

KSIEGA WRÓT

Szyfry, zagadki i zadania

na rozwijanie umiejętności uniwersalnych



Agnieszka Topczewska-Pińczuk ♦ Marta Łapińska

Agnieszka Topczewska-Pińczuk
Marta Łapińska

Białystok 2025

Tytuł: Księga Wrót. Szyfry, zagadki i zadania na rozwijanie umiejętności uniwersalnych
Copyright © Agnieszka Topczewska-Pińczuk
www.przygodyKyre.pl

Wydanie I
Białystok 2025
Okładka: Aleksandra Żmuda (rysunek) i Gabriel Wyględacz (realizacja)
Redakcja: René Koelblen
Korekta: AMT
Projekt graficzny i skład: Gabriel Wyględacz – Studio Akapit

Stworzono w Polsce
Wszelkie prawa zastrzeżone
All rights reserved

Ten e-book to efekt wielu miesięcy pracy, twórczego myślenia, zaangażowania i wyrzeczeń – stanowi on własność wydawcy, Agnieszki Topczewskiej-Pińczuk.

Twórczość ma wartość i zasługuje na ochronę. Dlatego prosimy: nie kopiuj tego e-booka, nie udostępniaj i nie wykorzystuj go w innych projektach bez uprzedniej zgody – zwłaszcza jeśli chodzi o zastosowanie komercyjne lub wykorzystanie treści do trenowania systemów sztucznej inteligencji. Ten e-book został stworzony do czytania przez ludzi, nie przez roboty.

Jeśli chcesz wykorzystać jego treść – np. jako inspirację do własnych materiałów, aplikacji albo jako dane do zasilenia modelu AI – skontaktuj się z nami wcześniej. Szacunek do cudzej pracy to nie tylko kwestia prawa, ale też uczciwości. Twórczość to nie sklep samoobsługowy – to czyjś czas, serce i wysiłek. Szanujmy to. Tak jak chcemy, by inni szanowali nasze pomysły i marzenia. Dziękujemy! ♥

Witaj w swojej własnej Księdze Wrót!

Pamiętasz, jak Kyre i jego drużyna rozwiązywali zagadki, podejmowali trudne decyzje i wspierali się w chwilach próby? Ten e-book może być Twoją własną mapą do świata podobnych przygód — tym razem to Ty stajesz się bohaterem tej historii.

„Księga Wrót” to zbiór szyfrów, zagadek i zadań zainspirowanych przygodami z książek o Kyre. Znajdziesz tu tajne wiadomości, ukryte kody, krzyżówki, zagadki logiczne i wyzwania stworzone po to, by ćwiczyć to, co naprawdę się liczy: ciekawość, współpracę, uwagę, odwagę, wytrwałość i umiejętność radzenia sobie w trudnych sytuacjach.

Każde zadanie jest jak takie „małe wrota”, które możesz otworzyć — jeśli tylko się odważysz. Nie musisz udzielić wszystkich odpowiedzi od razu. Wystarczy, że będziesz próbować, kombinować i... poprosisz o wsparcie, gdy poczujesz taką potrzebę. Właśnie tak postępują prawdziwi bohaterowie.

Na końcu Księgi czeka na Ciebie niespodzianka!

Ty także możesz stać się częścią naszej opowieści o pracy zespołowej, technologii i energii. Czekają na Ciebie trzy konkursowe zadania oraz wskazówki, jak dołączyć do naszego świata.

Gotowa? Gotowy?

Klucz do Wrót masz już w ręku. Użyj go mądrze!

Szyfry

Rozwijaj logiczne myślenie i cierpliwość

Szyfr podstawieniowy

To taki sposób kodowania wiadomości, w którym każdą literę zastępuje się inną literą, cyfrą albo znakiem.

Zadanie 1. Rozszyfruj zagadkę, używając szyfru podstawieniowego.

Krok 1. Przypisz literom kolejne liczby:

A = 1	J =	S =
Ą = 2	K =	Ś =
B =	L =	T =
C =	Ł =	U =
Ć =	M =	V =
D =	N =	W =
E =	Ó =	X =
Ę =	O =	Y =
F =	Ó =	Z =
G =	P =	Ż =
H =	Q =	Ź =
I =	R =	

Krok 2. Rozszyfruj wiadomość, którą zostawił pradziadek Eryk w Księdze Wrót.

3025141332130141!

A

222025332814113

2220622203012763312

30

14251286337

30242127

Zadanie 2. Baw się z nami dalej. Oto kolejne hasła do odszyfrowania:

1.

1432247

2.

324331712

13114

2215118

3.

302420271

4.

2771572220242714131

5.

2527127714

14202517124331832

6.

3203714

7.

7	10	20	18
---	----	----	----

8.

17	12	14	1
----	----	----	---

9.

30	7	33	32	24	1
----	---	----	----	----	---

10.

11	28	10	20
----	----	----	----

11.

17	1	24	25
----	---	----	----

12.

14	25	12	8	35	32	4
----	----	----	---	----	----	---

13.

25	16	20	19	4	7
----	----	----	----	---	---

14.

10	15	20	18	32
----	----	----	----	----

15.

9	7	24	17	7	18	27	1	4	13	1
---	---	----	----	---	----	----	---	---	----	---

16.

3	1	27	7	24	12	7
---	---	----	---	----	----	---

17.

14	25	12	8	10	1
----	----	----	---	----	---

30	24	21	27
----	----	----	----

18.

30	12	27	1	13
----	----	----	---	----

25	27	24	1	35	18	12	14	28
----	----	----	---	----	----	----	----	----

30	24	21	27
----	----	----	----

19.

6	24	28	35	32	18	1
---	----	----	----	----	----	---

20.

22	24	1	4	1
----	----	---	---	---

33	7	25	22	20	16	20	30	1
----	---	----	----	----	----	----	----	---

Szyfr ze słowem kluczem

Polega on na tym, że bierzemy słowo składające się z sylab dwuliterowych. W tym słowie każda litera może występować tylko raz. Następnie zamieniamy szyfrowaną literę na tę drugą z sylaby naszego słowa klucza. Litery, które nie występują w słowie kluczu, przepisujemy w naszej wiadomości bez zmian. Na przykład:

Słowo-klucz: **OR – BI – TA** [ORBITA]

Zamieniamy litery według par:

O ↔ R (O staje się R, R staje się O)

B ↔ I (B staje się I, I staje się B)

T ↔ A (T staje się A, A staje się T)

Wszystkie inne litery w szyfrowanej wiadomości zostają bez zmian.

Zadanie 3. Użyj słowa klucza ORBITA i zaszyfruj te wyrazy:

1. ROBOT → O _ _ _ _

2. BITWA → _ _ _ _ _

3. RAKIETA → _ _ _ _ _

4. WROTA → _ _ _ _ _

Zadanie 4. Odszyfruj ukryte słowa. Zamień litery zgodnie z zasadami słowa klucza ORBITA:

1. LRA → _ _ _

2. PLTNEAT → _ _ _ _ _

3. IRIEK → _ _ _ _ _

4. MTOS → _ _ _ _

Szyfr przesuwany

To taki szyfr, w którym każdą literę alfabetu przesuwamy na przykład o jedno miejsce do przodu.

Zwykły alfabet	A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N
Szyfr	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń
Zwykły alfabet	Ń	O	Ó	P	Q	R	S	Ś	T	U	V	W	X	Y	Z	Ż	Ž	
Szyfr	O	Ó	P	Q	R	S	Ś	T	U	V	W	X	Y	Z	Ż	Ž	A	

Zadanie 5. Zaszzyfruj wyrazy:

• KOSMOS → L _ _ _ _ _

• PLANETA → _ _ _ _ _

• MIKA → _ _ _ _

• WODOROSTY → _ _ _ _ _

Zadanie 6. Odszyfruj hasło:

XSÓUAŃJ USŻĄŚMÓ

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Zadanie 7. Zaszzyfruj nazwę miejscowości, w której mieszkasz:

Nazwa Twojej miejscowości:

Zaszzyfrowana nazwa miejscowości:

Szyfr Atbasz

To tajemnicze pismo starożytnych Izraelitów, bardzo stary szyfr. Polega on na tym, że zamieniamy litery z alfabetu według prostego klucza:

Litera ↔ Litera

A ↔ Ż	J ↔ Q	S ↔ H
Ą ↔ Ź	K ↔ P	Ś ↔ G
B ↔ Z	L ↔ Ó	T ↔ F
C ↔ Y	Ł ↔ O	U ↔ Ę
Ć ↔ X	M ↔ Ń	V ↔ E
D ↔ W	N ↔ N	W ↔ D
E ↔ V	Ń ↔ M	X ↔ Ć
Ę ↔ U	O ↔ Ł	Y ↔ C
F ↔ T	Ó ↔ L	Z ↔ B
G ↔ Ś	P ↔ K	Ż ↔ ą
H ↔ S	Q ↔ J	Ž ↔ A
I ↔ R	R ↔ I	

Przykład: zaszyfrowane słowo WARSZAWA to DŽIHŽDŽ

Zadanie 8. Użyj szyfru Atbasz i zaszyfruj te słowa:

1. WIT → D _ _

2. SMOK → _ _ _ _

3. BATERIA → _ _ _ _ _

4. ENERGIA → _ _ _ _ _

5. KRÓLOWA → _ _ _ _ _

Zadanie 9. Odszyfruj słowa i zapisz ich prawdziwe wersje.

1. PŁHŃŁH → _ _ _ _ _

2. ŚDRŽBWŽ → _ _ _ _ _

3. BRVŃRŽ → _ _ _ _ _

4. PCIV → _ _ _ _

5. HŃŁP → _ _ _ _

Zadanie 10. Zaszyfruj swoje imię

Moje imię to: _____

Moje imię zaszyfrowane szyfrem Atbasz to: _____

Zagadki

Rozwijaj umiejętności myślenia analitycznego i kreatywność

Zadanie 11. Rozwiąż zagadki.

1. Świeci jasno, grzeje z góry,
Budzi rano wszystkie śpiochy.

Napisz, co to:

 _____

2. Choć nie ma buzi, mówi jak ty,
Gdy dzwoni mama – odbierz go ty.

Napisz, co to:

 _____

3. Pazury, skrzydła, gorący dech,
Pilnuje skarbu i owce je.
Choć nie istnieje, każdy go zna –
To stwórz, co w bajkach moc wielką ma.

Napisz, co to:

 _____

4. Czerwona planeta w kosmosie lśni,
Są na niej góry, doliny i pył.
Szukają tam śladów życia od lat,
Kto to taki, czy planetę tę znasz?

Napisz, co to:

 _____

5. W dzień jej nie widać, w nocy jasno świeci,
W ciemności mruga do wszystkich dzieci.

Napisz, co to:

 _____

6. Ma dwie wskazówki, okrągłą twarz,
Bez niego do szkoły nie zdążysz na czas!

Napisz, co to:

 _____

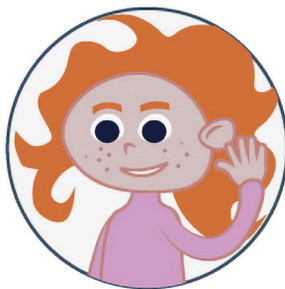
7. Gdy jest bardzo zimna, zmienia się w lód,
A z gorącego czajnika ucieka jak duch.

Napisz, co to:

 _____

Zadanie 12. Połącz zagadkę z miniaturką postaci, której ona dotyczy

1. Nie zionie ogniem, lecz chłodną wodą,
Wrogów pokona, przyjaciół ochroni.
Niebieski, silny, jak skała wytrwały,
Królewskiej Straży dowódca doskonały!



2. Czarny, dzielny, przyjaciół wspiera,
Gada, żartuje, wesoło śpiewa.
Ogonem merda, ma czujny nos.
Gorące serce, w przyjaźni – mistrz.



3. Ma rude włosy, na nosie piegi,
Język złośliwy, lecz serce na dłoni.
Rośliny kocha, z nimi spędza czas,
W harcerskim mundurze dzielnie idzie w las.



4. Nie lata i ogniem nie zionie,
Choć róż jest w jego tonie.
Problemy pomoże rozwikłać w mig,
Taki z niego dzielny smyk!

5. Nieśmiała dziewczynka, z włosami jak złoto,
A w sercu marzenie, by mistrzem być kodu.
Przyjaciół dziś łączy i słowa tłumaczy.
Komputer w jej dłoniach bardzo dużo znaczy!

6. Bielą śnieżną jej ciało lśni w dali,
Złote jej skrzydła w słońcu grają wspaniale.
Na głowie korona złota jasno lśni,
Mądrość jej wielka i potęga niezmienna.
Co to za władczyni, co w chmurach szybować może?

