VAKÁCIÓKAPU

Év végi matematikai szabadulószoba

Öt állomás. Öt kód. Egy utolsó kapu.

**Fejtsétek meg a kódokat,
és nyissátok ki együtt a Vakációkaput!**



Ajánlott:	3. osztály
Játékmód:	3–4 fős csapatok • 45–60 perc
A csomagban:	5 állomás • Útmutató • Segítségkártyák Megoldólapok • Zárójelvény

NÓRA NÉNI TANODÁJA

Ahol játék a tanulás

GYORSINDÍTÓ

3. osztály • Év végi ismétlés



3–4 fős csapatok



45–60 perc



5 állomás



2 segítség-kártya

A JÁTÉK CÉLJA

A csapatok öt feladat megoldásával öt számjegyet szereznek. A végső kapunyitó rejtvény mutatja meg, milyen sorrendben írják be őket.



ÖT ÁLLOMÁS, ÖT KÓD



IRÁNYTŰ



LEVÉL



KAGYLÓ



NAP



KULCS

- A megszerzett számjegyek a Kódgyűjtő csapatlapra kerülnek.

ÍGY HALAD A JÁTÉK

1. Olvassák el, majd oldják meg közösen az állomás feladatát.
2. Ellenőrizzék a megoldást, és írják be a kódot a csapatlapra.
3. Az öt kód után fejtsék meg a kapunyitó sorrendet.
4. Mutassák meg a végső kódot és a feladatlapokat a tanítónak.

HA ELAKADNAK



2 kártyával indul minden csapat.

Egy beváltott kártyáért egy rávezető nyomot kapnak.

Ha elfogytak a kártyák, akkor is kérhetnek segítséget: mutassák meg, meddig jutottak!



TANÍTÓI FIGYELEM

Első alkalomra 60 perccel tervezz.
A figyelmes olvasást, a közös gondolkodást és a javítást is értékeld.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

ELŐKÉSZÍTÉS

Nyomtatás • Eszközök • Csomagolás

CSAPATONKÉNT



1 Kódgyűjtő csapatlap



5 állomáslap



1 Végső kapunyitó

7 A4-es lap + 2 kártya / csapat.

Választható: 1 Zárójelvény / csapat.

SEGÍTSÉGKÁRTYÁK



2 kivágott kártya csapatonként

1 kártyalap = 8 kártya
4 csapatnak elegendő.

Vágd ki a kártyákat.

A TANÍTÓNAK



Az egész osztálynak:
2 Tanítói nyomlap
+ 6 megoldólap
Képernyőről is használhatók.

ESZKÖZÖK



Ceruza, radír, számolólap.
Borítékos játékhoz:
5 boríték csapatonként.
Választható: bábu vagy korong, színes ceruza.

CSOMAGOLD ÖSSZE



IRÁNYTŰ | LEVÉL | KAGYLÓ | NAP | KULCS

1. Tedd az öt állomáslapot a megfelelő borítékba.
2. Induláskor add oda a csapatlapot és a 2 segítségkártyát.
3. A Végső kapunyitót tartsd külön a befejező feladathoz.

Boríték nélkül: az öt feladatlapot rendezd sorrendbe, és egy csomagban add oda a csapatnak.

Nyomtatás: A4, színes. Ellenőrizd a nyomtatási előnézetet!
Levágás esetén válaszd az igazítást a nyomtatható területhez.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

INDULHAT A JÁTÉK

Csapatszerepek • Közös kezdés

Alakíts 3–4 fős csapatokat.
Írjátok fel a csapatnevet és a kezdő szerepeket a Kódgyűjtő csapatlapra.

FELOLVASÓ

Érthetően felolvassa a feladatot, szükség esetén újraolvas egy részletet.



NYOMFEJTŐ

Figyeli az utasításokat és a feltételeket, jelzi, ha valamit még tisztázni kell.



SZÁMOLÓ

Segít követni és lejegyezni a műveleteket; a többiek is számolnak és ellenőriznek.



KÓDŐR

Beírja a közösen ellenőrzött kódokat, és figyel a végső sorrendre.



Háromfős csapatban a Nyomfejtő és a Kódőr szerepe összevonható.
A szerepek állomásonként cserélhetők. Mindenki részt vesz a megoldásban.

EZT OLVASD FEL

„A tanteremben megjelent a Vakációkapu. A kinyitásához öt számkódot kell megszereznetek. Minden állomáson olvassátok el figyelmesen a feladatot, oldjátok meg közösen, majd ellenőrizzétek az eredményt! A kódőr a csapatlap megfelelő jeléhez írja a kódot. Két segítségkártyával indultok. Ha elakadtok, egy kártyáért kaptok tőlem egy nyomot. Ha elfogytak a kártyák, akkor is kérhettek segítséget: mutassátok meg, meddig jutottatok! Amikor mind az öt kód megvan, a kapunyitó rejtvényből derül ki a helyes sorrend. Hagyjatok időt az ellenőrzésre, és hallgassátok meg egymás ötleteit!”

