

EGMONT

GRA Z KLASĄ



Materiał metodyczny do gry planszowej SFINKS

Scenariusz zajęć dla całej klasy

Sfinks to gra logiczno-liczbowa, w której gracze rzucają kostkami, tworzą z wyrzuconych cyfr liczby dwucyfrowe i wpisują je do trzech budowli: piramidy, obelisku i Sfinksa. W wersji klasowej **każdy uczeń otrzymuje własną kartę gry, a cała klasa korzysta ze wspólnego rzutu kostkami**, dzięki czemu wszyscy uczestnicy podejmują decyzje na podstawie tych samych danych.

Gra rozwija sprawność rachunkową, myślenie strategiczne oraz umiejętność podejmowania decyzji i analizowania ich konsekwencji. Uczniowie analizują dostępne możliwości, przewidują konsekwencje swoich wyborów i dostosowują strategię do zmieniającej się sytuacji. Dzięki temu uczą się, że nie każda decyzja prowadzi do natychmiastowego sukcesu, ale każda dostarcza informacji, które pomagają podejmować lepsze decyzje w kolejnych rundach.

Wiek
od 8 lat

Liczba graczy
do 30 uczniów

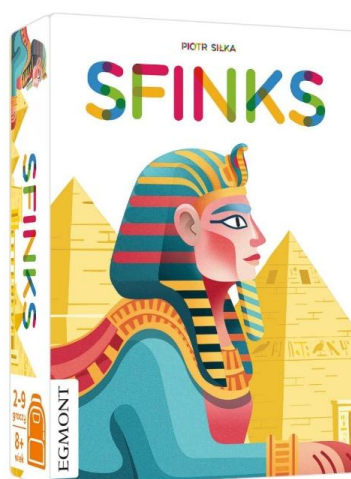
Czas zajęć
45–90 min

Przedmiot
matematyka

► Film instrukcja (YouTube)
[Obejrzyj film instrukcyjny](#)

🌐 Strona gry (Egmont)
egmont.pl/Sfinks

🎲 Aplikacja do kostek
sfinks.vercel.app



Kompetencje rozwijane podczas gry

Rachunek pamięciowy	Myślenie strategiczne	Porównywanie liczb	Analiza ryzyka i zysku
Decyzje w niepewności	Koncentracja i uwaga	Szacowanie i przewidywanie konsekwencji decyzji	Zarządzanie ograniczonymi zasobami

Co przygotować na zajęcia z grą Sfinks

Do zajęć ze Sfinksem potrzebujesz:

- 2 białe kostki do gry Sfinks
- po jednej kartce z bloczku dla każdego ucznia lub wydrukowane karty do gry:
 - w wersji czarno-białej („[notesy SFINKS BW.pdf](#)”)
 - w wersji kolorowej („[notesy SFINKS kolor.pdf](#)”)
- Komputer i projektor - umożliwiają wyświetlanie aplikacji do gry na stronie sfinks.vercel.app w której nauczyciel prezentuje rzuty kostkami wykonywane przez kolejnych uczniów lub sam generuje rzuty dla całej klasy
- Długopis

Wskazówka: Warto przygotować 2–3 dodatkowe egzemplarze kartek. Część uczniów będzie chciała rozpocząć kolejną próbę lub poprawić wcześniejsze decyzje.

Wskazówka: Wersja czarno-biała sprawdzi się podczas codziennych zajęć, natomiast wersja kolorowa może zwiększyć atrakcyjność lekcji, dni otwartych lub innych wydarzeń szkolnych.

Aplikacja do gry Sfinks

GRA MATEMATYCZNA

Sfinks

USTAWIONA LICZBA

16

Kostka 1

1

Kostka 2

6

Rzuć kostkami

Cofnij rundę

Następna runda

(stosujemy jeśli ręcznie wybieramy kostki)

Kostka 1

0	1	2
3	4	Nil

Kostka 2

5	6	7
8	9	Nil

Możliwe ustawienia

16

61

Rundy

Liczba rund

0 / 30

Wykonane rundy: 0. Pozostało: 30.

Reset

30

Aplikacja Sfinks służy do wyświetlania i ustawiania wyniku z dwóch kostek używanych podczas gry. Dzięki niej cała klasa może pracować na tym samym rzucie, a nauczyciel może wygodnie prowadzić rozgrywkę na tablicy multimedialnej lub projektorze.

Na ekranie widoczne są dwie kostki:

- Kostka 1 – wartości: 0, 1, 2, 3, 4 oraz Nil
- Kostka 2 – wartości: 5, 6, 7, 8, 9 oraz Nil

Jeśli na jednej z kostek pojawi się **symbol Nilu**, uczniowie mogą go zastąpić jedną z wartości dostępnych u dołu karty (pola Nilu). Wybraną liczbę należy od razu skreślić – nie można jej wykorzystać do końca gry.

Jeśli wyrzucone zostały dwa symbole Nilu, należy ponownie rzucić obiema kostkami.

Wynik kostek można ustawić na dwa sposoby.

WARIANT I: Pierwszy sposób to **ręczne ustawianie kostek**. Nauczyciel klika wybrane wartości w panelach Kostka 1 i Kostka 2. Ten wariant sprawdza się wtedy, gdy uczniowie rzucają prawdziwymi kostkami na stole, a nauczyciel tylko przenosi wynik do aplikacji.

