

PAKA da
BYSTRZAKA





Zapraszamy do wyzwań wraz z ekipą badaczy. Materiał zawiera 5 zadań z różnych dziedzin (elementy matematyki, j. polskiego). Rozwiązanie każdego zadania powoduje otrzymanie wskazówki do rozwiązania całego wyzwania.



Możesz podzielić uczniów na grupy, aby wspólnie rozwiązywali zadania. Możecie również wspólnie rozwiązywać zadania.



Każde zadanie ma trzy wersje. Dopasuj zadanie do umiejętności dziecka.



Zadania możesz umieścić w kopertach. Naklej na kopertach wizytówki poszczególnych zadań.



Dodatkowo karty zawierają ciekawostki o pandach.

ZAPRASZAMY do zabawy !!!



Mamy dla ciebie specjalne wyzwanie. Jesteś członkiem grupy badaczy, którzy wyruszyli do lasu Bambusowego w poszukiwaniu złotej pandy.

Czeka na ciebie bardzo ważne zadanie



MUSISZ UWOLNIĆ ZŁOTĄ PANDE UWIĘZIONĄ PRZEZ KŁUSOWNIKÓW I UCIEC Z LASU BAMBUSOWEGO.

Masz 5 zadań do rozwiązania, każde poprawne rozwiązanie zadania powoduje, że zbliżasz się do uratowania złotej pandy. Musisz zdobyć 5 kluczy, aby otworzyć klatkę z pandą. Dodatkowo przy każdym zadaniu zawarte są ciekawostki o PANDACH.

3, 2, 1 START zaczynamy wielką przygodę. Przeczytaj koniecznie wstęp do wyzwania!!!

WSTĘP

W sercu chińskiego lasu bambusowego, grupa odważnych badaczy wyruszyła na ekspedycję w poszukiwaniu legendarnej pandy – złotej pandy, która jak mówi legenda przynosiła szczęście. Podczas wędrowki przez las, zaskoczeni badacze natknęli się na ślady kłusowników, którzy jak się okazało złapali złotą pandę i uwięzili ją w klatce. Badacze bez wahania postanowili uwolnić pandę i pokrzyżować plany kłusowników. Zadanie było trudne, a czas naglił. Grupa miała tylko czas do zmroku, aby uratować pandę przed złymi ludźmi. Badacze wyruszyli na pomoc pandzie. Musieli znaleźć ślady i wskazówki, gdzie jest panda.

Zobacz jakie przygody czekają na ciebie w lesie bambusowym!!!

**Przejdź do zadania nr 1, znajdź ślady i wskazówki.
Zostań BOHATEREM!!!**

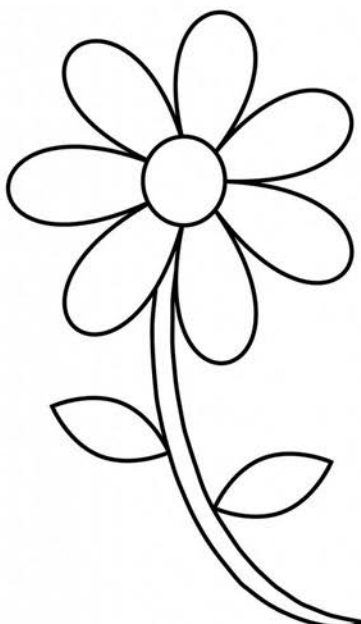
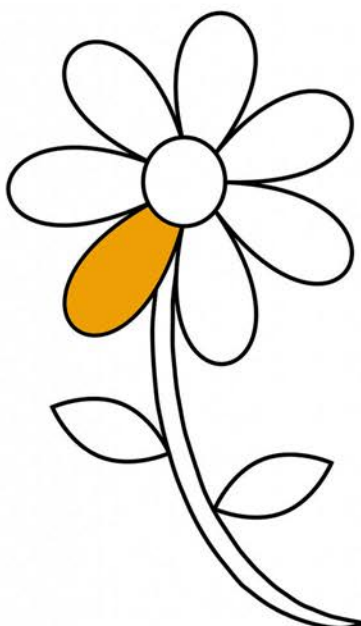


ZADANIE NR 1



**ZADANIE nr 1
dla młodszych**

Pokoloruj płatki kwiatów zgodnie z podanymi kolorami. Świetnie!
Pamiętaj! Zbierz kwiaty, ich zapach otworzy drzwi do świątyni.



**ZADANIE nr 1**

Podążając tropem kłusowników, badacze dotarli do legendarnej świątyni. Ślady wskazywały, że wskazówki do uratowania pandy są w środku. Badacze musieli wejść do środka. Ale jak? Wejścia pilnowały niebezpieczne rośliny, które budziły strach w badaczach. Jeden z nich znał te rośliny. Wiedział, że zapach kwiatów, które rosną w lesie spowoduje, że rośliny przestaną być niebezpieczne. Wszyscy ruszyli na poszukiwania kwiatów. Musieli uważać na inne egzotyczne rośliny i niebezpieczne zwierzęta. Czas ich gonił, los pandy był w ich rękach.

Rozwiąż zadanie nr 1. Znajdź kwiaty, zbierz je i wejdź do legendarnej świątyni. W środku poszukaj kolejnych śladów kłusowników. Odbierz nagrodę za rozwiązanie zadania nr 1.

CIEKAWOSTKI:

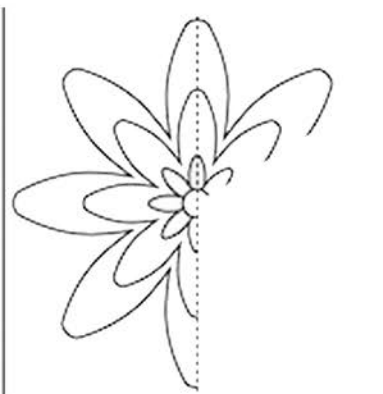
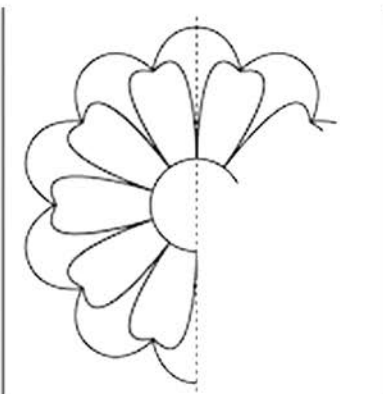
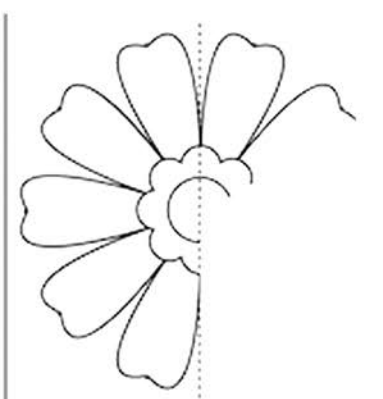
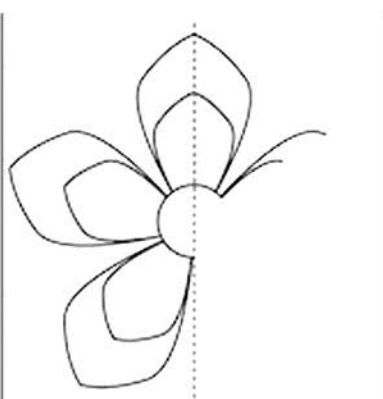
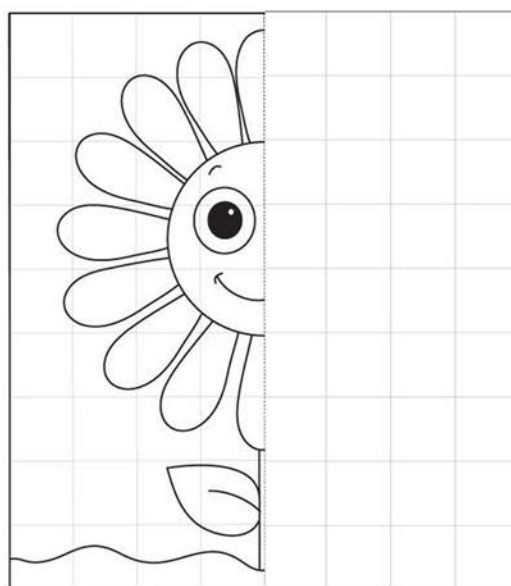
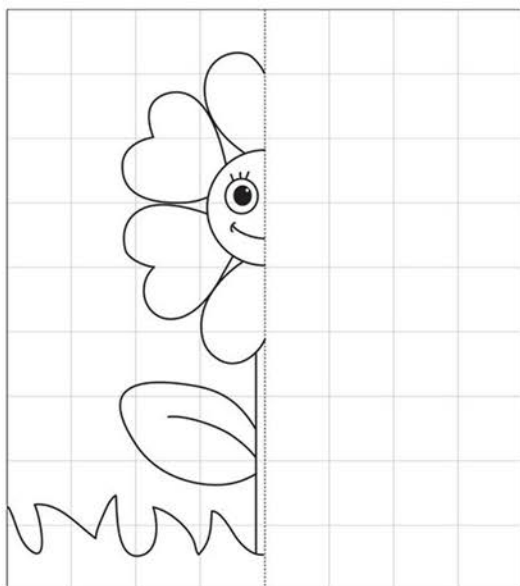
- Panda wielka to drapieżny ssak pochodzący z rodziny niedźwiedziowatych, a konkretniej jest nazywana jako niedźwiedź bambusowy.
- Terenami, które są zamieszkiwane przez pandę wielką, są lasy bambusowe o wysokości nawet do 4100 m. n.p.m. Zimą ta wysokość, którą zamieszkuje, nieco się zmniejsza.
- Terenami, które są zamieszkiwane przez pandę wielką, są lasy bambusowe o wysokości nawet do 4100 m. n.p.m. Zimą ta wysokość, którą zamieszkuje, nieco się zmniejsza.
- Pandy wielkie bardzo dużo jedzą, nawet do 40 kg na dzień.
- Panda wielka należy do rodziny niedźwiedziowatych, a jej najbliższym krewnym jest niedźwiedź andyjski.





ZADANIE nr 1
dla młodszych

Narysuj drugą połowę kwiatka.
Świetnie! Pamiętaj! Zbierz kwiaty,
ich zapach otworzy drzwi do świątyni.





ZADANIE nr 1 dla starszych

Rozwiąż działania na kwiatkach!
Super! Pamiętaj! Zbierz kwiaty,
ich zapach otworzy drzwi do świątyni.

$$\begin{array}{r} 269 \\ +336 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 399 \\ +254 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 299 \\ +376 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 289 \\ +243 \\ \hline \end{array}$$

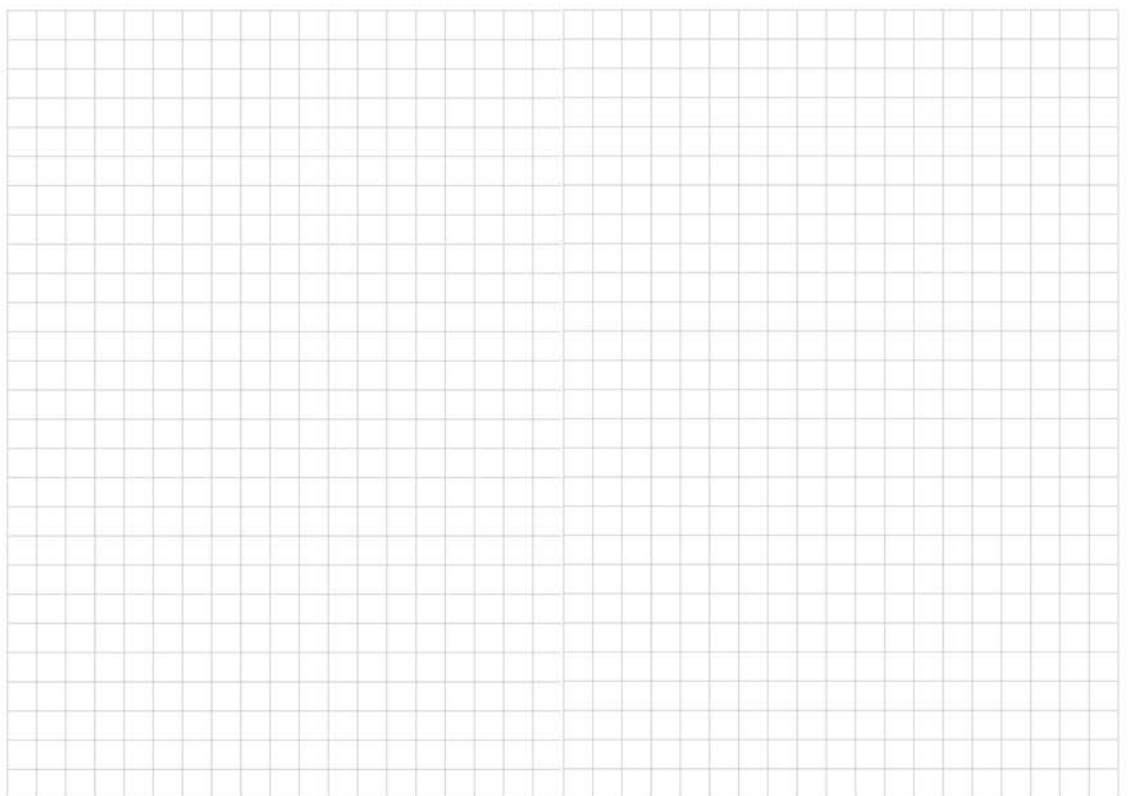


$$\begin{array}{r} 486 \\ +266 \\ \hline \end{array}$$



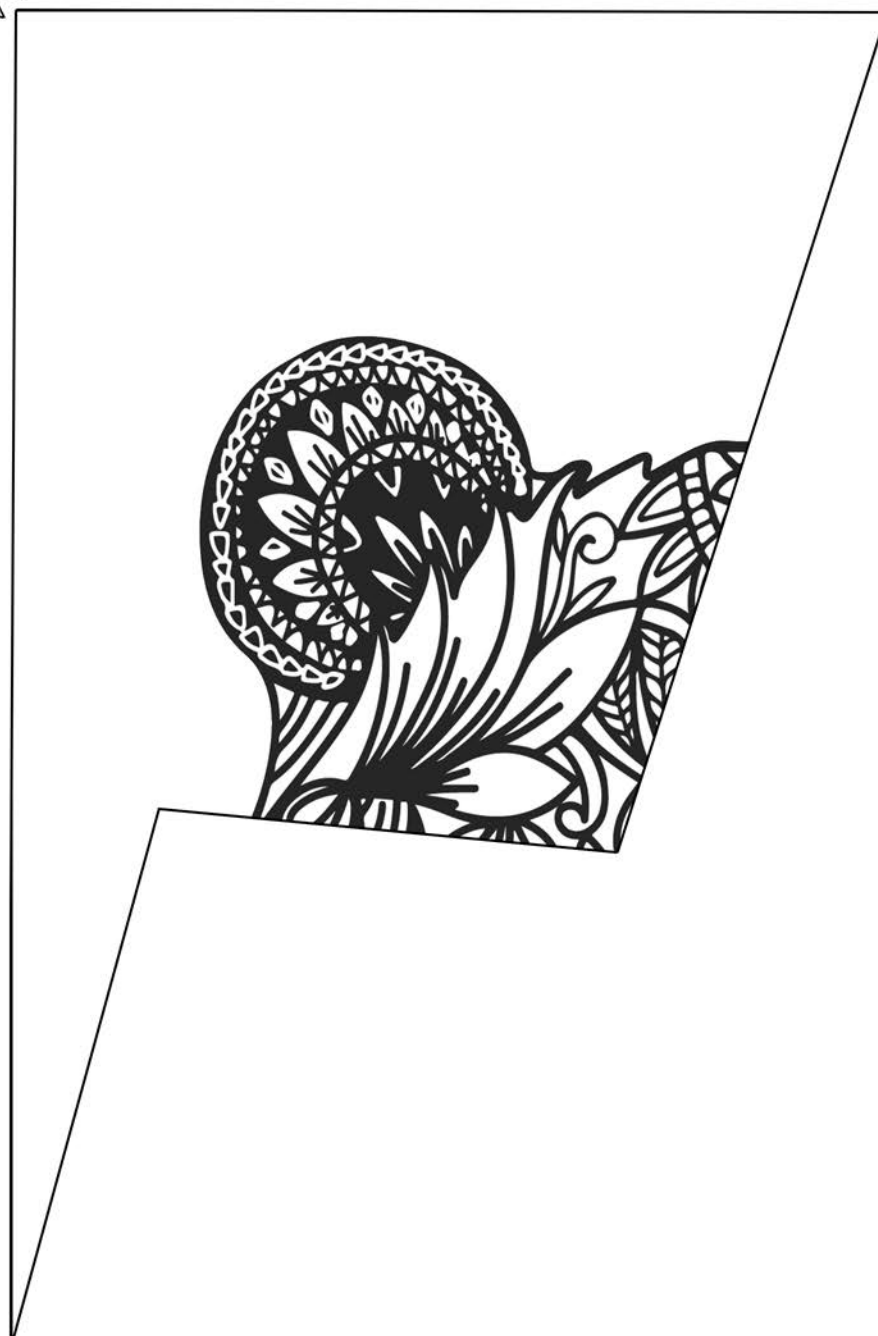
$$\begin{array}{r} 259 \\ +366 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 248 \\ +298 \\ \hline \end{array}$$





Brawo! Rozwiązałeś zadanie nr 1. Znalazłeś kwiaty, których zapach zamienia niebezpieczne rośliny w piękne okazy. W nagrodę otrzymujesz pierwszy element układanki!