A csapatok a helyükön dolgoznak.
Kezdésként az Iránytűrács feladatlapját vegyék elő.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

A JÁTÉK MENETE

Az első feladattól a kapunyitásig

1 ÁLLOMÁSOK MEGOLDÁSA



A csapatok a helyükön, az 1–5. állomás sorrendjében dolgoznak. Egyszerre csak az aktuális lap legyen előttük. Olvassák végig az utasítást, beszéljék meg a feladatot, és rögzítsék a megoldás lépéseit.

2 KÖZÖS ELLENŐRZÉS



Eltérő eredménynél olvassák újra a feladatot, és ellenőrizzék a lépéseket. A kódőr csak közös ellenőrzés után írja a kódot a csapatlap megfelelő jeléhez.

3 SEGÍTSÉGKÉRÉS



Egy kártyáért adj egy, az elakadáshoz illő nyomot a Tanítói nyomlapról. Hagyj időt a folytatásra. Ha elfogyott a két kártya, a csapat akkor is kérhet segítséget: mutassák meg, meddig jutottak!

A felolvasás és az utasítás megértésének támogatása **kártya nélkül is elérhető.**

4 KAPUNYITÁS



Az öt kód rögzítése után add oda a Végső kapunyitót. A csapat fejtse meg a jelek sorrendjét, majd ebben a sorrendben írja be a számjegyeket a kapunyitó lapra és a csapatlapra.

5 ELLENŐRZÉS ÉS LEZÁRÁS



Ellenőrizd a végső sorrendet és a megoldási lépéseket is. Hibánál adj lehetőséget a javításra. Zárásként beszéljétek meg, mi segítette a közös munkát; ekkor adható át a Zárójelvény.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

SEGÍTSÉGKÁRTYÁK

Mikor és hogyan adj segítséget?

2 kártya csapatonként

1 kártya = 1 rávezető nyom

Felhasználhatók bármelyik állomásnál
és a végső kapunyitó rejtvénynél.



ÍGY KÉRJENEK NYOMOT

1. A csapat mutassa meg, mit próbált ki,
és melyik résznél akadt el.
2. Egy csapattag hozza a feladatlapot,
és adjon át egy segítségkártyát.
3. Adj egy rövid nyomot a Tanítói nyomlapról,
majd hagyj időt a csapatnak a folytatásra.
4. Jelöljék a felhasználást a csapatlap négyzetében.
A beváltott kártya maradjon nálad.

VÁLASZD A MEGFELELŐ NYOMOT

A három nyom három erősségi szintet jelent. A csapat elakadásához illőt válaszd: egy kártyáért bármelyik szintű nyom adható. Egy alkalommal egy nyomot adj; a kódot a csapat állapítsa meg.

KÁRTYA NÉLKÜL IS SEGÍTÜNK

Ha elfogyott mindkét kártya, a csapat továbbra is kérhet segítséget. Mutassák meg, meddig jutottak, és adj újabb rövid útmutatást.

A felolvasás, az utasítás megértésének támogatása és a tanuló megszokott egyéni segítsége mindig kártya nélkül elérhető.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

DIFFERENCIÁLÁS

Segítség • Továbbgondolás • Időbeosztás

RUGALMAS TÁMOGATÁS



A segítséget a tanulók szükségleteihez igazítsd. Egyszerre egy lap legyen előttük; kapjanak külön számolólapot. Szükség esetén olvasd fel az utasítást, adj több időt vagy nagyobb nyomatot. A segítségkéréshez rámutatás is elegendő.

KONKRÉT SEGÍTSÉGEK

Iránytűrács: bábuval követhetik az útvonalat.

Ezres kincstár: haladjanak feltételenként; szükség esetén kezdjétek el együtt a táblázat első sorát.

Csökkenő számzár: szükség esetén adj meg egy-két műveleti eredményt.

HA MÁR ELKÉSZÜLTEK

A már ellenőrzött csapat írjon új rejtvénymondatot egy állomásjelhez, vagy új, igaz nyomot a Kirándulós rendezőhöz. A kész kódot tartsák a csapatukon belül, amíg a többiek dolgoznak.

JAVASOLT IDŐBEOSZTÁS

Játékrész	45 perc	60 perc
Kerettörténet, szabályok, szerepek	**5 perc**	**5 perc**
Az öt állomás megoldása	**30 perc**	**40 perc**
Végső kapunyitó	**5 perc**	**5 perc**
Ellenőrzés és közös lezárás	**5 perc**	**10 perc**

Az előkészítést az óra előtt végezd el.

AZ OSZTÁLY TEMPÓJÁHOZ IGAZÍTSD

Az időbeosztás javaslat. A 45 perces változat önállóbb csapatoknak ajánlott. Ha több idő kell, folytassátok később a játékot.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

ÁLLOMÁSOK

Tanítói áttekintés • Megoldások és kódok

IRÁNYTŰ



1. IRÁNYTŰRÁCS

KÓD: 8

Gyakorlás: térirányok, páratlan számok, összeadás.

Megoldás: a végpontok páratlan számainak összege 198; az utolsó számjegy a kód.

Ellenőrzés: csak az utasítások végpontjait vegyék figyelembe.

LEVÉL



2. CSÖKKENŐ SZÁMZÁR

KÓD: 4

Gyakorlás: műveletek, csökkenő sorrend, helyi érték.

Megoldás: az eredmények százas helyi értékén álló számjegyek összege 41. A 41 tízes számjegye a kód.

Ellenőrzés: csökkenő számsor és VAKÁCIÓ szó.

KAGYLÓ



3. EZRES KINCSTÁR

KÓD: 3

Gyakorlás: pénzszámítás, maradék, feltételek vizsgálata.

Megoldás: a C csomag ára 947 Ft, a maradék 53 Ft. A C betűhöz rendelt kód 3.

Ellenőrzés: mindhárom feltétel egyszerre teljesüljön.

NAP



4. IDŐKAPU

KÓD: 2

Gyakorlás: időtartamok összeadása, óra és perc.

Megoldás: 9:35, 9:45, 10:00, 10:20. Csak a 2. állítás igaz; a sorszáma a kód.

Ellenőrzés: az előző program végétől számoljanak tovább.

KULCS



5. KIRÁNDULÓS RENDEZŐ

KÓD: 5

Gyakorlás: logikai következtetés, párosítás.

Megoldás: Zsófié a naptej; a megadott névsorban ő az ötödik, ezért a kód 5.

Ellenőrzés: minden párosítás feleljen meg az összes nyomnak.

A végső kódsorrendet a kapunyitó rejtvény határozza meg.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VÉGSŐ KAPUNYITÓ

A REJTVÉNY MEGOLDÁSA

	REJTVÉNYSOR	JEL		KÓD
1	Először az kell, ami a zárat nyitja.	KULCS		5
2	Másodszor az kell, ami utat mutat.	IRÁNYTŰ		8
3	Harmadszor jön a tengerparti kincs.	KAGYLÓ		3
4	Negyedszer borítékban érkezik az üzenet.	LEVÉL		4
5	Végül az égen ragyog a fény.	NAP		2

VÉGSŐ KÓD

5 8 3 4 2

Mind az öt jelet pontosan egyszer kell felhasználni.

HA HIBÁS A VÉGSŐ KÓD

1. Először nézesd át a jelek sorrendjét és a számjegyek átmásolását.
2. Kérdezd meg, melyik állomás megoldását szeretnék újra ellenőrizni.
3. Ha elakadnak, a munkájuk alapján nevezd meg az érintett állomást, és adj megfelelő nyomot. Biztosíts lehetőséget a javításra.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

ELAKADÁS ÉS LEZÁRÁS

Rávezető kérdések • Közös visszatekintés

GYAKORI ELAKADÁSOK

Elakadás	Rövid rávezetés
Iránytűrács Minden mezőt felírnak.	„Csak az utasítások végpontjain álló számokat írjátok fel!”
Csökkenő számzár Növekvő sorrend.	„A legnagyobb számmal kezdjétek!”
Csökkenő számzár Elakadás a kódnál.	„Melyik számjegy áll a százas helyi értéken? Ezeket adjátok össze, majd olvassátok el az utolsó utasítást!”
Ezres kincstár Csak egy feltételt néznek.	„Nézzétek meg a másik két feltételt is!”
Időkapu Mindig 9:10-től számolnak.	„Az előző program végétől folytassátok!”
Kirándulós rendező Találgatnak.	„Melyik párosítás biztos? Ezt írjátok be először!”

HA TÖBB CSAPAT KÉR SEGÍTSÉGET

Jelezzenek kézfeltartással; sorban hívj egy-egy képviselőt a feladatlappal és – ha még van – egy segítségkártyával. Várakozás közben beszéljék át, mit próbáltak.

Segítő kérdés: „Mutassátok meg, meddig jutottatok, és hol bizonytalanodtatok el!”

KÖZÖS VISSZATEKINTÉS

1. Melyik feladatnál kellett újraolvasnotok egy utasítást vagy ellenőriznetek egy eredményt?
2. Hogyan segített egy csapattárs ötlete vagy a kapott nyom?
3. Mit csinálnátok ugyanígy a következő közös feladatnál?

ZÁRÓJELVÉNY ÉS BÚCSÚ

A Zárójelvény átadásakor emeld ki a kitartást, a közös munkát vagy egy sikeres javítást. A segítség igénybevétele nem csökkenti a csapat sikerét.

Felolvasható: „Figyeltetek, ellenőriztetek, javítottatok és együtt gondolkodtatok. Kinyílt a Vakációkapu!”

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA



VAKÁCIÓKAPU KÓDGYŰJTŐ CSAPATLAP

Csapat küldetésnaplója

Ezt a lapot tartsátok magatoknál a játék egész ideje alatt!

Csapatnév: _____

Csapattagok: _____

_____

Csapatszerepek

- Felolvasó: _____
- Nyomfejtő: _____
- Számoló: _____
- Kódőr: _____

Segítségkártyák

☐ 1. segítségkártya felhasználva

☐ 2. segítségkártya felhasználva

Nyomért adjatok át egy kártyát!
Ha elfogytak a kártyák, mutassátok meg, meddig jutottatok!

Megszerzett állomáskódok

Állomás	Feladat neve	Jel	Kód
1.	Iránytűrács	IRÁNYTŰ	_____
2.	Csökkenő számzár	LEVÉL	_____
3.	Ezres kincstár	KAGYLÓ	_____
4.	Időkapu	NAP	_____
5.	Kirándulós rendező	KULCS	_____

Végső kód

Ha minden állomáskód megvan, dolgozzatok a Végső kapunyitó lapon!

Végső kód: _____

Tanítói ellenőrzés: _____

☐ A csapat végigjutott a Vakációkapun.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

SEGÍTSÉGKÁRTYÁK

Vágjátok ki a kártyákat!
Minden csapat 2 segítségkártyával indul.
A kártyát bármelyik állomásnál felhasználhatjátok.

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

Felhasználva: _____

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

SEGÍTSÉGKÁRTYA



Ezt a kártyát felhasználhatjátok egy tanítói nyomért.
Adjátok oda a tanítónak, és kaptok egy rövid segítséget.
A tanító nem a megoldást mondja meg, hanem továbbsegít.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA



VAKÁCIÓKAPU

1. ÁLLOMÁS – IRÁNYTŰRÁCS

Jel: IRÁNYTŰ

Mit kell megszereznetek?
Az IRÁNYTŰ-kódot.

Feladat

Induljatok a START mezőről!
Kövessétek pontosan az útvonalat!
Fontos: csak azokat a mezőket írjátok fel, ahol egy-egy utasítás végén megálltok.
Azokat a mezőket ne írjátok fel, amelyeken csak áthaladtok.

START	84	28	17	60
35	75	43	92	11
64	22	62	39	51
18	16	29	74	90
70	42	33	81	24

Útvonal

1. jobbra 2 mező
2. le 1 mező
3. balra 1 mező
4. le 2 mező
5. jobbra 3 mező
6. fel 1 mező
7. balra 2 mező
8. le 1 mező

Megállók számai

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Önellenőrzés:
Ha jól dolgoztatok, pontosan 8 megállót írtatok fel.

Páratlan számok

Most gyűjtsetek ki a megállók közül a páratlan számokat!

Önellenőrzés:
Ha jól dolgoztatok, pontosan 4 páratlan számot találtatok.

Összeg

Adjátok össze a páratlan számokat!

_____ + _____ + _____ + _____ = _____

A kód az összeg utolsó számjegye.



IRÁNYTŰ-kód: _____

Írjátok be a csapatlapra!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA



VAKÁCIÓKAPU

2. ÁLLOMÁS – CSÖKKENŐ SZÁMZÁR



Jel: LEVÉL

Mit kell megszereznetek?
A **LEVÉL**-kódot.

Feladat

Számoljátok ki a műveleteket!
Ezután tegyétek az eredményeket csökkenő sorrendbe, vagyis a legnagyobbtól a legkisebb felé haladva.
Minden eredményhez tartozik egy betű.
Ha helyes sorrendbe teszitek az eredményeket, egy nyári szót kaptok.

Műveletek

C: 289 + 228 = _____

I: 700 – 264 = _____

V: 456 + 478 = _____

Ó: 109 + 109 = _____

Á: 905 – 255 = _____

A: 1000 – 179 = _____

K: 368 + 336 = _____

Csökkenő sorrend

Írjátok be az eredményeket csökkenő sorrendben, a hozzájuk tartozó betűvel együtt!

1. _____ → _____
2. _____ → _____
3. _____ → _____
4. _____ → _____
5. _____ → _____
6. _____ → _____
7. _____ → _____

Megfejtett szó

_____

Önellenőrzés:
A megfejtés egy 7 betűből álló nyári szó.

Kódkérdés

Adjátok össze mind a hét eredmény százas helyi értékén álló számjegyét!



LEVÉL-kód: _____

A kód az összeg tízes helyi értékén álló számjegye.
Írjátok be a csapatlapra!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

3. ÁLLOMÁS – EZRES KINCSTÁR

Jel: KAGYLÓ

Mit kell megszereznetek?
A **KAGYLÓ**-kódot.

Feladat

A csapatotoknak 1000 forintja van kirándulós felszerelésre.
Számoljátok ki, mennyibe kerülnek a csomagok!
Ezután keressétek meg azt az egyetlen csomagot, amelyre mindhárom állítás igaz.