WARIANT II: Drugi sposób to użycie przycisku **Rzuć kostkami**. Aplikacja losuje wtedy wartości obu kostek automatycznie i od razu dolicza jedną rozegraną rundę.

Aktualnie ustawiona liczba pojawia się w dużym polu pośrodku ekranu jako Ustawiona liczba. Jest to liczba, którą uczniowie wykorzystują w danej rundzie zgodnie z zasadami wpisywania liczb do piramidy, obelisku albo Sfinksa.

Możliwe ustawienia liczby

Aplikacja pokazuje również pole **Możliwe ustawienia**. Są tam widoczne dwie liczby, które można utworzyć z wyrzuconych cyfr, np. z cyfr 1 i 6 można utworzyć 16 albo 61.

Przycisk ze strzałkami między kostkami pozwala zamienić kolejność cyfr i wybrać drugie ustawienie liczby.

W zależności od wybranego wariantu gry nauczyciel może zastosować jedną z dwóch zasad:

- autor rzutu lub nauczyciel wybiera jedną liczbę, a wszyscy uczniowie wpisują tę samą wartość.
- każdy uczeń sam decyduje, którą z dwóch możliwych liczb chce wpisać na swojej karcie.

Liczenie rund

W sekcji Rundy nauczyciel ustawia liczbę rund, które mają zostać rozegrane. W polu **Liczba rund** można wpisać ustalony limit, np. 30, 35 albo 40 rund.

Licznik pokazuje, ile rund zostało już wykonanych oraz ile pozostało do końca. Dzięki temu nauczyciel łatwo kontroluje czas rozgrywki i może dostosować grę do długości zajęć.

- Przycisk **Następna runda** służy do naliczenia kolejnej rundy wtedy, gdy wynik kostek został ustawiony ręcznie. Stosujemy go szczególnie wtedy, gdy uczniowie rzucają prawdziwymi kostkami, a nauczyciel wpisuje ich wynik w aplikacji.
- Przycisk **Cofnij rundę** odejmuje jedną rundę. Warto użyć go wtedy, gdy przez pomyłkę kliknięto rzut lub naliczono rundę za dużo.
- Przycisk **Reset** zeruje licznik rund i pozwala rozpocząć liczenie od początku.

Po osiągnięciu ustalonego limitu rund aplikacja blokuje dalsze naliczanie, aby nie przekroczyć zaplanowanej liczby rund. Dzięki temu łatwiej zakończyć grę w ustalonym czasie i przejść do liczenia punktów.

Jak działa jedna runda?

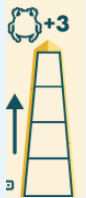
W każdej rundzie z rzutu dwiema kostkami powstaje jedna **liczba dwucyfrowa**. Jeżeli na kostkach wypadną dwie cyfry, gracz tworzy z nich liczbę, np. z cyfr 5 i 2 może powstać 52 albo 25.

Następnie każdy uczeń wpisuje tę liczbę **tylko raz** na swojej karcie w jedno wybrane pole w piramidzie, obelisku albo Sfinksie. Liczbę można wpisać wyłącznie wtedy, gdy pasuje do zasad danej budowli opisanych poniżej.

Jeżeli uczeń nie może poprawnie wpisać otrzymanej liczby w żadnym miejscu na swojej karcie, pomija tę rundę i czeka na kolejny rzut.

Jeżeli na jednej z kostek wypadnie **symbol Nilu**, uczeń tworzy liczbę z cyfry wyrzuconej na drugiej kostce oraz jednej wybranej, niewykorzystanej jeszcze cyfry z pola Nilu na swojej karcie. Wybraną cyfrę z Nilu należy od razu skreślić. Jeżeli na obu kostkach wypadnie symbol Nilu, wykonuje się kolejny rzut.

Trzy budowle Sfinksa

Budowla	Jak wpisywać liczby	Liczba pól
Piramida	Liczby rosną od lewej do prawej; każdy wyższy poziom zaczyna się od liczby większej niż największa niżej	
Obelisk	Liczby rosną w górę	
Sfinks	Liczby rosną: lewe dolne → górne → prawe dolne	
Pole Nilu	Cyfry 0–9 do tworzenia liczb, gdy na kostce wypadnie symbol Nilu. Każdą wartość można zastosować tylko 1 raz w trakcie gry (należy je wykreślać)	
Punkty bonusowe za pierwszeństwo w parze	Zaznaczamy na bieżąco w trakcie gry. Uczeń, który pierwszy w parze uzupełnił wszystkie pola w rzędzie zdobywa tyle punktów ile wskazuje wartość po lewej stronie rzędu.	
Pole skarabeusza	To miejsce uzupełniane jest po zakończeniu rozgrywki. Wpisuje się tu cyfrę, która najczęściej występuje w danym rzędzie (o ile wszystkie pola w nim są wypełnione). Wartość cyfry stanowi liczbę punktów dodatkowych na koniec gry.	
Symbole x2 i :2 w piramidzie	Na karcie gry w piramidzie znajdują się symbole x2 i :2 . W rozgrywce klasowej, opisaney w Wariantcie I i Wariantcie II , nie korzystamy z tych symboli w pierwszych rozgrywkach. Uczniowie wpisują liczby zgodnie z zasadami budowy, ale nie zaznaczają symboli x2 i :2 kółkiem oraz nie wykorzystują ich do zmiany wyniku rzutu. Symbole x2 i :2 opisane są w wariantach rozgrywki na przedostatniej stronie materiału metodycznego.	

