

Od drzew wybujało wspanialej, chociaż nie rośnie już wcale.

--. / --- / .-. / .-

Zagadka 2:

Nie ma skrzydeł, a trzepocze, nie ma ust, a mamrocze,

Nie ma nóg, a pląsa, nie ma zębów, a kąsa.

-- / .. / .- / - / .-

Zagadka 3:

*Nie można tego zobaczyć, ani dotknąć palcami,
Nie można wyczuć węchem ani usłyszeć uszami;
Jest pod górami, jest nad gwiazdami, pustej jaskini nie omija,
Po nas zostanie, było przed nami, życie gasi, a śmiech zabija.*

-. / .. / . / -- / -. / --- / ... / -.-

Zagadka 4:

Nie oddycha, a żyje. Nie pragnie, a wciąż pije.

-. /-.- /-... /.-

Zagadka 5:

*W czerwonej stajni trzydzieści białych koni
Kłapie, tupie, a czasem ze strachu dzwoni.*

--- / . /-... /.-—

Zagadka 6:

*Coś, przed czym w świecie nic nie uciecze, co gnie żelazo, przegryza miecze,
pożera ptaki, zwierzęta, ziele, najtwardszy kamień na mąkę miele,
królów nie szczędzi, rozwała mury, poniża nawet najwyższe góry.*

-. /-... /.- /...

Zagadka 7:

*Zebrali się liczbą pechową, zmienili ją za namową.
Przez góry przeszli z trudem, z niewoli uciekli cudem.*

-. / .- /.- /... /- /- /- /-... /.. /-.. /.- —

Zagadka 8:

*Jest wielka i pełna grozy i cienia, głucho tam dudni ubita ziemia.
Przecięta czarną wodą w połowie, czarne wiewiórki ukrywa w sobie.*

-- /.- /-... /-... /- /.- // --- /.- /... /-... /-... /-... /.-

Zagadka 9:

*Pudełko bez zawiasów, klucza ani wieka,
A przecież skarb złoty w środku skryty czeka.*

--- /.- /-... /.- /---

Zagadka 10:

*Biegnie w górę lub w dół wzgórza, czasem nawet dalej,
To jednak jakimś cudem nie rusza się wcale.*

-.. /.-. /--- /--. /.-

Zagadka 11:

*Przemierza drogi wzdłuż i w szerz,
Choć język ma to ust już nie.*

-... /.- /-

Zagadka 12:

Zawsze głodny, wszystkim karmi się,
Gdy palce polize, pęcherzami okryje je.

--- /--. /.. /.-.

**Zapisz wszystkie rozwiązania i podkreśl pierwsze litery haseł. Ilość słów
zaczynających się samogłoskami to kolejna cyfra otwierająca kod kłódki.**

Zadanie 4

Drogie Hobbity, wiecie, że Bilbo miał po drodze mnóstwo przygód. Mam nadzieję, iż pamiętacie, że w jaskiniach Goblinów drużyna straciła swoje kuce, rzeczy i prowiant. Uratowani z opresji przez Orły, udali się do domu Beorna, gdzie odzyskali siły i odnowili swoje zapasy.

Rozwiązując zagadki Golluma udowodniliście, że świetnie dajecie sobie radę z zaszyfrowanymi informacjami. Odczytajcie te poniższą wiadomość i udzielcie odpowiedzi. Dotyczy ona zwierząt hodowanych przez Beorna.

Liczba liter w rozwiązaniu jest kolejną cyfrą otwierającą kłódkę do skrzyni.

Wskazówki służące odczytaniu wiadomości:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

	S	
T		U
	V	

	W	
X		Y
	Z	

Zaszyfrowana wiadomość:

^ WvΓJ>WJ QJ
WvΓJ>QW QJ WvΓJ>QW
^ WvΓJ>WJ
J>J WQWQWQW QJv^J
^JΓJWJ
QWQWQW< QJ QWJ
JQv> >Q v<vΓQW
J^QWQ LJ< ^WΓQWJL
WvΓJ>Qv< Q<QWJ
v QJLQ WJLJWJ
vΓQWJΓ >Q<J
J^QWJΓ >Q< QJQ<
QWQ

Zadanie 5

Przygoda Bilba dobiega już końca. Jednym z najniebezpieczniejszych stworzeń, jakie Hobbit spotkał na swojej drodze był straszliwy smok Smaug. Jeśli chcesz się dowiedzieć, w jaki sposób ludzie z Miasta na Jeziorze pokonali potwora, rozszyfrujcie wiadomość, jaką przekazał Bardowi drozd.

W celu rozszyfrowania wiadomości skorzystaj ze wskazówki:

GA-DE-RY-PO-LU-KI

Klucz "GA-DE-RY-PO-LU-KI" składa się z 6 dwuliterowych sylab. Aby odszyfrować 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., np.: drozd – eypze

Wiadomość:

„Słchgj p Bgyezkd, optpmil oudmknkg mkdszigńców Egud. Skdezkgłdm pyzr tgjdmnym wdjśckl eo jgsiknk Smglag k ptp, cp lśrszgłdm pe Ognng Bgaaknsg: smpi, itóydgp pe tyul ugt nkd mpźdmy załgezkc, nkd mg ogncdyzg ope udwą okdyską. Mkdyz cdunkd w tp mkdjscd, g załgezksz optwpyg k epstqoksz zgszczrtów!”.

Po zgładzeniu smoka Bilbo, bardzo już zmęczony swoimi przygodami, chciał jak najszybciej wrócić do swojego domu. Jego plany pokrzyżowało jeszcze jedno wydarzenie. Jeśli rozszyfrujesz ostatnią wiadomość, to poznasz ostatnią cyfrę otwierającą kłódkę do skrzyni. **Cyfra (jako słowo) znajduje się w poniższej wiadomości:**

10 19 26 13 8 / 15 13 6 15 9 / 14 5 9 17 13 6 / 3 9 / 3 9 8 23 / 14 10 13 19 6 / 23 3 10
 13 19 6 / 14 / 1 5 14 19 14 7 8 /
 15 9 20 23 / 26 19 10 14 19 26 7 8 / 22 9 10 26 13 12 20 /
 15 13 18 14 19 / 22 13 12 17 13 23 / 19 5 8 13 13

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

Po rozwiązaniu ostatniej zagadki uczniowie mogą wreszcie otworzyć skrzynię.
 Znajdą w niej kopertę z listem, mapę Śródziemia oraz pierścień.

Drogie Hobbity,

Dowiedliście swojego męstwa, sprytu i rozumu rozwiązując wszystkie zagadki i pokonując wszystkie trudności na swojej drodze. Wiem, że czekająca Was wyprawa będzie bardzo niebezpieczna i będą na Was czyhały różne niebezpieczeństwa, ale z Waszymi umiejętnościami dacie sobie radę.

Wiele wieków temu, potężny i zły czarodziej Sauron postanowił zawładnąć całym Śródziemiem. W ogniach Góry Przeznaczenia wykuł Pierścień Mocy, w którym zaklął całą swoją złą moc. W czasie Wielkiej Bitwy syn króla, Isildur, odciął Pierścień z dłoni Saurona, pozbawiając go mocy. Jednak zamiast zniszczyć pierścień, zabrat go ze sobą. Pierścień starał się wrócić do swojego Pana. Po latach Pierścień trafił do Hobbita o imieniu Smeagol, który pod wpływem pierścienia stał się złym stworzeniem owtadniętym przez moc Pierścienia i został przezwany Gollumem. Podczas wyprawy z Krasnoludami, Bilbo znalazł Pierścień Mocy w jaskini Golluma i od tamtego czasu stał się jego właścicielem. Bilbo przekazał Pierścień swojemu krewnemu, Frodowi.

Czarodziej Gandalf odkrył, że jest to Pierścień Mocy i prosi Was, żebyście wraz z Frodem udali się na wyprawę w celu zniszczenia niebezpiecznego artefaktu w ogniu Góry Przeznaczenia, aby ostatecznie uwolnić Śródziemie od mocy Saurona.

Odpowiedzi:

Zadanie 1:

Odpowiedź: Dwalin Balin Kili Fili Dori Nori Ori Oin Gloin Bifur Bofur Bombur Thorin. Litera 'o' pojawia się 8 razy.

Zadanie 2:



Rozwiązanie: Miasto na Jeziorze – liczba słów 3.

Zadanie 3

Odpowiedzi: Góra, wiatr, ciemność, ryba, zęby, czas, Krasnoludy, Mroczna Puszcza, jajko, droga, but, ogień. Jest tylko 1 słowo zaczynające się samogłoską.

Zadanie 4:

Odpowiedź: pszczoły – osiem liter

Zadanie 5:

Wiadomość od drozda: *Słuchaj o Bardzie, potomku plemienia mieszkańców Dale. Siedziałem przy tajemnym wejściu do jaskini Smauga i oto, co usłyszałem od Pana Bagginsa: smok, którego od tylu lat nie możemy zgładzić, nie ma pancerza pod lewą piersią. Mierz celnie w to miejsce, a zgładzisz potwora i dostąpisz zaszczytów!*

Odpowiedź:

Zanim Bilbo wrócił do domu, wziął udział w krwawym boju nazwanym później Bitwą **Pięciu** Armii.