# OPERACJA: URATUJ ŚWIĘTA!

**Szkolna gra fabularna dla klas IV–VIII | Misje: 1–18 grudnia 2026 r. | Finał: 21 grudnia**

Drodzy Wychowawcy!

Zapraszamy klasy IV–VIII do udziału w świątecznej grze fabularnej „Operacja: URATUJ ŚWIĘTA!”. W Krainie Świąt zaginął magiczny Kompas wskazujący drogę Świętemu Mikołajowi. Rozpadł się on na 14 fragmentów. Uczniowie odzyskają je, rozwiązując codzienne zagadki i wykonując zadania.

## Jak będzie wyglądała gra?

Uczniowie zapoznają się z zadaniami na pierwszej przerwie po rozpoczęciu zajęć, a realizują je podczas długich przerw. Każdego dnia klasa wyznacza pięć różnych grup po 3–5 uczniów. Każda grupa odpowiada za jedną konkurencję, a rozwiązanie otwiera kolejny etap misji.

1. Matematyka – wynik zagadki stanowi wskazówkę do zadania sportowego.
2. Sport – po wykonaniu wyzwania grupa otrzymuje kartkę z zadaniem plastycznym.
3. Plastyka – przygotowana praca naprowadza na zadanie humanistyczne.
4. Humanistyka – po rozwiązaniu zadania uczniowie otrzymują kopertę z zagadką językową.
5. Język angielski – poprawne rozwiązanie pozwala zdobyć fragment Świątecznego Kompasu.

Zdobyty fragment uczniowie przyklejają na planszy Świątecznego Kompasu przechowywanej u wychowawcy.

## Regulamin gry

1. W grze uczestniczą klasy IV–VIII. Wspólna fabuła obejmuje trzy poziomy trudności: klasa IV, klasy V–VI oraz klasy VII–VIII.
2. Gra obejmuje 14 dni misji: 1–4, 7–11 oraz 14–18 grudnia 2026 r. Dzień 21 grudnia przeznaczony jest na podsumowanie.
3. Każdą klasę w każdej konkurencji reprezentuje inna grupa 3–5 uczniów. Uczeń może reprezentować klasę tylko w jednej konkurencji danego dnia.
4. Zadania wykonuje się w określonej kolejności. Kolejne zadanie jest udostępniane po ukończeniu poprzedniego.
5. Za każde prawidłowo wykonane zadanie klasa może zdobyć maksymalnie 5 punktów: 25 punktów dziennie, 350 punktów w całej grze.
6. Nieobecna klasa może odrobić zaległą misję w uzgodnionym terminie. Za każde odrabiane zadanie otrzymuje maksymalnie 3 punkty (15 punktów za misję).
7. Po ukończeniu wszystkich pięciu etapów klasa otrzymuje fragment kompasu niezależnie od liczby punktów.
8. Obowiązują zasady bezpieczeństwa, współpracy, uczciwej rywalizacji oraz polecenia opiekunów stanowisk.
9. 21 grudnia odbędzie się finał: złożenie kompasów, rozwiązanie zagadki, ogłoszenie wyników i wręczenie nagród.

## Rola wychowawców

- Zapoznanie klasy z zasadami gry i pomoc w wyznaczaniu reprezentantów.
- Dbanie o rotację uczestników, aby możliwie wielu uczniów wzięło udział.
- Przechowywanie planszy kompasu i nadzorowanie przyklejania fragmentów.
- Motywowanie uczniów do współpracy i aktywnego udziału.

Cel gry: integracja zespołów klasowych oraz rozwijanie współpracy, logicznego myślenia, kreatywności, sprawności fizycznej i umiejętności językowych.

Czy naszym uczniom uda się uratować Święta?