Scenariusz zajęć – przebieg krok po kroku

FAZA 1

Zapoznanie z elementami gry oraz zasadami

ok. 10 min

Cel fazy: uczeń rozpoznaje elementy gry oraz układ trzech budowli: piramidy, obelisku i Sfinksa. Zna podstawowe zasady tworzenia liczb dwucyfrowych i rozumie, że podczas rozgrywki będzie podejmował decyzje wpływające na końcowy wynik.

1. Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi jedną kartę z bloczku do gry lub jedną wydrukowaną kartę gry.
2. Każdy uczeń przygotowuje długopis.
3. Nauczyciel, w razie potrzeby, uruchamia film z zasadami gry: [Obejrzyj film instrukcyjny](#).
4. Nauczyciel tłumaczy najważniejsze zasady rozgrywki: w każdej rundzie wykonywany jest **rzut dwiema kostkami**, z wyrzuconych cyfr tworzy się liczbę dwucyfrową, a każdy uczeń **wpisuje podaną lub wybraną liczbę** tylko raz na swojej karcie. Liczbę można wpisać w jedno wybrane pole w piramidzie, obelisku albo Sfinksie, zgodnie z zasadami danej budowli. Po wpisaniu liczby uczniowie przygotowują się do kolejnej rundy.
5. Nauczyciel prezentuje na tablicy [zdjęcie wypełnionego arkusza](#) gdzie znajdują się układ piramidy, obelisku i Sfinksa. pokazuje, gdzie i w jakiej kolejności wpisywać liczby.
6. Wyjaśnia również **działanie symbolu Nilu**: jeśli Nil wypadnie na jednej kostce, uczeń tworzy liczbę z cyfry widocznej na drugiej kostce oraz jednej wybranej cyfry z pola Nilu na swojej karcie. Wybraną cyfrę z Nilu należy od razu skreślić. Jeśli na obu kostkach wypadnie symbol Nilu, wykonuje się kolejny rzut.
7. Nauczyciel wyjaśnia sposób zdobywania punktów w grze:
 - **punkty bonusowe za pierwszeństwo** - przyznawane są na bieżąco w trakcie gry uczniowi, który jako pierwszy w parze ukończy dany poziom piramidy, cały obelisk albo całego Sfinksa. Uczeń zakreśla odpowiedni bonus, np. **+6**, a drugi uczeń w parze lub pozostali uczniowie w grupie skreślają ten bonus u siebie. Jeśli kilku uczniów ukończy dany element w tej samej rundzie, wszyscy mogą zakreślić bonus.
 - **punkty za skarabeusze** - na koniec gry uczeń sprawdza, która cyfra najczęściej powtarza się na danym poziomie piramidy, w obelisku albo w Sfinksie, a następnie wpisuje jej wartość w odpowiednie pole skarabeusza;
8. Nauczyciel uruchamia aplikację **sfinks.vercel.app** i wyświetla ją na tablicy multimedialnej lub za pomocą projektora. Aplikacja będzie służyła do pokazywania wyników rzutów, możliwych układów liczb oraz kontrolowania liczby rund.

Ważne: nie należy spieszyć się z pierwszą rundą. Dobrze wyjaśnione zasady ograniczą liczbę pytań w trakcie właściwej rozgrywki.

 **Wskazówka:** Jeśli klasa nie zna jeszcze gry, pokaż krótko film instrukcyjny z YouTube – 2–3 minuty wystarczą na zorientowanie się w zasadach.

 **Wskazówka:** Zadbaj o spokojną, życzliwą atmosferę od pierwszej chwili. Podkreśl, że każdy uczeń pracuje na własnej karcie i podejmuje własne decyzje. Dzięki temu nie ma jednego właściwego sposobu gry, a każda rozgrywka staje się okazją do testowania różnych strategii – to buduje poczucie bezpieczeństwa i gotowość do prób.

 **Wskazówka:** Przy rozgrywce klasowej nie porównujemy wszystkich uczniów w całej klasie. Liczenie punktów bonusów za pierwszeństwo w rzędach odbywa się w parach, zmniejsza to chaos i pozwala sprawniej przejść do końcowego podliczania punktów.

 **Wskazówka:** Jeśli klasa gra po raz pierwszy, rozpocznij od wariantu uproszczonego - tylko z piramidą. Obelisk i Sfinksa pomijamy w pierwszej rundzie, a pełny układ trzech budowli wprowadzamy dopiero od drugiej lekcji.

FAZA 2 A

Rozgrywka w Wariacie I – uczeń rzuca, wybiera liczbę, klasa wpisuje

 ok. 20 min

Cel: uczeń rozumie zasady wpisywania liczb do poszczególnych budowli oraz podejmuje pierwsze samodzielne decyzje dotyczące rozmieszczania liczb na karcie gry. Uczeń poznaje także sposób pracy z aplikacją i rozumie, że jeden rzut kostkami może prowadzić do różnych możliwości strategicznych.

