Próbna trasa Domowych Podchodów

Wydrukuj, ukryj i zobacz, jak dziecko biega od zagadki do zagadki. Osiem zagadek: rymowanki, rebusy i zagadka ze zdjęciem, a na końcu tajne hasło do rozszyfrowania. W wersji z telefonem dochodzą matematyka i ortografia. Trasa prowadzi przez zwykłe miejsca: lodówka, łóżko, pralka, buty, kwiat, telewizor, czajnik i drzwi. Jest darmowa i cała mieści się w tym pliku.

Wersja z telefonem zaczyna się tutaj

Zeskanuj go telefonem — otworzy się gra z tą trasą. Nie musisz nic instalować ani zakładać konta. Kody z następnej strony chowasz w domu, żeby dziecko miało co skanować po drodze. Jeśli wybierasz wersję bez telefonu, ten kod nie jest potrzebny.

Z telefonem

1. Wydrukuj stronę 2 i wytnij osiem kodów.
2. Ukryj każdy kod przy kryjówce, której nazwa jest na nim nadrukowana.
3. Zeskanuj kod z tej strony i podaj telefon dziecku.
4. Dziecko czyta zagadkę, biegnie, skanuje kod i dostaje następną.

Bez telefonu

1. Wydrukuj strony 4–6 i wytnij karty. Ściągawkę ze strony 3 zatrzymaj dla siebie.
2. Kartę z zagadką numer 2 połóż w kryjówce, którą wskazuje zagadka numer 1 — i tak dalej.
3. Pierwszą kartę wręczasz dziecku do ręki.
4. Nie potrzebujesz ani ekranu, ani internetu.

Co jest w tym pliku

- strona 2 — osiem kodów QR do wycięcia,
- strona 3 — ściągawka dla rodzica: co chowasz w której kryjówce,
- strony 4–6 — te same zagadki jako karty do wycięcia, na wersję bez telefonu, z kartą tajnego hasła na metę,
- strona 7 — tak wyglądają karty w pełnej wersji,
- strona 8 — co zawierają pełne wersje gry.

Kody QR do wycięcia

Kod chowasz w kryjówce, której nazwa jest pod nim nadrukowana — tę samą listę masz w ściągawce na następnej stronie. Wystarczy druk czarno-biały. Kody kodują tylko numer kroku, nie treść zagadki, więc posłużą też przy kolejnych rozgrywkach.

#1
LODÓWKA

#2
ŁÓŻKO

#3
PRALKA

#4
BUTY

#5
KWIAT

#6
TELEWIZOR

#7
CZAJNIK

#8
DRZWI

W pełnej wersji kody są uniwersalne — nie mają nazw miejsc, a aplikacja sama pokazuje, który schować przy lodówce, a który przy lustrze. Tutaj nazwy są nadrukowane, żeby przygotowanie próbnej trasy zajęło chwilę.

Ściągawka dla rodzica

Ta strona zostaje u Ciebie.

Zaczynasz tak: zagadkę numer 1 dziecko dostaje na starcie — na telefonie po zeskanowaniu kodu z okładki albo jako pierwszą wyciętą kartę. Każda zagadka prowadzi do jednej kryjówki i to tam czeka na dziecko kolejny krok.

KRYJÓWKA	CHOWASZ TAM	PROWADZI DO NIEJ ZAGADKA
Lodówka	kod **#1** albo kartę **nr 2**	Tam czeka białe masełko, świeci się małe światełko. Szynka tam dotrwa do rana, na śniadanie będzie podana.
Łóżko	kod **#2** albo kartę **nr 3**	Rebus — karta numer 2
Pralka	kod **#3** albo kartę **nr 4**	Ma bębenek, lecz nie gra, za to wodę w środku ma. Kręci się jak karuzela, i ubrania nam wybiela. Na telefonie zamiast tego: zadanie z matematyki.
Buty	kod **#4** albo kartę **nr 5**	Jeden lewy, drugi prawy, do wyścigów i zabawy. Wejdą z tobą w każdą z kałuż, tylko je na stopy załóż.
Kwiat	kod **#5** albo kartę **nr 6**	Twoja zagadka: zdjęcie — karta numer 5
Telewizor	kod **#6** albo kartę **nr 7**	Jestem pudłem pełnym dźwięku i koloru, dzięki mnie dużo bajek masz do wyboru. Na telefonie zamiast tego: zadanie z ortografii.
Czajnik	kod **#7** albo kartę **nr 8**	Gotuje się ze złości, atmosferę podgrzewa, ale jak go poprosisz, to herbatą rozgrzewa.
Drzwi	kod **#8** i nagrodę	Rebus — karta numer 8

