

TAJNI DETEKTYWI: OPERACJA "RÓŻOWE OKO"

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Peryskop



● CEL ZABAWY

Rozwój spostrzegawczości, myślenia strategicznego, pamięci wzrokowej oraz umiejętności współpracy poprzez wcielenie się w role detektywów korzystających z przyrządów optycznych.

● MIEJSCE

Plac zabaw / park edukacyjny ze stacjonarnym peryskopem.

2. GRUPA WIEKOWA

6-12 lat

● CZAS TRWANIA

ok. 75 min

✦ WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

"Witajcie w Akademii Tajnych Agentów!"

Dzisiejsza misja wymaga od Was niezwykłego sprytu, zwinności i sokołego wzroku. W naszym parku kręcą się podejrzanе osobniki (to będziecie Wy w swoich rolach!), a my musimy zdobyć o nich informacje, nie dając się zauważyć. Waszym głównym centrum dowodzenia będzie ten niesamowity sprzęt – Różowe Oko, czyli nasz tajny peryskop! Dzięki niemu możecie widzieć, co dzieje się za rogiem lub ponad głowami, sami pozostając w ukryciu.

Czy jesteście gotowi na test spostrzegawczości, cichego poruszania się i łapania szyfrów? Agenci, do dzieła!"

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Peryskop:** Sprawdzenie, czy płynnie obraca się na boki (jeśli model na to pozwala) i czy soczewki są czyste.
- ☐ **Wyznaczenie "Strefy Operacyjnej"** (obszaru w kadrze peryskopu, min. 10-30 metrów dalej).
- ☐ **Ukrycie rekwizytów** w pobliżu Strefy Operacyjnej.
- ☐ **Rozdanie** dzieciom notesów detektywistycznych.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

NIEWIDZIALNY NINJA

● 5 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Peryskop.
- ☐ Kolorowe szarfy lub opaski dla "ninja".

INSTRUKCJA

- Jeden z agentów zostaje Detektywem i zajmuje stanowisko przy peryskopie. Ważne: nie wolno mu odrywać wzroku od wizjera ani wychylać głowy na boki!
- Pozostałe dzieci to "Ninja", które startują z odległości około 30 metrów. Ich celem jest podkraść się i dotknąć słupa peryskopu.
- Ninja przemieszczają się skradając i chowając za drzewami/ławkami w kadrze.
- Gdy Detektyw dostrzeże przez peryskop ruch lub fragment ubrania Ninja, głośno wywołuje jego imię.
- Wywołany Ninja musi cofnąć się na linię startu.
- Wygrywa ten Ninja, który jako pierwszy dotrze do peryskopu niezauważony. Następuje zmiana ról.

● CEL EDUKACYJNY

Ćwiczenie kontroli nad własnym ciałem, cierpliwości oraz orientacji w przestrzeni.

2

EKSPERYMENT ·

TAJNY KOD KSZTAŁTÓW

● 15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Peryskop.
- ☐ Duże, wycięte z jaskrawej tektury kształty (koło, trójkąt, kwadrat, gwiazda).
- ☐ Notes i długopis dla Detektywa.

INSTRUKCJA

- Agenci w terenie chowają się za przeszkodami w polu widzenia peryskopu (np. za krzakami lub w oddali).
- Na sygnał animatora, agenci w ustalonym wcześniej porządku, na zaledwie ułamek sekundy wystawiają zza ukrycia jeden ze znaków, po czym natychmiast go chowają.
- Detektyw przy peryskopie musi dostrzec i zapisać w notesie dokładną kolejność pojawiających się kształtów.
- Gdy "transmisja" się skończy, Detektyw odczytuje kod. Jeśli jest bezbłędny, misja zaliczona!

● CEL EDUKACYJNY

Trening koncentracji, pamięci krótkotrwałej i szybkiego przetwarzania bodźców wzrokowych.

3

EKSPERYMENT ·

LUSTRZANY PORTRET PAMIĘCIOWY

● 15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Peryskop.
- ☐ Zestaw śmiesznych rekwizytów (np. wielkie okulary, dziwny kapelusz, kolorowy szalik, wąsy na patyku).
- ☐ Tabliczka suchościeralna i mazak.

INSTRUKCJA

- Jedno z dzieci ("Podejrzany") w tajemnicy zakłada wybrane rekwizyty i staje w oddali, w kadrze peryskopu.
- Podejrzany przyjmuje dziwną, rzeźbiarską pozę (np. ręka na głowie, jedna noga uniesiona) na zaledwie 7 sekund!
- Detektyw przy peryskopie wnikliwie obserwuje Podejrzanego. Po 7 sekundach Podejrzany kuca i znika z pola widzenia.
- Zadaniem Detektywa jest narysować na tabliczce dokładny portret pamięciowy, uwzględniając użyte rekwizyty i pozycję ciała.
- Reszta grupy ocenia zgodność rysunku z rzeczywistością.

● CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie precyzyjnej pamięci wzrokowej i dbałości o najdrobniejsze detale.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4EKSPERYMENT · OPTYCZNY TELEGRAF		10 min
SKŁADNIKI / MATERIAŁY	INSTRUKCJA	
- Urządzenie Peryskop. - Dwie jaskrawe chorągiewki. - Ściągawka z prostym szyfrem (np. 1 machnięcie w górę = K, 1 machnięcie w bok = O, 2 machnięcia = T).	- Agent-Nadawca staje w oddali z chorągiewkami. Agent-Odbiorca stoi przy peryskopie. - Ponieważ peryskop zawęża i "kadruje" pole widzenia, Nadawca musi upewnić się, że stoi w idealnym miejscu, a Odbiorca musi odpowiednio wycelować sprzęt. - Nadawca nadaje 3-literowe tajne słowo za pomocą umownych ruchów chorągiewek. - Odbiorca patrząc TYLKO przez peryskop, musi rozszyfrować słowo i przekazać je reszcie drużyny.	
CEL EDUKACYJNY	Rozwój umiejętności dekodowania informacji, komunikacji niewerbalnej i precyzyjnego celowania przyrządem.	