1. Klasa rozpoczyna rozgrywkę w **Wariacie I**. Uczniowie rzucają kostkami kolejno, zaczynając od pierwszego wyznaczonego ucznia. Każdy uczeń w swojej turze rzuca dwiema kostkami, a następnie **wybiera jedną z możliwych liczb** utworzonych z wyrzuconych cyfr. Jeśli na kostkach wypadną dwie cyfry, np. **1 i 6**, uczeń wybiera jedną z dwóch możliwych liczb: **16** albo **61** i podaje ją pozostałym uczniom.

2. Nauczyciel zaznacza wybraną przez ucznia liczbę w aplikacji i głośno ją odczytuje, a wszyscy uczniowie wpisują ją na swoich kartach.

2a. W pierwszej rundzie można zastosować wariant wprowadzający: **uczniowie grają tylko na piramidę**, a obelisk i Sfinks zostają na razie pominięte. Dzięki temu klasa skupia się wyłącznie na tworzeniu liczb dwucyfrowych, wpisywaniu ich w odpowiednie pola oraz zrozumieniu podstawowego układu gry. Pełne wykorzystanie trzech budowli - piramidy, obelisku i Sfinksa - można wprowadzić od drugiej lekcji, gdy uczniowie będą już pewnie poruszać się po notesie i zasadach.

 **Wskazówka:** Jeśli na kostce wypadnie symbol Nilu – przypomnij, że uczeń może wybrać dowolną cyfrę z pola Nilu i musi ją od razu skreślić.

 **Wskazówka:** Poświęć tej fazie tyle czasu, ile potrzebuje klasa – lepiej zacząć właściwą partię później, ale ze spokojem i pewnością zasad.

 **Wskazówka:** Reaguj pozytywnie na każdą próbę. Podkreślaj, że celem rundy próbnej jest poznanie zasad i sprawdzenie różnych sposobów działania. Dzięki temu uczniowie mogą bez obaw eksperymentować i szukać własnych strategii by usprawnić działania w kolejnych rundach.

 **Wskazówka:** Zwróć uwagę uczniów, że ten sam wynik rzutu może prowadzić do różnych decyzji. W Sfinksie nie zawsze istnieje jedno najlepsze rozwiązanie – ważne jest analizowanie możliwości i przewidywanie konsekwencji własnych wyborów.

FAZA 2 B

Rozgrywka w Wariacie II – nauczyciel rzuca, każdy wybiera liczbę samodzielnie

 ok. 20 min

Cel: uczeń rozumie zasady wpisywania liczb do poszczególnych budowli oraz podejmuje samodzielne decyzje dotyczące tworzenia i rozmieszczania liczb na karcie gry. Uczeń poznaje także sposób pracy z aplikacją i rozumie, że jeden rzut kostkami może prowadzić do różnych możliwości strategicznych.

1. Klasa rozpoczyna rozgrywkę w **Wariacie II**. W tym wariacie nauczyciel wykonuje rzut dwiema kostkami w aplikacji, a **uczniowie samodzielnie wybierają układ cyfr**.
2. Jeśli na kostkach wypadną dwie cyfry, np. **1 i 6**, aplikacja pokazuje dwie możliwe liczby: **16** oraz **61**. Każdy uczeń sam decyduje, którą z tych liczb wpisze na swojej karcie.
3. Nauczyciel nie wybiera jednej liczby dla całej klasy. Wszyscy uczniowie pracują na tym samym rzucie, ale każdy podejmuje własną decyzję strategiczną.
4. Jeśli aplikacja naliczyła tę próbę jako rundę, nauczyciel może użyć przycisku **Cofnij rundę**.
5. Rozgrywka trwa do osiągnięcia ustalonego limitu rund albo do momentu zakończenia gry zgodnie z przyjętymi zasadami, gdy któryś z graczy wypełni całą piramidę albo po wyczerpaniu ustalonego limitu rund.

 **Wskazówka:** Modeluj spokojne podejście do nietrafionych decyzji. Przypominaj uczniom, że pojedyncza runda nie przesądza o wyniku całej partii, a każda decyzja dostarcza informacji pomocnych przy planowaniu kolejnych ruchów

Modyfikacja I

Szybka rozgrywka

Jeżeli chcecie skrócić czas gry, możecie zastosować modyfikację Szybka rozgrywka. W tym wariacie, **gdy uczeń nie może** wpisać otrzymanej liczby w żadnym miejscu na swojej karcie, **skreśla jedną wybraną cyfrę na polu Nilu**. Gra kończy się, gdy któryś z uczniów wypełni całą piramidę albo gdy któryś z uczniów skreśli wszystkie cyfry na polu Nilu.

 **Wskazówka:** Ta modyfikacja przyspiesza rozgrywkę i zwiększa znaczenie decyzji strategicznych. Uczniowie muszą uważniej planować, kiedy wykorzystać cyfry z pola Nilu, ponieważ ich utrata może szybciej doprowadzić do zakończenia gry.

Modyfikacja II Limit rund

Przed rozpoczęciem rozgrywki ustalcie z góry liczbę rund. W aplikacji **sfinks.vercel.app** można ustawić limit od **30 do 40 rund**. Liczbę rund dobierz do wieku uczniów, czasu zajęć oraz poziomu znajomości zasad.

Proponowany dobór:

- **30 rund** – szybsza rozgrywka, dobra dla starszych uczniów lub klas, które znają już zasady.
- **35 rund** – wariant standardowy, dobry dla większości klas.
- **40 rund** – spokojniejsza rozgrywka, dobra dla młodszych uczniów, pierwszych zajęć lub grup potrzebujących więcej czasu na decyzje.