ZADANIE NR 2

**ZADANIE nr 2**

Super! Udało wam się wejść do świątyni. Niebezpieczne rośliny zostały pokonane. Zapach zebrnych kwiatów, spowodował, że stały się pięknymi ozdobnymi trawami. W świątyni znaleźliście ślady kłusowników. Na ziemi przed wejściem do jednej z komnat leżały kawałki bambusów. Złota panda tu była! Ale, przy wyjściu ze świątyni badacze napotkali kolejną przeszkodę. Potężne posągi, które ożywały w ciągu dnia, a w nocy zapadały w sen. Zadaniem badaczy było zbudowanie robota, który zmieniłby dzień w noc. Wtedy bezpiecznie ominą strażników i wydostaną się ze świątyni. Elementy robotą są porozrzuca. Badacze muszą je zebrać, znaleźć schemat i rozpocząć budowę. Ale muszą się spieszyć, czasu jest coraz mniej!

Rozwiąż zadanie nr 2. Zbuduj mechanizm, zamień dzień w noc. Pokonaj potężne posągi. Odbierz nagrodę za rozwiązanie zadania nr 2.

CIEKAWOSTKI:

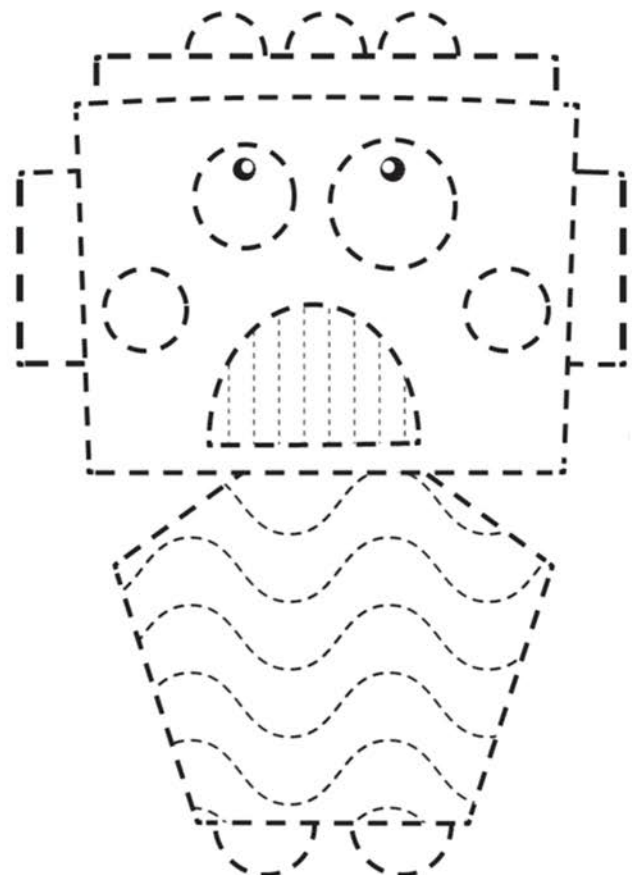
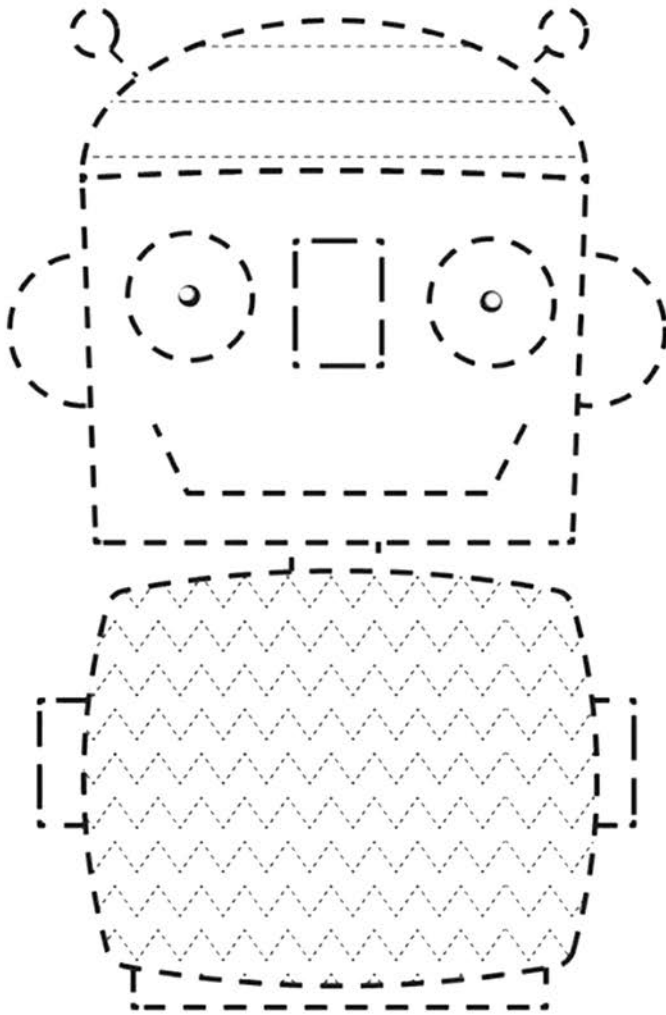
- Panda wielka to zwierzę, które narażone jest na wyginięcie. Dzieje się tak ze względu na coraz mniejsze obszary, na których może żyć, jak również ze względu na jej niską rozrodczość.
- Występowanie pandy wielkiej przypada na tereny łańcuchów górskich, które położone są w Chinach, Syczuan czy Gansu.
- Liczebność pandy wielkiej wynosi ok. 1000 osobników.
- Futro pandy, które jest białe lub żółtawe z czarnymi obwódkami. Sprawia to, że zwierzę może kamuflować się w bambusowym poszyciu.





ZADANIE nr 2
dla młodszych

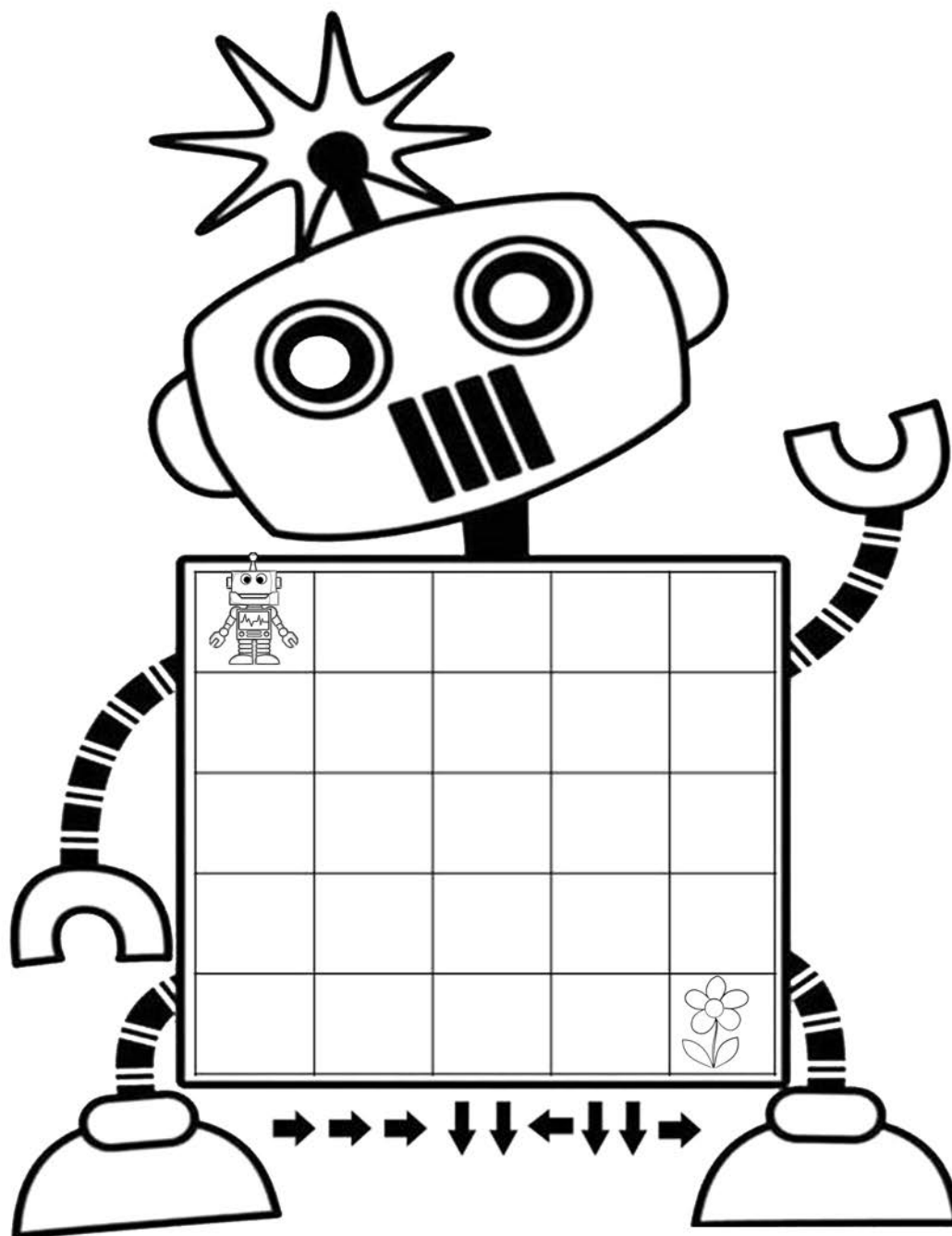
Popraw ślad robotów. Extra! Robot gotowy. Teraz można zmienić dzień w noc i wydostać się ze świątyni.