5EKSPERYMENT · OPERACJA "CZERWONY KAPTUREK" (ZABAWA W KAMUFLAŻ)		10 min
SKŁADNIKI / MATERIAŁY	INSTRUKCJA	
- Urządzenie Peryskop. - Jeden bardzo jaskrawy element ubioru (np. czerwona czapka lub neonowa kamizelka).	- Jedno dziecko (Cel) zakłada jaskrawy element. - Cała grupa dzieci (razem z Celem) spaceruje w oddali, krzyżując swoje ścieżki, zasłaniając się nawzajem i tworząc "sztuczny tłum". - Detektyw przy peryskopie ma za zadanie przez pełne 60 sekund śledzić wzrokiem Cel. (Jeśli peryskop się obraca, musi podążać za nim; jeśli jest w pełni nieruchomy, tłum musi poruszać się tylko w jego polu widzenia). - Co 15 sekund animator krzyczy "Stop!". Detektyw musi powiedzieć, obok kogo z grupy dokładnie znajduje się w tej sekundzie Cel. Jeśli się pomyli – Cel wygrywa.	
CEL EDUKACYJNY	Doskonalenie selektywności uwagi – umiejętności skupienia się na jednym obiekcie w dynamicznie zmieniającym się otoczeniu.	

6EKSPERYMENT · ZŁODZIEJ DETALI W KADRZE		15 min
SKŁADNIKI / MATERIAŁY	INSTRUKCJA	
- Urządzenie Peryskop. 5-6 charakterystycznych przedmiotów (np. kolorowa piłka, miś, żółty pacholek, parasol).	- Przedmioty zostają rozstawione na trawniku/chodniku w polu widzenia peryskopu. - Detektyw ma 20 sekund na wnikliwe zbadanie terenu przez okulary urządzenia i zapamiętanie układu przedmiotów. - Detektyw zamyka oczy i głośno liczy do 10. W tym czasie "Złodziej" z grupy wbiega w kadr i zabiera jeden przedmiot (lub zamienia dwa miejscami). - Detektyw ponownie przykładą oczy do peryskopu i musi jak najszybciej zidentyfikować, co się zmieniło. Mierzmy czas stoperem!	
CEL EDUKACYJNY	Rozwój percepcji wzrokowej, analizy przestrzennej i zdolności do szybkiego wychwytywania brakujących elementów.	



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Co było dzisiaj dla Was trudniejsze: bycie niewidzialnym obserwatorem przy peryskopie, czy próba oszukania detektywa w terenie?
- Jak zmieniło się Wasze pole widzenia, gdy patrzyliście przez to urządzenie, w porównaniu do patrzenia gołym okiem? (Czy widzieliście szerzej, wężej, wyżej?)
- Wyobraźcie sobie, że jesteście wynalazcami. Co byście dodali do tego peryskopu, żeby był jeszcze bardziej supertajnym sprzętem?
- Która z cech agenta przydała Wam się dzisiaj najbardziej: dobra pamięć, anielska cierpliwość czy ciche poruszanie się?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Rozwój kompetencji poznawczych:** intensywnie trenuje pamięć wzrokową, koncentrację i spostrzegawczość.
- ✦ **Zrozumienie podstaw optyki:** pozwala w praktyce doświadczyć, jak działa odbicie i kadrowanie obrazu.
- ✦ **Współpraca i komunikacja:** wymaga działania zespołowego (nadawca-odbiorca w zabawach szyfrowych).
- ✦ **Trening samokontroli i cierpliwości:** szczególnie podczas zabaw w skradanie się i zastyganie w bezruchu.
- ✦ **Aktywność fizyczna i koordynacja:** zachęca do ruchu, precyzyjnego poruszania się i orientacji przestrzennej na świeżym powietrzu.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Peryskop.
- Kolorowe szarfy/opaski dla ninja.
- Duże, tekturowe kształty geometryczne (koło, trójkąt, kwadrat, gwiazda).
- Notes i długopis (lub tabliczki suchościeralne z mazakami).
- Zestaw śmiesznych rekwizytów do przebieranek (okulary, kapelusze, wąsy).
- Dwie jaskrawe chorągiewki.
- Element ubioru w neonowym/jaskrawym kolorze.
- 5-6 wyraźnych, łatwych do przenoszenia przedmiotów (piłki, maskotki).
- Opcjonalnie: Wydrukowane identyfikatory "Tajnego Agent'a" do wręczenia na koniec zabawy.

CIEKAWOSTKA

pierwszy na świecie peryskop

Agenci, czy wiecie, że pierwszy na świecie peryskop wcale nie powstał z myślą o tajnych szpiegach ani łodziach podwodnych? Został wymyślony już w 1430 roku przez słynnego Johanna Gutenberga (tego samego pana, który wynalazł druk!). Użył on luster zamontowanych w długiej tubie, aby umożliwić pielgrzymom na zatłoczonych festiwalach oglądanie relikwii... patrząc wysoko ponad głowami tłumu! Dopiero setki lat później, np. w czasie I wojny światowej, żołnierze zaczęli używać peryskopów, by bezpiecznie wyglądać z okopów – dokładnie tak, jak Wy dzisiaj wyglądaliście z ukrycia!"