Krzyżówka

Rozwijaj słownictwo i rozumienie znaczeń

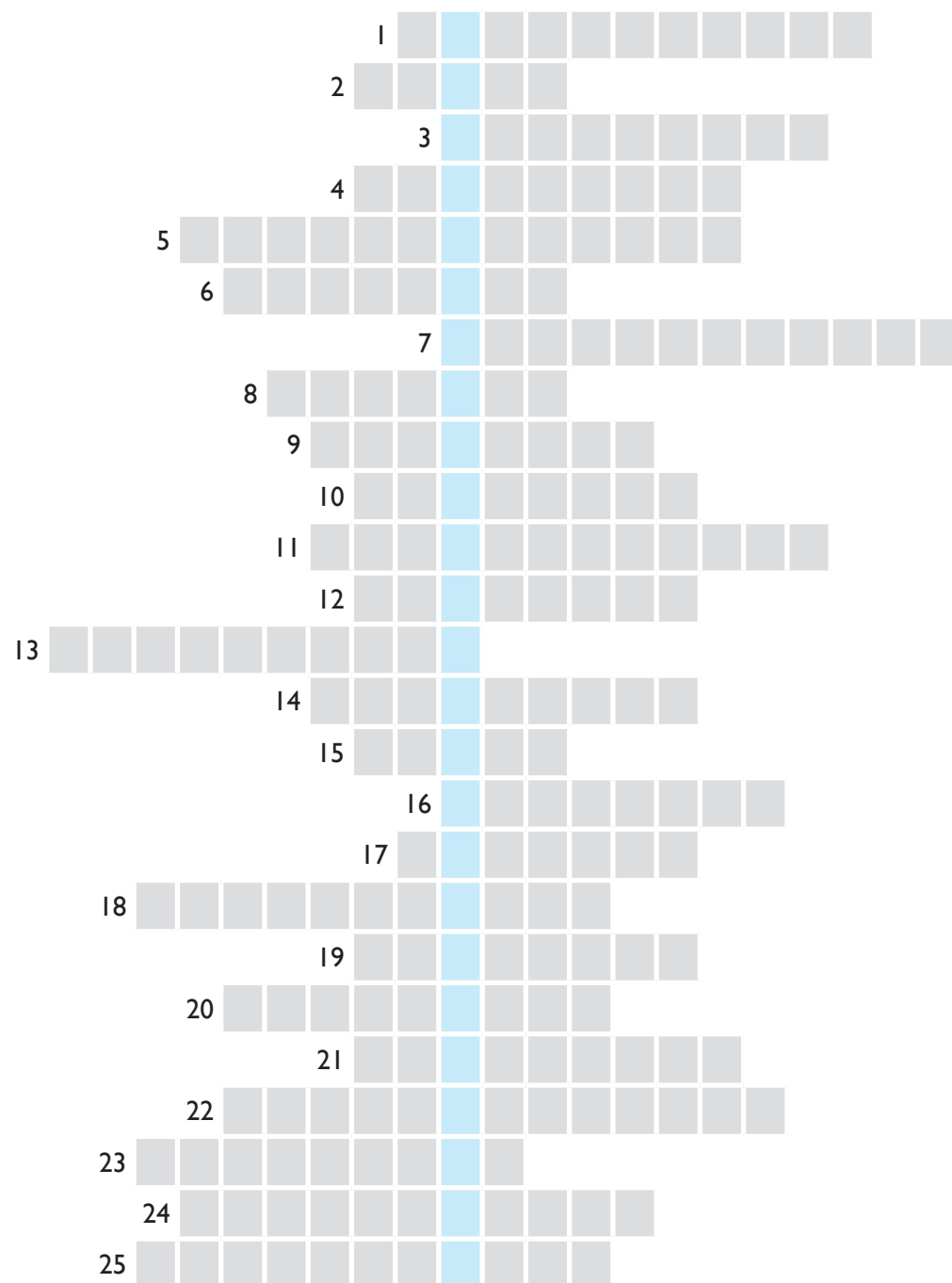
Zadanie 13. Rozwiąż krzyżówkę, używając pojęć wyjaśnionych w książkach z serii Przygody Kyre (diagram krzyżówki znajdziesz na kolejnej stronie)

1. Energia cieplna z wnętrza Ziemi to energia Takie źródła energii często występują w rejonach z wulkanami, gdzie skorupa ziemska jest cieńsza.
2. Robot, który leci w kosmos, żeby badać planety i gwiazdy daleko od Ziemi. Nie ma w środku ludzi – sam robi zdjęcia, ma czujniki, którymi mierzy różne rzeczy i wysyła informacje na Ziemię.
3. Świat roślin i zwierząt wokół nas.
4. Jak nazywamy wyraz, który czytany od końca daje inny wyraz? Na przykład Kyre – > Eryk.
5. Szyfrowanie wiadomości, żeby tylko wybrane osoby mogły je przeczytać.
6. Osoba, która wymyśla i buduje różne rzeczy, żeby działały jak najlepiej. Może projektować mosty, samochody, roboty, a nawet statki kosmiczne. Trochę jak wynalazca, który używa nauki i własnych pomysłów, żeby stworzyć coś ważnego.
7. Metoda sprawdzania, czy ktoś naprawdę jest tym, za kogo się podaje. To jakby powiedzieć: „Pokaż, że to naprawdę ty”. Można

to zrobić na różne sposoby: na przykład prosząc o podanie hasła, wpisanie kodu albo przełożenie palca.

8. Owoce tej rośliny wyglądają trochę jak małe czarne jagody. Mogą wydawać się ładne, ale nie wolno ich jeść ani dotykać. Jeśli ktoś przez przypadek je zje, może mieć zawroty głowy, ból brzucha, wysoką temperaturę, a nawet stracić przytomność.
9. Sposób, w jaki komputer „widzi” świat, tylko zamiast oczu używa kamery i specjalnego programu. Pomaga komputerom rozpoznawać to, co widzą.
10. Szukanie sprytnych i kreatywnych rozwiązań to nieszablonowe.
11. Jakie to zabezpieczenie, które używa np. Twojego palca lub Twojej twarzy, żeby sprawdzić, czy to naprawdę Ty?
12. Co to za „zupa” z roślin, która powstaje, gdy np. pokrzywy, liście czy trawa zamoczą się w wodzie i zaczną się rozkładać? Może śmierdzieć, ale jest bardzo dobra dla roślin, bo zawiera składniki, które pomagają im rosnąć. Ogrodnicy używają jej jako naturalnego nawozu.
13. To po angielsku „hasło-fraza”, czyli długie hasło składające się z kilku słów.
14. Bardzo, bardzo stara kupa. To skamieniałe (czyli zamienione w kamień) odchody dinozaurów lub innych zwierząt, które żyły miliony lat temu.
15. Komputerowy mózg, który uczy się języka, żeby mógł rozmawiać z ludźmi. Czyta książki, słucha opowieści i uczy się, jak układać zdania oraz jak odpowiadać na pytania to językowy.

16. Włamać się do komputera albo systemu.
17. Sposób, w jaki Słońce tworzy światło i ciepło to fuzja?
18. Gorące wody i gazy nagrzewane przez magmę znajdującą się pod powierzchnią Ziemi to energia
19. Filmik lub obrazek, który wygląda jak prawdziwy, ale w rzeczywistości został zmieniony. Wyraz pochodzi z języka angielskiego.
20. Przedstawienie pojęcia za pomocą obrazka. Na przykład hieroglify, znaki drogowe i ostrzegawcze.
21. Określenie czegoś, co łączy ciało i technologię.
22. Naukowczyni, która bada małe żyjątka, tak małe, że nie widać ich gołym okiem. Może to być na przykład bakteria, wirus albo grzyb. Używa specjalnych mikroskopów, żeby je zobaczyć, i sprawdza, czy pomagają ludziom, czy powodują choroby?
23. Wodorosty występujące na Ziemi w zasolonych wodach, takich jak morza i oceany.
24. Proces przemiany związków organicznych prowadzony przez mikroorganizmy, np. bakterie lub drożdże, któremu towarzyszy wydzielanie się energii.
25. Metoda sprawdzania, do czego ktoś ma dostęp. To trochę jak odpowiedź na pytanie: „Co mogę zrobić albo zobaczyć?”.



Techniki i ćwiczenia na rozwijanie współpracy zespołowej i umiejętności uniwersalnych, czyli takich, które przydadzą Ci się teraz i gdy dorośniesz

Rozwijaj pewność siebie, dobre relacje, komunikację, rozwiązywanie konfliktów, radzenie sobie z problemami

Co robić, by rozwijać pewność siebie

1. Technika rytuału – przezwyciężenie strachu. Kiedy zaczynasz się bać, skup się na czymś prostym. Gdy się boimy, nasza wyobraźnia podsuwa nam straszne myśli, a lęk przed porażką narasta. Trudno wtedy nad tym zapanować. Najlepszym sposobem na uspokojenie się jest zajęcie się czymś, co dobrze znamy i co można powtarzać – jak rysowanie, liczenie oddechów czy obracanie palcami monety. Gdy skupisz się na znanej Ci czynności, twój umysł się uspokoi i nie będzie tak łatwo ulegać panice. Pojawi się wtedy naturalny spokój. Skupiony umysł nie boi się i nie pozwala wyobraźni na tworzenie potworów i lęków. Skupiony umysł jest otwarty na nowe działania i aktywności.

Pytanie.

Jaki rytuał ma Kyre, kiedy się boi?

 Napisz:

Ćwiczenie. Rytuał odwagi.

 **Cel:** przezwyciężenie strachu.

 **Instrukcja:** Narysuj swój „Rytuał odwagi” – jednej rzeczy, którą robisz przed trudnym zadaniem.

 Narysuj:



2. Strategia korony – moc pewności siebie. Wyobraź sobie, że masz niewidzialną koronę, która świeci blaskiem Twojej wiary w siebie. Jeśli uwierzysz, że możesz osiągnąć wielkie rzeczy, będziesz chodzić pewniej i mówić odważniej. Tak jak korona otacza króla aurą autorytetu, tak Twoja wiara w siebie promieniuje na otoczenie. Twój koledzy i koleżanki zaczną Cię traktować jak kogoś, kto wie, dokąd zmierza i co chce osiągnąć. Kluczem do tej strategii jest wewnętrzne przekonanie – jeśli naprawdę uwierzysz w siebie, świat też to zauważy. Pewność siebie działa jak magnes – przyciąga dobre okazje, wsparcie innych i sprawia, że działasz skuteczniej.

Pytanie.

Co babcia Jola powiedziała do Kyre, by bardziej uwierzył w siebie?

 Napisz:

Ćwiczenie. Strategia korony.

 **Cel:** budowanie poczucia własnej wartości.

 **Instrukcja:** Zaprojektuj własną „Koronę Mocy” i zaprezentuj ją mamie lub tacie. Wytnij koronę, którą widzisz obok. Na koronie zapisz swoje mocne strony lub cechy, które napawają Cię dumą.



3. Kolejny mały krok. Najważniejsze to zrobić pierwszy krok – to on otwiera drogę do zmiany. Wystarczy skupić się na jednym małym działaniu, które można zrobić tu i teraz, codziennie. Każdy kolejny krok sprawia, że uczymy się nowych rzeczy, nabieramy pewności siebie i rozwijamy swoje umiejętności. Z czasem to, co na początku wydawało się trudne, staje się łatwiejsze, a podejmowane decyzje są coraz lepsze. To trochę jak nauka chodzenia – najpierw, kiedy jesteś małym dzieckiem, robisz chwiejne kroki, ale z każdym kolejnym nabierasz pewności i idziesz coraz szybciej. Tak samo jest z każdą trudnością w życiu – wystarczy zacząć i iść krok po kroku. Sukces w szkole, w zespole czy w drużynie zależy właśnie od codziennych nawyków, od tych codziennych małych kroków.

Pytanie.

Jak myślisz, kto w drużynie jest najlepszy we wprowadzaniu dobrych nawyków i dążeniu małymi krokami do celu?

 Napisz:

Ćwiczenie. Mały krok.

 **Cel:** ćwiczenie wytrwałości i działania.

 **Instrukcja:** Wymyśl jeden cel (np. nauczyć się kopać piłkę aż na dach garażu, poprawić się w czytaniu) i napisz, co możesz zrobić każdego dnia, żeby to osiągnąć.

 Napisz:

4. Dyscyplina. To robienie czegoś, nawet gdy ci się nie chce, bo wiesz, że to ważne. Na przykład, jeśli chcesz nauczyć się grać na pianinie, to nie wystarczy ćwiczyć tylko wtedy, gdy masz na to ochotę. Trzeba grać codziennie, chociażby 10 minut, tak samo jest z grą w piłkę, nauką pływania czy nauką języków obcych. Dyscyplina sprawia, że codziennie (nawet po parę minut) coś robisz, krok po kroku, przybliżając się do celu. Im lepiej robisz to, co jest dla Ciebie ważne, tym większą pewnością siebie emanujesz.

Pytanie.

Kiedy zespół przekonuje się, że potrzebuje treningów, bo jego członkowie mają bardzo słabą kondycję fizyczną?

 Napisz:

Ćwiczenie. Dyscyplina.

 **Cel:** nauka systematyczności.

 **Instrukcja:** Teraz ten jeden mały krok z poprzedniego ćwiczenia powtarzaj przez 7 dni, codziennie – i zaznacz w każdym dniu jego wykonanie.

 Zaznacz:

Tydzień I	pon.	wt.	śr.	czw.	pt.	sob.	niedz.
 / 							

5. Nie próbuję – tylko robię. Spróbuję zorganizować urodziny, spróbuję rozwiązać zadanie z matematyki, spróbuję zorganizować ciekawą zabawę z kolegami. A teraz spójrzmy na inne zdania: spróbuję kochać moją mamę, spróbuję zatrzymać się na czerwonym świetle, spróbuję uważać, jak przechodzę przez ulicę. Pamiętaj! Albo robisz coś na serio, albo wcale. Nie ma czegoś takiego jak „próbuję”, kiedy coś jest dla nas ważne.

