

ESCAPE GAMES ZA MALE GENIJALCE

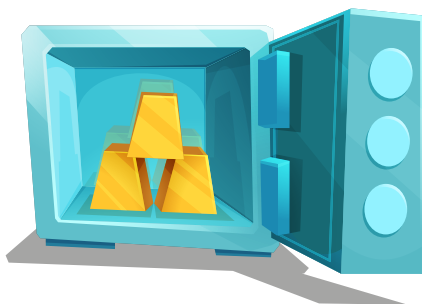
10–11 godina

MALORI MONAR

PREVELA ANIKA DAČIĆ



mala laguna



Naslov originala

Mallory Monhard

LES ESCAPE GAME DES PETITS GÉNIES: DU CM2 A LÀ 6^e

Copyright © 2019 Larousse

Translation copyright © 2020 za srpsko izdanje, LAGUNA

Malori Monar

**ESCAPE GAMES ZA MALE GENIJALCE:
10–11 GODINA**

Za izdavača: Dejan Papić

Lektura i korektura: Dragoslav Basta

Slog i prelom: Predrag Buić

Tiraž: 2000

Štampa i povez: Artprint MEDIA, Novi Sad

Izdavač: **Laguna**, Beograd

www.laguna.rs

CIP – Каталогизacija у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

793.7(02.053.2)

МОНАР, Малори

Escape games za male genijalce : 10-11 godina /
Malori Monar ; prevela Anika Dačić. - Beograd : Laguna,
2020 (Novi Sad : Artprint media). - 79 str. : ilustr. ; 20 cm

Prevod dela: Les Escape Game des petits génies / Mallory
Monhard. - Tiraž 2.000.

ISBN 978-86-521-3735-0

a) Дечје игре

COBISS.SR-ID 15776777

REČ AUTORKE

U ovoj knjizi te čeka pet tematski različitih *escape game* potraga. Treba da rešiš svaki od ponuđenih slučajeva, a na tom putu će ti pomoći različite šifre, ključevi, tragovi, zagonetne poruke i mozgalice. Ukratko, ova knjiga sadrži sve vrste igara koje *escape game* potragu čine zaista uzbudljivom.

Escape games za male genijalce osmislila je nastavnica u školi kako bi pomogla deci da na zabavan i kreativan način usvoje znanja iz matematike.

Na kraju svake potrage nalaze se stranice pod naslovom *Zaključak* na kojima ćeš beležiti tragove i rešenja iz prethodnih zagonetki. Ove stranice služe i da proveriš da li su tvoji odgovori tačni.

Između velikih slučajeva nalaze se i mini-misije koje će ti pomoći da vežbaš moć logičkog zaključivanja i mentalnu aritmetiku.

Ako se u bilo kom trenutku zbuniš ili posumnjaš da tvoji odgovori nisu tačni, ne plaši se da zaviriš u odeljak sa rešenjima koji se nalazi na kraju knjige.



SADRŽAJ



ESCAPE GAME 1 – OTMIČA AMBASADORA

STR. 6

HOĆEŠ LI USPETI DA REŠIŠ SVIH 9 ZAGONETKI I SPASEŠ AMBASADORA?

MINI-MISIJA 1

STR. 18

ESCAPE GAME 2 – EPOHALNO NAUČNO OTKRIĆE

STR. 20

REŠI 8 ZAGONETKI DA PRONAĐEŠ PROFESORA VEKTORA PRE OSTALIH!

MINI-MISIJA 2

STR. 32

ESCAPE GAME 3 – ODBROJAVANJE

STR. 34

SAT VREMENA I 10 ZAGONETKI... SVI RAČUNAJU NA TEBE!

MINI-MISIJA 3

STR. 48

ESCAPE GAME 4 – POVERLJIVA FOTOGRAFIJA

STR. 50

REŠI 5 ZAGONETKI I IZBAVI MINISTRA IZ NEZGODNE SITUACIJE!

MINI-MISIJA 4

STR. 57

ESCAPE GAME 5 – ROĐENDANSKI POKLON

STR. 58

PRONAĐI ŠIFRU, OTVORI SEF I SPASI ROĐENDANSKU PROSLAVU!