Feltételek

A jó csomagra mindhárom állítás igaz:

1. 920 forintnál többe kerül.
2. 100 forintnál kevesebb pénz marad utána.
3. A csomag ára páratlan szám.

Csomagok

A csomag

325 + 248 + 196 = _____

1000 – _____ = _____ forint marad

B csomag

418 + 275 + 219 = _____

1000 – _____ = _____ forint marad

C csomag

506 + 187 + 254 = _____

1000 – _____ = _____ forint marad

D csomag

399 + 302 + 287 = _____

1000 – _____ = _____ forint marad

Feltételtáblázat

Pipáljátok be, mely feltételek teljesülnek!

Csomag	920 Ft-nál több az ára	100 Ft-nál kevesebb marad	Páratlan az ára
A csomag	☐	☐	☐
B csomag	☐	☐	☐
C csomag	☐	☐	☐
D csomag	☐	☐	☐

Önellenőrzés:
Ha jól dolgoztatok, csak egy sorban lesz három pipa.

Kódkérdés

Melyik csomagra igaz mindhárom feltétel?
Karikázzátok be!

A B C D

A kód a kiválasztott betűhöz tartozó szám:

A = 1
B = 2
C = 3
D = 4

KAGYLÓ-kód: _____

Írjátok be a csapatlapra!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

4. ÁLLOMÁS – IDŐKAPU

Jel: NAP

Mit kell megszereznetek?
A **NAP**-kódot.

Feladat

A csapatotok 9:10-kor indul kirándulni.
Számoljátok ki, mikor értek az egyes programok végére!
Mindig az előző program végétől számoljatok tovább.

Programok

- Buszozás: 25 perc
- Séta: 10 perc
- Tízórai: 15 perc
- Játék: 20 perc

Időrend

Indulás: 9:10

Buszozás vége: _____

Séta vége: _____

Tízórai vége: _____

Játék vége: _____

Kódkérdés

Keressétek meg az egyetlen igaz állítást!

1. 9:35-kor már elkezdik a játékot.
2. 10:00-kor fejezik be a tízórait.
3. 10:30-kor fejezik be a játékot.

Az igaz állítás sorszáma lesz a kód.

NAP-kód: _____

Írjátok be a csapatlapra!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

5. ÁLLOMÁS – KIRÁNDULÓS RENDEZŐ

Jel: KULCS

Mit kell megszereznetek?

A KULCS-kódot.

Feladat

Öt gyerek kirándulásra készül.
Mindenki egy tárgyat hozott, és minden tárgy pontosan egy gyerekhez tartozik.
Találjátok ki, ki mit hozott!

Gyerekek

Lányok: Lili, Dóri, Zsófi

Fiúk: Máté, Soma

Tárgyak

- kulacs
- térkép
- naptej
- labda
- zseblámpa

Fontos szabály

Egy tárgyat csak egy névhez írhattok.

Állítások

1. A labdát a két fiú közül az egyik hozta, de nem Máté.
2. Dóri tárgya papírból készült, és tájékozódáshoz használható.
3. Máté olyan tárgyat hozott, amiből inni lehet.
4. Zsófi tárgya nem világít.

Megoldás

Írjátok be, ki mit hozott!

Lili: _____

Máté: _____

Dóri: _____

Soma: _____

Zsófi: _____

Önellenőrzés

Ha jól dolgoztatok, Lili tárgya az lesz,
amit sötétben használunk.

Kódkérdés

Hányadik gyerek neve mellett áll a naptej,
ha a névsort ebben a sorrendben nézitek?

1. Lili 2. Máté 3. Dóri 4. Soma 5. Zsófi

KULCS-kód: _____

Írjátok be a csapatlapra!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

VÉGSŐ KAPUNYITÓ

Eljutottatok az utolsó kapuhoz.
Most már minden állomáskód nálatok van.

Figyelem!

A végső kapu nem az állomások sorrendjét kéri.
A rejtvény mutatja meg, milyen sorrendben kell beírnotok a kódokat.

Kapunyitó rejtvény

Olvassátok el a sorokat, és találjátok ki, melyik jelre gondolnak!

1. Először az kell, ami a zárat nyitja.
2. Másodszor az kell, ami utat mutat.
3. Harmadszor jön a tengerparti kincs.
4. Negyedszer borítékban érkezik az üzenet.
5. Végül az égen ragyog a fény.

Választható jelek

IRÁNYTŰ



LEVÉL



KAGYLÓ



NAP



KULCS



Kapunyitó sorrend

Sorrend	Jel	Állomáskód
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Önellenőrzés: Ha jól dolgoztatok, mind az öt jelet pontosan egyszer használjátok fel.

Végső kód

Írjátok be a kódokat a kapunyitó sorrend szerint!

Kész a kód?
Mutassátok meg a tanítónak!

Tanítói ellenőrzés:
☐ A Vakációkapu kinyílt.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

Ügyes munka!

VAKÁCIÓKAPU
ZÁRÓJELVÉNY

Sikeresen kinyitottátok a végső kaput!



Ügyesen megfejtettétek az állomások feladatait,
összegyűjtöttétek a kódokat, és sikeresen kinyitottátok a végső kaput.

Csapat neve: _____

Dátum: _____

Tanítói aláírás vagy pecsét: _____

Nagyszerű csapatmunka • Logikus gondolkodás • Kitartás

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

Tanítói példány – a gyerekeknek nem kiosztandó.



VAKÁCIÓKAPU
TANÍTÓI NYOMLAP



Rávezető segítségek az állomásokhoz

Használati elv

- Ext a lapot a tanító használja játék közben.
- Ha egy csapat elakad, és bead egy segítségkártyát, adj nekik egy rövid nyomot az adott állomáshoz.
- A nyom célja nem a megoldás közlése, hanem a gondolkodás újraindítása.
- **Javasolt sorrend:**
  1. nyom – enyhe segítség
  2. nyom – irányító segítség
  3. nyom – erősebb segítség
- A 3. nyomot csak akkor add, ha a csapat már próbálkozott, de még mindig elakadt.
- Mielőtt nyomot adsz, kérdezd meg:
  Mutassátok meg, hol tartotok most!

1. ÁLLOMÁS – IRÁNYTŰRÁCS

1. nyom – enyhe segítség	2. nyom – irányító segítség	3. nyom – erősebb segítség
Nézzétek meg újra az útvonalat! Csak azt a mezőt írjátok fel, ahol az adott utasítás végén megálltok.	Ellenőrizzétek, hány megállót írtatok fel! Ha jól dolgoztatok, pontosan 8 megállótok van.	A megállók közül csak a páratlan számokat kell kiválogatnotok. A kód az összeg utolsó számjegye lesz.

2. ÁLLOMÁS – CSÖKKENŐ SZÁMZÁR

1. nyom – enyhe segítség	2. nyom – irányító segítség	3. nyom – erősebb segítség
Először ne a betűkkel foglalkozzatok! Számoljátok ki mindegyik művelet eredményét.	Keressétek meg a legnagyobb eredményt! Onnan haladjatok a legkisebb felé.	Adjátok össze a hét eredmény százas helyi értékén álló számjegyeit! A kód az összeg tízes helyi értékén álló számjegye.

3. ÁLLOMÁS – EZRES KINCSTÁR

1. nyom – enyhe segítség	2. nyom – irányító segítség	3. nyom – erősebb segítség
Először számoljátok ki mindegyik csomag árát. Utána számoljátok ki, mennyi pénz marad az 1000 forintból.	Ne csak egy feltételt nézzetek! A jó csomagra mindhárom feltételnek igaznak kell lennie.	A feltételtáblázat segít. A helyes csomagnál egy sorban mindhárom helyen pipa lesz.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

Tanítói példány – a gyerekeknek nem kiosztandó.



VAKÁCIÓKAPU
TANÍTÓI NYOMLAP

Rávezető segítségek az állomásokhoz



4. ÁLLOMÁS – IDŐKAPU

1. nyom – enyhe segítség

Mindig az előző program végétől számoljatok tovább.
A buszozás vége lesz a séta kezdőidőpontja.

2. nyom – irányító segítség

Írjátok le sorban az időpontokat: buszozás vége, séta vége, tízórai vége, játék vége.

3. nyom – erősebb segítség

A három állítás közül csak egy igaz.
A kód nem az időpont, hanem az igaz állítás sorszáma.

5. ÁLLOMÁS – KIRÁNDULÓS RENDEZŐ

1. nyom – enyhe segítség

Keressétek meg azt az állítást, amelyikből azonnal biztosan tudtok egy gyerek–tárgy párost.

2. nyom – irányító segítség

Amit már biztosan tudtok, írjátok be a helyére.
Utána húzzátok ki azt a tárgyat a lehetőségek közül.

3. nyom – erősebb segítség

A végén két tárgy marad.
Gondoljátok végig, melyik világít, és melyik nem világít.

VÉGSŐ KAPUNYITÓ

1. nyom – enyhe segítség

A végső kapunál nem az állomások száma szerinti sorrendben kell beírni a kódokat.
Először a rejtvényt kell megfejtenetek.

2. nyom – irányító segítség

Először a jeleket tegyétek. sorrendbe.
Csak ezután írjátok melléjük az állomásokon megszerzett kódokat.

3. nyom – erősebb segítség

Párosítsátok a rejtvénysorokat a jelek jelentésével:

- zárat nyit
- utat mutat
- tengerparti kincs
- borítékban érkezik
- égen ragyog

Minden jelet pontosan egyszer használjátok fel.