Pytanie.

Kto i kiedy nie „próbował”, tylko „tropił” w drugim tomie przygód Kyre?

 Napisz:

Ćwiczenie. Nie próbuję – tylko robię.

 **Cel:** budowanie zdecydowania.

 **Instrukcja:** Napisz trzy zdania, które opisują coś, co trzeba zrobić dzisiaj i co jest dla Ciebie ważne. Uwaga! Nie możesz używać słowa „próbuję”. Może to być związane z celem z ćwiczenia 3, ale nie musi.

 Napisz:

6. „Kiedy mi się uda” zamiast „Jeśli mi się uda”. Wyobraź sobie, że budujesz wielką wieżę z klocków. Jeśli powiesz „Jeśli mi się uda”, to tak, jakby brakowało Ci pewności, czy dasz radę – to trochę jakby mówić: „Może się uda, a może nie.” Ale kiedy mówisz „Kiedy mi się uda”, to tak, jakby już było oczywiste, że dasz radę! To pomaga Twojemu mózgowi uwierzyć, że znajdziesz sposób, nawet jeśli coś pójdzie nie tak, bo słowa mają ogromną moc. Kapitanowie i liderzy, czyli osoby, które prowadzą innych, używają „kiedy” zamiast „jeśli”, bo to daje im i ich zespołowi pewność, że sukces jest możliwy – trzeba tylko znaleźć do niego drogę!

Pytanie.

W której sytuacji Kyre zachował się jak ktoś, kto mówi „Kiedy nam się uda”, a nie „Jeśli nam się uda”?

 Napisz:

Ćwiczenie. Kiedy mi się uda.

 **Cel:** zmiana myślenia na bardziej pewne i pozytywne.

 **Instrukcja:** Wyobraź sobie, że jesteś kapitanem drużyny, która ma ważną misję do wykonania. Co zmieni się w Twoim myśleniu, kiedy zamiast mówić „Jeśli się uda”, będziesz mówić „Kiedy się uda”?

 Napisz:

7. Nie jak, lecz kto. W pracy zespołowej ważne jest, by zamiast zastanawiać się, jak coś zrobić, pomyśleć, kto najlepiej poradzi sobie z zadaniem. To trochę jak w drużynie naszych bohaterów, gdzie każdy ma swoją specjalną umiejętność i wie, w czym jest najlepszy. Świadomość mocnych i słabych stron także buduje pewność siebie. Dlatego, gdy jest jakiś problem do rozwiązania, zamiast główkować nad tym, jak go rozwiązać, poszukajmy w zespole kogoś, kto ma najlepsze umiejętności, żeby to zrobić. W taki sposób wszyscy razem możemy osiągnąć więcej i każdy będzie robił to, w czym jest najlepszy. Jeśli w drużynie nie ma osoby, która potrafi rozwiązać problem, z którym zespół się mierzy, trzeba po prostu jej poszukać.

Pytanie.

W pewnym momencie drużyna Kyre nie potrafiła sama poradzić sobie z bardzo trudnym wyzwaniem – chodziło o odbudowę ekosystemu Marsa. Kto pomógł im znaleźć rozwiązanie? Dlaczego dołączenie do zespołu pewnej osoby okazało się tak ważne?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** budowanie umiejętności zespołowej.

 **Instrukcja:** Pomyśl o trudnym wyzwaniu, które masz w szkole, w drużynie lub w domu. Zamiast pytać „jak to zrobić?”, zapisz, kto z Twojego otoczenia mógłby Ci pomóc zrobić to szybciej.

 Napisz:

Jak mówić, by lepiej nas rozumiano

1. „Powtórzę, żeby dobrze zrozumieć” albo „To, co do mnie mówisz, rozumiem następująco”. Technika ta polega na tym, że kiedy ktoś coś mówi, lider powtarza to swoimi słowami, aby upewnić się, że dobrze rozumie. Ta technika pomaga uniknąć wielu nieporozumień.

Pytanie.

W pewnym momencie Kyre także użył tej techniki. Jak myślisz, kiedy?

 Napisz:

Ćwiczenie. Powtórzę, żeby dobrze zrozumieć.

 **Cel:** aktywne słuchanie i sprawdzanie zrozumienia.

 Instrukcja: Poproś jednego z rodziców, by otworzył książkę z serii Przygody Kyre na dowolnej stronie i przeczytał w myślach jej fragment. Następnie niech Ci powie, co to za fragment, o czym on opowiada.

Ty masz za zadanie powtórzyć po rodzicu, żeby się upewnić, że dobrze rozumiałeś, o którą scenę chodzi.

 Miejsce na notatki:

[illegible]

To taka jednozdaniowa opowieść o twoim pomysle. Wyobraź sobie, że wsiadasz do windy z kimś bardzo ważnym i masz tylko tyle czasu, ile trwa przejazd windą (czyli kilka sekund), żeby opowiedzieć mu o swoim pomysle. Musisz mówić krótko, by ta osoba zaciękaowała się i chciała zapytać o więcej. To trochę jak reklama pomysłu, którą musisz zmieścić w jednym zdaniu wypowiedzianym na wydechu.

Pytanie. W pewnym momencie Kyre także użył tej techniki. Jak myślisz, kiedy?

 Napisz:

[illegible]

Ćwiczenie. Elevator Speech.

 **Cel:** krótko i jasno przekazywać ważne informacje.

 **Instrukcja:** Wyobraź sobie, że spotykasz swojego największego idola, który pyta Cię, co jest Twoim największym marzeniem i dlaczego to dla Ciebie ważne.

 **Masz 30 sekund, żeby odpowiedzieć.**



 Miejsce na notatki:

[illegible]

3. Myśl na głos. Chodzi o to, by mówić, co planujemy zrobić i dlaczego. Członkowie zespołu powinni dzielić się na głos swoimi przemyśleniami, obawami i pomysłami. Tak jak Kyre, gdy dzielił się swoim zdaniem na temat przygotowania dania z resztek. To sprawia, że nasze podejście staje się bardziej elastyczne. Gdy słyszymy, co inni mają do powiedzenia, możemy skorzystać z ich pomysłów i dzięki temu opracować lepszy plan.

Daj czas na odpowiedź. Ważne jest, aby dać innym czas na reakcję i odpowiedź. Kiedy tworzy się przestrzeń, każdy komunikuje swoje potrzeby, nawet jeśli sformułowanie ich zajmie niektórym trochę więcej czasu.

Pytanie.

Kyre uwielbia myśleć na głos, bo daje mu to przekonanie, że znajdzie dobre rozwiązanie. W jakiej sytuacji myślał na głos w tomie 2?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Zbudować nawyk otwartości i uważnego słuchania.

 **Instrukcja:** Podczas rozmowy z rodzicami powiedz na głos, co planujesz zrobić jutro zamiast oglądania bajek oraz korzystania ze smartfona i dlaczego. Potem zapytaj: „Co Wy o tym myślicie?” i daj im chwilę na odpowiedź.

 **Opowiedz o tym rodzicom.**

 Miejsce na notatki:

4. Sposób na zmianę zdania. Czasem, nawet jeśli pokażesz komuś dowody, że się myli, on i tak nie będzie chciał zmienić zdania. Dlaczego? Bo może poczuć się źle, jakby ktoś go atakował. Dlatego zamiast mówić „Jesteś w błędzie!”, lepiej powiedzieć: „To miało sens przy wcześniejszych informacjach, ale teraz wiemy więcej. Może warto to przemyśleć?” W ten sposób nikt nie poczuje się źle, a rozmowa stanie się łatwiejsza.

Pytanie.

Kto i kiedy użył tej techniki w książce *Kyre i kosmiczna przepowiednia*?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Uczyć się, jak rozmawiać, tak by druga osoba czuła się doceniona, nawet jeśli się z nią nie zgadzamy.

 **Instrukcja:** Przeczytaj dwa przykłady. Zaznacz, który jest lepszy, gdy chcemy pomóc komuś zmienić zdanie:

A) „To kiepski pomysł! Nie znasz!”

B) „Rozumiem, że tak myślałeś. Ale teraz wiemy coś nowego – może spróbujemy pomyśleć inaczej?”

 **Miejsce na notatki:** Wymyśl i poćwicz własne wypowiedzi i przetestuj je na rodzicach.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Nie instruuj, potwierdź możliwości. Potwierdzanie rozumienia różni się od dawania instrukcji. Pytając: „Jak rozumiesz to, co do Ciebie mówię?”, sprawdzasz, czy pytana osoba rozumie, jak rozumie to, co mówisz i czy jest gotowa do działania. Wtedy rola każdego członka zespołu jest kluczowa, gdyż każdy jest odpowiedzialny za znalezienie sposobu na osiągnięcie celu.

Pytanie.

Iris nie potrzebowała, by zadano jej pytanie „Jak rozumiesz to co do Ciebie mówię?”, sama z siebie użyła tej techniki. Czy kojarzysz, kiedy to zrobiła?

 **Napisz:**

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się sprawdzać, czy druga osoba wszystko zrozumiała i jest gotowa do współdziałania.

 **Instrukcja:** Zaznacz, które zdanie bardziej pomaga drugiej osobie zrozumieć, co chcesz razem z nią zrobić:

A) „Po prostu zrób to!”

B) „Powiedz, jak rozumiesz moją propozycję – sprawdźmy, czy myślimy tak samo.”

 **Miejsce na notatki:** Wymyśl jedno swoje zdanie, które pomoże upewnić się, że kolega lub koleżanka wie, co razem robicie.

.....

.....

.....

.....

6. „Jaki jest następny krok?” Aby się upewnić, czy jest zgoda co do następnych działań, staraj się kończyć wszelkie dyskusje pytaniami „Co robimy dalej? Jaki jest następny krok?”. Jak mówi chińskie przysłowie: „Od rozmów ryżu się nie ugotuje”. Ważne jest ustalenie kolejnych kroków i działanie.

Pytanie.

W pewnym momencie Kyre także użył tej techniki. Jak myślisz, kiedy?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się kończyć rozmowy ustaleniem, co trzeba teraz zrobić.

 **Instrukcja:** Wyobraź sobie, że skończyliście ustalać plan zabawy lub wspólnego szkolnego projektu. Jakie pytanie zadasz na koniec, żeby mieć pewność, że wszyscy wiedzą, co robić dalej?

 Napisz:

7. Siła słowa „zamierzam”. Wystarczy zapytać: „Co zamierzasz zrobić?”. „Zamierzam” to mocne słowo, podobnie jak „planuję” czy „będę robić”. To może wydawać się prostą sztuczką językową, ale zachęca do odpowiedzialności.

Pytanie.

Kto w zespole używa siły słowa „zamierzam”?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Wzmocnić poczucie sprawczości i planowania.

 **Instrukcja:** Dokończ zdanie i wróć do niego na koniec dnia. Udało Ci się to zadanie zrealizować?

 Zamierzam dzisiaj _____

 **Powiedz o tym pierwszej osobie, którą zobaczysz.**

Jak rozwiązywać konflikty, nie tracąc przyjaciół

1. Strategia Trzech kropek – sposób na kłótnię. Aby pomóc rozwiązać konflikt w zespole między dwiema osobami, trzeba czegoś więcej niż pośredniczenia między stronami. Możesz skorzystać ze strategii zwanej „strategią trzech kropek”. Wyobraźmy sobie, że dwóch członków zespołu – Jarek i Tomek – o coś się pokłóciło. Możesz porozmawiać z jednym z nich, np. z Jarkiem:

- Zapytaj Jarka: „Czy rozmawiałeś już z Tomkiem o tym, co cię martwi i o tym, co czujesz”? Jeśli nie, zachęć go do tego. Być może zdołasz przećwiczyć z nim tę sytuację. Jeśli Jarek nie jest chętny do zastosowania takiego rozwiązania, przejdź do drugiej kropki.
- Powiedz Jarkowi, że Tomek powinien się o tym dowiedzieć. Zaproponuj, że pójdziecie z tym do niego razem. Jeżeli Jarek się zgodzi, zdecydujcie, kiedy i gdzie się spotkacie. Upředź go jednak, że idziesz z nim tylko po to, by go wesprzeć, nie po to, żeby za niego mówić. Tu też możesz zaproponować próbę z Twoim udziałem. Jeśli Jarek jest niechętny również takiemu rozwiązaniu, przejdź do kropki trzeciej.
- Zapytaj Jarka: „Czy mogę powiedzieć Tomkowi o tym, co cię trapi?” Staraj się przekonać Jarka, żeby powiedział o problemie Tomkowi wprost, sam lub w Twoim towarzystwie. Unikaj sytuacji, w której powiesz coś o Jarku za jego plecami. Przejście do kropki numer trzy może postawić cię w roli „posłańca przynoszącego złe wieści”. Jeśli jednak to jedyna możliwość, pamiętaj, by poinformować Jarka, że ujawnisz jego tożsamość.

Pytanie.

