



## Droga do skarbu

### Tajemniczy kod z butelki



6 lat



PRZEDSZKOLE



1 godz. 20 min



25 osób

**C**o by było, gdyby zwykły dzień w przedszkolu zamienił się w prawdziwą piracką przygodę? A jednak. **Wszystko zaczyna się od starej butelki i zaszyfrowanej mapy...** Dzieci wyruszają **tropem zakodowanych wskazówek Kapitana Tornado**, krok po kroku rozwiązują pirackie zagadki, odszyfrowują tajne symbole, pokonują "most nad przepaścią" i wspólnie podążają drogą prowadzącą do ukrytego skarbu. Podczas wyprawy mali poszukiwacze ćwiczą orientację w przestrzeni, współpracę i logiczne myślenie. **Zajęcia łączą zabawę fabularną z elementami kodowania, a na końcu tworzą niezwykle klucz przy użyciu długopisu 3D**, by otworzyć skrzynię pełną niespodzianek. **Dzieci uczą się działać zespołowo i odważnie podejmować wyzwania. To pełna emocji przygoda, w której najcenniejszym skarbem okazuje się odwaga i siła zespołu. Yo-ho-ho!**

**Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.to**  
**Główne autorki: Żanetta Gugala oraz Anna Pobłocka**

## Czego uczą zajęcia:

### Kształtowane kompetencje kluczowe:

**Kompetencje społeczne:** dzieci uczą się współdziałania podczas wspólnego rozwiązywania zagadek i wykonywania zadań zespołowych; podejmują decyzje w grupie.

**Kompetencje matematyczne i logiczne:** dzieci interpretują symbole, sekwencje strzałek i proste kody graficzne; planują trasę wg instrukcji oraz przewidują kolejne etapy działania; rozróżniają kierunki (prawo, lewo, prosto), poruszają się wg wyznaczonej trasy i odwzorowują układ elementów zgodnie z mapą.

**Kompetencje cyfrowe i techniczne:** dzieci poznają zasadę działania długopisu 3D; obserwują proces tworzenia przestrzennego modelu i współuczestniczą w jego wykonaniu, przestrzegając zasad bezpieczeństwa.

**Kompetencje emocjonalne:** dzieci rozwijają wytrwałość w pokonywaniu trudności, uczą radzenia sobie z ekscytacją oraz doświadczają satysfakcji z osiągnięcia wspólnego celu.

**Kompetencje kreatywne:** dzieci tworzą własne pomysły ruchowe do symboli, projektują mapy skarbów i proponują rozwiązania w trakcie zabaw fabularnych.

### Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **poznawcze:** odczytywanie i interpretowanie prostych kodów graficznych oraz symboli; planowanie działań krok po kroku i przewidywanie ich efektów;
- **przestrzenne:** poruszanie się według wyznaczonej trasy i instrukcji; orientowanie się w schemacie własnego ciała i przestrzeni sali;
- **społeczne:** współpraca w grupie i podejmowanie wspólnych decyzji; komunikowanie własnych pomysłów i słuchanie innych; czekanie na swoją kolejność i respektowanie ustalonych zasad;
- **ruchowe:** utrzymywanie równowagi podczas pokonywania toru przeszkód; koordynacja ruchowa i kontrola ciała; wykonywanie ćwiczeń zgodnie z ustaloną sekwencją;
- **manualne i techniczne:** rozwijanie precyzji ruchów dłoni, obserwowanie i współtworzenie prostych form przestrzennych; bezpieczne korzystanie z narzędzi (długopis 3D) pod nadzorem nauczyciela\_ki.

### Cele operacyjne:

Dziecko:

- odczytuje proste symbole i strzałki oraz wykonuje ruch zgodnie z ich znaczeniem;
- rozróżnia kierunki w przestrzeni;
- współpracuje z rówieśnikami podczas realizacji zadań zespołowych;
- rozwiązuje proste zagadki słowne i logiczne;
- uczestniczy w tworzeniu klucza przy użyciu długopisu 3D;
- pokonuje tor przeszkód, zachowując równowagę i ostrożność;
- potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach i emocjach.

