



# Povratak kralja



## Opis scenarija i plan



### Kontekst

---

Vesti o odsustvu kralja Džona došle su do članova Vesele družine legendarnog Robina Huda. Robin Hud žuri na večeru sa ledi Merijen a članovi njegove družine moraju mu pomoći da nađu simbol koji će dokazati da je Ričard I Lavlje Srce jedini legitimni kralj. Mladim članovima družine ističe vreme i moraju požuriti da reše misteriju jer u pismu koje dobijaju piše da se kralj Džon vraća u Notingem za jedan sat. Uronjeni u svet zadataka i zagonetki, mladi članovi družine moraju iskoristiti svoja znanja iz gramatike i vokabulara kako bi pronašli simbol kralja Ričarda i pomogli Robinu Hudu. U suprotnom, dobri kralj Ričard će zauvek ostati bez trona.



## Globalno objašnjenje

---

Igrači ulaze u sobu i nalaze pismo od legendarnog Robina Huda u kome piše da je kralj Džon odsutan iz Notingema na kratko i u kome ih moli za pomoć u pronalaženju simbola koji će dokazati da je kralj Ričard I Lavlje Srce jedini legitimni kralj Engleske. Čim dobiju pismo, igrači bivaju zaključani u sobu od strane Robina Huda koji žuri na romantičnu večeru sa leđi Merijen i koji im zabranjuje da odu pre nego pronađu simbol.

Prvi trag se nalazi na sredini sobe, i on krije poruku koja će ih odvesti do sledećeg koraka. Tumačeći simbole, doćiće do koda.

Još jedna poruka koju nalaze, navešće ih da nađu predmet koji će im pomoći da dešifruju poruku i otključaju narednu bravu. Kada otključaju ormarić, pronaći će delove slagalice.

U delovima slagalice koju će pronaći, kriće se rešenje zagonetke, kao i zanimljivi podaci o Ričardu I Lavlje Srce.

U narednom koraku, pronaći će zanimljivu zagonetku koja će se odnositi na jedan od predmeta u sobi i uz pomoć svog znanja šaha otključaće poslednju bravu koja krije kraljevski simbol.

Pronalazeći simbol, misterija će biti uspešno rešena i članovi družine moćiće da napuste srednjovekovni zamak.





## Plan

**Dijagram** detaljnih koraka dostupan je kao **priložena datoteka** („dijagram.pdf“).

Praćenje koraka na dijagramu tokom čitanja može vam pomoći da razumete i **vizualizujete** kako će se igra odvijati.

### Faza A – Pismo Robina Huda

Igrači primaju pismo od Robina Huda u kome im piše o odsustvu kralja Džona i traži pomoć u pronalaženju simbola kralja Ričarda I Lavlje Srce.

Korak A.1 – Igrači pronalaze delove teksta na stolu I malu drvenu kutiju sa bravom

Kada uđu u sobu, igrači će naći delove teksta na stolu kao I malu kutiju sa četvorocifrenom bravom. U početku neće znati šta sa tim da rade.

Korak A.2 - Step A.2 – Pronadji kovčeg

Igrači pronalaze veliki, drveni kovčeg na sredini sobe sa četvorocifrenom bravom u bojama I to redosledom crvena, zelena, žuta I plava. Detaljnim pregledom kovčega, na njemu će pronaći urezana slova i brojeve. Na kovčegu je urezano:

- Z5
- P1
- Ž6
- C2



### Korak A.3 – Igrači pronalaze kod

Igrači moraju rešiti misteriju slova I brojeva na kovčegu da bi otključali bravu.

### Korak A.4 – Igrači otvaraju kovčeg

Kada igrači reše misteriju sa slovima I brojevima na kovčegu, otvoriće bravu I u njemu pronaći sedam ključeva označenim brojevima od 1 do 7 i poruku ispisanu na papiriću. Na papiru piše:

Nije prvi i nije četvrti.

Pomeri drugi od kraja i treći od početka.

To nije broj prstiju na jednoj ruci.

I to nije broj palčeva na obe ruke.

Koji je to broj?