MINI-MISIJA 5

STR. 65

REŠENJA..... 67

SADRŽAJ PREMA GRADIVU

Sabiranje, oduzimanje, množenje i deljenje celih brojeva.....	9, 13, 22, 32–33, 52, 61, 65
Sabiranje, oduzimanje, množenje i deljenje decimalnih brojeva	7, 9, 22, 36, 38
Poređenje i odnosi manje–veće	25, 39
Računanje vremena, rastojanja i zapremine.....	14, 28, 44, 63
Računanje obima i površine.....	43, 60, 63
Razlomci.....	27, 41, 53
Mentalna aritmetika	51
Deljivost brojeva.....	9, 45
Prepoznavanje geometrijskih oblika	8, 10, 23
Geometrijska tela.....	37
Prostor i kretanje prema koordinatama.....	15, 24, 54
Crtanje geometrijskih oblika	42
Ose simetrije	11, 59
Rešavanje logičkih problema	12, 18–19, 26, 29, 40, 48–49, 55, 57, 62



OTMICA AMBASADORA

Kao tajni agent uspevaš da se ubaciš u krug revolucionara koji planiraju otmicu ambasadora. Iz njihove priče saznaješ da se informacije o mestu i vremenu otmice kriju u kancelariji njihovog vođe. Kad tvoj šef to sazna, odlučuje da ti poveri misiju prikupljanja tih dobro čuvanih podataka. Za vreme sastanka sa revolucionarima odlučuješ da posetiš kancelariju vođe grupe. Ali kad stigneš, vidiš da su vrata zaključana četvorocifrenom šifrom.



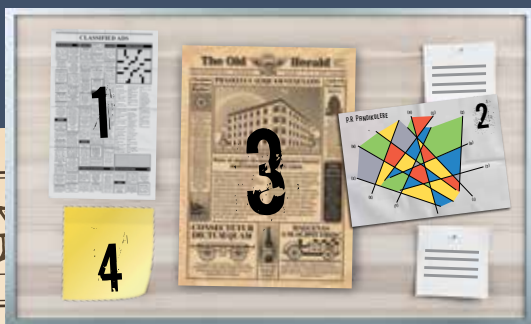
**PRIKUPI INFORMACIJE
I SPASI AMBASADORA!**

ZAGONETKA

1

Bacaš pogled unaokolo i na zidu pored vrata primećuješ nekoliko fotografija i isečaka iz novina. Na nekima od njih nalaze se brojevi ispisani crnim mastilom. Hmm... To su brojevi od jedan do četiri.

Da li ti oni mogu pomoći da pronađeš šifru koja otvara vrata? Odlučuješ da pažljivije osmotriš papir sa brojem 1.



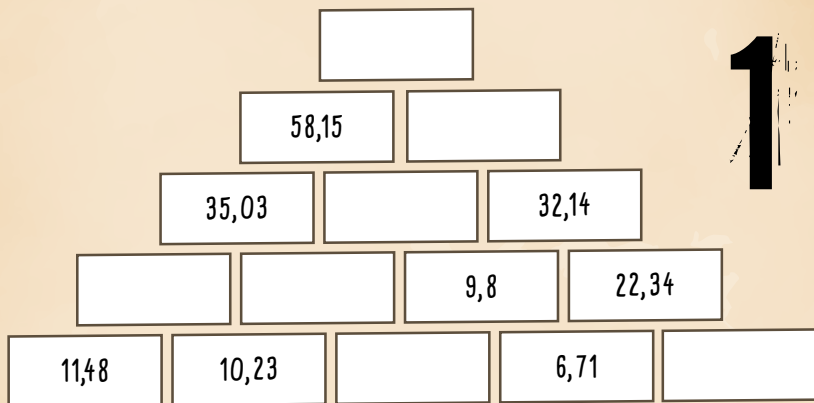
Začudni
dogadaji...
str. 4



BROJ 127

Putopis:
Norveška
str. 13-14

50



1

.edimarip uhrv an ujobr u acinidej arfiC



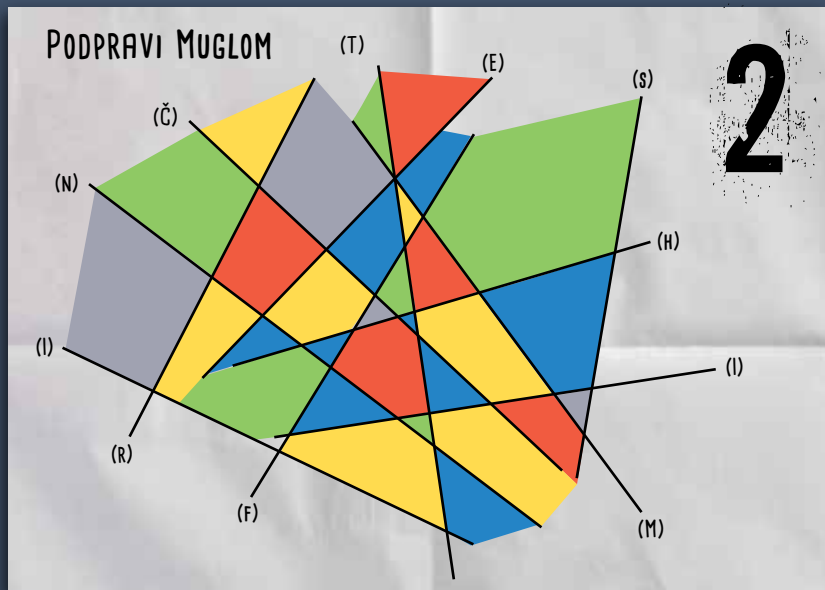
PRVA CIFRA ŠIFRE JE:



ZAGONETKA

2

Tvoj drugi putokaz je apstraktna slika načinjena od prava koje se presecaju. Pažnju ti privlače slova koja se pojavljuju pored ovih linija. A i ime slikara deluje malo čudno, zar ne?



PRATIŠ TRAG SLIKAREVOG IMENA I USPEVAŠ DA DOKUČIŠ REŠENJE. SLOVA NA KRAJEVIMA LINIJA DAĆE TI JEDAN BROJ.

IMAŠ UTISAK DA SI NA DOBROM PUTU.



DRUGA CIFRA ŠIFRE JE:



ZAGONETKA

3

Treći putokaz je takođe isečak iz novina, članak o radu grupe revolucionara. Ali to te ne zanima. Tvoju pažnju privlači ukrštenica u kojoj je jedno polje zaokruženo crvenom hemijskom. Obrati pažnju, svaki zarez zauzima celo polje.

Grad
genijalaca

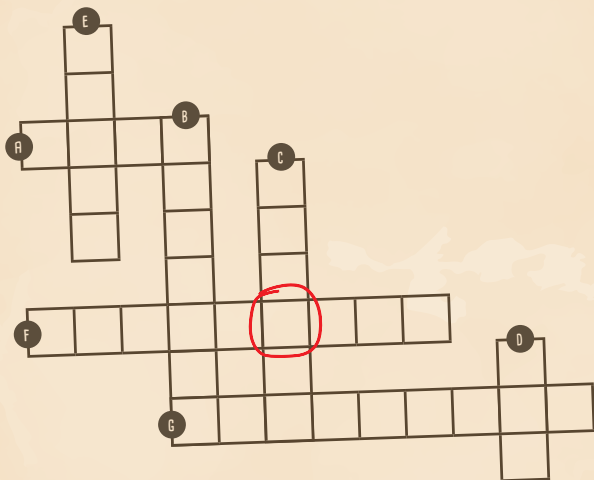
MALI GENIJALAC

Istinita priča o
akrobati Pavlu
str. 16-17

BROJ 129

31. JANUAR 2020.

2,30



- A $1,81 \times 3$
 B $36 \times 100.000 + 66 \times 1.000 + 92$
 C $4000 + 76,1$
 D $5,6 : 2$
 E $51 : 4$
 F $12 \times 10.000 + 3055 + 1,19$
 G $291 \times 10.000 + 675,4$



TREĆA CIFRA ŠIFRE JE:

