

Szyfr obrazkowy

Szyfr można zastosować do dowolnego tematu. W tym przykładzie są to figury geometryczne:

- dobrze sprawdza się jako zagadka podsumowująca wiedzę
- wyzwala u uczniów moment "aha", sam szyfr nie jest trudny, a zrozumienie reguły jego działania i potem poznanie rozwiązania jest satysfakcjonujące.

Jak to działa?

- Policz figury: 1 trójkąt, 2 romby, 3 okręgi, 4 prostokąty.
- Rozwiązaniem są pierwsze litery figur w kolejności ilości ich występowania: tu hasło TROP.
- Możemy zwiększyć poziom trudności zmieniając wielkość figur, ich kolor, jak na grafice poniżej, albo ułatwić - wtedy wszystkie figury wyglądają tak samo.
- Zamiast figur można dać zwierzęta, rośliny, kolory itd.