### Faza B – Ogledalce, ogledalce najlepší na svetu ko je?

Kada igrači uspeju da pronađu tačan ključ, shvatiće da on otvara jedini ormarić u sobi koji se otvara običnim ključem.

### Korak B.1 – Pronalaze ogledalo i poruku.

Kada učenici otvore ormarić, u njemu će pronaći ogledalo i poruku. Igrači će ubrzo shvatiti da poruku mogu pročitati jedino ako iskoriste ogledalo. Poruka će kriti kod. U poruci koju pronalaze piše:



Morate po4žuriti pre nego što se kralj Džon v8rati. Ne preskačite korake. Samo h9rabro.

Odgovor je: 489

Morate po4žuriti pre nego što se kralj Džon v8rati. Ne preskačite korake. Samo h9rabro.

### Korak B.2 – Pronalaze kod

Kada igrači pronađu kod uz pomoć ogledala, moćiće da otvore ormarić sa trocifrenom bravom.

### Korak B.3 – Pronalaze delove slagalice

Igrači pronalaze delove slagalice u ormariću i tada će se setiti da su na početku pronašli delove teksta koji sada mogu sklopiti i pronaći kod.

### Korak B.4 – Pronalaze kod

Kada učenici sklope delove teksta u njemu će pronaći kod. Na jednom od delova pronaćiće crveni krug koji treba da bude pomoć pri otvaranju naredne brave. Kad se sklopi, tekst glasi:

Ja sam kralj Engleske od 1189. godine. Rodjen sam 1157. godine u engleskom gradu Oksfordu. Moje ime je Ričard a narod me zove Lavlje Srce zbog moje hrabrosti i odlučnosti, naročito u Trećem krstaškom ratu. Godina mog rođenja, nek vam bude pomoć na daljem putu.

## Faza C – Konjićev skok



Igrači otvaraju četvorocifrenu bravu na maloj, drvenoj kutiju označenu sa crvenim krugom, koju su pronašli na stolu.

#### Korak C.1 – Pronaći zagonetku.

Koristeći kod koji su pronašli u prethodnom koraku, učenici se prisećaju da su na početku igre pronašli malu, drvenu kutiju sa četvorocifrenom bravom i crvenim krugom ili stikerom na njoj. Otvaraju kutiju i u njoj pronalaze zagonetku.

Zagonetka glasi:

Šetalica, hodolica na polici stoji, vreme ti broji.

#### Korak C.2 – Pronaći sat

Učenici pronalaze sat sakriven na polici, među knjigama. Na satu stoji oznaka zeleni krug. Kada dobro pogledaju sat i vreme na njemu, lako će doći do sledećeg koda. Vreme na satu je 15: 00h.

#### Korak C.3 – Pronaći ormarić sa bravom

Igrači pronalaze ormarić sa bravom i zelenom oznakom na njoj. Otvaraju ormarić.

#### Korak C.4 – Pronaći poruku

Učenici pronalaze poruku sa uputstvima i šahovsku tablu sa poslaganim figurama.

Poruka glasi:

- 7E napred jedno polje



- D8 pomeri na FG
- E8 pomeri jedan korak levo
- G8 pomeri na odgovarajuće polje na sa oznakom H

### Korak C.5 – Pronaći kod

Ispod svake figure nalazi se broj. Kada se brojevi poslažu redosledom kojim se rešava zadatak, igrači će dobiti kod koji otvara jedini preostali ormarić.

### Korak C.6 – Rešavanje misterije

Kada učenici otvore poslednji ormarić, u njemu će pronaći kraljevsku krunu, simbol kralja Ričarda I Lavlje Srce. Da bi se igračima stavilo do znanja da su rešili misteriju, kada otvore ormarić i ugledaju krunu, otvoriće se vrata sobe i u sobu će ući Robin Hud zajedno sa leđi Merijen i čestitati članovima družine.



## Erasmus+

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

**Kod projekta:** 2020-1-FR01-KA201-080646



Ovo delo je licencirano pod međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Da biste pogledali kopiju ove licence, posetite

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>