W ostatniej kryjówce nie ma już następnej zagadki — kod **#8** kończy grę i dziecko zobaczy ekran z gratulacjami. To tam warto schować drobną nagrodę (w wersji bez telefonu razem z kartą tajnego hasła).

Tajne hasło: BRAWO. Na kartach i na telefonie dziecko zbiera liczby (A=1, B=2…), a na końcu układa z nich to słowo.

Karty z zagadkami do wycięcia

Wersja bez telefonu. Kartę z zagadką numer 2 kładziesz w kryjówce, którą wskazuje zagadka numer 1, kartę numer 3 w kryjówce wskazanej przez zagadkę numer 2 — i tak do końca. Pierwszą kartę dajesz dziecku do ręki. W miejscu, które wskazuje ostatnia karta, schowaj drobną nagrodę.

ZAGADKA 1

Tam czeka białe masełko, świeci się małe światełko. Szynka tam dotrwa do rana, na śniadanie będzie podana.

Domowe Podchody · próbna trasa

ZAGADKA 2

litera nr 5: **15**

Domowe Podchody · próbna trasa

ZAGADKA 3

litera nr 2: **18**

Ma bębenek, lecz nie gra, za to wodę w środku ma. Kręci się jak karuzela, i ubrania nam wybiela.

Domowe Podchody · próbna trasa

ZAGADKA 4

Jeden lewy, drugi prawy, do wyścigów i zabawy. Wejdą z tobą w każdą z kałuż, tylko je na stopy załóż.

Domowe Podchody · próbna trasa

ZAGADKA 5

litera nr 4: **23**

Tę zagadkę zrobił rodzic: zdjęcie z bliska, telefonem. Gdzie to jest?

ZAGADKA 6

litera nr 1: **2**

Jestem pudłem pełnym dźwięku
i koloru, dzięki mnie dużo bajek
masz do wyboru.

ZAGADKA 7

Gotuje się ze złości, atmosferę
podgrzewa, ale jak go poprosisz, to
herbatą rozgrzewa.

ZAGADKA 8

litera nr 3: **1**

META — TAJNE HASŁO

Na kartach zebraliście liczby. Każda liczba to litera: A=1, B=2… Ułóżcie z nich hasło!

