

Úniková hra

Úvodní informace

Úniková hra propojuje čtenářskou a matematickou gramotnost s logickým myšlením, prací s mapou, informacemi a týmovou spoluprací. Účastníci se prostřednictvím příběhu vydávají do tří měst – Milovice, Lysá nad Labem a Benátky nad Jizerou. Pomocí tajných kódů odhalují tajnou větu „Poznej své město“.

V únikové hře se propojují tyto gramotnosti:

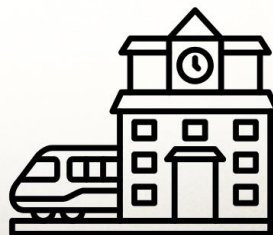
- Čtenářská – práce s textem, porozumění příběhu, vyhledávání informací
- Matematická – logické a početní hádanky, práce s kódy, tabulkami a mapou
- Informační – práce s QR kódy, vyhledávání dat v prostředí města
- Sociální a personální – týmová spolupráce, rozdělení rolí
- Environmentální – poznávání místního prostředí

Další informace k únikové hře:

- Doporučená délka: 90 - 120 minut
- Počet hráčů: 2 – 6
- Forma: kombinace tištěných listů, QR kódů
- Trasa: každé město má 2 až 3 stanoviště (pěší trasa cca 1 km na dané město)
- Mapové body: Milovice (knihovna, ohrada s pratury), Lysá nad Labem (zámek, nádraží), Benátky nad Jizerou (zámek, muzeum, knihovna)
- Výhra za vyluštění: certifikát s logem MAP v ORP Lysá nad Labem (ke stažení na <https://vzdelavani.polabi.eu/>)

Hra byla vytvořena ve spolupráci a s obrovskou podporou paní Mgr. et Mgr. Barbory Novákové, která působí jako pedagog na Základní škole TGM Milovice a také jako lektorka setkávání pro asistenty pedagoga, kdy tato setkávání probíhají pod hlavičkou Místního akčního plánování v ORP Lysá nad Labem.

ÚNIKOVÁ HRA TAJEMSTVÍ TŘÍ MĚST



**“POJĎTE SE S NÁMI VYDAT PROSTŘEDNICTVÍM PŘÍBĚHU
DO TŘÍ MĚST A ODHALIT TAJNOU VĚTU POMOCÍ
TAJEMNÝCH KÓDŮ.”**

V KNIHOVNÁCH TŘÍ MĚST SE OBJEVILY ZÁHADNÉ STARÉ KNIHY, KTERÉ NEJSOU
V ŽÁDNÉM KATALOGU. KAŽDÝ Z NICH NESE ČÁST PŘÍBĚHU O DÁVNÉM
KRONIKÁŘI, JENŽ DO SVÝCH ZÁZNAMŮ UKRYL KLÍČ K POZNÁNÍ MĚSTA. ALE
STRÁNKY SE ROZUTEKLY DO ULIC. JE NA VÁS NA HRÁČÍCH, ABYSTE SPOJILI
SÍLY, ČETLI MEZI ŘÁDKY, POČÍTALI, LUŠTILI A SBÍRALI STŘÍPKY ZPRÁV. JEN TI,
KTERÍ ROZLUŠTÍ VŠECHNA MĚSTA, ZÍSKAJÍ TAJNOU VĚTU A STANOU SE
STRÁŽCI PŘÍBĚHU MĚSTA.

HRA KE STAŽENÍ NA [HTTPS://VZDELAVANI.POLABI.EU/](https://vzdelavani.polabi.eu/)



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Registrační číslo projektu: CZ.02.02.XX/00/23_017/0008452



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Registrační číslo projektu: CZ.02.02.XX/00/23_017/0008452

Úniková hra – Tajemství tří měst – část Milovice

1) Milovice – Knihovna

V Milovické knihovně objevily knihovnice mezi starými svazky podivnou knihu bez názvu. Na první pohled je prázdná, ale když se stránka natočí ke světlu, objeví se na ní čísla a slova. Kniha prý kdysi patřila místnímu kronikáři, který si do ní zapisoval příběhy o městě. Ale jeho záznamy byly šifrované. Dokážete rozluštit, co znamenají čísla v zápisu?

Malá nápověda: Zvedni oči ke světlu a čísla se promění v písmena (převed čísla na písmena).

14 10 13 16 23 10 3 5



Kvízové otázky k textu:

- Kdo kdysi vlastnil kroniku?
- Jak je možné poznat, že je psaná šifrovaně?
- Co kronikář zapisoval?

Malá nápověda: Naskenuj QR kód a odpovídej online, aby ses dostal na další nápovědu.



Pokud jsi odpovídal správně, tvé kroky tě zavedou tam kde se příběhy mění ve skutečnost, kde se mezi stromy ukrývá kůň, tam najdeš další část kroniky.



2) Milovice – Ohrada – vyhlídka

Kronikář prý miloval přírodu Milovic. Do své knihy si zapisoval, kolik zvířat zde kdysi žilo, a z jejich počtů skládal hádanky. Na jedné stránce stojí:

V oboře žilo 6 praturů, 3 zubři a 9 koní. Počet jejich noh dá dohromady číslo, které ti ukáže cestu. Sečti všechny nohy a vydej se tam, kam ukazuje kompas o tolika stupních.

Matematicko-logický úkol

- $6 \text{ praturů} \times 4 \text{ nohy} = 24$
- $3 \text{ zubři} \times 4 \text{ nohy} = 12$
- $9 \text{ koní} \times 4 \text{ nohy} = 36$

Malá nápověda: Stáhni si aplikaci kompasu.

Pokud jsi úkol vyluštil správně, tvé kroky tě zavedou k informační tabuli nedaleko milovické kavárny Skočna.



3) Milovice – tabule Skočna

Výborně. Našel jsi druhou část kronikářovy zprávy. Tím klíčovým slovem je POZNEJ. Zapiš si ho, budeš ho potřebovat při závěrečném odhalení tajné věty. Další část příběhu najdeš v nedalekém městě, které je jako první na místní železniční trase. Po vystoupení z vlaku se vydej do kopce a najdi jednu z nejkrásnějších staveb města. Nevadí, že ji obývají obyvatelé, které v životě už potěšilo vše a už sklízí plody svého žití. Hledej bránu, dveře, průchod, vlez... tam tě čeká to, co chceš.





Budova radnice – Milovice



Knihovna – Milovice



Vyhledka na ohradu s pratury - Milovice



Informační tabule – Milovice

Úniková hra – Tajemství tří měst – část Lysá nad Labem

1) Lysá nad Labem – zámek - brána

Když kronikář psal své zápisky o Milovicích, často navštěvoval tento zámek. Pomáhal tehdejšímu správci vést záznamy o zásobách, návštěvách a knihách, které se zde půjčovaly šlechtě. Jednoho dne však kronikář zmizel – a zanechal jen lístek se záhadnými znaky.

Správce si poznamenal: Ve znacích se skrývá klíč. Kdo umí číst mezi řádky, pozná jméno města, které miloval nejvíce.

Rozlušti morseovku:

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



Kvízové otázky k textu:

- Kde kronikář pomáhal vést záznamy?
- Co znamenala čísla na jeho lístku?
- Co se stalo s kronikářem?

Malá nápověda: Naskenuj QR kód a odpovídej online, aby ses dostal na další nápovědu.



Pokud jsi odpovídal správně, tvé kroky tě zavedou do zámeckého parku ke králi zvířat.



2) Lysá nad Labem – zámek – socha v parku

Kronikář tě chválí. Rozumíš nejen řeči čísel, ale i řeči znaků. Ale abys našel další stopu, musíš se vydat tam, kde se koleje kříží a příběhy lidí se potkávají, tam kde se čas měří příjezdy a odjezdy a kde vítr občas přinese jméno místa z rozsvícené tabule.

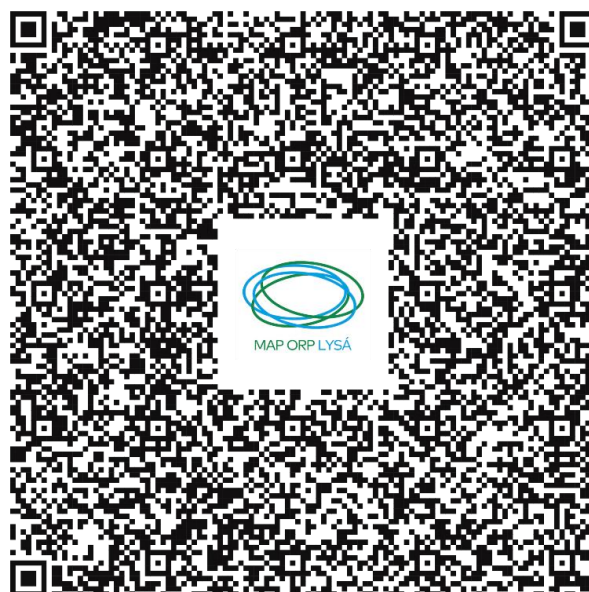


3) Lysá nad Labem – nádraží

Kronikář prý miloval vlaky – říkal, že spojují lidi i příběhy. V Lysé si často sedl na lavičku u kolejí a zapisoval si odjezdy vlaků. Každý spoj podle něj symbolizoval jedno z míst, kde zanechal část své kroniky. Tvým úkolem je zjistit, kam vedou jeho kroky dál. Každý spoj nese příběh. Vyber ten, který tě zavede tam, kde Jizera zpívá.

Jízdní rébus

VLAK	ODJEZD	CÍL	CESTUJÍCÍ
A	10:30	Milovice	24
B	11:01	Benátky nad Jizerou	18
C	10:45	Praha	36
D	11:15	Nymburk	12



Doplňující otázky k rébusu:

- Který vlak má nejmenší počet cestujících a zároveň odjíždí po 11.hodině?
- Který vlak jede do města stověžatého?
- Který vlak odjíždí po 11 hodině a zároveň má ciferní součet osob cestujících roven devíti?





Kvízové otázky k textu:

- Co měl kronikář rád na vlacích?
- Co symbolizovaly spoje v jeho zápiscích?
- Kam se máš vydat dál?

Malá nápověda: Naskenuj QR kód a odpovídej online, aby ses dostal na další nápovědu.



Pokud jsi odpověděl správně, tvé kroky tě zavedou do dalšího města, kterým protéká řeka Jizera a získal jsi další část klíčového spojení SVÉ MĚSTO. Vydej se do sídla šlechty do míst, kde hračky střeží vzpomínky.





Zámek – Lysá nad Labem



Nádraží – Lysá nad Labem

1) Benátky nad Jizerou – muzeum hraček

Kronikářova cesta končí v Benátkách nad Jizerou. V místním zámku našel místo, odkud mohl psát o příbězích celého kraje. Podle legendy ukryl do zdi zápisník s poslední zprávou, ale než ho někdo našel byla místnost přestavěna na muzeum a kniha přesunuta tam, tam, kde si můžeš vybrat dobrodružství z kterékoliv políčky, tam, kde si lidé chodí půjčovat světy, aby na chvíli zapomněli na ten vlastní.

Příběhy se dají šířit mnoha způsoby: knihou, slovem, hudbou, obrazem. Kronikář nejraději psal do knih, které se lidé půjčovali. Věřil, že kdo přečte příběh a pochopí ho, ten může měnit svět.

**Kvízové otázky k textu:**

- Jak kronikář šířil své příběhy?
- Co podle něj dokáže člověk, který příběh pochopí?
- Kde by dnes mohl být jeho zápisník?

Pokud jsi odpověděl správně, tvé kroky tě zavedou na poslední stanoviště, kde knížky putují z ruky do ruky.



2) Benátky nad Jizerou – knihovna

V knihovně je kronikářův odkaz ukrytý mezi stránkami staré knihy. Na pohled vypadá obyčejně, ale obsahuje šifru, kterou dokáže rozluštit jen ten, kdo spojil všechna tři města. Kronikář věděl, že města nejsou jen domy a ulice. Každé město má svůj příběh a každý kdo se ho naučí číst se stává jeho součástí.



Rozlušti Caesarovu šifru:

QPNPDJ QSJCFCHV

Malá nápověda: „Až budeš tuhle zprávu luštit, mysli na to, že někdo posunul písmenka tak nepatrně, že si toho skoro nevšimneš — jen o jeden krok.“

Kvízové otázky k textu:

- Co podle kronikáře tvoří město?
- Kdo se stává součástí města?
- V číslech a písmenech se skrývá poslední zpráva. Spoj vše co jsi zjistil, a odhal klíč.
- Co jsi zjistil z celé hry?

Malá nápověda: Naskenuj QR kód a odpovídej online, abys hru úspěšně dokončil.



Pokud jsi vše správně zodpověděl, **GRATULUJEME**, dokázal jsi přečíst celý příběh tří měst a spojit jejich stopy. Kronikář by byl hrdý – stal ses strážcem příběhu města.

Certifikát si stáhni na <https://vzdelavani.polabi.eu/>



Zámek – Benátky nad Jizerou



Knihovna – Benátky nad Jizerou



Pokud jsi vše správně zodpověděl, **GRATULUJEME**, dokázal jsi přečíst celý příběh tří měst a spojit jejich stopy. Kronikář by byl hrdý – stal ses strážcem příběhu města.

Certifikát si stáhni na <https://vzdelavani.polabi.eu/>





Nápovědy:

Milovice

- 1) Hráči mají převést čísla na abecedu /s obsahem písmene CH/ - výsledkem pak je slovo MILOVIC
- 2) Odpovědi kvíz: místní kronikář, natočení stránky ke světlu, příběhy o městě
- 3) Matematicko logický úkol – Součet noh je 72, hráč by si měl stáhnout aplikaci kompasu a jít 72 stupňů východně

Lysá nad Labem

- 1) Slovem ukrytým v Morseovce je Lysá nad Labem
- 2) Odpovědi kvíz: na zámku, jméno města, zmizel
- 3) Odpovědi na jízdní rébus: vlak D do Nymburka, vlak C do Prahy, vlak B do Benátek nad Jizerou
- 4) Odpovědi na kvíz: spojují příběhy, symboly měst, Benátky nad Jizerou

Benátky nad Jizerou

- 1) Odpovědi na kvíz: knihou, měnit svět, v knihovně
- 2) Slova ukrytá v Caseraově šifře jsou: POMOCI PRIBEHU
- 3) Odpovědi na kvíz: příběhy, ten, kdo se naučí číst příběhy, poznej své město pomocí příběhů; poslední otázka je nepovinná