ZADANIE nr 2
dla młodszych

Zakoduj zgodnie ze strzałkami drogę robota do kwiatka. Extra! Robot gotowy. Teraz można zmienić dzień w noc i wydostać się ze świątyni.

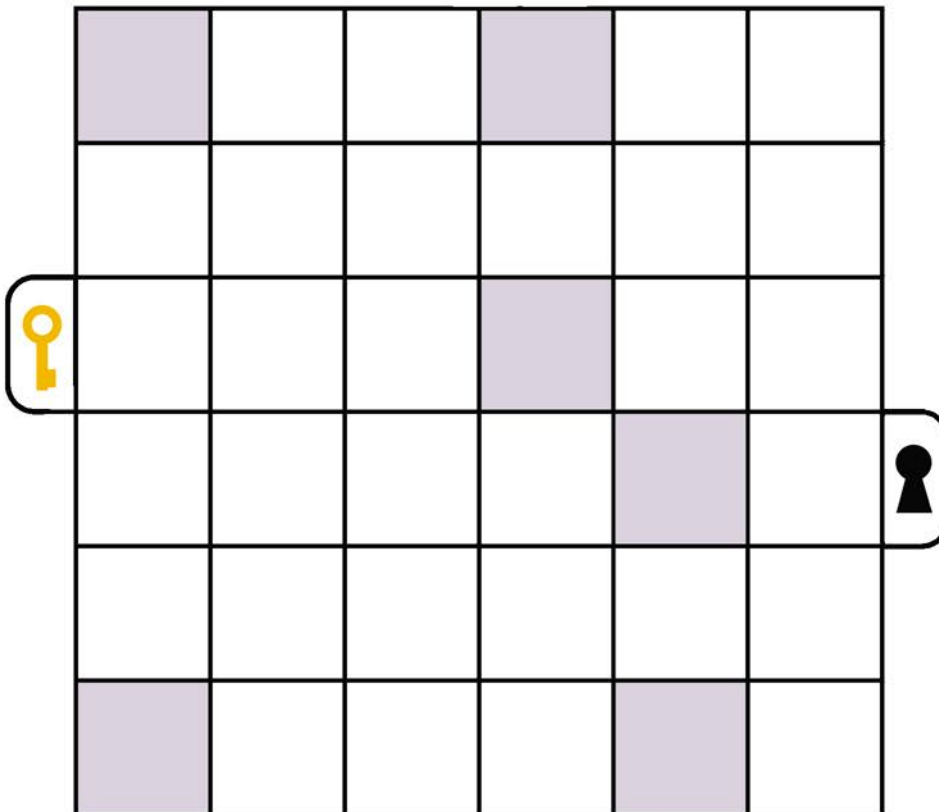
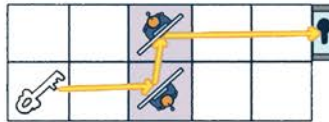




ZADANIE nr 2 dla starszych

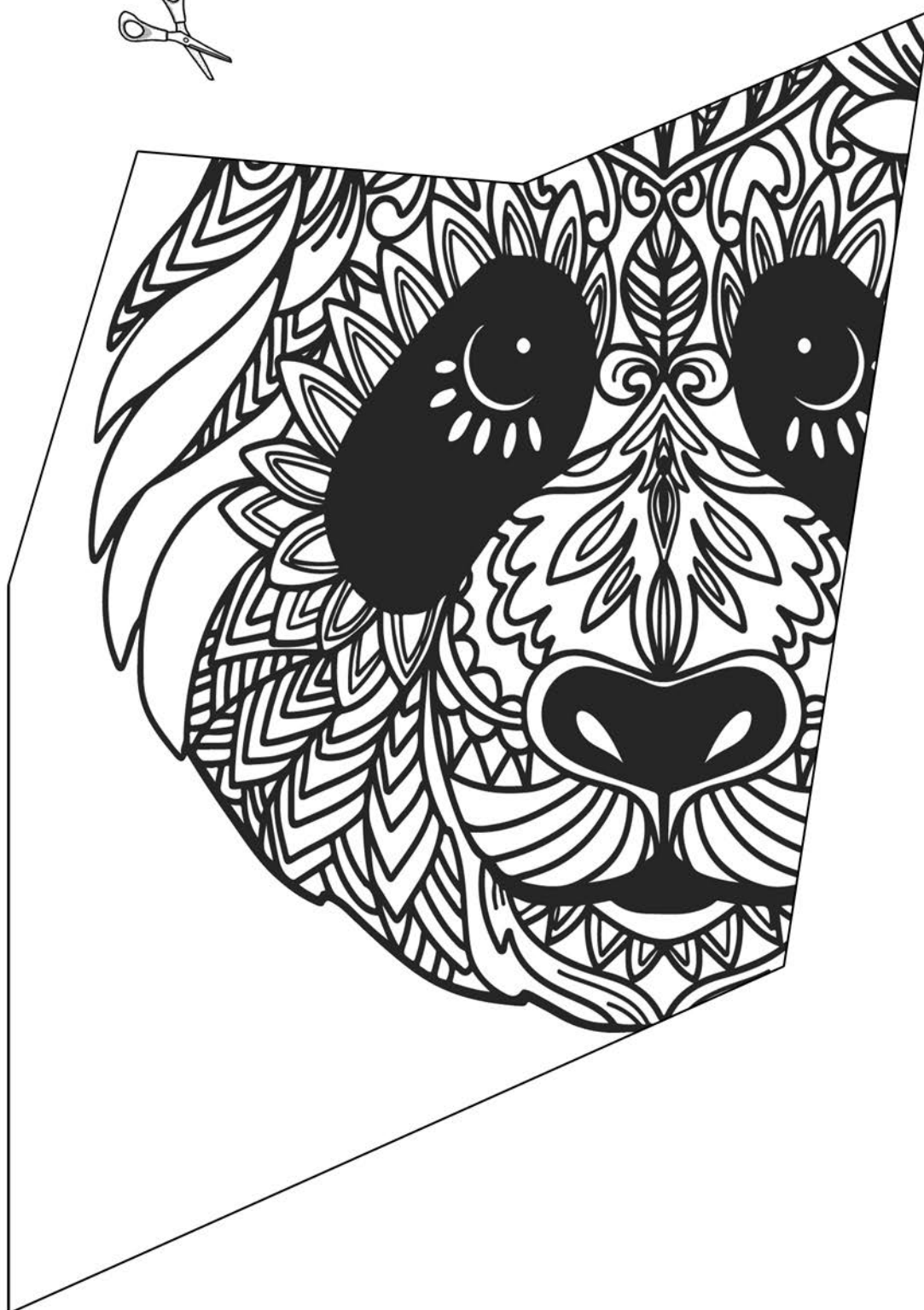
Znajdź ścieżkę, otwórz drzwi. Roboty trzymają lustra. Strzałki powinny odbijać się od lusterek. Narysuj prawidłowo strzałki. Zaczynaj od klucza. Extra! Udało się! Teraz można zmienić dzień w noc i wydostać się ze świątyni.

Przykład:





Brawo! Rozwiązałeś zadanie nr 2. Zbudowałeś robota, który zmienia dzień w noc. W nagrodę otrzymujesz drugi element układanki!





ZADANIE NR 3

**ZADANIE nr 3**

Extra! Badacze zebrali wszystkie elementy robota. Zbudowali go ostrożnie według znalezionej schematu. Udało im się go uruchomić. Dzięki jego mocy dzień został zamieniony w noc. Robot spełnij swoją rolę. Potężne posągi nie stanowiły już zagrożenia. Ekipa badaczy wyszła ze świątyni. Ich oczom ukazał się labirynt ścieżek porośniętych egzotycznymi roślinami i pędami zwisającymi z wielkich drzew. Ekipa zaczęła szukać kolejnych wskazówek i śladów kłusowników. Nie wiedzieli, którą ścieżkę wybrać, aby odnaleźć złotą pandę. Nagle na jednej ze ścieżek coś błysnęło. To było złote futro pandy, które zostało przez nią zgubione. Badacze postanowili iść tą ścieżką, która okazała się kolejnym labiryntem.

Rozwiąż zadanie nr 3. Pomóż badaczom przejść zakrecony i tajemniczy labirynt. Pomóż szukać pandy. Odbierz nagrodę za rozwiązanie zadania nr 3.

CIEKAWOSTKI:

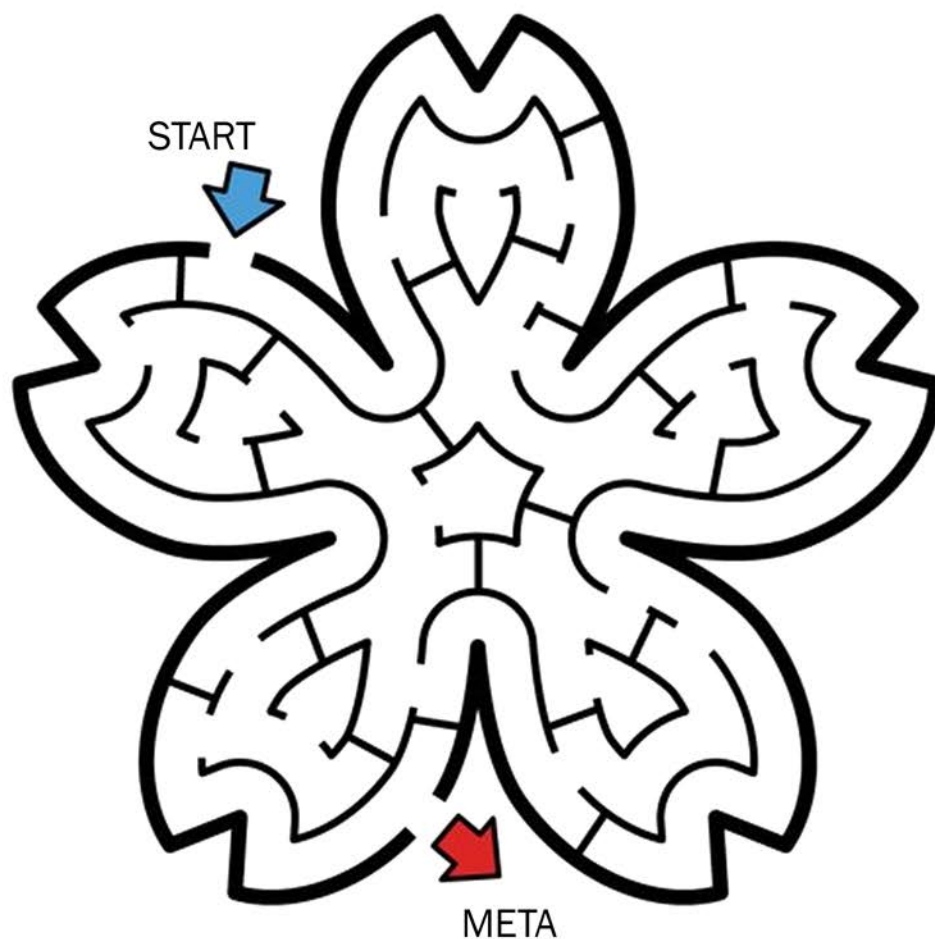
- Futro pandy jest nasączone łożową wydzieliną, co chroni te zwierzęta przed opadami deszczu i śniegu.
- Panda wielka ma 40 zębów. Zęby te przystosowane zostały do spożywanego pokarmu, tj. mają dobrze przystosowane powierzchnie trące.
- Źrenice w oczach pandy są ustawione pionowo tak, że przypominają te, znajdujące się w oczach kotów.
- Żołądek pandy wielkiej posiada silne ściany mięśniowe, które chronią ten żołądek przed grubymi łodygami z bambusów.





ZADANIE nr 3
dla młodszych

Znajdź wyjście z labiryntu.
Jesteś już blisko, aby uwolnić
złotą pandę.

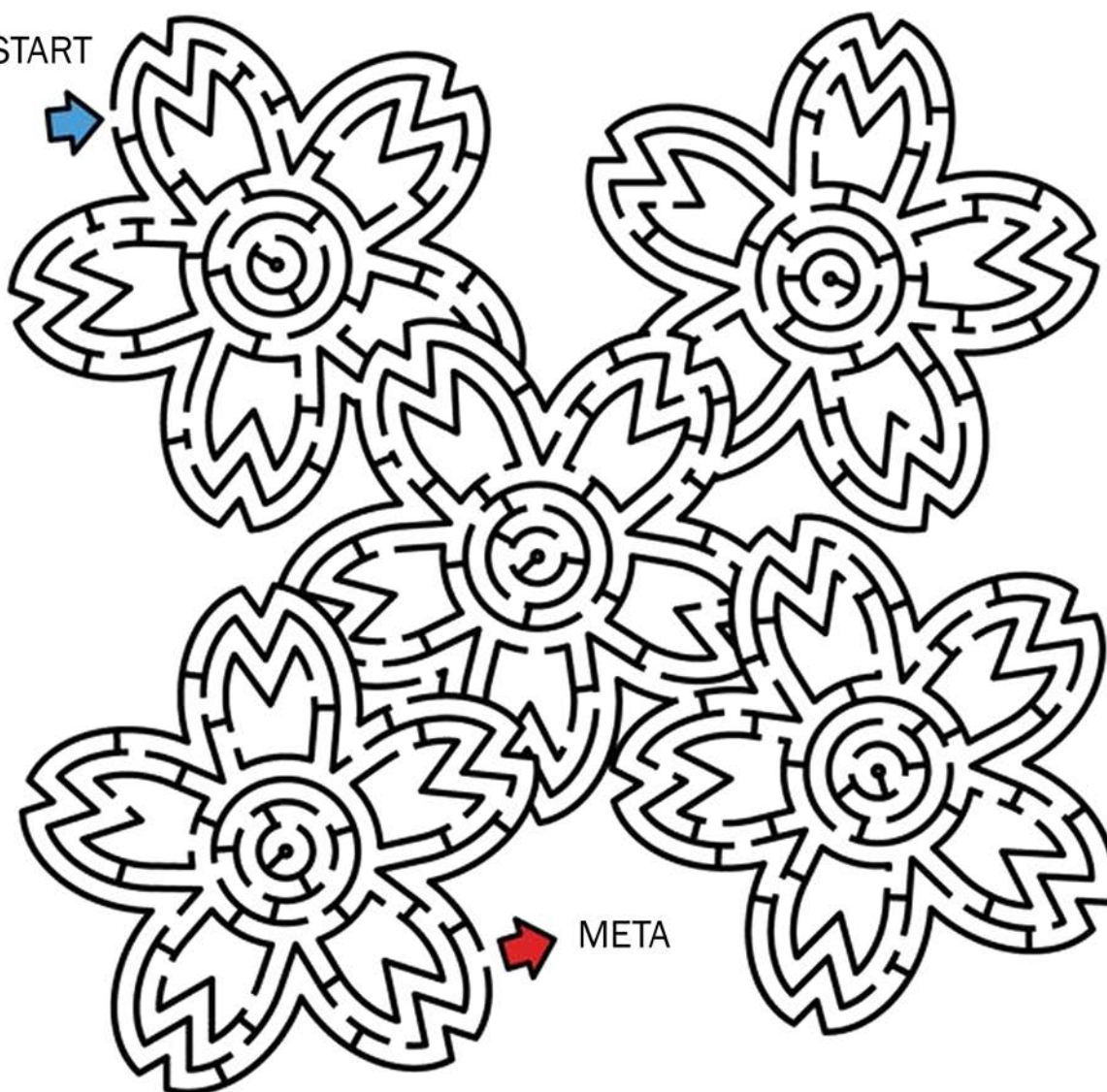




ZADANIE nr 3
dla młodszych

Znajdź wyjście z labiryntu.
Jesteś już blisko, aby uwolnić
złotą pandę.

START



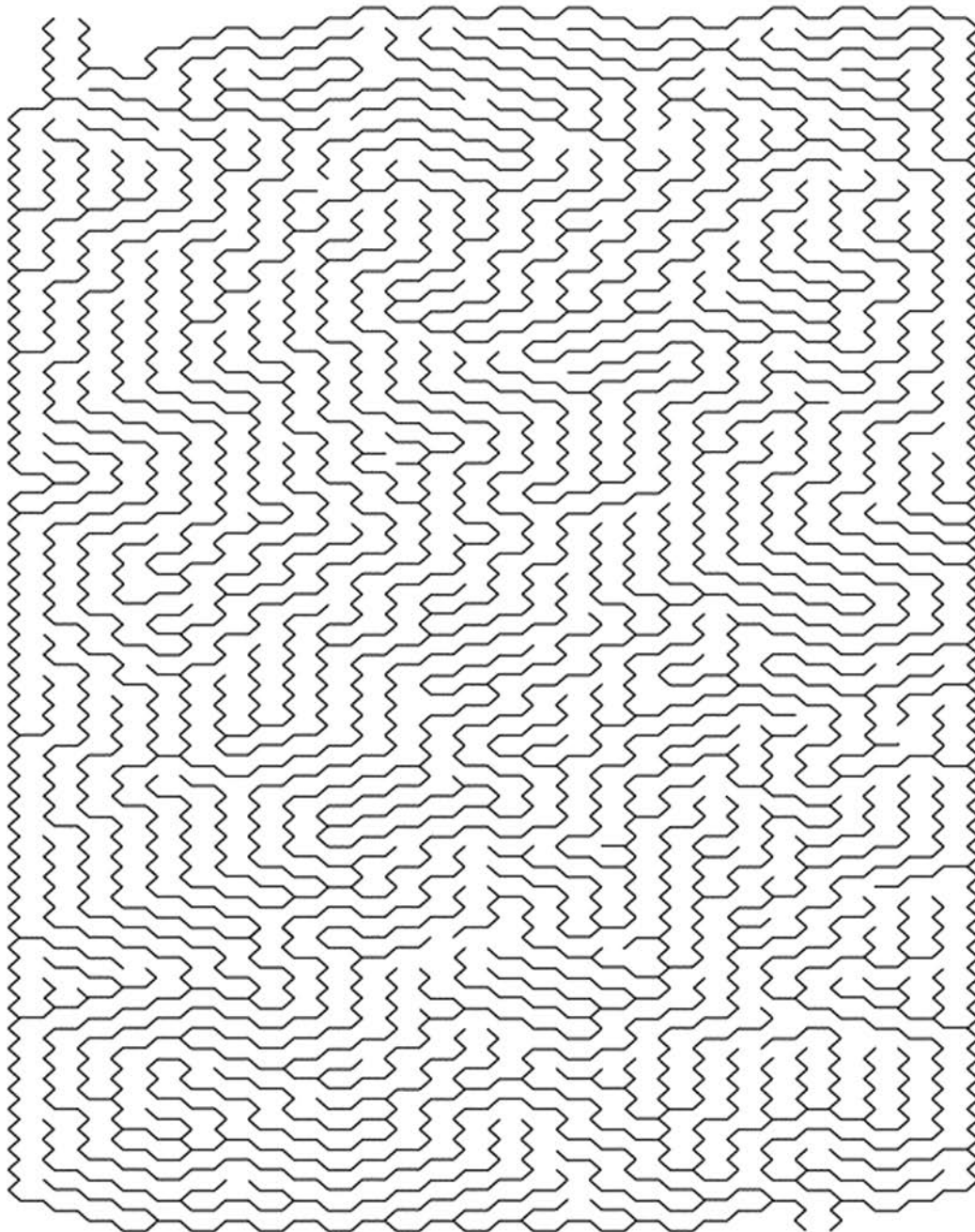
META



**ZADANIE nr 3
dla starszych**

Znajdź wyjście z labiryntu.
Jesteś już blisko, aby uwolnić
złotą pandę.

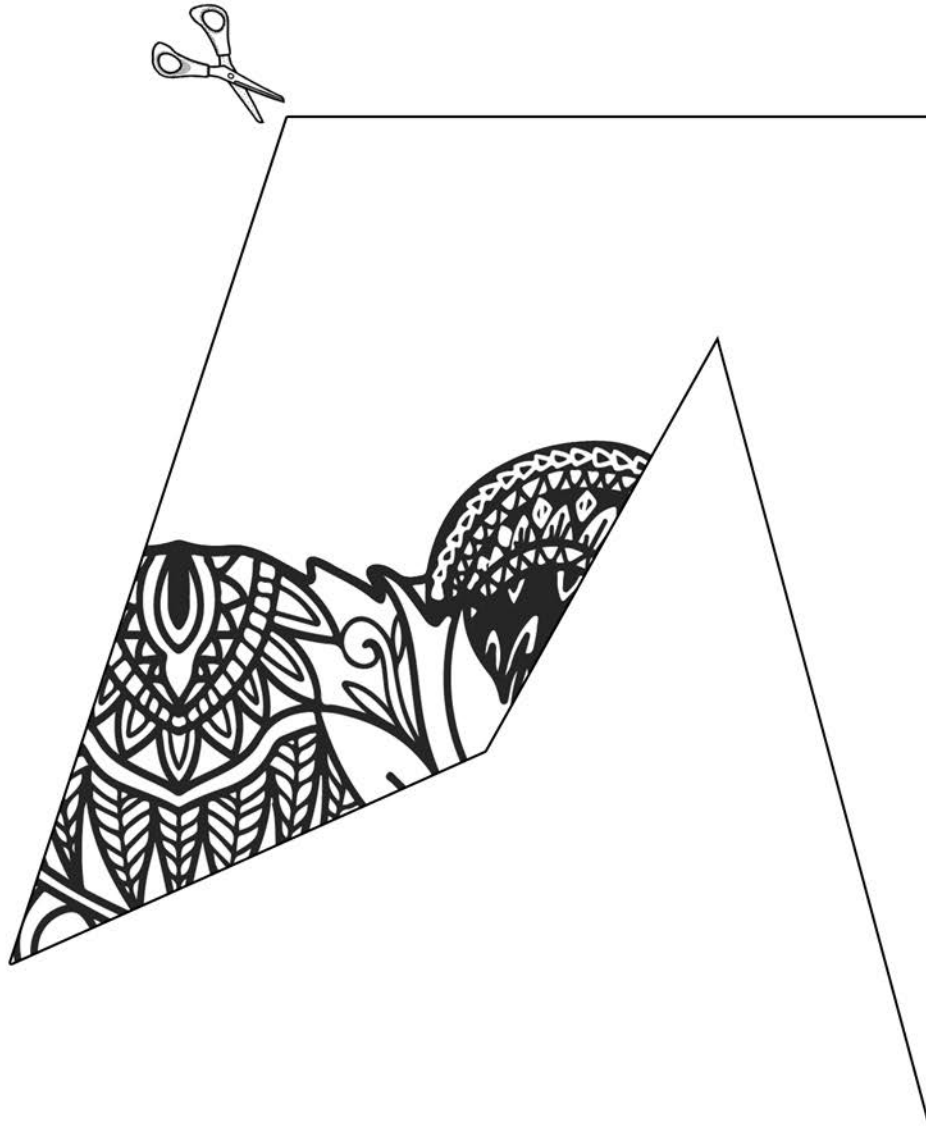
START



META



Brawo! Rozwiązałeś zadanie nr 3. Udało ci się wyjść z labiryntu ścieżek. W nagrodę otrzymujesz trzeci element układanki!





ZADANIE NR 4

**ZADANIE nr 4**

Grupie badaczy udało się wyjść z zakręconego i ciemnego labiryntu ścieżek. Zdziwili się strasznie, gdy opadła mgła i zobaczyli wysoką wieżę. Wieża była stara, wysoka i porośnięta mchem. Wskazówki i ślady wskazywały, że kłusownicy są w wieży. Była to zaginiona wieża Mnichów. Legenda głosi, że w wieży kryją się starożytne manuskrypty i skarby. Zespół musi znaleźć sposób na pokonanie zamków, szyfrów i mechanizmów obronnych, które strzegą wieży. Muszą wejść do środka i sprawdzić czy złota panda jest w środku. Czas ucieka! Trzeba ratować pandę i schwytać kłusowników.

Rozwiąż zadanie nr 4. Otwórz drzwi do wieży Mnichów. Bądź ostrożny w środku mogą być pułapki. Odbierz nagrodę za rozwiązanie zadania nr 4.

CIEKAWOSTKI:

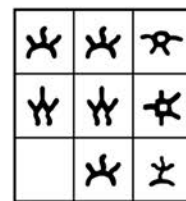
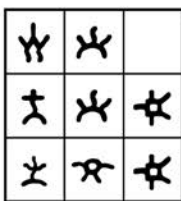
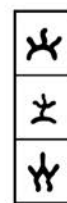
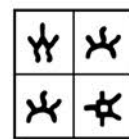
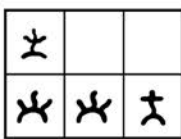
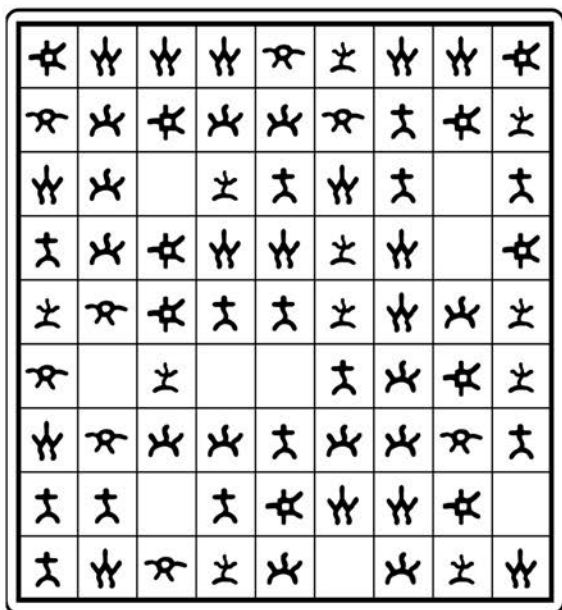
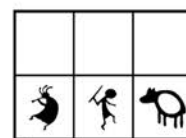
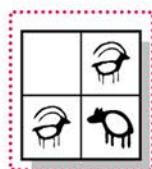
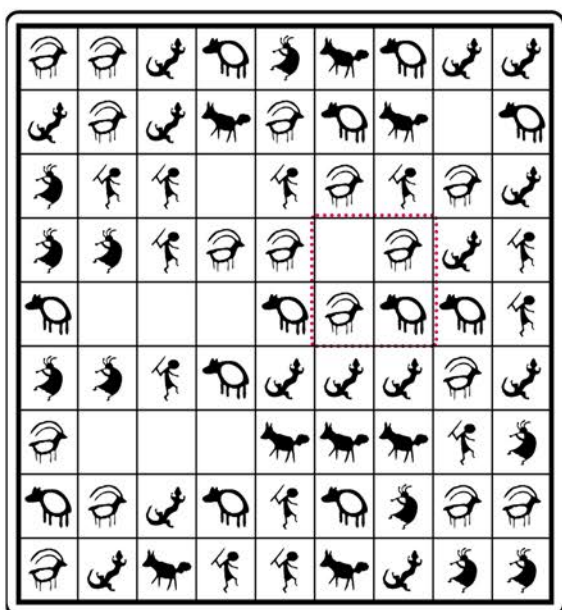
- Łapy pandy wielkiej posiadają szósty palec, który jest przeciwstawny do pozostałych palców. Jest to przystosowanie do lepszego chwytania łodyg bambusa.
- Pandy wielkie potrafią stawać na tylnych łapach, jednak nie mogą się w tej pozycji poruszać.
- Panda wielka poza wspinaniem się na drzewa potrafi również kłusować i galopować.
- Panda wielka najbardziej aktywna jest w czasie świtu i w czasie zmierzchu.
- Podejmowane są działania, które mają na celu zapobieganie wyginięciu pandy wielkiej. Na terenie Chin utworzono 12 rezerwatów, w których to zwierzę żyje.





**ZADANIE nr 4
dla młodszych**







Znajdź i zaznacz mniejsze części układanki na dużym obrazku. Otwórz drzwi do wieży Mnichów - uratuj Pandę!!

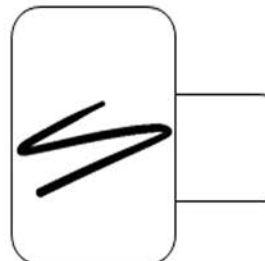
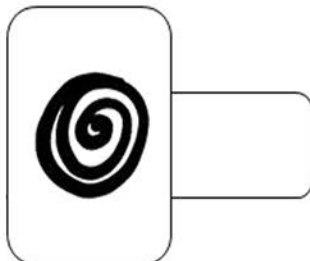
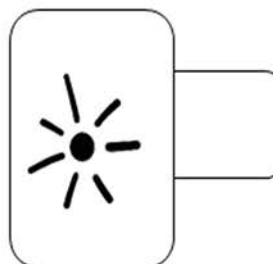
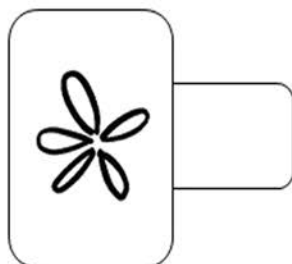
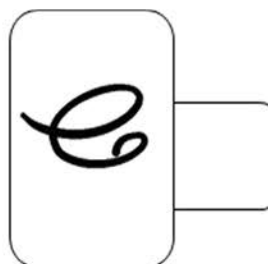
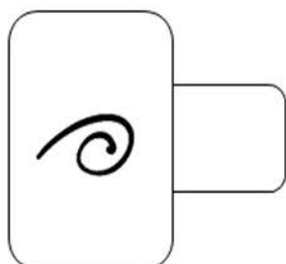




**ZADANIE nr 4
dla młodszych**

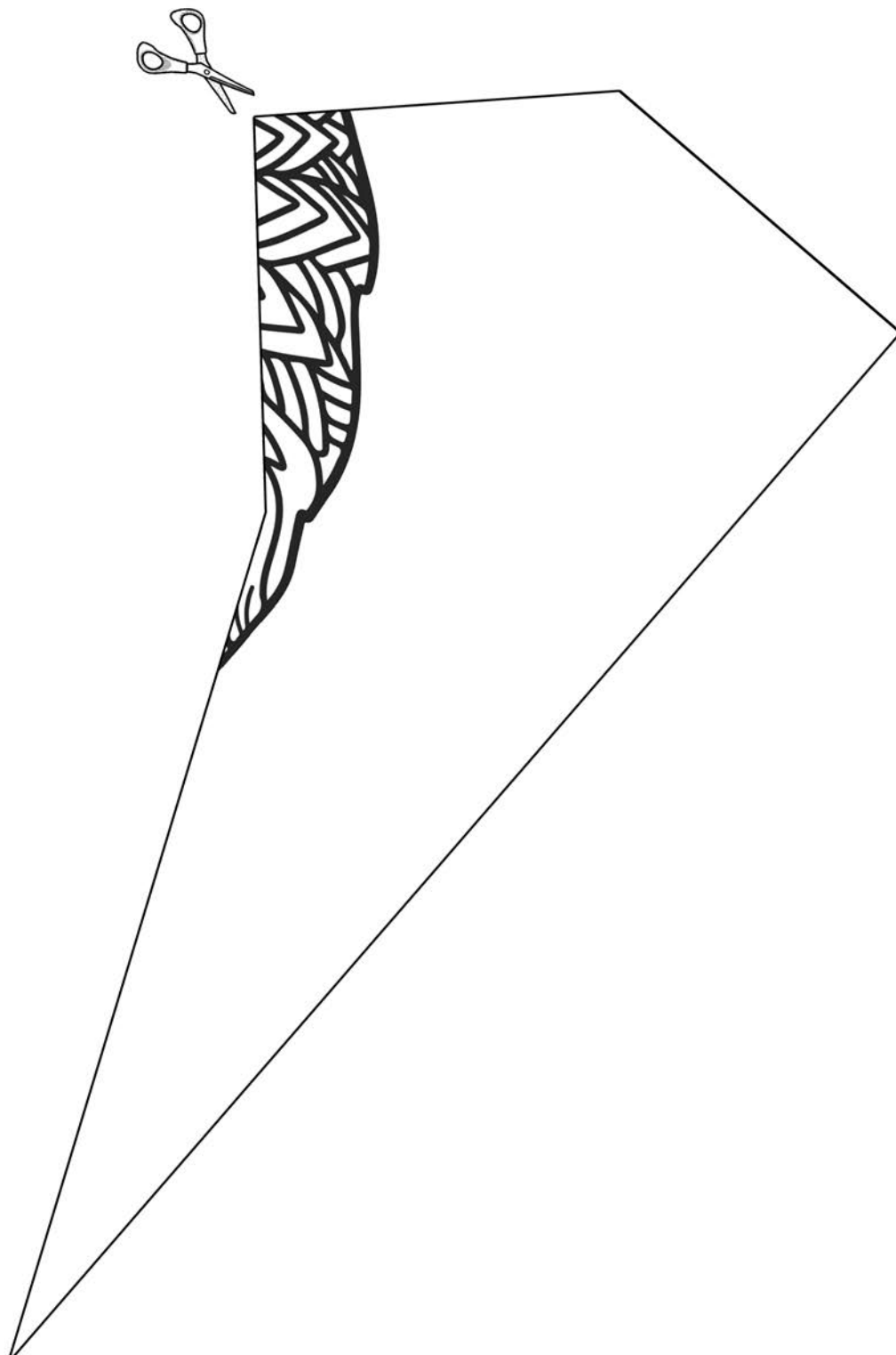
Każdy obrazek ma przypisaną liczbę.
Napisz odpowiednie liczby przy
rysunkach. Otwórz drzwi do wieży
Mnichów - uratuj Pandę!!

					
1	2	3	4	5	6





Brawo! Rozwiązałeś zadanie nr 4. Drzwi do wieży Mnichów zostały otwarte. W nagrodę otrzymujesz czwarty element układanki!





ZADANIE NR 5



ZADANIE nr 5



Udało się otworzyć bramę i wejść do wieży Mnichów. Grupa badaczy w wieży znalazła mnóstwo śladów kłusowników i złotej pandy. Panda musi tu być. Nagle badacze usłyszeli dziwne dźwięki. Dźwięki pochodziły z piwnicy. Choć w piwnicy było strasznie ciemno, zeszli na dół, schodząc ostrożnie po schodach. Mieli tylko jedną latarkę, która w każdym momencie mogła przestać świecić. W miarę jak zbliżali się do końca piwnicy pojawiło się ostre światło. Niedowiary!!! W klatce była złota panda. Zwierzę było nieszczęśliwe! Panda była cała złota i świeciła jasnym światłem. Badacze jak najszybciej musieli otworzyć klatkę. Kłusownicą mogą zaraz wrócić! Ale niestety zamek klatki z pandą był zaszyfrowany.

Rozwiąż zadanie nr 5. Otwórz zamek klatki. Zostało tylko rozszyfrowanie zamku i panda będzie wolna. Odbierz nagrodę za rozwiązanie zadania nr 5.

CIEKAWOSTKI:

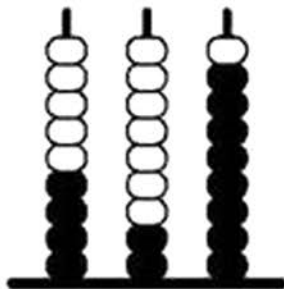
- Panda wielka to zwierzę, które w dużej mierze obecne jest w kulturze. Zwierzęta te stanowią maskotki, a także są bohaterami m. in. filmów animowanych.
- Panda wielka jest zwierzęciem narodowym w Chinach.
- Innym gatunkiem pandy jest też panda ruda. Nazwy tego gatunku to także m. in. panda mała, panda czerwona, czy też panda mniejsza. Jest to gatunek zwierzęcia drapieżnego, który należy do rodziny pandkowatych.
- Panda ruda jest zwierzęciem, które prowadzi w dużej mierze nocny tryb życia.
- Pazury pandy rudej są po części wysuwalne, co ułatwia jej wspinaczkę i stanowi dla tej wspinaczki czynnik przystosowawczy.



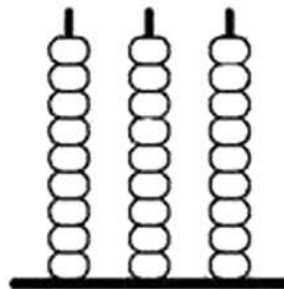


**ZADANIE nr 5
dla młodszych**

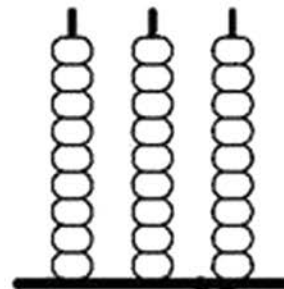
Pokoloruj koraliki. Popatrz na liczby i pokoloruj określoną liczbę koralików.
Extra! Udało się! Legendarna złota panda jest WOLNA! Brawo!



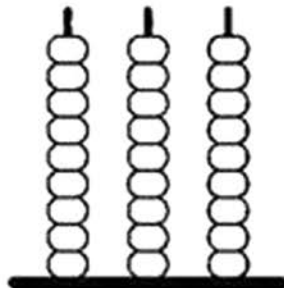
428



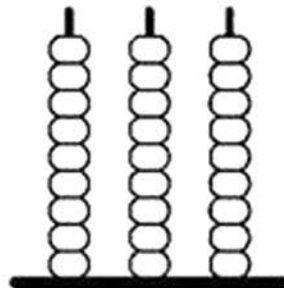
567



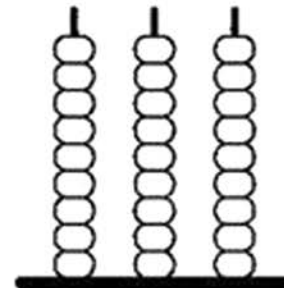
155



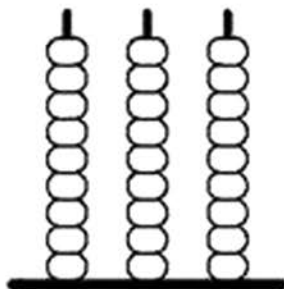
916



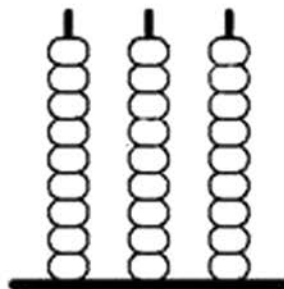
743



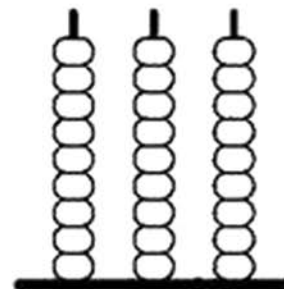
654



928



351



253



**ZADANIE nr 5
dla młodszych**

Przejdź liczbowy labirynt, znajdź wynik działań. Tylko prawidłowe odpowiedzi wskażą drogę. Extra! Udało się! Legendarna złota panda jest WOLNA! Brawo!



$\begin{array}{r} 10 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$ 2 9	$\begin{array}{r} 5 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$ 7 10	$\begin{array}{r} 5 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$ 11 8	$\begin{array}{r} 6 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$ 8 8	$\begin{array}{r} 7 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$ 8
3	10	13	10	8
7	7	5	7	13
$\begin{array}{r} 11 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$ 9 3	$\begin{array}{r} 5 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$ 4 2	$\begin{array}{r} 8 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$ 3 10	$\begin{array}{r} 5 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$ 8 13	$\begin{array}{r} 8 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$ 11
8	4	2	9	11
13	8	6	4	5
$\begin{array}{r} 7 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$ 15 5	$\begin{array}{r} 5 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$ 6 7	$\begin{array}{r} 8 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$ 6 2	$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$ 2 8	$\begin{array}{r} 9 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$ 8
12	10	9	5	8
10	13	11	13	9
$\begin{array}{r} 7 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$ 11 7	$\begin{array}{r} 6 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$ 10 9	$\begin{array}{r} 5 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$ 10 14	$\begin{array}{r} 8 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$ 11 9	$\begin{array}{r} 6 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$ 11
8	10	9	11	11
6	5	8	14	10
$\begin{array}{r} 12 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$ 4 5	$\begin{array}{r} 12 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$ 2 11	$\begin{array}{r} 6 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$ 8 14	$\begin{array}{r} 8 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$ 14 11	$\begin{array}{r} 8 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$ 12
3	5	6	15	



**ZADANIE nr 5
dla starszych**

Rozwiąż krzyżówkę matematyczną.
Extra! Udało się! Legendarna złota panda jest WOLNA! Brawo!

6	×	4	-	7	=	
+		×		×		
9	-	5	-	2	=	
÷		-		×		
3	+	1	×	8	=	
=		=		=		

3	×	2	÷	1	=	
+		+		×		
6	×	7	-	8	=	
+		×		÷		
9	×	5	-	4	=	
=		=		=		



Brawo! Rozwiązałeś zadanie nr 5. Klatka ze złotą pandą została otwarta. Szyfr został złamany. W nagrodę otrzymujesz piaty, ostatni element układanki!





Rozwiązanie

Nagle, grupa badaczy usłyszała dźwięk zbliżających się kłusowników. Nie mieli czasu. Musieli się spieszyć. Uwolnili złotą pandę. Panda bez żadnych problemów ruszyła za nimi. W pośpiechu wrócili do swojego obozu. Panda wróciła do swojego naturalnego środowiska. Zgodnie z legendą obdarzyła badaczy szczęściem, które miało im towarzyszyć przez cały czas. Badacze wrócili do miasta i zawiadomili odpowiednie służby o poczynaniach kłusowników.

Mimo trudności, niebezpieczeństw grupa badaczy odniosła sukces, ratując złotą pandę i pokazując, że współpraca i odwaga może pokonać największe wyzwania.

BRAWO! Ekipa badaczy świetnie poradziła sobie z przygodami w lesie bambusowym. Złota panda jest wolna i szczęśliwa!

Super! Panda została uwolniona, kłusownicy złapani. Brawo!



PAKA dla BYSTRZAKA



Materiał dydaktyczny z serii Paka dla Bystrzaka - escape room.
Materiał ma na celu
- naukę przez zabawę
- wspomaganie edukacji wczesnoszkolnej
- utrwalanie wiedzy



- Chcesz poznać nasze inne produkty z serii „Paki dla Bystrzaka”?
- Chcesz mieć innowacyjne materiały dydaktyczne?
- Chcesz pobierać darmowe materiały, które wykorzystasz w szkole?
- A może chcesz mieć wyjątkowe maty suchościeralne, zapakowane w podręczne pudełko, które od razu wykorzystasz do pracy z dziećmi.
- Być może jednak, wolisz samemu decydować z jakimi kartami pracy, będziesz pracować. Pobierz materiały PDF.

znajdziesz nas na:

www.facebook.com/mistrzowskadydaktyka

www.pakadlabystrzaka.eu

ISBN 978-83-67352-73-4



9 788367 352734