W pewnym momencie Egon także użył tej techniki. Jak myślisz, kiedy?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się rozwiązywać konflikty, stosując Strategię Trzech Kroppek, bez wybierania stron i bez tracenia przyjaciół

 **Instrukcja:** Awantura o tableta? Zastosuj Strategię Trzech Kroppek. Kłóćcie się o to, kto ma pierwszy grać na tablecie? Każdy uważa, że to jego kolej? Zastosuj strategię trzech kropek w tej (albo w innej) awanturze.

 Przemyśl:

- Co było łatwe, a co trudne?
- Czy ktoś miał ochotę się „wtrącić” i przerywał wypowiedź drugiej osoby?
- Jak się czułeś/czułaś w roli osoby pomagającej?

 Miejsce na notatki:

2. Sposoby na różnice zdań. Po kłótni, kiedy jest wam przykro i wiecie, że popełniliście błąd, a emocje opadły, obie strony powinny się nawzajem przeprosić. Postaw się w sytuacji przyjaciela/przyjaciółki w chwili, kiedy się kłóciliście. Opisz, co Twoim zdaniem on/ona czuł/a. Obie strony konfliktu powinny postawić się w pozycji drugiej osoby. Przykład: Pewnie czuł się zgnębiony przez szkolnego łobuza. A tym łobuzem byłem ja.

Możecie też wykonać ćwiczenie zwane „akwarium”:

Usiądźcie naprzeciwko siebie i nic nie mówcie. Spójrzcie sobie w oczy i skoncentrujcie się tylko na nich – w ogóle na niczym innym, tylko na oczach. Szybko można będzie zobaczyć kilka grymasów, które wyglądają jak początek uśmiechu. Kiedy dojdziecie do tego etapu przeproście się i koniecznie powiedzcie, za co się przeproszacie. Można też powiedzieć: „Nie miałem racji”.

Pytanie.

Jakich słów użyli Wit i Kyre, kiedy się godzili ze sobą?



Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się spokojnego i empatycznego rozwiązywania konfliktów.



Instrukcja: Opisz sytuację, w której pokłóciłeś/aś się z kimś. Teraz spróbuj wczuć się w tę drugą osobę.



Przemyśl:

1. Co mogła czuć?
2. Co mogło ją zboleć?
3. Co ty zrobił(a)byś inaczej, gdybyś mógł/mogła cofnąć czas?



Miejsce na notatki:

Następnie, jeśli to możliwe i chcecie się pogodzić, wykonajcie ćwiczenie „akwarium”:

- Usiądźcie naprzeciwko siebie i przez 30 sekund patrzcie sobie w oczy.
- Potem każdy mówi: „Przepraszam za...” i kończy własnymi słowami.



Napisz:

Jak budować relacje, by rozwijać współpracę

1. „Rozumiem” to więcej niż słowo, to aktywne słuchanie i rozwijanie empatii. Kiedy mówimy komuś „rozumiem”, to dajemy mu znać, że go słuchamy. Kiedy opowiadamy, co nam się przydarzyło, albo co nam nie wyszło, albo czego się boimy, możemy czuć się zagubieni i smutni. To trochę tak, jakbyśmy stali w ciemnym pokoju i nie wiedzieli, w którą stronę iść – a słowo „rozumiem” zapalało małe światełko, które wskazuje nam kierunek. Wtedy łatwiej jest naszemu rozmówcy się uspokoić i znaleźć rozwiązanie problemu.

Pytanie.

Jak myślisz, kto najlepiej rozumie Kyre, kiedy boi się on wrócić do swoich przyjaciół?



Napisz:

Ćwiczenie.



Cel: Nauczyć się pokazywać zrozumienie



Instrukcja: Przypomnij sobie, co było dla Ciebie ostatnio trudne, np. „Odpowiadanie przy tablicy w szkole”. Jak byś się czuł(a), gdyby ktoś Ci mówił, że Cię rozumie, zachęcając do odwagi?



Napisz:

2. Natychmiastowe uznanie. Natychmiastowe uznanie oznacza aprobatę wyrażaną za podjętą pracę, trud i efekt (nawet wtedy, gdy nie jest idealny od razu). Taka postawa może skłonić twój zespół i jego członków do większej wiary w siebie i do konkurowania z całym światem, ograniczając rywalizację wewnątrz grupy, a przy okazji dodając wszystkim pewności siebie. Najważniejsze to mieć jeden wspólny cel ukierunkowany na efekt. Podkreślijmy: cel ukierunkowany na efekt, ponieważ rywalizacja o to, kto zrobi coś lepiej wewnątrz zespołu, nie jest takim celem.

Pytanie.

Czy Kyre chwali swoich przyjaciół? Jeśli tak, to powiedz w jakiej sytuacji.

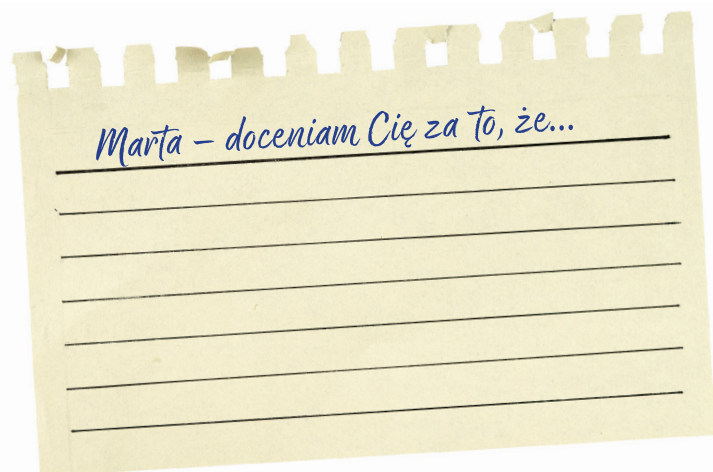


Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się doceniać innych.

 **Instrukcja:** Przygotuj kartki z imionami kolegów i koleżanek. Napisz na każdej, za co doceniasz tę osobę. Potem daj tej osobie ją przeczytać.



3. Wygrana–wygrana. Sposób rozwiązywania problemów, gdzie każdy wygrywa. Wyobraź sobie, że Ty i Twój przyjaciel macie tylko jedną czekoladę, a obaj chcecie ją zjeść. Zamiast się kłócić, szukacie sposobu, żeby każdy z was był szczęśliwy. Może postanowicie podzielić czekoladę na pół albo wymienić połówkę na coś innego, co też lubicie. W ten sposób obaj dostajecie coś fajnego i nikt nie jest smutny. To jest właśnie „wygrana–wygrana”, czyli sytuacja, w której wszyscy są zadowoleni z rozwiązania.

Pytanie.

W naszej książce też jest sytuacja, o której można powiedzieć wygrana–wygrana. Jak myślisz, która to scena?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Ćwiczyć szukanie rozwiązań korzystnych dla obu stron.

 **Instrukcja:** A Ty? Kłócisz się z kimś o słodycze?

💡 Przemysł rozwiązanie takiej sytuacji, z którego obie strony mogą być zadowolone.

 Miejsce na notatki:

[illegible]

4. Dwa sposoby na postępowanie z kłamczuchem. Nie powinniśmy kłamać. Niestety, nie każdy na świecie ma dobrą mamę i dobrego tatę, którzy go tego nauczili. Dlatego kapitan zespołu liczy się z takim brzydkim zachowaniem i umie je rozpoznać, żeby uchronić swój zespół. Jeśli ktoś chce Cię okłamać, często powie coś, co ma Cię przekonać, a najlepszą rzeczą, jaką może wtedy powiedzieć, jest coś prawdziwego, np. „Zresztą od pół wieku jestem na Marsie oddanym wodzem”. Co więcej, człowiek ma tendencję do tego, by w odpowiedzi na proste pytanie podać więcej informacji, których przekazanie sprawi, że poczuje się lepiej, np. „nigdy nie zrobiłbym czegoś takiego”. Często zdarza się, że taka osoba może Cię także przezywać – właśnie dlatego, że ma coś do ukrycia. Istnieją dwie proste techniki, które skłonią taką osobę do wyjawienia prawdy:

- Nie daj się zwieść pozornym odpowiedziom i wracaj do pytania, na które nie otrzymujesz odpowiedzi.
- Użyj pytania-pułapki, pytania-przynęty, ten sposób jest jeszcze potężniejszy.

Pytanie.

W pewnym momencie Iris użyła tych technik. Czy znajdziesz w książce jej wypowiedź, która wskazuje, że nie wierzy ona Kirkardowi?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Rozpoznawać kłamczucha i ćwiczyć odwagę zadawania trudnych pytań.

 **Instrukcja:** Przeczytaj trzy krótkie scenki. Twoje zadanie: odkryć, czy odpowiedź pasuje do pytania. Jeśli nie – zastosuj jedną z dwóch technik: wróć do pytania albo zadaj pytanie-pułapkę.

1. Scenka 1

Pytasz kolegę: „Czy to ty przewróciłeś wieżę z klocków?”

On mówi: „Zawsze mnie o coś obwiniasz! A wczoraj to ty coś zniszczyłeś!”

 Czy to odpowiedź na pytanie? Co możesz powiedzieć w odpowiedzi?

 Napisz:

2. Scenka 2

Pytasz koleżankę, która, jak sądzisz, wzięła Twoje rzeczy: „Czy to ty zabrałaś mój długopis?”

Ona odpowiada: „Ja zawsze mam swoje długopisy! Nigdy nie pożyczam cudzych!”

 Czy odpowiedziała wprost? Zastosuj pytanie-pułapkę.

 Napisz:

3. Scenka 3

Zadajesz pytanie: „Czy powiedziałeś pani, że spóźniłem się specjalnie?”

Kolega odpowiada: „Nie rozumiem, czemu się tak denerwujesz, przecież wszyscy wiedzą, że często się spóźniasz.”

? Co teraz? Co możesz powiedzieć w odpowiedzi?

 Napisz:

4. Zadanie końcowe:

Wymyśl własną scenkę, w której ktoś odpowiada wymijająco lub kłamie. Napisz, jakie pytanie zadasz, używając jednej z technik.

 Napisz:

5. Wskazuj cele, a nie metody – sposób na motywację. Wyobraź sobie, że chcesz zbudować wieżę z klocków. Jeśli ktoś Ci powie: „Zbuduj wieżę, ale musisz użyć dokładnie tych klocków i układać je w dokładnie taki sposób”, to masz tylko jedno rozwiązanie i nie możesz wymyślić nic nowego. Ale jeśli ktoś powie: „Twoim celem jest zbudowanie jak najwyższej wieży”, to nagle masz mnóstwo pomysłów! Możesz użyć różnych klocków, układać je na różne sposoby i samodzielnie sprawdzić, co działa najlepiej. Dlatego lepiej mówić, co chcesz osiągnąć, a nie jak to zrobić. Dzięki temu dajesz szansę na samodzielne wymyślanie rozwiązań i eksperymentowanie.

Pytanie.

Jaki cel ma drużyna Kyre w naszych książkach?

 Napisz:

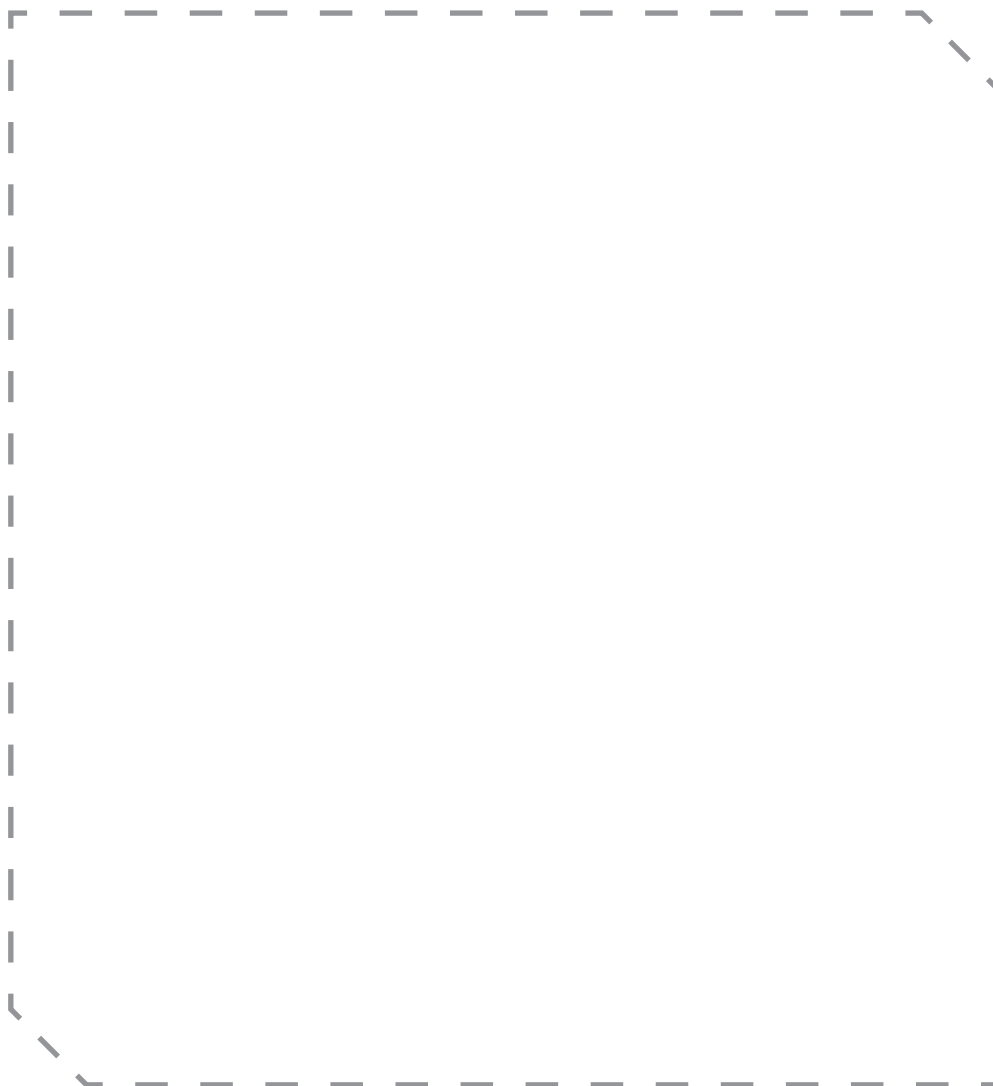
Ćwiczenie.