## Podstawa programowa:

**Fizyczny obszar rozwoju dziecka:** I 4, I 5, I 7, I 8

**Emocjonalny obszar rozwoju dziecka:** II 1, II 2, II 4, II 7, II 8

**Spółeczny obszar rozwoju dziecka:** III 1, III 2, III 5, III 8, III 9

**Poznawczy obszar rozwoju dziecka:** IV 1, IV 2, IV 3, IV 5, IV 8, IV 9, IV 14, IV 19

## Przygotowanie i przebieg zajęć

**Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:**

### Narzędzia:

- długopis 3D z filamentem PLA
- podkładka silikonowa lub przezroczysta folia ochronna
- papierowy szablon klucza
- taśma klejąca
- nożyczki
- taśma malarska do wyznaczenia trasy
- odtwarzacz muzyki, szum fal [Wzburzone morze. szum fal. Biały szum. Potęga natury. Szum morza. Medytacja. Wysokie fale. Sztorm.](#)
- skrzynia lub pudełko z napisem "SKARB"

### Środki dydaktyczne:

- butelka z listem i postarzoną mapą skarbu
- koperty z numerami i przygotowanymi zadaniami
- ilustracje i symbole: kotwica, meduza, muszelka, czapka piracka, papuga
- mata lub koc ("zielona polana")
- szarfy gimnastyczne, woreczki, obręcze (elementy toru przeszkód)
- zagadki tekstowe
- dyplomy: "Dzielna Piratka", "Dzielny Pirat"
- złote monety (np. czekoladowe), naklejki lub inne drobne upominki
- materiały plastyczne: kredki, flamastry, farby, gąbka, kolorowy papier, gazety, brokat

### Przygotowanie do zajęć:

- mapa i butelka: postarzona mapa skarbu - włożyć ją do butelki z listem od Kapitana Tornado
- koperty z zadaniami - jak wyżej
- ilustracje i symbole: kotwica, meduza, muszelka, czapka piracka, papuga - dla każdego dziecka
- nagrody: przygotować dyplomy, naklejki, drobne upominki - dla każdego dziecka

## “Butelka pełna zagadek”



40 min

### Narzędzia i materiały

odtwarzacz muzyki, nagranie na YT szumu fal, butelka z korkiem, mapa skarbu, koperty z zadaniami i zagadkami, ilustracje i symbole: kotwica, muszelka, meduza, czapka pirata, taśma malarska, mata lub koc zielony (pola-na), szarfy, obręcze, zagadki słowne, drobne upominki dla dzieci

### Metody i formy pracy

demonstracja, instruktaż demonstracyjny, obserwacja, nauka przez zabawę, burza mózgów, elementy dramy, zagadki i gry językowe, forma zbiorowa, grupowa, indywidualna

**- Dziś wyruszymy w niezwykłą podróż. Naszym zadaniem będzie odszukanie skarbu pirata - kapitana Tornado. - Nauczyciel\_ka mówi spokojnym, tajemniczym głosem. W tle słychać cichą morską muzykę.**

[Wzburzone morze, szum fal. Biały szum. Potęga natury. Szum morza. Medytacja. Wysokie fale. Szstorm.](#)

“Dawno, dawno temu, na wielkim, błękitnym oceanie pływał statek odważnych piratów. Jego kapitan -Tornado napadał na statki przepływające po jego terytorium. Zgromadził i ukrył niezwykle skarby. Złote monety, błyszczące kamienie i coś jeszcze... coś naprawdę wyjątkowego.

Zanim jednak zdążył wrócić po swoje bogactwo, na morzu rozpętała się ogromna burza!

Fale były tak wysokie jak drzewa, a wiatr wył złowrogo jak stado wilków.

Kapitan Tornado widział, że musi ukryć wskazówki do odnalezienia skarbu. Zapisał tajemniczy kod, włożył go do butelki i wrzucił do morza.

I wiecie, co?

Wczoraj byłam na spacerze na plaży... i zobaczyłam starą butelkę na wydmach.

**Nauczyciel\_ka pokazuje butelkę z listem. Otwiera korek i wyciąga starą mapę (można ją postarzyć rozcie-rając na niej herbatę).**

Tylko prawdziwi odkrywcy potrafią ją odczytać. Musimy podążać za kodem.

Czy jesteście gotowi pokonać wiele trudów i wyruszyć na wyprawę?!

**Nauczyciel\_ka tworzy mapę z umieszczonym krzyżykiem - skarb i numerami kolejnych zadań - od 1-5.**

Nauczyciel\_ka przygotowuje wcześniej 5 kopert z zadaniami:

### Zadanie 1

#### “Piracki marsz według kodu”

Na podłodze nauczyciel\_ka przykleja taśmę malarską - symbol początku wyprawy z napisem PORT. Otwiera kopertę z zadaniem nr 1, wyciąga z niej zakodowaną kartkę: kod - strzałkowy.

Pytania nauczyciel\_ki:

– Co oznacza strzałka w prawo?

– W którą stronę jest góra?

Dzieci wspólnie interpretują kod.