Aplikacja automatycznie odmierza rozegrane rundy i pokazuje, ile rund pozostało do końca. Po osiągnięciu ustalonego limitu blokuje dalsze naliczanie, dzięki czemu łatwiej zakończyć grę w zaplanowanym czasie.

 **Wskazówka:** Limit rund dobrze sprawdza się podczas lekcji 45-minutowej, ponieważ pozwala kontrolować tempo zajęć i zostawić czas na podliczenie punktów oraz krótką refleksję po grze.

FAZA 3

Liczenie punktów podczas gry

 ok. 7 min

Cel: uczeń samodzielnie podlicza punkty, rozumie zasady przyznawania bonusów i punktów ze skarabeuszy oraz analizuje, jak jego decyzje wpłynęły na końcowy wynik rozgrywki.

1. Uczniowie podczas gry zliczają punkty bonusowe za pierwszeństwo (przyznawane w trakcie gry w parach lub grupach)
2. Następnie uczniowie liczą punkty ze skarabeuszy, które można znaleźć na każdym poziomie piramidy, w obelisku oraz w Sfinksie. Liczba punktów równa jest wartości cyfry, która najczęściej w danym obszarze występuje (o ile wszystkie pola danego obszaru są wypełnione).

Uwaga: Jeżeli dwie cyfry występują tak samo często, uczeń wybiera cyfrę o niższej wartości i wpisuje ją w pole skarabeusza. Na przykład, jeśli na danym poziomie równie często pojawiają się cyfry 5 i 2, wynikiem za ten skarabeusz jest 2.

3. Uczniowie sumują wszystkie zdobyte punkty: bonusy za pierwszeństwo oraz punkty wpisane w polach skarabeuszy. Kończącą sumę wpisują w pole nad piramidą.
4. Uczeń z najwyższą liczbą punktów wygrywa partię. W przypadku remisu uczniowie z taką samą liczbą punktów zajmują wspólne miejsce.

Uwaga: Opcjonalnie, jako rozszerzenie gry, można doliczyć do wyniku wartości cyfr, które pozostały niewykorzystane w polu Nilu - nagradza to oszczędne korzystanie z zasobów i dodaje rozgrywce dodatkowy element strategiczny.

5. Nauczyciel ogłasza wyniki i wskazuje TOP 6 uczniów.

 **Wskazówka:** Nie odkładaj liczenia punktów na później. Najłatwiej zrobić to od razu po zakończeniu gry, kiedy uczniowie pamiętają jeszcze swoje decyzje i są skupieni na własnych kartach.

 **Wskazówka:** Przy liczeniu punktów ze skarabeuszy warto przeanalizować z uczniami przez jeden przykład na tablicy. Dzięki temu łatwiej zrozumieją, że liczą najczęściej występującą cyfrę, a nie największą liczbę wpisaną w danym miejscu.

 **Wskazówka:** Zadbaj, aby każdy uczeń znalazł w swojej karcie choć jeden powód do satysfakcji. Może to być dobrze zaplanowany poziom piramidy, trafne wykorzystanie pola Nilu, zdobyty bonus albo decyzja, która pomogła uniknąć zablokowania karty. Drobne sukcesy budują poczucie sprawczości i motywację do kolejnej partii.

FAZA 5

Refleksja po rozgrywce

 ok. 8 min

Cel: uczeń analizuje własne decyzje podjęte podczas gry, nazywa trudności, dostrzega skuteczne strategie oraz wyciąga wnioski, które może wykorzystać w kolejnej rozgrywce.

1. Po zakończeniu liczenia punktów nauczyciel zaprasza uczniów do krótkiej rozmowy podsumowującej rozgrywkę.
2. Uczniowie mogą porozmawiać w parach, małych grupach lub tworzyć notatki na odwrocie swojej karty gry.
3. Nauczyciel wybiera 2–3 pytania do refleksji, np.:
 - o Która decyzja podczas gry okazała się najbardziej korzystna?
 - o Którą decyzję podjąłbym inaczej podczas kolejnej partii?
 - o Co było dla mnie najtrudniejsze: wybór liczby, wybór miejsca, korzystanie z Nilu czy planowanie piramidy?
 - o Jakiej rady udzieliłbym osobie, która zagra w Sfinksa po raz pierwszy?
 - o Czego nauczyłem się o swoim sposobie podejmowania decyzji?
 - o Która strategia pomogła mi zdobyć najwięcej punktów?
4. Chętni uczniowie dzielą się jedną obserwacją ze swojej gry. Mogą pokazać fragment karty i wyjaśnić, dlaczego dana decyzja była dobra albo czego nauczyli się po mniej udanym ruchu.
5. Nauczyciel podkreśla, że w grze Sfinks ważny jest nie tylko końcowy wynik, ale także sposób myślenia: planowanie, przewidywanie konsekwencji, zmiana strategii i uczenie się na własnych decyzjach.
6. Na zakończenie nauczyciel może zapisać na tablicy 2–3 najważniejsze wnioski klasy, np.
 - o „Nie warto zapełniać piramidy zbyt szybko”,
 - o „Nil trzeba wykorzystywać ostrożnie”,
 - o „Czasem niższa liczba daje więcej możliwości później”.

 **Wskazówka:** Po grze zachęć uczniów do pokazania swojej karty sąsiadowi. Porównanie różnych strategii często prowadzi do najciekawszych wniosków.

 **Wskazówka:** Krótka rozmowa po grze pomaga uczniom zauważyć zależność między podejmowanymi decyzjami a ich konsekwencjami. Dzięki temu doświadczenie z rozgrywki można przenieść na rozwój umiejętności uczenia się, planowania i świadomego podejmowania decyzji.

 **Wskazówka:** Warto docenić nie tylko najwyższe wyniki, ale także trafne decyzje strategiczne, wytrwałość, zmianę strategii po błędzie oraz umiejętność wyciągania wniosków.

Dobór wariantu do grupy

Grupa	Wariant	Limit rund	Modyfikacja	Czas
Klasy 2–3	Wariant II	35		45 min
Klasy 4–6	Wariant I i II	30	Szybka rozgrywka	45 min
Klasy 7–8	Wariant I	27	Szybka rozgrywka	45 min
Świetlica	Wariant II	brak	Szybka rozgrywka	45 min

Legenda: Wariant I = wszyscy wpisują tę samą liczbę | Wariant II = każdy wybiera sam | Szybka rozgrywka = skreślanie Nilu przy braku ruchu. | Liczba rund = od 30 do 40

Wskazówki dla nauczyciela

Przed zajęciami:

- Otwórz aplikację **sfinks.vercel.app** i sprawdź połączenie internetowe w sali.
- Przygotuj komputer, projektor lub tablicę multimedialną, aby cała klasa dobrze widziała wynik rzutu kostkami.
- Wydrukuj karty do gry: po jednej dla każdego ucznia oraz 2–3 zapasowe egzemplarze.

- Przygotuj Długopis i gumki do ścierania. W grze uczniowie podejmują decyzje strategiczne, dlatego możliwość poprawienia zapisu podczas rundy próbnej może ułatwić im wejście w zasady.
- Przygotuj na tablicy listę imion uczniów. Ułatwi to ustalenie kolejności rzutów, szczególnie w Wariancie I, w którym uczniowie kolejno rzucają kostkami i wybierają liczbę dla całej klasy.
- Przed rozpoczęciem rozgrywki ustal, który wariant będzie wykorzystywany:
 - **Wariant I** – uczeń rzuca kostkami i wybiera liczbę dla całej klasy,
 - **Wariant II** – nauczyciel rzuca kostkami w aplikacji, a każdy uczeń samodzielnie wybiera układ liczby.
- Jeśli planujesz rozgrywkę z limitem rund, ustaw w aplikacji odpowiednią liczbę rund. Możesz wybrać limit od **30 do 40 rund**, dostosowując go do wieku uczniów, czasu lekcji i znajomości zasad.

W trakcie zajęć

- Twórz życzliwą atmosferę i doceniaj próby uczniów. Każda runda jest okazją do ćwiczenia planowania, analizowania możliwości i podejmowania decyzji.
- Zwracaj uwagę, że nie każda decyzja przynosi oczekiwany efekt, ale każda dostarcza informacji pomocnych przy kolejnych wyborach.
- Przypominaj uczniom, że liczbę można wpisać tylko raz w jednej rundzie i tylko w takie miejsce, które jest zgodne z zasadami danej budowli: piramidy, obelisku albo Sfinksa.
- Przy pierwszym pojawieniu się symbolu Nilu zatrzymaj na chwilę grę i pokaż na przykładzie, jak uczeń wybiera cyfrę z pola Nilu, tworzy z niej liczbę i od razu ją skreśla.
- Od czasu do czasu zadawaj pytania skłaniające do refleksji nad strategią, np.
 - „Dlaczego zdecydowałeś się wpisać tę liczbę właśnie tutaj?”
 - „Co bierzesz pod uwagę przed podjęciem decyzji?”
- Takie rozmowy rozwijają umiejętność świadomego planowania i analizowania własnego sposobu myślenia.
- Zachęcaj uczniów do porównywania strategii i dzielenia się obserwacjami dotyczącymi decyzji, które okazały się korzystne podczas rozgrywki.
- Zwracaj uwagę nie tylko na końcowy wynik, ale także na sposób podejmowania decyzji. Uczeń, który potrafi uzasadnić swój wybór i wyciągnąć wnioski z jego konsekwencji, rozwija ważne kompetencje nawet wtedy, gdy nie osiąga najwyższego wyniku.
- Obserwuj sposób komunikowania sukcesów i porażek podczas gry. Modeluj spokojne reagowanie na trudniejsze momenty oraz życzliwe komentowanie sukcesów innych uczniów.

WAŻNE: WYKORZYSTUJ SCHEMAT UCZENIA SIĘ PRZESZ DOŚWIADCZENIE

Podjęmuję decyzję - obserwuję jej konsekwencje - wyciągam wnioski - modyfikuję strategię.
Możesz omówić go na początku gry i pozostawić zapisany na tablicy przez cały czas trwania zajęć.

Dobór wariantu

- **Wariant I** sprawdza się dobrze na początku pracy z grą. W tym wariancie uczniowie kolejno rzucają dwiema kostkami. Uczeń, który wykonał rzut, wybiera jedną z możliwych liczb, np. przy wyniku 5 i 2 wybiera 52 albo 25. Nauczyciel zaznacza tę liczbę w aplikacji i głośno powtarza: „Maja wybiera 52 – wszyscy wpisujemy 52”. Następnie cała klasa wpisuje tę samą liczbę na swoich kartach.
- **Wariant II** daje uczniom więcej samodzielności. W tym wariancie nauczyciel wykonuje rzut w aplikacji, a uczniowie sami wybierają układ liczby. Można wtedy powiedzieć: „Mamy 5 i 2 – każdy wybiera dla siebie: 52 albo 25”. Dzięki temu wszyscy pracują na tym samym rzucie, ale każdy uczeń podejmuje własną decyzję strategiczną.
- Pierwsze 2–3 rundy zwykle przebiegają wolniej, ponieważ uczniowie pytają o zasady i sprawdzają różne możliwości. Nie warto się wtedy spieszyć. Lepiej spokojnie przejść przez kilka przykładów, aby późniejsza rozgrywka była płynniejsza.
- W **Wariancie I** pilnuj, aby uczniowie rzucali kostkami po kolei. Możesz wcześniej przygotować listę imion na tablicy, aby łatwiej kontrolować kolejność rzutów.
- Dla młodszych klas i uczniów początkujących dobrym wyborem będzie **Wariant I** albo **Wariant II z limitem 35–40 rund**. Daje to więcej czasu na podejmowanie decyzji i oswajanie się z zasadami.
- Dla uczniów, którzy dobrze znają zasady gry, można zastosować **Wariant II z limitem 30–35 rund** albo dodać modyfikację **Szybka rozgrywka**. Taki układ zwiększa tempo gry i wymaga dokładniejszego planowania.

Praca z emocjami i decyzjami

- Przypominaj uczniom, że celem gry nie jest wyłącznie końcowy wynik. Sfinks ćwiczy koncentrację, planowanie, przewidywanie konsekwencji i podejmowanie decyzji w zmieniających się warunkach.
- Zadбай, aby każdy uczeń doświadczył choć jednego drobnego sukcesu. Może to być dobrze wybrane miejsce na karcie, trafne wykorzystanie cyfry z pola Nilu, zdobyty bonus albo świadoma zmiana strategii po wcześniejszym błędzie.
- Podkreślaj, że w Sfinksie nie ma jednej poprawnej strategii. Różni uczniowie mogą dojść do dobrego wyniku na różne sposoby. Dzięki temu uczą się szacunku dla odmiennych rozwiązań i dostrzegają wartość różnorodnego sposobu myślenia.
- Zachęcaj uczniów do spokojnego opowiadania o swoich decyzjach po zakończonej rundzie lub po całej rozgrywce. Pytania typu: „Dlaczego wybrałeś właśnie to miejsce?” albo „Co zmieniłbyś przy kolejnym rzucie?” rozwijają argumentowanie, słuchanie innych i analizowanie własnego sposobu myślenia.
- Doceniaj nie tylko wysokie wyniki, ale również trafne decyzje, wytrwałość i gotowość do podejmowania kolejnych prób mimo wcześniejszych niepowodzeń. Takie podejście wzmacnia odporność emocjonalną i poczucie sprawczości uczniów.
- Przypominaj, że zmiana strategii po nieudanej rundzie nie jest porażką, tylko oznaką uczenia się. Uczeń, który potrafi wyciągnąć wniosek z wcześniejszej decyzji, rozwija ważną umiejętność planowania i elastycznego myślenia.
- Twórz atmosferę, w której uczniowie mogą bez obaw porównywać swoje rozwiązania i zadawać pytania dotyczące strategii innych osób. Wspólna analiza decyzji buduje poczucie bezpieczeństwa i sprzyja uczeniu się od siebie nawzajem.

Po zajęciach

- Zachęć uczniów do pokazania swojej karty sąsiadowi. Porównanie strategii pomaga zauważyć, że ten sam wynik rzutu mógł prowadzić do różnych decyzji i różnych konsekwencji.
- Po zakończeniu rozgrywki warto poświęcić kilka minut na rozmowę o strategiach uczniów. Można zapytać: „Która decyzja była najbardziej korzystna?”, „Co następnym razem zrobiłbyś inaczej?” albo „Jakiej rady udzieliłbyś osobie, która pierwszy raz zagra w Sfinksa?”. Dzięki temu gra staje się nie tylko rywalizacją, ale również ćwiczeniem refleksji, planowania i uczenia się na własnym doświadczeniu.

Harmonogram zajęć (45 minut)

Czas	Etap	Opis	Uwagi
10 min	Faza 1	Powitanie, rozdanie notesów, przypomnienie zasad	Schemat budowy na tablicy
20 min	Faza 2	Pokaz aplikacji + 1–2 rundy próbne bez punktacji	Bez pośpiechu
7 min	Faza 3	Liczenie punktów (bonusy + skarabeusze), wyłonienie TOP	Najpierw najczęstsze cyfry
8 min	Faza 4	Refleksja	Analiza gry

Warianty i rozszerzenia zajęć

Turniej między klasami

Po zakończeniu rozgrywek klasowych najlepsi zawodnicy z poszczególnych klas spotykają się w szkolnym turnieju matematycznym. Świetna aktywność na Dzień Liczby π , festyn szkolny lub zajęcia otwarte dla rodziców.