 **Cel:** Rozwijać samodzielność i twórcze myślenie.

 **Instrukcja:** Zbuduj jak najwyższą wieżę z wybranych materiałów (klocki, papier, patyczki). Zwróć uwagę, że nie mówimy, jak to zrobić, a prezentujemy tylko efekt końcowy, który chcemy uzyskać.



 Wklej zdjęcie Twojej wieży:



Najwyższa wieża, jaką udało mi się zbudować miała cm wysokości.

Co zrobić, by podejmować dobre decyzje

1. Zrozumienie co i dlaczego jest ważne – zrozumienie potrzeb drugiej osoby. Wyobraź sobie, że robisz komuś prezent. Chcesz, żeby mu się spodobał, prawda? Dlatego myślisz o tym, co on lubi – może o jego ulubionym kolorze, zabawce albo grze. Tak samo jest, gdy rozwiązujemy problem, tworzymy nowy produkt (nawet profil na YouTube jest takim produktem). Najpierw wyobraź sobie, jak ten ktoś będzie go używał, czego taka osoba potrzebuje, co może ją zainteresować i dlaczego. Gdy patrzymy na świat oczami innych ludzi, możemy zrobić coś, co naprawdę im pomoże, sprawi im radość i rozwiąże ich problemy.

Pytanie.

W pewnym momencie Kyre także użył tej techniki. Jak myślisz, kiedy?

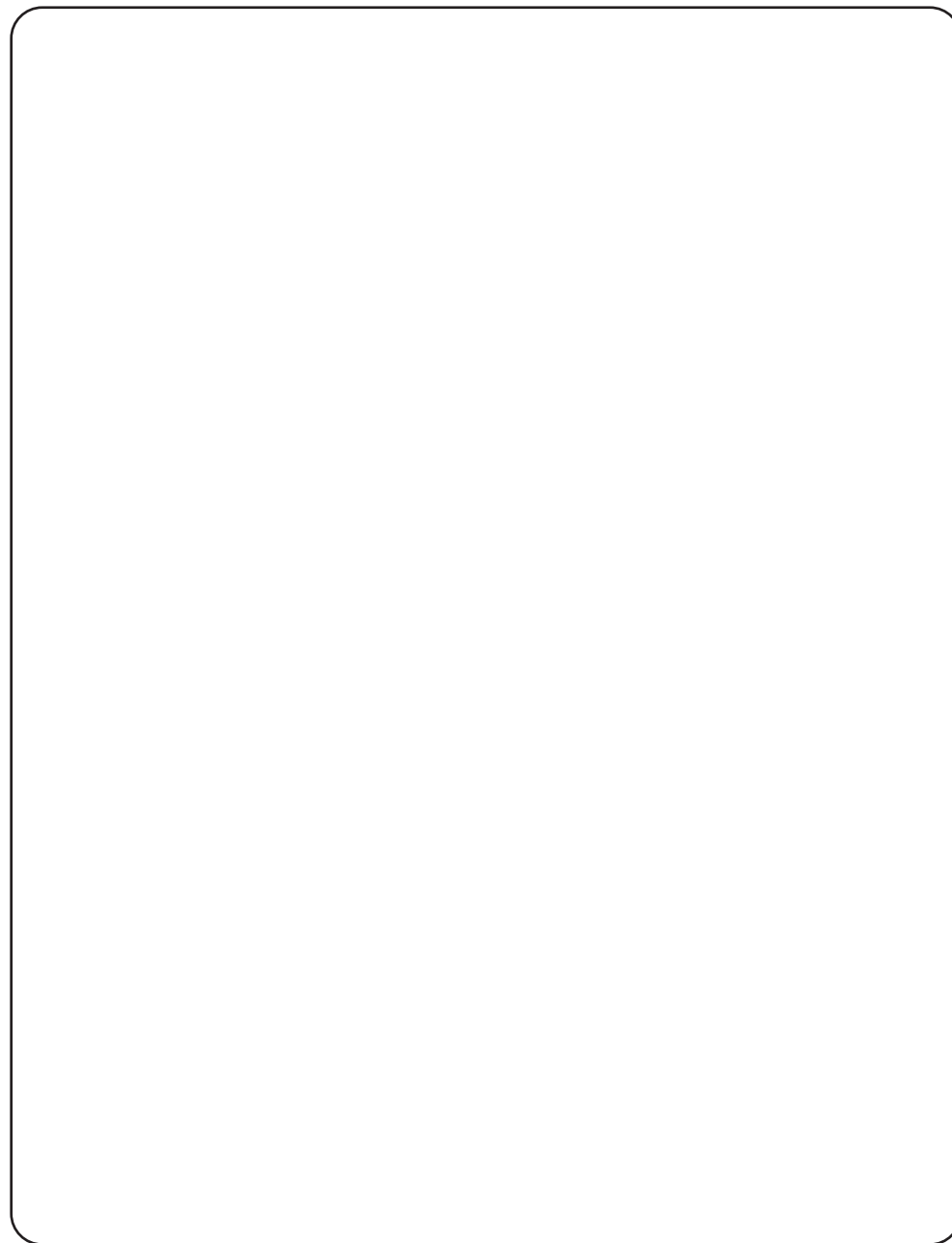
 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Rozwijać empatię i zrozumienie potrzeb użytkownika.

 **Instrukcja:** Wyobraź sobie, że robisz prezent przyjacielowi. Zastanów się, co lubi, czego potrzebuje i dlaczego. Potem narysuj to coś, co sprawiłoby mu radość.

 Narysuj:



2. Ustalenie co jest do zrobienia – sposób na określenie tego, co jest najważniejsze. Często nie da się zrobić wszystkiego na raz, bo brakuje czasu. Dlatego ważne jest, żeby ustalić, co zrobić najpierw, a co może poczekać. Tylko jak to zrobić? Trzeba pamiętać o kilku zasadach:

- Szukaj pomysłów, które naprawdę coś zmienią.
- Szybko odrzucaj złe pomysły, żeby nie tracić na nie czasu.
- Wybieraj najlepsze pomysły, które będą dobre w wykonaniu i nie będą zbyt drogie ani trudne.
- Jak zdecydować, co zrobić najpierw? Które problemy mogą być rozwiązane dopiero po rozwiązaniu innych? Które czynności mogą być wykonywane w tym samym czasie?

Zadaj sobie następujące pytania:

- Co jest najpilniejszym problemem do rozwiązania? Co musi być zrobione, bo inaczej się nie da.
- Co jest najważniejsze dla osoby, która będzie korzystać z tego, co robimy, i dlaczego?
- Ile czasu zajmie realizacja konkretnego zadania?
- Czego nowego się dowiemy, kiedy wykonamy to zadanie?

Dzięki tym pytaniom łatwiej jest wyeliminować rzeczy, które nie są potrzebne, albo takie, które mogą poczekać, i zrobić to, co naprawdę się liczy, co jest ważne i co ma sens, albo co jest możliwe w danej chwili. Potem należy uszeregować zadania używając dodatkowych kryteriów, biorąc pod uwagę plusy i minusy. Może nam wyjść, że najpilniejszym zadaniem jest „nakarmić zespół”, ale nie można od tego zacząć, jeżeli nie ma prowiantu. 😊

Pytanie.

Nasza drużyna także użyła tego sposobu. Jak myślisz: kiedy?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Rozwijać myślenie strategiczne i elastyczność.

 **Instrukcja:** Wyobraźcie sobie, że idziecie na plażę i możecie zabrać tylko jedną rzecz. Jedną jedyną. Co wybierzesz?

 Napisz:

3. Technika pomocnicza przy priorytetach – technika „czerwonej drużyny”. Różne opinie i pomysły to nie konflikt, ale szansa na rozwój. Powtarzaj sobie, że „Nie musimy wszyscy myśleć tak samo, żeby stworzyć coś wartościowego”. Technika „czerwonej drużyny” uczy, że niezgoda jest naturalną częścią kreatywnego procesu. Jak to działa? Podzielcie się na role. Jedna grupa proponuje pomysł, a druga wciela się w „czerwoną drużynę” i próbuje znaleźć potencjalne słabości. Albo jedna grupa znajduje plusy, a druga minusy danego pomysłu. Dzięki temu łatwiej nam będzie zdecydować o tym, co jest możliwe, a co jest niemożliwe, co konieczne do zrobienia, a co w zasadzie niepotrzebne.

Pytanie.

Nasza drużyna także użyła tego sposobu. Jak myślisz, kiedy?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się, że różne opinie pomagają podejmować lepsze decyzje.

 **Instrukcja:** Wymyślcie w grupie (np. w domu z rodzeństwem i/lub rodzicami) jakiś pomysł, np. „W szkole codziennie jemy pizzę”. Podzielcie się na dwie drużyny:

- zielona drużyna – szuka plusów pomysłu.
- czerwona drużyna – szuka problemów lub minusów pomysłu.

Wspólnie zdecydujcie: Czy pomysł warto zrealizować? A może trzeba coś w nim zmienić?

 Napisz:

4. Plan B. Dobry Kapitan zawsze myśli strategicznie. Co to znaczy? To jak planowanie wielkiej wyprawy. Wyobraź sobie, że idziesz na wycieczkę i planujesz przejście przez most. Ale co, jeśli most będzie zamknięty? Plan B to pomysł na inną drogę. W pracy nad twórczymi projektami działa to tak samo! Nie ma możliwości, że wszystko będzie szło zgodnie z planem. Zawsze coś może pójść nie tak, więc warto pomyśleć zawnazu o zapasowym rozwiązaniu, żeby nie utknąć. Dzięki temu można szybciej rozwiązać problem i osiągnąć cel.

Pytanie.

Poszukaj przykładu, który pokazuje, że nasz zespół ma więcej niż jeden plan.

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Rozwijać myślenie strategiczne i myślenie perspektywiczne.

 **Instrukcja:** Wyobraźcie sobie, że planujecie dzień pełen zabawy – wybieracie się na wycieczkę za miasto rowerem. Ale... co jeśli coś pójdzie nie tak?

- Zastanów się: co mogłoby się wydarzyć?
- Wymyśl Plan B – co zrobisz, żeby mimo wszystko dobrze się bawić?

- Narysuj dwa obrazki:
 - jeden, gdy wszystko idzie zgodnie z planem,
 - drugi – twój Plan B.



Narysuj:

twój Plan B

W jaki sposób rozwiązywać problemy, by się nie poddać nawet jak coś pójdzie bardzo nie tak

1. Zrozumieć niepowodzenie. Niepowodzenia nie mówią o tym, kim naprawdę jesteś, tylko o tym, jakie masz teraz umiejętności. Gdy coś

nam nie wyjdzie, to tylko znak, że musimy się jeszcze czegoś nauczyć. Niepowodzenia nie są niczym złym. Czy to nieudana próba zrobienia czegoś ważnego, czy niezaliczony test, to tylko próba, która się nie udała. To nie zmienia tego, jak bardzo wartościową osobą jesteś! Warto więc pamiętać, że jeśli dzięki nieudanej próbie możemy się czegoś nauczyć, to trzeba zrozumieć, co poszło nie tak i spróbować inaczej następnym razem. Tak, jak to robią nasi bohaterowie. Takie podejście pomoże i Tobie z czasem zrozumieć, jak radzić sobie z niepowodzeniami i zmienić sposób myślenia o „porażkach”. Kiedy zaczynasz cieszyć się z lekcji, jaką dają Ci niepowodzenia, jesteś na dobrej drodze do sukcesu.

Pytanie.

Czego Kyre się bał?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Uczyć się odwagi, by zrozumieć niepowodzenie.

 **Instrukcja:** Opisz sytuację, w której popełniłeś/łaś błąd. Co chciałeś/aś zrobić? Jaki był efekt tych planów? Co wtedy czułeś/aś? Jak do tego doszło krok po kroku? Co zrobisz inaczej następnym razem?

Praca zespołowa

Retrospektywa Armii Amerykańskiej

1 Planowane CO

Co planowaliśmy zrobić?



5 min

AKTYWNOŚCI

2 Wyszło CO

Jaki był efekt tych planów?