TANÍTÓI EMLÉKEZTETŐ

- A segítségkártya beváltásakor ne a megoldást mondd meg.
- Adj egy rövid nyomot, majd kérdezd meg:
  „Mit próbáltok ki most ezzel a segítséggel?”
- Így a csapat továbbra is maga dolgozik, csak kap egy kis irányt a gondolkodáshoz.



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

1. ÁLLOMÁS – IRÁNYTŰRÁCS

MEGOLDÓLAP – tanítói példány

Jel: IRÁNYTŰ

Helyes útvonal

Lépés	Utasítás	Megálló száma
1.	jobbra 2 mező	28
2.	le 1 mező	43
3.	balra 1 mező	75
4.	le 2 mező	16
5.	jobbra 3 mező	90
6.	fel 1 mező	51
7.	balra 2 mező	62
8.	le 1 mező	29

Megállók számai: 28, 43, 75, 16, 90, 51, 62, 29

Páratlan számok: 43, 75, 51, 29

Összeg: 43 + 75 + 51 + 29 = 198

IRÁNYTŰ-kód: 8

A kód az összeg utolsó számjegye.
198 → 8

Tanítói gyorsellenőrzés

- ☐ pontosan 8 megálló szerepel
- ☐ pontosan 4 páratlan szám szerepel
- ☐ az összeg 198
- ☐ a csapat az IRÁNYTŰ-kódhoz a 8-as számot írta

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

2. ÁLLOMÁS – CSÖKKENŐ SZÁMZÁR

MEGOLDÓLAP – tanítói példány

Jel: LEVÉL

Helyes számítások

Betű	Művelet	Eredmény
C	289 + 228	517
I	700 – 264	436
V	456 + 478	934
Ó	109 + 109	218
Á	905 – 255	650
A	1000 – 179	821
K	368 + 336	704

Csökkenő sorrend

Az eredményeket a legnagyobbtól a legkisebb felé haladva kell rendezni.

Sorrend	Eredmény	Betű
1.	934	V
2.	821	A
3.	704	K
4.	650	Á
5.	517	C
6.	436	I
7.	218	Ó

Megfejtett szó

VAKÁCIÓ

Százas helyen

9, 8, 7, 6, 5, 4, 2

Számjegyek összege

9 + 8 + 7 + 6 + 5 + 4 + 2 = 41

LEVÉL-kód: 4

A kód az összeg tízes helyi értékén álló számjegye.

41 → 4

Tanítói gyorsellenőrzés

- ☐ mind a 7 művelet helyes
- ☐ az eredmények csökkenő sorrendben szerepelnek
- ☐ a megfejtett szó: VAKÁCIÓ
- ☐ a százas helyen álló számjegyek összege 41
- ☐ a csapat a LEVÉL-kódhoz a 4-es számot írta

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

3. ÁLLOMÁS – EZRES KINCSTÁR

MEGOLDÓLAP – tanítói példány

Jel: KAGYLÓ

HELYES SZÁMÍTÁSOK

Csomag	Számítás	Ár	Maradék
A csomag	325 + 248 + 196	769 Ft	231 Ft
B csomag	418 + 275 + 219	912 Ft	88 Ft
C csomag	506 + 187 + 254	947 Ft	53 Ft
D csomag	399 + 302 + 287	988 Ft	12 Ft

FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE

A jó csomagra mindhárom állítás igaz:

1. 920 forintnál többe kerül.
2. 100 forintnál kevesebb pénz marad utána.
3. A csomag ára páratlan szám.

Csomag	920 Ft-nál több az ára	100 Ft-nál kevesebb marad	Páratlan az ára
A csomag	nem	nem	igen
B csomag	nem	igen	nem
C csomag	igen	igen	igen
D csomag	igen	igen	nem

HELYES CSOMAG

C csomag

A C csomag ára:

506 + 187 + 254 = 947 Ft

A maradék pénz:

1000 − 947 = 53 Ft

A C csomag azért helyes, mert:

- 920 forintnál többe kerül,
- 100 forintnál kevesebb pénz marad utána,
- az ára páratlan szám.

KAGYLÓ-kód: 3

A kód a kiválasztott betűhöz tartozó szám.

A = 1
B = 2
C = 3
D = 4

Mivel a helyes csomag a C csomag, ezért:

KAGYLÓ-kód: 3

TANÍTÓI GYORSELLENŐRZÉS

- ☐ mind a 4 csomag árát helyesen számolta ki
- ☐ helyesen számolta ki a maradék pénzt
- ☐ a feltételtáblázatban csak a C csomagnál jelölt három teljesülő feltételt
- ☐ a C csomagot választotta
- ☐ a KAGYLÓ-kódhoz a 3-as számot írta be a csapatlapra

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

4. ÁLLOMÁS – IDŐKAPU

MEGOLDÓLAP – tanítói példány

Jel: NAP

Kiinduló időpont

A csapat 9:10-kor indul kirándulni.