Wszyscy ustawiają się na linii - PORT

Dzieci wykonują kolejne ruchy:

- np. dwie strzałki prosto - dwie strzałki w prawo - jedna strzałka w lewo - dwie strzałki prosto. Po poprawnym wykonaniu zadania, na końcu drogi, czeka na **każde dziecko rysunek kotwicy** stanowiący nagrodę za dobrze wykonane zadanie. Dziecko zabiera kotwicę ze sobą, po czym wraca na koniec kolejki.
- dzieci odkładają rysunki **na wyznaczone przez nauczyciela\_kę miejsce**.

**Pod ostatnią kotwicą - dziecko, które jako ostatnie wykonuje trasę wg kodu, odkrywa kolejną kopertę z zadaniem do wykonania, którą wręcza nauczycielce/owi.**

**Na zakończenie zadania pierwszego dzieci wydają piracki okrzyk radości: Yo-ho-ho!**

## Zadanie 2

### “Piracki szyfr ruchowy”

Nauczyciel\_ka otwiera kopertę, w której są kartki z symbolami: muszelki, kotwicy, meduzy, czapki pirata.

- Dzieci odszyfrowują/ nazywają symbole.
- Zadaniem dzieci jest dobrać do symbolu odpowiednie ruchy, tak, aby szybciej dotrzeć do skarbu kapitana Tornado.
- Dzieci wymyślają dowolne ruchy, np.:
  - muszelka - 3 podskoki
  - kotwica - 2 przysiady
  - meduza - wolne czworakowanie
  - czapka pirata - 3 klaśnięcia i okrzyk ahoj!

Nauczyciel\_ka wybiera, spośród dzieci, Kapitana Tornado, który pokazuje dzieciom kolejne ilustracje. Dzieci poruszają się zgodnie z prezentowanym obrazkiem. Po prawidłowo wykonanym zadaniu, nauczyciel\_ka wręcza dzieciom kolejną nagrodę - **meduzę**, którą dzieci odkładają na wyznaczone przez nauczyciela\_kę miejsce.

**Na zakończenie zadania nr 2 dzieci wydają piracki okrzyk radości: Yo-ho-ho!**

## Zadanie 3

### “Most nad przepaścią”

Po powrocie na dywan, dzieci spostrzegają rozłożoną zieloną matę, a na niej **kopertę z nr 3**. (Pod matą ukryte są rysunki przedstawiające czapkę piracką Kapitana Tornado).

**Nauczyciel\_ka oficjalnie otwiera kopertę i odczytuje zadanie nr 3.**

“Przed Wami kolejne zadanie. Aby dojść do skarbu musicie przejść mostem nad przepaścią, w którym ostatnia zawierucha zrobiła kilka dziur. Na końcu przepaści czeka na Was niespodzianka - prezent od Kapitana Tornado.”

Nauczycielka rozkłada 5 szarf na podłodze, w kilku miejscach umieszcza woreczki lub małe obręcze, które symbolizują dziury w moście. Zadaniem dzieci jest przejście po dziurawym moście nad przepaścią i dojście na zieloną polanę - matę.

# ROBISZ.TO

- dzieci ustawiają się w rzędzie
- każde dziecko przechodzi - stopa za stopą po szarfie - ręce rozłożone są na boki uważając, aby nie wpaść w "dziurę"
- po przejściu, wszystkie dzieci siadają wokół zielonej polany
- wyznaczony przez nauczyciela\_kę Kapitan Tornado podnosi matę, a dzieci pod matą odkrywają kolejne nagrody od Kapitana Tornado.

Nauczyciel\_ka wręcza dzieciom rysunki czapki pirackiej z gratulacjami przejścia kolejnego etapu "drogi po skarb". Obrazki dzieci odkładają na wyznaczone miejsce. **Na zakończenie zadania dzieci wydają piracki okrzyk radości: Yo-ho-ho!**

Na prośbę nauczyciela\_ki dzieci poszukują w sali kolejnej koperty z napisem **Zadanie nr 4. Odnajdują ją w kąciaku literackim.**

## Zadanie 4

### "Koperta z zagadkami"

Zadaniem dzieci jest odgadnięcie kilku zagadek przygotowanych przez Kapitana Tornado.

"Odważny, po morzu wciąż podróżuje,  
skarbów ukrytych w skrzyniach szuka.  
Kapelusz nosi na głowie czarny,  
na co dzień sztormy i zawierucha." - PIRAT

"W głębinach morza się unosi,  
czasem jak parasolka, przezroczysta jak poranna rosa.  
Co to za stworzenie w morskiej toni się kryje,  
które delikatnie w falach tańczy  
i pływa niczym panna bosa." MEDUZA

"Co to za tajemniczy domek  
Mały, twardy i w piasku się chowa.  
Czasem skarb cenny skrywa,  
czasem małego ślimaczka ukrywa." MUSZELKA

„Na statku wciąż ją widzisz, choć nie chodzi sama,  
Gdy morze wzburzone, rzucana jest przez kapitana.  
Ciężka, stalowa w piasek się mocno wbija,  
Bez niej pirat nie zacumuje - co się tak nazywa?" KOTWICA

**Na zakończenie dobrze wykonanego zadania dzieci wydają piracki okrzyk radości: Yo-ho-ho!**

### Pytania nauczyciela\_ki:

– Jakie zdobyliśmy już nagrody od Kapitana Tornado: (rysunki czapki pirackiej, meduzy, kotwicy)? Dzieci dochodzą do wniosku, że brakuje im jeszcze rysunku muszelki.

Nauczyciel\_ka zachęca dzieci do poszukiwań kolejnej koperty z zadaniem. Dzieci rozchodzą się po całej

# ROBISZ.TO

sali. Odnajdują kolejną **kopertę z zadaniem nr 5** - umieszczoną pod rzeczywistą muszla lub ilustracją muszelki. Wybrane dziecko otwiera kopertę. Nauczyciel\_ka czyta informację:

**“Brawo jesteście wspaniali. Świetnie rozwiązaliście trudne zagadki. W prezencie dostaniecie ode mnie piękne szumiące muszelki”.**

Nauczyciel\_ka wręcza dzieciom ilustracje przedstawiające muszelki. Dzieci odkładają muszelki na wyznaczone miejsce.

**Na zakończenie zadania dzieci wydają piracki okrzyk radości: Yo-ho-ho!**

Nauczyciel\_ka czyta dalszy ciąg informacji od kapitana Tornado.

**“A teraz przed wami najważniejsze zadanie. Popatrzcie uważnie na mapę skarbu. Narysujcie na niej nagrody, które otrzymaliście za wykonanie każdego zadania.”**

Nauczyciel\_ka pokazuje mapę znalezioną w butelce - rysuje na mapie: kotwicę, meduzę, czapkę piracką i muszelkę. W jednym miejscu pojawia się **czerwony znak X**. Dzieci analizują mapę, dochodzą do wniosku, że zebrali już wszystkie nagrody, ale przed nimi najważniejsze zadanie - **odnalezienie skrzyni skarbów**. Nauczyciel\_ka czyta wiadomość.

**“Szukaj skarbu tam, gdzie odpoczywa moja papuga, która bardzo lubi czytać książki”.**

## Zadanie 5

### “Odnalezienie skarbu”

Dzieci, z wielką radością, odnajdują skrzynię (karton, pojemnik) z napisem “SKARB” w kąciku czytelnym. Nauczyciel\_ka przenosi “skrzynię ze skarbem na środek sali.

**Dzieci spostrzegają, że na odwrocie skrzyni jest informacja, którą czyta głośno nauczyciel\_ka:**

**“Brawo, skrzynia ze skarbem odnaleziona!! Jesteście prawdziwymi odkrywcami. Przed Wami najważniejsze zadanie - odszukanie klucza do skrzyni”.**

Dzieci próbują odnaleźć klucz do skrzyni, jednak to zadanie nie zostaje, na tym etapie, wykonane. Mimo starań nie odnajdują klucza.

## Wykorzystanie długopisu 3D do wykonania “Klucza skarbu”



30 min

### Narzędzia i materiały

klucz do demonstracji lub ilustracja starego klucza z uszkiem, długopis 3D (z filamentem PLA), podkładka silikonowa lub gruba folia papierowy szablon klucza (podłożony pod folię), taśma klejąca (do unieruchomienia szablonu), nożyczki (opcjonalnie do przycięcia nitki)

### Metody i formy pracy

instruktaż demonstracyjny, obserwacja, nauka przez działanie, rozmowa kierowana, forma pracy indywidualna, w małych grupach, z całą grupą

## ETAP 1. WPROWADZENIE FABULARNE

### Narracja nauczyciela\_ki:

Aby otworzyć skrzynię ze skarbem potrzebujemy prawdziwego klucza. Nie mamy metalowego, więc stworzymy go sami - za pomocą magicznego długopisu (długopis 3D).

**Wyjaśnienie** - długopis 3D, to taki długopis, który zamiast rysiku używa ciepłego plastiku i potrafi rysować w 3D.

### Z jakich części składa się klucz?

- ucho
- trzon
- ząbki

**Jaki powinien być duży?** Dzieci określają wielkość dziurki w skrzyni skarbów.

## ETAP 2. PRACA Z SZABLONEM

1. Nauczyciel\_ka pokazuje papierowy wzór klucza (ok. 12-15 cm długości)
2. Szablon zostaje przyklejony do stolika
3. Na nim nauczyciel\_ka układa przezroczystą folię lub podkładkę silikonową.

## ETAP 3. OBRYS KONTURU

Nauczyciel\_ka demonstruje działanie długopisu 3D, z jednoczesnym instruktażem

- trzymam długopis w pozycji, jak zwykły marker,
- powoli obrysowuję kontur klucza,
- zatrzymuję się w narożnikach, aby wzmocnić łączenia.

**Ważne:** Linia powinna być dość gruba (można przeciągnąć dwa razy po tym samym miejscu).

Dzieci obserwują, jak powstaje pierwsza linia.

- 2-3 dzieci pracuje przy stanowisku, każde wykonuje mały element np. środek ucha.

## ETAP 4. WZMACNIANIE KONSTRUKCJI

Aby klucz był twardy:

- Po wykonaniu obrysu nauczyciel\_ka wypełnia środek poziomymi liniami lub robi to dziecko.
- Następnie wykonuje kilka linii pionowych (tworząc "kratkę").
- W miejscach łączeń (np. między uchwytem a trzonem) dokłada dodatkową warstwę (czas stygnięcia ok. 1-2 min.)

## ETAP 5. ODKLEJANIE I WYKOŃCZENIE

- Po wystygnięciu nauczyciel\_ka delikatnie odkleja klucz od podkładki.
- Jeśli wystają cienkie "nitki" plastiku - należy je przyciąć nożyczkami.
- Można dodać elementy dekoracyjne, np. kropki, linie

## ETAP 6. GOTOWY KLUCZ

- Służy do uroczystego otwarcia skrzyni.

**Na zakończenie zadania dzieci wydają piracki okrzyk: Yo-ho-ho!**

### **Opcjonalnie:**

- każde dziecko może wykonać mały fragment monety pirackiej w obecności nauczyciela - pracując w grupach 2-3 osobowych;
- pozostałe **dzieci mogą w tym czasie realizować inne zadanie, np. tworzyć “własną mapę skarbów”** wykorzystując ilustracje: meduzy, czapki pirackiej, kotwicy, muszelki.
- dzieci mogą zastosować dodatkowe materiały: gąbki nasączone farbą, brokat, flamastry, kredki, kolorowe gazety, kolorowy papier, inne.
- wspólne stworzenie galerii “Moja mapa skarbów”.

Można tę część zajęć zaplanować na drugi dzień, w celu bliższego poznania działania długopisu 3D.

## Odkrywcy skarbu



15 min

### **Narzędzia i materiały**

skrzynia lub pudełko z napisem “SKARB”, dyplomy dla każdego dziecka, naklejki, złote monety (np. czekoladowe) lub inne drobne upominki, ew. rysunki lub ilustracje używane podczas zajęć (klucz 3D, mapy, symbole pirackie)

### **Metody i formy pracy**

rozmowa kierowana, elementy dramy, ewaluacja przez zabawę, forma pracy zbiorowa i indywidualna

Nauczyciel\_ka pyta:

1. “Czy jesteście gotowi odkryć skarb?”
2. Wspólne odliczanie

**3.....2.....1..... OTWIERAMY!**

Wybrane dziecko wraz z nauczycielem\_ką otwierają skrzynię ze skarbami używając klucza 3D. Odkrywają jej zasoby: **złote monety (mogą być czekoladowe lub inne drobne słodczyce dla każdego dziecka), dyplomy dla dzieci, naklejki lub inne drobne upominki oraz informację od Kapitana Tornado.**

**“Gratuluję! Skarb należy do Was! Jednak prawdziwym skarbem była Wasza odwaga, spryt i współpraca!”**

Dzieci siadają w kole i wymieniają się wrażeniami.

- Wypowiadają się na temat słów napisanych przez kapitana.
- Odpowiadają na pytania:

# ROBISZ.TO

- Kto był odważnym piratem?
- Która część drogi była najtrudniejsza?
- Które zadanie było najciekawsze?

## CEREMONIA “KAPITANÓW I ODKRYWCÓW”

Każde dziecko otrzymuje dyplom “Dzielna Piratka” lub “Dzielny Pirat”.

*Na zakończenie dzieci wydają piracki okrzyk: Yo-ho-ho!*