

Ztracená Atlantida – dobrodružná výprava po stopách legendy

Kdo by nechtěl objevit bájnou Atlantidu? Přesně takové dobrodružství čekalo na žáky 2. stupně naší školy, kteří se během týdne od 29. května stali hledači pokladu v napínavé samoobslužné hře s názvem „Ztracená Atlantida“. Tuto hru připravil školní parlament při příležitosti Dne dětí s cílem zpestřit běžný školní život a zapojit žáky do zábavného, ale zároveň vzdělávacího pátrání.

Jak to fungovalo?

Hra odstartovala u školního automatu, kde na hráče čekal první příběh a úvod do světa Atlantidy. Postupně žáci procházeli osmi stanovišti rozestými po 2. stupni – od chemické laboratoře až po školní čítárnu – a na každém z nich na ně čekal krátký příběh, originální úkol a jeden číselný kód, který byl klíčem k získání části mapy Atlantidy. Když hráč získal všech osm dílků, mapa ho dovedla ke Komnatě pokladu.

Stanoviště měla svá tajemná jména jako například Laboratoř záhad, Chrám síly, Galerie mozaik nebo Síň ozvěn. Hráči řešili úkoly z různých oblastí – luštili šifry, hledali tvory z hlubin, určovali atlantská zvířata, procházeli mořským labyrintem nebo dešifrovali dávné hudební nástroje.

Poslední stanoviště – Komnata pokladu – bylo střeženo medúzou Silphorou. Jen ti, kteří odhalili správný kód, mohli získat poslední díl mapy. Každý úspěšný hráč obdržel malou odměnu a titul Objevitel ztracené Atlantidy.

Hra trvala celý týden a žáci se do pátrání zapojili s obrovským nadšením – někteří dokonce hru prošli hned několikrát, aby si vše znovu vyzkoušeli nebo pomohli svým spolužákům.

A co dál?

Atlantida byla sice objevena, ale kdo ví – možná pod hladinou moře zůstává ještě mnoho neodhalených tajemství... Děkujeme všem žákům, kteří se do hry zapojili, i všem kolegům, kteří pomohli s průběhem akce.

Školní parlament