💡 **Wartość edukacyjna:** budowanie kultury zdrowej rywalizacji i rozwijanie motywacji do rozwijania umiejętności strategicznego myślenia, planowania i podejmowania decyzji.

Pobij własny rekord

Uczniowie nie rywalizują między sobą. Każdy gra na własnej karcie, dążąc do uzyskania jak najwyższej sumy punktów, analizuje wynik z poprzednimi próbami i stara się go poprawić.

💡 **Wartość edukacyjna:** wzmacnianie poczucia skuteczności, dostrzeganie własnych postępów oraz rozwijanie motywacji do samodoskonalenia, niezależnie od porównań z innymi.

Więcej zabawy - symbole $\times 2$ i $:2$

Więcej zabawy — symbole $\times 2$ i $:2$

Po opanowaniu podstaw gry można wprowadzić dodatkowy wariant z symbolami $\times 2$ i $:2$ znajdującymi się w piramidzie. Jeśli gracz wpisze liczby po obu stronach symbolu $\times 2$ lub $:2$, może zaznaczyć ten symbol kółkiem jako zdobytą umiejętność. W jednej z kolejnych tur może skreślić kółko i wykorzystać tę umiejętność: otrzymaną z cyfr na kostkach liczbę dwucyfrową mnoży przez 2 albo dzieli przez 2. Każdą zdobytą umiejętność można wykorzystać tylko raz.

Wartość edukacyjna: rozwijanie sprawności rachunkowej, rozumienia mnożenia i dzielenia przez 2 oraz planowania, kiedy najlepiej wykorzystać zdobyty bonus.

Strategia mistrza

Po zakończeniu partii uczniowie dobierają się w pary i analizują swoje karty. Każdy wskazuje jedną decyzję, która okazała się szczególnie korzystna, oraz jedną, którą przy kolejnej rozgrywce podjąłby inaczej.

💡 **Wartość edukacyjna:** uczenie analizowania własnych decyzji i doskonalenia strategii działania.

Wariant Piramida

W tym wariantcie uczniowie korzystają tylko z części karty z piramidą. Nie wpisują liczb do Sfinksa ani obelisku, dzięki czemu gra ma mniej zasad i decyzji strategicznych.

Wariant Piramida dobrze sprawdza się jako pierwsze wprowadzenie do gry, szczególnie dla młodszych uczniów lub grup poznających zasady. Uczniowie ćwiczą tworzenie liczb dwucyfrowych, wpisywanie ich w odpowiedniej kolejności oraz planowanie miejsc w piramidzie. Najważniejsza zasada brzmi: liczby rosną od lewej do prawej, a każdy wyższy poziom zaczyna się od liczby większej niż liczby znajdujące się niżej.

💡 **Wartość edukacyjna:** ograniczenie liczby zasad ułatwia uczniom wejście w grę, wzmacnia rozumienie porównywania liczb, rozwija planowanie i pozwala stopniowo budować gotowość do pełnej rozgrywki strategicznej.

Program: Gra z klasą

Autorzy: Agnieszka Langmesser, Sławomir Wiechowski

Autor gry: Piotr Siłka

Ilustracje: Cezary Szulc

EGMONT

Wydawca: Egmont

Strona gry: egmont.pl/Sfinks

Film instrukcja: [YouTube – Sfinks](#)



Agnieszka Langmesser jest pomysłodawczynią lekcji z wykorzystaniem gry **Ubongo dla całej klasy**. Jest nauczycielką edukacji wczesnoszkolnej, rewalidacji oraz logopedii z dwudziestoletnim doświadczeniem w pracy w przedszkolu oraz szkole. W swojej pracy stawia na pozytywną komunikację, budowanie relacji i współpracę opartą na wzajemnym zrozumieniu. Wykorzystuje edukację przez działanie, metodę projektową oraz elementy STEAM. Na co dzień sięga po gry planszowe i zabawę jako skuteczne narzędzia wspierające rozwój oraz zaangażowanie uczniów. Ceni kreatywne podejście do edukacji i chętnie tworzy autorskie rozwiązania dydaktyczne. Za swoją pracę została wyróżniona **Nagrodą Prezydenta Miasta Gdańska dla nauczycieli**.



Sławek Wiechowski – twórca, edukator, strateg i inspirator, od lat rozwijający programy edukacyjne oparte na grach planszowych, nowych technologiach i aktywnym uczeniu się. Autor i współtwórca wielu inicjatyw edukacyjnych, m.in. „Rummikub w szkole”, „Gry w szkole”, „EduQwirkle”, „Szkoła jest SMART” oraz „Lego w szkole”. W swojej pracy pokazuje, jak gry mogą rozwijać logiczne myślenie, współpracę, koncentrację, komunikację, kreatywność i kompetencje społeczne uczniów. Jest autorem materiałów metodycznych, innowacji pedagogicznych, scenariuszy zajęć oraz twórcą rozwiązań organizacyjnych dla ogólnopolskich programów edukacyjnych i rozgrywek szkolnych. Od wielu lat działa na rzecz popularyzacji nowoczesnej edukacji, łącząc gry planszowe, STEAM, sztuczną inteligencję, nowe technologie i edukację przez działanie. Członek kapituły konkursu Planszowa Gra Roku.

