Karta zespołu

START | klasy 2–4 | podstawa: edukacja matematyczna i polonistyczna

Tajemnica dyniowego ogrodu

Pan Pestka, najstarszy ogrodnik w miasteczku, przygotował na Dzień Dyni skrzynię pełną niespodzianek. Zamknął ją na kłódkę z czterema cyframi i schował wskazówki w swoim ogrodzie. Niestety — zapomniał kodu! Pomóżcie mu: rozwiążcie zagadki z pięciu stacji, zbierzcie cyfry i odgadnijcie magiczne słowo.

Nazwa zespołu: _____

1 Zaznaczajcie stacje, które już rozwiązaliście

- ☐ Stacja 1: Waga Pana Pestki
- ☐ Stacja 2: Szyfr ogrodnika
- ☐ Stacja 3: Labirynt korzeni
- ☐ Stacja 4: Dyniowe grządki
- ☐ Stacja 5: Magiczne słowo

2 Kod do kłódki

stacja 1	stacja 2	stacja 3	stacja 4

3 Magiczne słowo

Gdy macie cały kod i magiczne słowo, podejdźcie do skrzyni albo do nauczyciela.

Zasady korzystania: https://niekazmuliczyc.pl/licencja/

Zespół _____

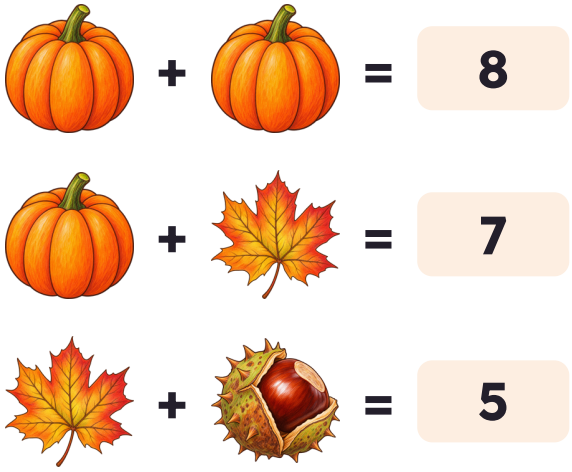
Waga Pana Pestki

STACJA 1 klasy 2–4 podstawa: edukacja matematyczna i polonistyczna

POLECENIE

Pan Pestka ważył swoje skarby. Takie same obrazki ważą tyle samo. Ile waży każdy skarb?

Zacznijcie od pierwszej linijki: dwie jednakowe dynie ważą razem 8.



 waży ☐

 waży ☐

 waży ☐

Cyfra do kodu to waga kasztana.

Cyfra do kodu: ☐

Zasady korzystania: https://niekazmuliczyc.pl/licencja/