5 min

WYNIK

EFEKT (Planowany rezultat)



EFEKT (Uzyskany rezultat)



Zadowolenie

Pon Wt Śr Czw Pt

Pon Wt Śr Czw Pt

Czas Uczenia się

Pon Wt Śr Czw Pt

Pon Wt Śr Czw Pt

Poziom satysfakcji

3 Zrozumieć JAK i DLACZEGO

Jak | Dlaczego to się stało?



10 min

4 Zrozumieć CO następnym razem

Co powinniśmy zrobić następnym razem?



20 min



przygodyKyre.pl

2. Retrospektywa, czyli czego nauczyła nas ta sytuacja. To jak magiczny czas, kiedy zespół ludzi, którzy pracują razem, siada w kręgu i opowiada sobie o minionych przygodach. Mówią, co im się podobało, co było trudne i jak mogą pracować razem jeszcze lepiej. To trochę jak po zakończeniu długiej zabawy, kiedy zastanawiamy się, co było najfajniejsze i co moglibyśmy zrobić inaczej następnym razem. Dzięki temu każdy może nauczyć się czegoś nowego i sprawić, że następne przygody będą jeszcze lepsze! Egon w tomie pierwszym używał jej bardzo często, pytając: „Czego się dziś nauczyliście?”. Tym razem stosuje inne sposoby. Oto one:

- Czego żałujemy / z czego jesteśmy dumni?
- Czego nowego się dowiedzieliśmy w ostatnich dniach?
- Czego nie powinniśmy robić następnym razem (STOP), a co powinniśmy robić następnym razem (START)?

Pytanie.

Czy potrafisz odnaleźć scenę w książce, w której pojawia się retrospektywa?

 Napisz:

Praca zespołowa Retrospektywa

START i STOP



START



STOP



przygodyKyre.pl

Praca zespołowa Retrospektywa

Duma i smuteczek



DUMA



SMUTECZEK



przygodyKyre.pl

Ćwiczenie.

Cel: Zrozumienie czego nauczyła nas dana sytuacja.

Instrukcja: A Ty? Czego żałujesz? Co napawa Cię dumą? Uzupełnij karty retrospektywne, odpowiednio do tematu przemyśleń.

3. Mały, średni czy duży problem? Technika pomaga zrozumieć, jak ważny jest problem, z którym się spotykamy. Mały problem to taki, który możesz rozwiązać sam, nie potrzebujesz wiele pomocy. Średni problem wymaga trochę pomocy od innych osób. Duży problem to taki, który wymaga współpracy całego zespołu, bo w pojedynkę jest bardzo trudno go rozwiązać. Rozumienie, czy problem jest mały, średni czy duży, pomaga nam zdecydować, jak dużo wysiłku i pomocy potrzebujemy, żeby go rozwiązać. To także uczy nas, kiedy samodzielnie podjąć działanie, a kiedy poprosić innych o wsparcie.

Pytanie.

Czy potrafisz odnaleźć w naszej książce przykład takiego spojrzenia na problem?

Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się oceniać wielkość problemu i prosić o odpowiednią pomoc.

 **Instrukcja:** Przeczytaj każde zdanie i zdecyduj, czy to mały, średni, czy duży problem?

Przykłady do oceny:	Mały	Średni	Duży
Zgubiłem/am jedną kredkę z mojego piórnika, która jest mi potrzebna do ukończenia rysunku.			
Koleżanka wyśmiała mój rysunek przed całą klasą. Niestety nie pierwszy raz mnie wyśmiewa.			
Nie zdążyłem zjeść śniadania i boli mnie brzuch.			
Przypadkiem podarłem koledze pracę plastyczną.			
Zapomniałem pracy domowej – już trzeci raz w tym tygodniu.			
Ktoś w klasie grozi innym dzieciom i nikt nie wie, co robić.			
Pani powiedziała, że jeśli się nie poprawię, to dostanę ocenę niedostateczną.			
Pękła mi gumka w spodniach i nie wiem, co zrobić.			

4. Szukaj więcej niż tylko jednego rozwiązania. Zanim wybierzesz rozwiązanie, pomyśl, czy zastanawiałeś się nad więcej niż jednym. Myślenie o różnych opcjach pomaga nam lepiej decydować. Jeśli skupimy się tylko na jednej możliwości, możemy przegapić lepsze sposoby. Oto, o co warto się zapytać:

- Czy wszyscy są zgodni co do najlepszego rozwiązania?
- Czy są jakieś problemy z twoim ulubionym rozwiązaniem?
- Czy są inne sposoby, które mogą lepiej rozwiązać problem?

Pytanie.

Jak nasz zespół szukał rozwiązania problemów? Jakie to były sytuacje? Pamiętaj!

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się szukać więcej niż jednego rozwiązania problemu i porównywać je, zanim podejmiemy decyzję.

 **Instrukcja:** Przeczytaj sytuację i wymyśl dwa różne sposoby, jak można ją rozwiązać: Twój kolega nie chce już pracować z Tobą w parze. Co możesz zrobić?

 Rozwiązanie 1:

 Rozwiązanie 2:

5. Myślenie nieszablonowe to wymyślanie pomysłów w inny sposób, niż robią to wszyscy. To jak rozwiązywanie zagadki, ale zamiast patrzeć tylko na oczywiste odpowiedzi, próbujemy spojrzeć na problem z innej strony. Na przykład: jeśli masz otworzyć drzwi, ale nie masz klucza, zamiast się poddawać, możesz pomyśleć, czy można wejść przez okno, poprosić kogoś o pomoc albo sprawdzić, czy drzwi są w ogóle zamknięte! Myślenie nieszablonowe to szukanie sprytnych i kreatywnych rozwiązań, a zaczyna się od pytania: „Co możemy zrobić, by na tym problemie skorzystać?”.

Pytanie.

Czy potrafisz odnaleźć w tomie 2 sagi przykłady myślenia nieszablonowego?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się patrzeć na problem z różnych stron.

 **Instrukcja:** Przeczytaj sytuację i spróbuj wymyślić jeden zwykły sposób rozwiązania (taki, który przychodzi jako pierwszy do głowy) oraz jeden pomysł nieszablonowy – taki, który jest sprytny, zabawny albo zaskakujący!

 **Sytuacja:** Chcesz zawiesić plakat na ścianie, ale nie masz taśmy ani pinezek.

 Zwykły pomysł:

 Pomysł nieszablonowy:

6. Burza mózgów to fajna i szybka metoda, żeby razem coś wymyślić. Najpierw mówimy, jaki mamy problem. Potem każdy mówi wszystko, co mu przyjdzie do głowy – nawet dziwne pomysły są OK! Nikt się nie śmieje, nie ocenia. Na końcu wybieramy najlepsze pomysły.

Pytanie.

Czy członkowie drużyny użyli tego sposobu? Jeśli tak, to kiedy?



Napisz:

Ćwiczenie.



Cel: Nauczyć się wspólnie wymyślać ciekawe pomysły.



Instrukcja: Zbierz małą grupę koleżanek i kolegów. Waszym zadaniem jest wspólnie znaleźć jak najwięcej pomysłów – nawet najbardziej szalonych! Na końcu wybierzcie jeden, który najbardziej wam się podoba.



Sytuacja: Jak mogłaby wyglądać najlepsza szkolna wycieczka marzeń?



Miejsce na notatki:



Praca zespołowa

Tablica pomysłów po burzy mózgów

Nasze pomysły po burzy mózgów

I.

II.

III.

IV.

V.

VI.



przygodyKyre.pl

7. Zatrzymaj się. Czasem mamy w głowie wielki bałagan. Dzieje się za dużo rzeczy na raz – ktoś czegoś chce, coś się nie udało, jesteśmy zmęczeni albo zdenerwowani. Wtedy możemy czuć się zagubieni, jakbyśmy kręcili się w kółko i nie wiedzieli, co robić. Tracimy pewność siebie. Warto wtedy zatrzymać się i uspokoić, można policzyć do dziesięciu albo wyobrazić sobie jakieś spokojne, bezpieczne miejsce. Taka chwila „zatrzymania” pozwoli uporządkować myśli i poszukać najlepszego rozwiązania.

Pytanie.

W naszej książce w pewnym momencie Kyre także potrzebował zatrzymać się i uspokoić myśli w głowie. Jak myślisz, kiedy to było?



Napisz:

Ćwiczenie.



Cel: Nauczyć się, jak uspokoić myśli i poczuć się lepiej, gdy wszystko naraz się dzieje.



Instrukcja: Przeczytaj sytuację i odpowiedz na pytania. Zastanów się, co mogłoby Ci pomóc się zatrzymać, wyciszyć i pomyśleć spokojnie.



Sytuacja: Masz zły dzień – pokłóciłeś się z kolegą, zapomniałeś pracy domowej, a do tego boli cię głowa i wszyscy czegoś od ciebie chcą. Czujesz, że zaraz wybuchniesz!



Napisz:

Zadanie 1. Co możesz zrobić, żeby się zatrzymać i uspokoić?

Zadanie 2. Jakie spokojne miejsce możesz sobie wyobrazić?

Zadanie 3. Co możesz wtedy powiedzieć samemu sobie, żeby poczuć się lepiej?

Zadanie 4. Gdy się uspokoisz, łatwiej pomyślisz: „Co teraz mogę zrobić?”

Jak działać, by zrealizować marzenia

1. Eksperymentowanie, czyli uczenie się na błędach. Eksperymentowanie jest jak zabawa naukowa, podczas której próbujemy różnych rzeczy, żeby zobaczyć, co się stanie. To trochę jak budowanie wieży z klocków, aby sprawdzić, który rodzaj konstrukcji będzie najwyższy i najtrwalszy. Gdy coś nie wyjdzie, nie jesteśmy smutni, bo każdy błąd to wskazówka, jak zrobić coś lepiej następnym razem. Uczenie się na błędach to takie rozwiązywanie zagadek detektywistycznych – pomaga nam stać się mądrzejszymi i lepiej radzić sobie w przyszłości.

Pytanie.

Co pomogło Mice dokończyć oprogramowanie do statku Wita i Hugo, by pojazd mógł latać bez pilota?



Napisz:

Ćwiczenie. Błąd to nie porażka.



Cel: Nauczyć się, że błąd to wskazówka, a nie klęska!



Instrukcja: Przeczytaj opis sytuacji, a potem odpowiedz na pytania.

Spróbuj pomyśleć jak odkrywca – nie bój się pomyłek!



Sytuacja: Chcesz stworzyć grę planszową z własnymi zasadami.

W pierwszej wersji gra jest za trudna i nikt nie chce w nią grać. Czujesz się rozczarowany/a. Co robisz?



Napisz:

Pytanie 1. Co mogło nie działać? Co było trudne?

Pytanie 2. Jak możesz to zmienić lub poprawić?

Pytanie 3. Kto mógłby ci pomóc w znalezieniu pomysłu – tak jak Klopsik i Hugo pomogli Mice?

Pytanie 4. Co powiesz samemu/samej sobie, żeby się nie poddać?

2. Naucz się, że gotowe (nawet małe i nieperfekcyjne) **jest lepsze niż niegotowe** (bo musi być idealne). Buduj często małe, wartościowe części. To jak budowanie zamku z klocków. Jeśli dasz komuś jedną gotową wieżę, może on jej użyć od razu – bawić się nią. To jest tak zwany gotowy, dostarczony element. Jeśli jednak rozpoczynasz budowę, ale jej nie kończysz i dajesz komuś tylko trochę połączonych ze sobą klocków, mówiąc „tu kiedyś będzie wieża”, to ta osoba nie może z tego skorzystać. Chodzi o to, żeby właśnie dostarczać gotowe i działające (nawet małe) elementy zamku, a nie tylko same fundamenty, których nikt nie może jeszcze użyć.

Pytanie. Lepiej gotowe niż idealne.

Co sprawiło, że zespołowi Kyre udało się uruchomić portal i dostarczyć jedzenie na Saturna, mimo że nie wszystko poszło zgodnie z planem?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się kończyć małe rzeczy i przekazywać je dalej, nawet jeśli nie są perfekcyjne.

 **Instrukcja:** Dokończ zdanie:

 Dziś zamierzam skończyć jedną małą rzecz, i będzie to:



KYRE 2

1 KOSMICZNA PRZEPowiednia

Saga o pracy zespołowej, technologii i energii...

ze smoczych kup i gnijących wodorostów

A Ty?

Zostawiasz klucz od domu... pod wycieraczką?

 **Jak stworzyć dobre hasło?**

Dobre hasło powinno być:

☐ Długie – najlepiej 12 znaków,
a nawet 31, jak w naszej bajce!

☐ Pomieszane – niech ma:

- małe litery
- duże litery
- liczby
- symbole

! \$ @ %



 **Przykłady:**

- „PomarańczowySmokJe4Marchewki!”
- „KiedyZjem7NaleśnikówZamienięSięWRybę!”
- „NieZjem99Pączków!AleSpróbuję”

☐ **Czego NIE używać?**

Nie twórz haseł z:

- ◇ Twoim imieniem, nazwiskiem, nazwą szkoły, datą urodzenia, wyrazem związanym z rodziną, nazwą ulubionej drużyny, pieska, kotka, numerem telefonu...
- ◇ Słów, które można znaleźć w słowniku np. „hasło”, „piesek”, „komputer”.
- ◇ Tego samego hasła z małą zmianą, np. „Aga01”, „Aga02”, „Aga03”

To jak zostawienie klucza pod wycieraczką.



