INVIATO DA
pemko123

ON
22/08/2019

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Camera di fuga



Materiale

- 1-2 salvadanaio con chiave
- 3 lucchetti per bici con chiave
- 1 lampada UV e penna
- CD
- Discman
- 1 puzzle fatto in casa
- Puntelli
- 1 cassaforte con serratura a combinazione
- 3 bottiglie in PET
- 1 pipa
- 2 radio e gopro o 2 telefoni cellulari

Breve spiegazione

Abbiamo progettato la Escape Room in modo che i bambini piccoli (7-10) possano risolverlo in circa 45 minuti e i bambini grandi e gli adolescenti (11-15) possano risolverlo in circa 30 minuti.

Dal momento che non dovresti chiudere a chiave i bambini, abbiamo costruito la stanza di fuga in modo tale che la porta di uscita fosse una porta magica che può essere aperta solo quando viene pronunciata una frase. Questa frase l'abbiamo poi nascosta in una cassaforte con serratura a combinazione. È molto adatto per la frase Cevi, BESJ o il motto del gruppo locale.

Quindi abbiamo creato 4 puzzle in cui hanno poi ottenuto un numero alla fine di ogni puzzle, che poi dovevano inserire alla cassaforte alla fine. La cosa migliore è un lucchetto a combinazione in cui l'ordine non ha importanza, altrimenti dovresti comunque contrassegnare la sequenza numerica in qualche modo.

Gli enigmi
generale

Abbiamo varie parti dei diversi puzzle completamente distribuite e nascoste nella stanza. Allo stesso modo, ovviamente, è anche possibile nascondere parti in scatole da altri puzzle.

1. puzzle

Su uno specchio del bagno in camera, abbiamo scritto l'inizio di una canzone dialettale con il rossetto. Allo stesso modo, abbiamo disegnato alcune note tutt'intorno. I bambini hanno quindi dovuto usare il Discman per trovare la canzone giusta nei molti CD. Il numero della traccia era quindi il primo numero.

Per aiutare, abbiamo riempito solo due dei 30 casi di CD con CD. Allo stesso modo, 27 CD erano in inglese e solo 3 erano in dialetto in modo da poter trovare il CD più velocemente. Di vantaggio, il CD ha anche i testi delle canzoni in un libretto con esso nel caso in cui non riescano a trovare tutte le parti del Discman.

2. Riddle

I bambini hanno dovuto trovare una lampada UV per trovare un numero che avevamo annotato prima con la penna / colore UV. Questo era già il 2 ° numero

Ma la torcia non era direttamente accessibile, quindi abbiamo attaccato un lucchetto per bici, una chiave che si adattava a un lucchetto per bici, che a sua volta era la chiave per una cassa. Questa scatola era ovviamente attaccata da qualche parte, in modo che non si potesse semplicemente portarla alla serratura della bicicletta. Nella scatola c'erano le chiavi per un'altra scatola e dentro c'erano la lampada UV e le cuffie per il Discman. La chiave per la prima serratura della bicicletta era nascosta da qualche parte nella stanza

3. Puzzle

C'è un tubo attaccato al muro che ha un tappo di sughero all'interno. Non appena i bambini versano l'acqua nel tubo, il tappo inizia a salire. Il tappo ha quindi il numero successivo scritto su di esso.

Abbiamo già messo 3 bottiglie in PET nella stanza in modo che i bambini non rompano un rubinetto e poi tutto è completamente bagnato. Ricorda di fissare il tubo in modo che non si ribalti, ma puoi comunque rimuoverlo per svuotarlo.

4. Puzzle

Ci sono pezzi di puzzle nascosti in tutta la stanza. Sulla parte anteriore c'è un'immagine di oggetti nascosti con 9 oggetti di scena. Sul retro del puzzle c'è scritto di contare tutti gli oggetti di scena nella foto. Questo sarebbe l'ultimo numero.

I pezzi del puzzle erano nascosti completamente liberi e potevano essere raggiunti senza una chiave.

Importante
Hai anche bisogno di un modo per vedere i bambini nella stanza e per comunicare. Se hai il Wi-Fi, puoi farlo alla grande tramite la videotelefonia. Altrimenti, le GoPro non sono male perché puoi connettere il telefono tramite Wi-Fi. Per la comunicazione servono le radio. Aiuta i bambini solo se si bloccano o il tempo scade lentamente. Incoraggia piuttosto le volte con piccoli suggerimenti in modo che loro stessi abbiano il successo

Fonti
Immagine: www.unsplash.com

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Camera di fuga
Indovinelli
Giochi all'aperto
Lavoro di squadra
Partita della fase a gironi

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
1-2 ore

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/camera-di-fuga