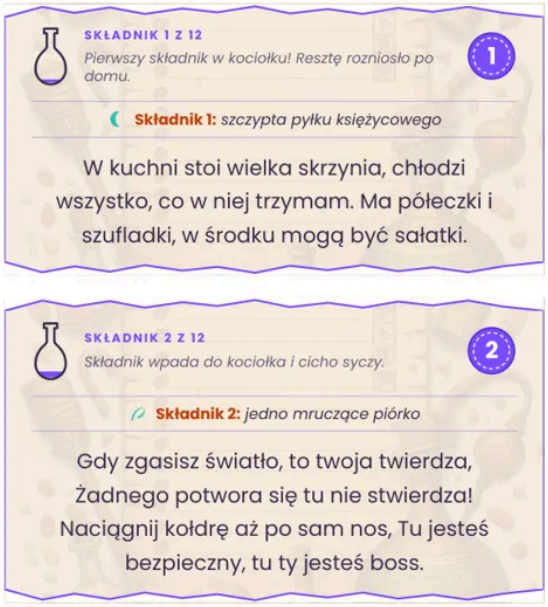
1	2	3	4	5

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

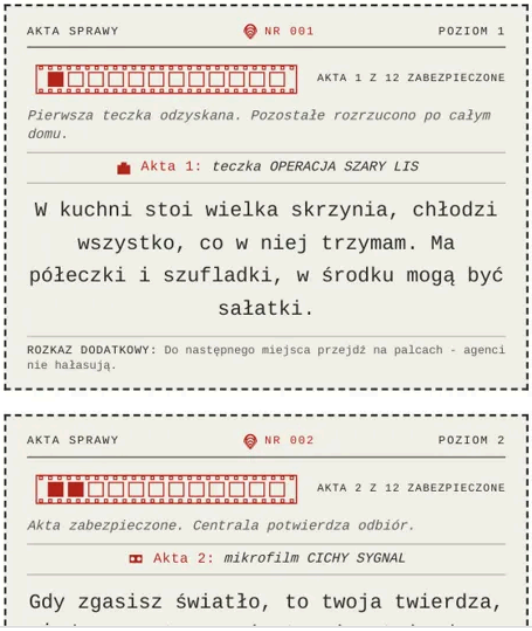
Tak wyglądają karty w pełnej wersji

Karty w tym pliku są celowo skromne. W pełnej wersji każda trasa ma swój wygląd i historię bohatera rozpisaną na wszystkie karty. Poniżej prawdziwe wydruki z gry.

Pirat: mapa skarbów



Kocia Akademia Magii



Tajna misja: akta sprawy

Dyplom z imieniem dziecka

Jeśli się spodobało

Ta trasa to osiem zagadek z katalogu, w którym jest ich **1057**, rozpisanych na **50 kryjówek** w domu. Tu dostajesz jedną gotową trasę; w pełnej wersji układasz własną przed każdą zabawą — inne miejsca, inne zagadki, inny poziom trudności. **Kody QR drukujesz raz i służą przy każdej następnej grze**, więc zabawa nie zużywa się po pierwszym popołudniu.

Wersja na telefon — Domowe Podchody

- Kryjówki i zagadki wybierasz sam, osobno na każdą rozgrywkę.
- Trzy poziomy trudności — orientacyjnie 4–6, 7–9 oraz 10 lat i więcej.
- Rymowane zagadki tekstowe, zagadki obrazkowe bez liter i rebusy z literami.
- Zadania szkolne: matematyka z losowanymi działaniami (10 zestawów) i ortografia (3 zestawy).
- Lektor czyta zagadki na głos — także dzieciom, które jeszcze nie czytają.
- Osiem scenariuszy z bohaterem: skrzat Uboże, pirat, kotek czarodziej, tajna misja, rabusie, pociąg, piłka nożna i zaginione kolory. Bohater prowadzi całą trasę, nie tylko powitanie.
- Finał można zamknąć tajnym hasłem — litery zbiera się po drodze i rozszyfrowuje na końcu.
- Dyplom z imieniem dziecka do wydrukowania po grze.

Wersja papierowa — Papierowe Podchody

- Karty z zagadkami układasz na stronie i drukujesz w domu.
- Te same zagadki tekstowe i obrazkowe co w wersji na telefon.
- Ściągawka dla rodzica: która karta idzie w które miejsce.
- Dziesięć wyglądów kart — od klasycznego po piracką mapę, kolorowankę i list gończy.
- Historia bohatera rozpisana na wszystkie karty, nie tylko pierwszą.
- Tajne hasło i deszyfrator także na papierze.
- Dyplom z imieniem dziecka na koniec zabawy.
- Zero ekranu i zero internetu w trakcie gry.

Nie trzeba wybierać jednej drogi — **oba formaty są też razem**, w jednym zakupie. Każda wersja to jednorazowa opłata, bez subskrypcji; nowe zagadki i scenariusze dochodzą bez dopłat. Gra działa w przeglądarce, nic się nie instaluje. Ceny i pełny opis znajdziesz na **domowepodchody.pl**.