Programok időtartama

Program	Időtartam
Buszozás	25 perc
Séta	10 perc
Tízórai	15 perc
Játék	20 perc

Helyes időrend

Program	Számítás	Időpont
Indulás	megadott időpont	**9:10**
Buszozás vége	9:10 + 25 perc	**9:35**
Séta vége	9:35 + 10 perc	**9:45**
Tízórai vége	9:45 + 15 perc	**10:00**
Játék vége	10:00 + 20 perc	**10:20**

Állítások ellenőrzése

Sorszám	Állítás	Igaz vagy hamis?
1.	9:35-kor már elkezdik a játékot.	hamis
2.	10:00-kor fejezik be a tízórait.	igaz
3.	10:30-kor fejezik be a játékot.	hamis

Helyes állítás

2. 10:00-kor fejezik be a tízórait.

NAP-kód: 2

Az igaz állítás sorszáma lesz a kód.
A helyes állítás sorszáma: 2.
NAP-kód: 2

Tanítói gyorsellenőrzés

- ☐ a buszozás végét 9:35-re számolta ki
- ☐ a séta végét 9:45-re számolta ki
- ☐ a tízórai végét 10:00-ra számolta ki
- ☐ a játék végét 10:20-ra számolta ki
- ☐ a 2. állítást választotta
- ☐ a NAP-kódhoz a 2-es számot írta be a csapatlapra

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VAKÁCIÓKAPU

5. ÁLLOMÁS – KIRÁNDULÓS RENDEZŐ

MEGOLDÓLAP – tanítói példány



Jel: KULCS

Kiinduló adatok

Gyerekek

Lányok: Lili, Dóri, Zsófi

Fiúk: Máté, Soma

Tárgyak

- kulacs
- térkép
- naptej
- labda
- zseblámpa

Helyes következtetések

Állítás	Következtetés
A labdát a két fiú közül az egyik hozta, de nem Máté.	Soma hozta a labdát.
Dóri tárgya papírból készült, és tájékozódáshoz használható.	Dóri térképet hozott.
Máté olyan tárgyat hozott, amiből inni lehet.	Máté kulacsot hozott.
Zsófi tárgya nem világít.	Zsófi nem zseblámpát hozott.

Helyes megoldás

Gyerek	Tárgy
Lili	**zseblámpa**
Máté	**kulacs**
Dóri	**térkép**
Soma	**labda**
Zsófi	**naptej**

Ellenőrző magyarázat

- Soma hozta a labdát, mert a labdát fiú hozta, de nem Máté.
- Dóri tárgya a térkép, mert papírból készült, és tájékozódáshoz használható.
- Máté tárgya a kulacs, mert abból inni lehet.
- Ezután két tárgy marad: naptej és zseblámpa.
- Zsófi tárgya nem világít, ezért Zsófi nem hozhatta a zseblámpát.
- Így Zsófi hozta a naptejet, Lili pedig a zseblámpát.

Önellenőrzés

A gyerekek önellenőrző mondata akkor teljesül, ha Lili tárgya a zseblámpa, vagyis az, amit sötétben használunk.

Kódkérdés

Hányadik gyerek neve mellett áll a naptej, ha a névsort ebben a sorrendben nézzük?

1. Lili
2. Máté
3. Dóri
4. Soma
5. Zsófi

A naptej Zsófi neve mellett áll.
Zsófi az 5. a megadott névsorban.

KULCS-kód:

5

A kód a naptejhez tartozó név sorszáma.
Zsófi az 5. a névsorban.
KULCS-kód: 5

Tanítói gyorsellenőrzés

☐ Somához a labdát írta	☐ Zsófihoz a naptejet írta
☐ Dórihoz a térképet írta	☐ Lilihez a zseblámpát írta
☐ Mátéhoz a kulacsot írta	☐ a KULCS-kódhoz az 5-ös számot írta be a csapatlapra

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

VÉGSŐ KAPUNYITÓ

A REJTVÉNY MEGOLDÁSA

	REJTVÉNYSOR	JEL		KÓD
1	Először az kell, ami a zárat nyitja.	KULCS		5
2	Másodszor az kell, ami utat mutat.	IRÁNYTŰ		8
3	Harmadszor jön a tengerparti kincs.	KAGYLÓ		3
4	Negyedszer borítékban érkezik az üzenet.	LEVÉL		4
5	Végül az égen ragyog a fény.	NAP		2

VÉGSŐ KÓD

5 8 3 4 2

Mind az öt jelet pontosan egyszer kell felhasználni.

TANÍTÓI GYORSELLENŐRZÉS

- ☐ Az állomáskódok helyesek:
  IRÁNYTŰ = 8 • LEVÉL = 4 • KAGYLÓ = 3 • NAP = 2 • KULCS = 5
- ☐ A kapunyitó sorrend helyes:
  KULCS • IRÁNYTŰ • KAGYLÓ • LEVÉL • NAP
- ☐ Mind az öt jelet pontosan egyszer használta fel a csapat.
  A végső kód: 58342. A Vakációkapu kinyílt.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA