

Małgorzata Jagieła
klasa V
Szkoła Podstawowa nr 5 w Rzeszowie
opiekun: Barbara Łach

KOPALNIA PRZYGÓD

Ale nuda... Siedzisz sam w domu, no może nie całkiem sam, bo z Miśkiem – psem. Siedzisz już pół godziny. Czujesz coraz bardziej, że jakaś dziwna siła każe ci iść na strych. W końcu ulegasz, wchodzisz po schodach i otwierasz klapę. Ciemno jak w grobie. Zapalasz lampę i rozglądasz się za czymś, dla zabicia nudy. Są! Książki, ale jakieś dziwne. Otwierasz pierwszą lepszą i czytasz.

„Jesteś na tropikalnej wyspie. Widzisz wejście do kopalni, do opuszczonej kopalni złota...”

Tekst cię zaciekawia, zamykasz oczy, czujesz jak spadasz i..., w tej sekundzie otwierasz oczy. Spostrzegasz, że znajdujesz się przed wejściem do kopalni, o której czytałeś. Boisz się. Nagle spostrzegasz swojego psa... Widocznie też tu spadł.

Rozglądasz się dookoła. Dostrzegasz trzy bardzo dziwne kamienie. Pierwszy jest w kształcie walca, drugi w kształcie prostopadłościanu, trzeci wygląda jak stożek. Po chwili zauważasz jeszcze jeden kamień, a na nim wyryty jest tekst:

„Mapa jest pod kamieniem, który się turla, ale nie odjedzie daleko.

NIE POMYL SIĘ, BO ZGNIESZ!”

Myślisz...

Prostopadłościan w ogóle się nie turla, walec poturla się daleko, stożek robi kółko. Podnosisz kamień w kształcie stożka, pod nim leży mapa. Oglądasz ją dokładnie. To mapa kopalni. Na samym środku mapy jest narysowany czerwony krzyżyk. Przypominasz sobie, że w większości filmów i książek, czerwony krzyżyk na mapie zwykle oznacza ukryty skarb. Postanawiasz to sprawdzić. Wchodzisz do

kopalni, robisz kilka kroków, ale jest zbyt ciemno, aby iść dalej. Pies zaczyna głośno szczekać. Podchodzisz do niego i dostrzegasz w ciemnościach pudełko zapałek i lampę naftową. Oglądasz pudełko, otwierasz je i widzisz trzy zapałki. Jest dość ciemno, więc z wielkim trudem odczytujesz umieszczony na pudełku napis:

*„Odpal tę zapałkę, na której liczba nie jest ani liczbą pierwszą, ani kwadratową.
Masz tylko jedną szansę!”*

Przyglądasz się zapałkom, są na nich wypisane liczby: 13, 49 i 24. Trzynaście, dzieli się tylko przez 1 i przez samą siebie, jest więc liczbą pierwszą. Nie jesteś orłem z matematyki, więc chwilę głowisz się nad liczbą kwadratową. Przypominasz sobie, że 49 to 7×7 ! Zerkasz na psa i obiecujesz mu, że jak wrócisz do domu, to powtórzysz tabliczkę mnożenia. Zapalasz lampę zapałką z numerem 24. Uff, udało się! Bierzesz lampę, upewniasz się, że pies jest blisko ciebie i ruszasz w drogę. Docierasz do miejsca oznaczonego krzyżykiem na mapie. Przed sobą zauważasz wielkie, mosiężne drzwi. Spodziewasz się kolejnej zagadki, i... Jesteś zdziwiony, kiedy drzwi otwierają się bez żadnego trudu. Wchodzisz. Niestety, zamiast spodziewanego skarbu, czy złota, widzisz tajne laboratorium, z wieloma probówkami i menzurkami wypełnionymi kolorowymi płynami. Misiek biegnie na środek pomieszczenia i chwyta zębami za nogawkę stojącego tam mężczyzny. Mężczyzna przedstawia się jako Frank Szalony Naukowiec. Przestraszony przywołujesz psa, i próbujesz wydostać się z laboratorium, jednak naukowiec zamyka ci drzwi przed nosem i mówi, że tak łatwo się stąd nie wydostaniesz. Boisz się coraz bardziej, Misiek też. Szalony Frank informuje cię, że jeśli nie rozwiążesz kolejnej zagadki, zostaniesz uwięziony w tej książce na zawsze. Drżącym głosem pytasz o treść zagadki. Zagadka brzmi tak:

„Są trzy wejścia do kopalni, ale tylko jedno z nich jest czynne. Czynne jest to wejście, do którego weszło najmniej osób. Do wejścia numer 1 i 2 weszło razem 20 osób, a do wejścia numer 2 i 3 weszło razem 25 osób. Które wejście do kopalni jest właściwe, skoro wszystkich wchodzących osób było 30?”

Jesteś przerażony, boisz się tak bardzo, że nie możesz myśleć. Starasz się skupić i rozwiązać zagadkę, ale w nerwach nic nie przychodzi ci do głowy. Bierzesz głęboki wdech. Misiek przyjaźnie macha ogonem i robi ci się trochę ci lepiej. Przypominasz sobie przez co do tej pory przeszedłeś i ile zagadek udało ci się już poprawnie rozwiązać. Przypominasz sobie rymowanek z książeczki z dzieciństwa:

„Każdy człowiek wiele może,
Wiara w siebie mu pomoże!”

Zaciskasz dłoń i wysilasz wszystkie swoje szare komórki. Liczysz: Wszystkich osób jest 30, do wejścia 1 i 2 wchodzi 20 osób, więc do wejścia numer 3 musi wejść 10 osób. Skoro do wejścia 2 i 3 weszło 25 osób, a do wejścia numer 3 weszło ich 10 to do wejścia nr 2 musiało wejść 15 osób. Zwracasz się do Miśka – pamiętaj! Wyjście numer 3 - 10 osób, wyjście numer 2 – 15 osób. Misiek szczerknął, jakby zrozumiał. Liczysz dalej, teraz pójdzie już prosto. $10 + 15$, to 25. A wszystkich osób było 30, więc do wejścia numer 1 musiało wejść 5 osób. Tak, to jest prawidłowa odpowiedź. Właściwe wejście ma numer 1. Jeden! Krzyczysz, ale naukowiec tylko uśmiecha się pod wąsem i mówi, że odpowiedź jest właściwa, ale myślałeś zbyt długo i dlatego i tak zostaniesz uwięziony w tej książce. Czujesz złość i chce ci się płakać. Widzisz jak Szalony Franki głowi się nad czymś i w ogóle nie zwraca na ciebie uwagi. Prosisz go, aby cię wypuścić. Nic. W końcu naukowiec opowiada jakby od niechcienia o swoim problemie:

- Widzisz chłopcze. Mam tu trzy kapsuły z groźnymi składnikami, ale mój śmiertelny wróg, doktor Bulldog, pozamieniał naklejki z opisami. Wiem tylko tyle, że żadna kapsuła nie ma właściwego podpisu i, aby kapsuły nie wybuchły, mogę otworzyć na sekundę tylko jedną z nich. Jak mam się przekonać, co jest w poszczególnych kapsułach? Głowię się od miesięcy, w jaki sposób rozwiązać ten problem. W jednej z kapsuł są bryłki uranu, w drugiej plutonu, a w trzeciej zmieszane bryłki uranu i plutonu. Muszę je umieścić w mojej maszynie w odpowiednich miejscach, lecz jeśli włożę nieprawidłowo, dojdzie do eksplozji.

Słuchasz naukowca i zastanawiasz się nad tym co mówi. Zaczynasz głośno myśleć. Jeszcze raz zmuszasz do pracy wszystkie swoje szare komórki.

- Znam sposób na rozwiązanie tego problemu! - krzyczysz.

Naukowiec odwraca się do ciebie, spogląda z niedowierzaniem i mówi:

- Jeśli twój sposób zadziała, będziesz mógł wrócić do swojego świata. Jeśli zaś nie zadziała, to wszystko tu wybuchnie i nawet jeśli przeżyjesz, to zostaniesz tu na zawsze.

Dla pewności układasz wszystko jeszcze raz w głowie. Mówisz naukowcowi, że należy otworzyć kapsułę z napisem „uran i pluton” i sprawdzić co tam się

znajduje. Ku twojemu zdziwieniu Szalony Frank robi dokładnie to, co mówisz. Po sekundzie krzyczy, że w kapsule jest uran.

- To jest kapsuła z samym uranem - mówisz. - Gdyby był tam uran z plutonem, to napis by się zgadzał, a wiemy, że wszystkie napisy są źle naklejone. Teraz musimy odgadnąć, gdzie jest pluton, a gdzie uran z plutonem, ale to już jest łatwe. Pluton nie może być w pojemniku oznaczonym „pluton”, więc jest tam uran z plutonem. Sam pluton jest w pojemniku oznaczonym „uran”.

- Masz rację - krzyczy naukowiec - jesteś genialny!

Czujesz się dumny, choć masz wrażenie, że ogarnia cię coraz większy chłód. Zamykasz oczy. Masz wrażenie, że się unosisz. Jesteś lekki i szczęśliwy. Otwierasz oczy i przecierasz je ze zdumienia. Przed tobą na strychu leży otwarta książka, na rysunku widzisz machającego Szalonego Naukowca. Uśmiechasz się do siebie i w tej właśnie chwili słyszysz głosy wracających do domu rodziców.

- Długo nas nie było... Nudziłeś się bardzo? - pyta mama.

- Ani trochę – odpowiadasz z uśmiechem, patrząc na śpiącego u twoich stóp Miśka.