Jak stworzyć hasło, co

wrotami trzaśło? Poczytaj w serii (przygodyKyre.pl)



Ćwiczenia na rozwijanie umiejętności cyfrowych Rozwijaj umiejętności cyfrowe

1. Tworzenie silnego hasła

Pytanie.

Dlaczego to jest ważne, by mieć silne hasło?

 Napisz:

Ćwiczenie.

 **Cel:** Nauczyć się tworzyć silne hasła.

 **Instrukcja:** Wymyśl zdanie, które zawiera co najmniej 4 słowa i jest zabawne albo absurdalne. Użyj dużych i małych liter, cyfr i symboli.

 Moje silne hasło to:

Odpowiedzi i podpowiedzi:

Szyfr podstawieniowy

💡 Odpowiedzi do zadania 1:

A=1, A=2, B=3, C=4, Ć=5, D=6, E=7, Ę=8, F=9, G=10, H=11, I=12, J=13, K=14, L=15, Ł=16, M=17, N=18, Ń=19, O=20, Ó=21, P=22, Q=23, R=24, S=25, Ś=26, T=27, U=28, V=29, W=30, X=31, Y=32, Z=33, Ż=34, Ź=35

Wskazówka! Poszukaj podpowiedzi w Księdze Wrót.

💡 Odpowiedzi do zadania 2:

1. Kyre
2. Brzmi jak plan
3. Wrota
4. Teleportacja
5. Statek kosmiczny
6. Bobek
7. Egon
8. Mika
9. Wezyra
10. Hugo
11. Mars
12. Księżyc
13. Słońce
14. Glony

15. Fermentacja
16. Baterie
17. Księga Wrót
18. Witaj Strażniku Wrót
19. Drużyna
20. Praca zespołowa

Szyfr ze słowem kluczem

💡 Odpowiedzi do zadania 3:

1. ORIRA, 2. IBAWT, 3. OTKBEAT, 4. WORAT.

💡 Odpowiedzi do zadania 4:

1. lot, 2. planeta, 3. Bobek, 4. Mars.

Szyfr przesuwany

💡 Odpowiedzi do zadania 5:

LÓŚNÓŚ, QŁAŃĘUA, NJLA, XÓEÓŚÓSUZ.

💡 Odpowiedzi do zadania 6:

WROTAMI TRZASŁO

Szyfr Atbasz

💡 Odpowiedzi do zadania 8:

DRF, HŃŁP, ZŻFVIRŻ, VNVIŚRŻ, PIŁÓŁDŻ.

💡 Odpowiedzi do zadania 9:

kosmos, gwiazda, Ziemia, Kyre, smok.

Zagadki

💡 **Odpowiedzi do zadania 11:**
1. Słońce 2. telefon, 3. smok, 4. Mars, 5. gwiazda, 6. zegarek, 7. woda

💡 **Odpowiedzi do zadania 12:**
1. Galeo, 2. Bobek, 3. Iris, 4. Egon, 5. Mika, 6. Królowa Piszpunta

Krzyżówka

💡 **Podpowiedzi do zadania 13:**

1. Sprawdź przypis numer 21, na stronie 92 w drugim tomie sagi.
2. Sprawdź przypis numer 19, na stronie 90 w drugim tomie sagi.
3. Sprawdź przypis numer 24, na stronie 104 w drugim tomie sagi.
4. Sprawdź przypis numer 6, na stronie 21 w pierwszym tomie sagi.
5. Sprawdź przypis numer 17, na stronie 84 w drugim tomie sagi.
6. Sprawdź przypis numer 10, na stronie 57 w drugim tomie sagi.
7. Sprawdź przypis numer 1, na stronie 19 w drugim tomie sagi.
8. Sprawdź przypis numer 23, na stronie 97 w drugim tomie sagi.
9. Sprawdź przypis numer 31, na stronie 133 w drugim tomie sagi.
10. Sprawdź przypis numer 37, na stronie 154 w drugim tomie sagi.
11. Sprawdź przypis numer 9, na stronie 35 w pierwszym tomie sagi.
12. Sprawdź przypis numer 25, na stronie 142 w drugim tomie sagi.
13. Sprawdź przypis numer 34, na stronie 91 w drugim tomie sagi.
14. Sprawdź przypis numer 20, na stronie 91 w drugim tomie sagi.
15. Sprawdź przypis numer 13, na stronie 64 w drugim tomie sagi.
16. Sprawdź przypis numer 33, na stronie 138 w drugim tomie sagi.
17. Sprawdź przypis numer 8, na stronie 37 w drugim tomie sagi.
18. Sprawdź przypis numer 22, na stronie 92 w drugim tomie sagi.
19. Sprawdź przypis numer 36, na stronie 147 w drugim tomie sagi.
20. Sprawdź przypis numer 15, na stronie 65 w pierwszym tomie sagi.
21. Sprawdź przypis numer 32, na stronie 137 w drugim tomie sagi.

22. Sprawdź przypis numer 11, na stronie 57 w drugim tomie sagi.
23. Sprawdź przypis numer 26, na stronie 106 w drugim tomie sagi.
24. Sprawdź przypis numer 18, na stronie 85 w pierwszym tomie sagi.
25. Sprawdź przypis numer 2, na stronie 20 w drugim tomie sagi.

Techniki i ćwiczenia na rozwijanie współpracy zespołowej i umiejętności uniwersalnych, czyli takich, które przydadzą Ci się teraz i gdy dorośniesz

Co robić, by rozwijać pewność siebie

1. Technika rytuału

💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Obraca w palcach monetę dziadka.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
głęboki oddech, uścisk dłoni, wewnętrzne hasło typu „Dam radę!”, obracanie w palcach monety.

2. Strategia korony

💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Zacznij marzyć o tym, kim możesz zostać, i postępuj, jak przystało na kogoś wyjątkowego, kim jesteś naprawdę.

3. Kolejny mały krok

💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Galeo – to on postanowił zadbać o dobrą kondycję fizyczną członków drużyny i wdrożył im codzienne ćwiczenia, które powoli poprawiają ich sprawność i wytrzymałość.

- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
To może być coś prostego: 5 minut ćwiczeń z piłką, przeczytanie 1 strony książki.

4. Dyscyplina

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Podczas poszukiwania zaginionego Bobka i pościgu za uciekającymi intruzami okazało się, że członkowie zespołu mają słabą kondycję i Galeo zarządził codzienne treningi, by to zmienić.

5. Nie próbuję – tylko robię

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Bobek, kiedy tropił Klopsika po zawaleniu się areny w czasie wyborów.
- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Na przykład: Przygotuję buty i strój do ćwiczeń na jutro. Napełnię bidon z wodą, żeby mieć się czego napić. Przygotuję piłkę, żeby jej nie szukać przed ćwiczeniami. Albo. Położę książkę o przygodach Kyre na szafce nocnej. Będę czytać na głos. Opowiem mamie lub tacie, o czym był przeczytany fragment.

6. „Kiedy mi się uda” zamiast „Jeśli mi się uda”

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Kiedy Klopsik został uwięziony pod gruzami, Kyre nie wahał się. Od razu zmobilizował drużynę, by uratować przyjaciela.
- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Co się stanie? Jak będziecie się wtedy czuć? Jakie kroki możesz zrobić, żeby to „kiedy” naprawdę się wydarzyło?

7. Nie jak, lecz kto

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Gdy nasz zespół głowił się nad tym, jak odbudować cały ekosystem Marsa mama Klopsika zaproponowała Melię. Rozwiązaniem ich problemu okazało się dołączenie do zespołu Melii, bo tylko ona miała potrzebną wiedzę i umiejętności.
- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Może to być kolega, ktoś z rodziny, nauczyciel lub korepetytor.

Jak mówić, by lepiej nas rozumiano

1. „Powtórzę, żeby dobrze zrozumieć” albo „To, co do mnie mówisz, rozumiem następująco”

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Kyre tak postąpił, rozmawiając z panią Klopsikową, która opowiadała, dlaczego przyjaciele nigdzie na Marsie nie widzieli Marsjan, kiedy przybyli.

2. Elevator Speech

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Gdy zespół zaproponował Melii, że dostarczy jej ekologiczną energię w zamian za pożywienie i pomoc w zazielenieniu Marsa.

3. Myśl na głos i daj czas na odpowiedź

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Gdy myślał nad przygotowanym przez Klopsika, co tu dużo mówić, obrzydliwym daniem na konkurs.
- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Możesz użyć zdań: „Mam taki pomysł, bo...” albo „Chcę to zrobić tak, ponieważ...”. To zachęca do wspólnego myślenia. Może rodzice podsuną Ci jakieś fajne pomysły, żeby odgonić nudę.

4. Sposób na zmianę zdania

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Był to Kyre, podczas wyborów na wodza Marsa, gdy przemawiał do wyborców, kiedy wyszły na jaw tajemnice Kirkarda.
- 💡 **Odpowiedź do ćwiczenia:**
B.

5. Nie instruuj, potwierdź możliwości

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Iris zaczęła swoją wypowiedź od słów “ To co mówisz, rozumiem następująco...” kiedy podsumowała, co jest najważniejsze do zrobienia, zanim zespół stworzył „plan idealny”.

💡 **Odpowiedź do ćwiczenia:**
B.

6. „Jaki jest następny krok?”

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Kyre chciał w ten sposób potwierdzić zadania zespołu, kiedy zorientował się, po przybyciu na Marsa, że nic nie idzie zgodnie z planem.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Co robimy dalej? Jaki jest następny krok? To kto co robi? Powtórzmy, kto co robi.

7. Siła słowa „zamierzam”

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Wit

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Użyj słów, które pokazują działanie, np. „zrobię”, „napiszę”, „wymyślimy”.

Jak rozwiązywać konflikty, nie tracąc przyjaciół

1. Strategia Trzech kropek

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Technikę tę zastosował Egon, gdy chciał, by Wit i Kyre się pogodzili. Ich szczerą rozmowę pozwoliła wyjaśnić sytuację i poprawiła atmosferę w zespole.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Nie chodzi o to, by rozwiązać kłótnię za kogoś. Chodzi o to, by zrozumieć się nawzajem.

2. Sposoby na różnice zdań

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Kyre – „A ty pewnie się na mnie zawiodłeś, bo tak na mnie naskoczyłeś i się mnie czepiałeś, a ja wtedy znowu skłamałem.”, „Przepraszam z głębi serca. Nie

miałem racji.”; Wit – „Rozumiem, że czułeś się niepewnie”. „Ja też cię przepraszam. Mogłem ci zwrócić uwagę, że tak długo cię nie było, bardziej delikatnie”.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Pamiętaj – przeprosiny to nie znak słabości, tylko odwagi.

Jak budować relacje, by rozwijać współpracę

1. „Rozumiem” to więcej niż słowo

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Oczywiście jest to babcia Jola, która zaczęła go wspierać od wypowiadania słowa: „Rozumiem”.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Słowo „rozumiam” to małe światełko, które dodaje otuchy.

2. Natychmiastowe uznanie

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

Kyre natychmiast docenia to, co robią jego przyjaciele, na przykład wtedy, gdy w tomie 2 chwali Wezyrę za jej pomysł wykorzystania wodorostów jako źródła energii.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Doceniajmy wszystko, na przykład efekt Waszej wspólnej pracy, ale też wysiłek, zaangażowanie i pomysłowość.

3. Wygrana–wygrana

💡 **Odpowiedź na pytanie:**

W naszej książce jedna i druga strona zyskuje, gdy Melia oraz Klopsik i Kyre dogadują się, łącząc siły w sprawie, na której zależy im wszystkim – na zazielenieniu Marsa.

💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**

Mogą to być wymiana na inną słodkość albo ścielenie łóżka rodzeństwu przez dwa dni w zamian za ich smakołyki. To oczywiście przykłady.

4. Dwa sposoby na postępowanie z kłamczuchem

Odpowiedź na pytanie:

Pierwsze: „Kirkardzie, wiemy, że jesteś oddany społeczności. Jednak chcemy porozmawiać o tym, co wydarzyło się naprawdę. Zadałam ci pytanie. Słyszeliśmy wszyscy, co powiedziałeś, ale to, co usłyszeliśmy, nie ma żadnego związku z tym, czego dotyczy moje pytanie”. A drugie z nich było wtedy, kiedy Iris w czasie wyborów na wodza zapytała: „Czy ktoś mógłby powiedzieć, że widział cię, jak rozmawiałeś ze sprzedawcą tych jagód?”.

Podpowiedź do ćwiczenia:

Scenka 1: „Rozumiem, że jesteś zły, ale zapytałem, czy to ty przewróciłeś wieżę. Chcę tylko wiedzieć, co się stało.”

Scenka 2: „Czy ktoś mógłby powiedzieć, że widział, jak dziś rano przez przypadek go wzięłaś i pisałaś nim?”

Scenka 3: „To nie było pytanie o moje spóźnienia. Chcę tylko wiedzieć, czy powiedziałeś o tym pani.”

Zadanie końcowe: Pamiętaj. Zadawanie trudnych pytań to nie atak – to troska o prawdę i zdrowie.

5. Wskazuj cele, a nie metody

Odpowiedź na pytanie:

Kyre wraz z przyjaciółmi ma za zadanie naprawić wrota do teleportacji, wiedzą, CO mają zrobić, ale do tego, JAK tego dokonać, muszą dojść sami.

Podpowiedź do ćwiczenia:

Szukajcie różnych dróg do celu – może ktoś zaskoczy wszystkich nowym pomysłem!

Co zrobić, by podejmować dobre decyzje

1. Zrozumienie co i dlaczego jest ważne

Odpowiedź na pytanie:

Kiedy spojrzął na problem do rozwiązania oczami królowej Piszpanty i dlatego łatwo podjął pierwszą decyzję, na którą planetę udać się najpierw.

Podpowiedź do ćwiczenia:

„Wejdź w buty” tej osoby. Co by ją ucieszyło? Co ją interesuje?

2. Ustalenie co jest do zrobienia

Odpowiedź na pytanie:

W taki sposób nasza drużyna ustaliła kolejność działań, które chce podjąć i wybrała planetę, na którą zespół wybrał się najpierw.

Podpowiedź do ćwiczenia:

Wybierz mądrze – zacznij od tego co jest Twoim celem: zamek z piasku, kąpiele słoneczne czy zabawy w wodzie?

3. Technika pomocnicza przy priorytetach – technika „czerwonej drużyny”

Odpowiedź na pytanie:

Zrobił to zespół Kyre, starając się zdecydować, na którą planetę udać się najpierw.

Podpowiedź do ćwiczenia:

Nie trzeba myśleć tak samo, żeby stworzyć coś mądrego – różnice to siła zespołu!

4. Plan B

Odpowiedź na pytanie:

Planem B jest poszukiwanie przez Wezyrę nowych organicznych źródeł energii.

Podpowiedź do ćwiczenia:

Dobry kapitan zawsze ma zapasowy plan! Pomyśl jak odkrywca: każda trudność to tylko nowa sytuacja, którą można wykorzystać, by dobrze się bawić.

W jaki sposób rozwiązywać problemy, by się nie poddać nawet jak coś pójdzie bardzo nie tak

1. Zrozumieć niepowodzenie

 **Odpowiedź na pytanie:**
Kyre tak się bał niepowodzenia, że bał się podjąć działania. Na szczęście, mając wsparcie babci i siostry, zdecydował się stawić czoła wyzwaniu i wrócić na Saturna.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Błąd to nie koniec – to początek czegoś nowego, jeśli umiemy się z niego czegoś nauczyć.

2. Retrospektywa, czyli czego nauczyła nas ta sytuacja

 **Odpowiedź na pytanie:**
Jednym z przykładów jest ognisko, na którym pojawiła się królowa Piszpunta.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Zastanów się, czego ta sytuacja Cię nauczyła – o sobie, o innych, o tym, jak warto się zachowywać.

3. Mały, średni czy duży problem?

 **Odpowiedź na pytanie:**
Wtedy gdy Melia, rozumiała, że potrzebuje umiejętności i wiedzy członków zespołu Kyre, by poradzić sobie z glonami zanieczyszczającymi brzegi rzek.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Zastanów się, czy poradzisz sobie sam, czy lepiej poprosić kogoś o pomoc. To nie słabość – to mądrość!

- Jeśli możesz to naprawić sam (np. pożyczyć kredkę, wyjaśnić coś spokojnie) – to mały problem.
- Jeśli czujesz się niekomfortowo lub sprawa dotyczy innych osób – to może być średni problem i warto porozmawiać z kimś dorosłym.

- Jeśli ktoś został skrzywdzony, coś się powtarza lub czujesz się bardzo źle – to duży problem, z którym nie musisz zostawać sam. Koniecznie porozmawiaj z kimś dorosłym.

4. Szukaj więcej niż tylko jednego rozwiązania

 **Odpowiedź na pytanie:**
Kiedy członkowie naszego kosmicznego zespołu decydowali, na którą planetę udać się w pierwszej kolejności, albo jak Wezyra, która zaproponowała, by zamiast pozbywać się glonów, użyć ich do pozyskania energii.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Spróbuj pomyśleć spokojnie. Może warto porozmawiać, zaproponować coś nowego albo poszukać pomocy?

5. Myślenie nieszablonowe

 **Odpowiedź na pytanie:**
Wykorzystanie grafenu, czyli metalowych śmieci ze śmietnika Klopsika, wykorzystanie wodorostów zarastających rzeki do pozyskiwania energii, rozwiązanie zagadek z wejściem do elektrowni i z drugą częścią przepowiedni.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Spróbuj pomyśleć:

- Czego jeszcze mogę użyć?
- Czy mogę poprosić o pomoc?
- Czy mogę coś zmienić w samym pomysle?

6. Burza mózgów

 **Odpowiedź na pytanie:**
W taki sposób drużyna wymyśliła świetne hasło do systemu bezpieczeństwa chroniącego elektrownię i wrota, a także szukała rozwiązania zaszyfrowanej z części przepowiedni.

 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Pamiętajcie: każdy pomysł się liczy! Nawet ten z lotem na Księżyc!

Praca zespołowa

Zasady burzy mózgów

Zasady burzy mózgów

- I. Skup się na ilości - najlepsze pomysły rzadko pojawiają się jako pierwsze.
- II. Każdy pomysł jest dobry, nawet jeśli wydaje Ci się głupi.
- III. Żartuj i wygłupiaj się, bo to wstęp do pomysłowości.
- IV. Buduj swoje pomysły na pomysłach innych.
- V. Nie oceniaj, ani nie krytykuj. Na to przyjdzie czas później.
- VI. Rób notatki!



przygodyKyre.pl

7. Zatrzymaj się



Odpowiedź na pytanie:

Kyre bardzo się zdenerwował, gdy zaginął jego przyjaciel, Bobek.



Podpowiedź do ćwiczenia:

Zadanie 1: policzyć do 10, wziąć głęboki oddech...

Zadanie 2: może to być plaża, las, poduszka w domu, łóżko z książką

Zadanie 3: „Poradzę sobie”, „To minie”, „Oddycham i myślę spokojnie”

Zadanie 4: Nawet odrobinka spokoju może pomóc znaleźć dobre rozwiązanie.

Zatrzymanie to nie strata czasu – to początek mądrego działania.

Jak działać, by zrealizować marzenia

1. Eksperymentowanie, czyli uczenie się na błędach



Odpowiedź na pytanie:

Mika eksperymentowała z oprogramowaniem, które umożliwiłoby przemieszczanie się statku Wita bez pilota. Jednak jej oprogramowanie nie działało tak, jakby chciała. Bała się zawieść zespół, więc nic nie mówiła, ale kiedy podzieliła się swoim problemem, Klopsik i Hugo podrzucili jej kolejne pomysły możliwego rozwiązania problemu, z którym się zetknęła.



Podpowiedź do ćwiczenia:

„Spróbuję inaczej”, „To tylko pierwszy krok”, „Jeszcze nie umiem – ale się nauczę”, „Nawet największy wynalazcy i odkrywcy też popełniali błędy. Ale nie zatrzymywali się – szukali innych sposobów, aż udało im się osiągnąć cel. Mnie też się udało!”, „Titanica zbudowali profesjonaliści, a Arkę Noego – amatorzy!”

2. Naucz się, że gotowe (nawet małe i nieperfekcyjne) jest lepsze niż niegotowe (bo musi być idealne)



Odpowiedź na pytanie:

Jego członkowie nie popełnili błędów przodków, którzy na każdej planecie rozpoczęli prace nad wrotami i źródłami energii. Zespół skupił się, by na pierwszej planecie znaleźć źródło, które można uruchomić w czasie pobytu. Co więcej,

mimo że w wyniku wybuchu wulkanu geotermalne źródło energii uległo awarii, nadal mieli przygotowane baterie z gnijących wodorostów, które wykorzystali do zasilania portalu. Nie czekali na idealne okoliczności, po prostu użyli tego, co przygotowali, i udało im się! Mogli dostarczać pożywienie na Saturna.

- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Małe rzeczy, które działają, mają większą moc niż wielkie pomysły, które nie są gotowe!

Ćwiczenia na rozwijanie umiejętności cyfrowych

1. Tworzenie silnego hasła

- 💡 **Odpowiedź na pytanie:**
Tworzenie silnego hasła jest ważne, ponieważ hasło chroni to, na co pracujesz: konto w grze i Twój wysoki level, aplikację bankową i uzbierane kieszonkowe, zdjęcia, pliki i wiadomości, których nikt inny nie powinien oglądać.
- 💡 **Podpowiedź do ćwiczenia:**
Zajrzyj do rozdziału 15 pt. *Wrotami trzasło?* w tomie drugim sagi o przygodach Kyre.

Zamykasz Księgę Wrót... ale to nie koniec

Szyfry, zagadki i krzyżówki rozwiązane, a wyzwania zrealizowane? Niektóre były łatwe, inne wymagały czasu, pomysłu albo pomocy kogoś bliskiego. I właśnie o to chodziło.

Bo w tej księdze nie chodzi tylko o znalezienie poprawnych odpowiedzi.

Chodzi o coś więcej: o ćwiczenie wyobraźni, cierpliwości, odwagi, współpracy i uważnego myślenia.

To są Twoje supermoce.

Ale to jeszcze nie koniec – kolejne rozdziały przygody już się piszą. I może się okazać, że to właśnie Ty zostaniesz ich częścią...

👁 Zajrzyj na następną stronę – czeka tam na Ciebie konkurs i konkursowe zadania.

🔑 Masz już klucz. Wiesz, jak działać.

🌐 Teraz masz możliwość przejść przez własne kosmiczne wrota. Do zobaczenia po drugiej stronie!

Droga Czytelniczko, drogi Czytelniku,

otwórz drzwi do kolejnej przygody!

Rozwiąż zagadki, odpowiedz na pytania i... zanurz się w świecie Kyre!

Trwają już przygotowania do trzeciego tomu sagi, a jeden z nowych bohaterów lub bohaterek... może nosić Twoje imię i mieć cechy Twojego wyglądu!

To nie jest nagroda, którą można kupić. Można ją tylko zdobyć – za odwagę, kreatywność i... rozwiązanie zadań konkursowych.

? Co trzeba zrobić?

- Przeczytaj uważnie książkę – odpowiedzi kryją się między wierszami!
- Odpowiedz na pytania konkursowe.

🏆 Co możesz zyskać?

💡 Twoje imię zostanie nadane nowej postaci w trzecim tomie!

🎨 Ilustrator narysuje ją z cechami Twojego wyglądu.

📖 Otrzymasz egzemplarz z autografem i specjalnym podziękowaniem w książce.

Masz odwagę dołączyć do drużyny Kyre?

Zrób pierwszy krok – rozwiąż zagadki i dołącz do naszego świata!

✉ Wyślij zgłoszenie na: kyreksiazka@gmail.com

📅 Termin nadsyłania odpowiedzi: 31 marca 2026 roku

⏪ Termin już minął?

Spokojnie – będzie kolejna szansa! A tymczasem poćwicz przed następną edycją. Kto wie... może to właśnie Ty pojawisz się w kolejnym tomie!

Zagadki konkursowe

🌟 Zadanie konkursowe 1

W rozdziale 15 „Wrotami trzasło?” tomu 2, nasi bohaterowie tworzą passphrase, żeby zabezpieczyć kosmiczne wrota. Wymyśl nam inną propozycję, która spełnia wymagania bezpiecznego hasła i napisz, skąd wziął się Twój pomysł.

🖋 Twoja propozycja bezpiecznego hasła:

🖋 Skąd wziął się Twój pomysł?

Zadanie konkursowe 2

 Poniżej znajdziesz opis sytuacji:

Twój zespół ma uruchomić wrota na nowej planecie. Problem w tym, że miejsce, w którym są wrota, jest pełne starych i zużytych ubrań i butów, które przeszkadzają w odbudowie. Co robicie?

Twoje zadania:

1.  Wymyśl 3 różne rozwiązania problemu:

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

2.  Zastanów się nad każdym z rozwiązań, jakie ma plusy i minusy:

- ☐ Co w nim działa dobrze?

- ☐ Co może być trudne?

3.  Które rozwiązanie wybierasz (uważasz za najlepsze) i dlaczego?

- ☐ _____

 **Podpowiedź:** Zapytaj przyjaciół, co o tym myślą. Może Ci coś podpowiedzą! Nie zawsze pierwsze rozwiązanie jest najlepsze. Zastanów się, czy można:

- wykorzystać problem na swoją korzyść (jak Wezyra z glonami),
- połączyć pomysły śmieszne, poważne i naukowe.

Zadanie konkursowe 3

Podziel się wrażeniami z lektury! Opowiedz nam, jak książki: Kyre i kosmiczne wrota oraz Kyre i kosmiczna przepowiednia trafiły do Twoich rąk i co w nich szczególnie zapadło Ci w pamięć. Może zaskoczyła Cię postać, rozbawiła scena albo zainspirował jakiś pomysł?

 Tvoja relacja powinna zmieścić się w 50 – 150 słowach:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Podziękowania

Szczególne podziękowania kierujemy do naszych mecenasów – ludzi, którzy wiedzą, że to właśnie umiejętność krytycznego myślenia, samodzielność, odwaga w podejmowaniu decyzji, gotowość do rozwiązywania problemów i siła pracy zespołowej są fundamentem każdego sukcesu – w biznesie, w sporcie i w życiu.

