

Pomagaj škratu: škatla pobega za osnovnošolce



Maja Jakovac, profesorica matematike, OŠ Franca Rozmana Staneta Maribor

Soba pobega je vrsta zabavne, detektivske igre, ki poteka v določenem (zaklenjenem) prostoru. Igralci morajo s pomočjo predmetov in namigov rešiti uganke in odkleniti vse ključavnice in tako »pobegniti« na prostost. Skozi igro jih vodi sodelovanje, poslušanje in usklajena komunikacija. V članku je predstavljen primer takšne igre v pomanjšani različici, ki je primerna za v šolsko učilnico. To je »škatla pobega«, ki združuje vse elemente sobe pobega, le da se celotna igra dogaja v udobju učilnice.

UVOD

Po svetu postajajo vse bolj popularne tako imenovane sobe pobega, kjer se morajo člani ekipe, ki so zaklenjeni v sobo, spretno spopasti z raznovrstnimi ugankami, odkleniti vse ključavnice in se v najkrajšem možnem času rešiti na prostost. Tudi sama sem se navdušila nad takšnim načinom igre. Do sedaj sem obiskala 8 takšnih sob. Prišla sem na idejo, da bi podobno izkušnjo rada pričarala tudi svojim učencem in elemente sobe pobega prenesla v učilnico. Ker smo v šoli omejeni s prostorom, prava soba pobega ni prišla v poštev. Pripravila sem lahko le nekaj, kar je prenosno in manjše kot prava soba. Tako je nastala »škatla pobega« (v nadaljevanju škatla) z naslovom »Pomagaj škratu«.

IDEJA

Najprej sem iskala ideje za naloge, ki bi jih lahko oblikovala tako, da imajo za rešitev neko geslo. Nato sem poiskala in kupila primerne škatle in ostale predmete. Ključno vlogo pa imajo ključavnice. Izbrala sem čim več različnih: dve štirimestni številčni, eno trimestno številčno, eno štirimestno črkovno in dve ključavnici na ključ.



Ključavnice

REŠEVANJE

V nadaljevanju bom opisala rdečo nit reševanja škatle. Na začetku je pred učence postavljena velika lesena škatla, mala skrinjica iz lepenke in list z navodili, ki pravi:

NAVODILA ZA IGRO

Pred tabo je igra, imenovana škatla pobega. Tvoja naloga je, da odkriješ kodo za odklepanje ključavnice in raziščeš notranjost škatle. Nato s pomočjo predmetov, ki so ti na voljo, reši uganke in odkleni vse ostale ključavnice. Na koncu te čaka presenečenje 😊. Med reševanjem ne uporablaj sile in ničesar ne trgaj. Za pomoč imaš svinčnik, s katerim si lahko zapisuješ na prazen list.



Zaprta škatla

Ko so učenci prebrali navodila, so si ogledali škatlo iz vseh strani. Na pokrovu so prebrali škratovo sporočilo, ki pravi:

»Pozdravljen prijatelj. Ali te lahko prosim za pomoč? Izgubil sem svoje sani, rokavice, nogavice in topel pulover. Mi pomagaš pri iskanju?«

Nato je bilo potrebno rešiti latinski kvadrat. Učenci so si pomagali s pisanjem na papir. Števila na obarvanih poljih so predstavljala geslo za modro ključavnico. Števila je bilo potrebno vnesti v pravilnem vrstnem redu, glede na barve, označene na ključavnici. Geslo je 5453.



5	2	1	X	4
2	5	3	4	1
4	3	X	1	2
1	4	2	X	3
3	1	X	2	5

Z opazovanjem namigov (trikotnikov) so ugotovili geslo za rumeno trimestno številčno ključavnico. Opazili so, da če seštejejo števili pri spodnjih ogliščih trikotnika in dobljeno število pomnožijo s številom pri zgornjem oglišču, dobijo število znotraj trikotnika. Vnesli so geslo 120 in odprli škatlo ter prišli do drugega izgubljenega predmeta (nogavic).



Odklepanje rumene ključavnice



Prva uganka

Učenci so odprli škatlo in raziskali njeno vsebino. Našli so škratov prvi izgubljeni predmet (rokavice) in tri nove zaklenjene elemente.



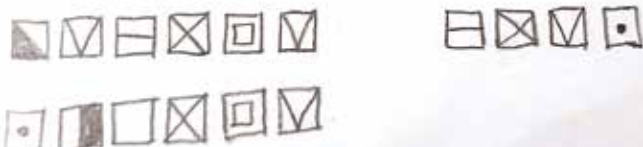
Odprta škatla

Na notranji strani pokrova so prebrali logično nalogo, ki se glasi: Trije prijatelji skupaj praznujejo rojstni dan. Svoja imena so s skrivno pisavo zapisali v kvadratke. Dva izmed slavlencev sta Sofija in Matija. Kdo je tretji slavljenec?



Prva uganka

Trije prijatelji skupaj praznujejo rojstni dan. Svoja imena so s skrivno pisavo zapisali v kvadratke. Dva izmed slavlencev sta Sofija in Matija. Kdo je tretji slavljenec?



Reševanje logične naloge

S skupnimi močmi in logičnim sklepanjem so ugotovili, katera skrivna beseda predstavlja katero ime. Slavljenec je TIAS, ki predstavlja geslo za črkovno ključavnico, ki zapira stekleni kozarec. V kozarcu so našli ključ, ki odklepa naslednjo ključavnico. Odklenili so skrinjico, v kateri so bile sani (tretji izgubljeni predmet), sestavljanke in ultravijolična svetilka.



Sestavljanke

Sestavljanje je bilo zelo zabavno. Na sestavljeni pikapolonici so razbrali namig, ki se glasi: »Obrni me narobe in posveti.« Sestavljanke so spretno obrnili narobe in posvetili z ultravijolično svetilko. Niso morali skriti navdušenja, ko se je izpisal naslednji namig: TRIGLAV.



Sestavljanke in namig

Na tem koraku so nekatere skupine potrebovale majhen namig. Ko sem jih vprašala, ali bi s Triglavom lahko povezali kakšno številko, so se takoj spomnili, da bi to lahko bila njegova višina. Tako so našli geslo: 2864 in odklenili majhno kovinsko škatlico, ki je vsebovala še zadnji izgubljeni predmet (pulover) in ključ, ki je odprl lonček s sladkim presenečenjem, ki ga je, v znak zahvale, nastavil škrtat.



Sladko presenečenje

ZAKLJUČEK

Škatlo so hkrati reševali trije ali štirje učenci in so potrebovali od 30 do 45 minut. Igra je primerna za učence od 5. do 9. razreda. Izziv in zabavo pa lahko predstavlja tudi za odrasle reševalce. Bralci članka seveda ne morete podoživeti reševanja, saj ste videli rešitev. Lahko pa idejo uporabite pri izdelavi svoje škatle za učence. Zagotovo jim bo všeč. Ko škatlo rešijo vsi učenci, lahko ključavnice in predmete ponovno uporabimo za novo igro.

Iskanje gesel in odklepanje ključavnic je zelo zabavno. Takšen način igranja za učence predstavlja vpetost v zgodbo, kjer morajo raziskati neznani svet, poiskati predmete in načine, kako jih uporabiti. Učenci delujejo kot ekipa, saj vsak prispeva svoj delež. Nekateri so boljši pri računanju, drugi pri ročnih spretnostih, logiki ali splošni razgledanosti. Igra je pripravljena tako, da se vsak v nečem počuti spretnega. Učenci so radovedni, zato jim pogled na zaklenjeno škatlo vzpodbudi domišljijo. Želijo si videti, kaj je v njej, zato so se pripravljene potruditi. Ko se uspešno prebijejo do naslednjega izziva, se počutijo srečne in se že veselijo nadaljevanja. Ob zaključku igre je možno opaziti tudi zadovoljstvo celotne ekipe. Takšen način zabave in igranja je lahko dober nadomestek za razne video igre, ki so med učenci vse preveč prisotne.