

Escape room

materia?

- 1-2 skarbonki z kluczem
- 3 zamki rowerowe z kluczykiem
- 1 lampa UV i d?ugopis
- P?yta CD
- Discman
- 1 uk?adanka domowej roboty
- Rekwizyty
- 1 sejf z zamkiem szyfrowym
- 3 butelki PET
- 1 rura
- 2 radia i gopro lub 2 telefony komórkowe

Krótkie wyja?nienie

Zaplanowaliśmy Escape Room tak, aby ma?e dzieci (7-10) mog?y go rozwi?za? w oko?o 45 minut, a du?e dzieci i nastolatki (11-15) mog?y go rozwi?za? w oko?o 30 minut.

Poniewa? nie nale?y zamyka? dzieci, zbudowaliśmy Escape Room w taki sposób, aby drzwi wyj?ciowe by?y magicznymi drzwiami, które mo?na otworzy? tylko po wypowiedzeniu zdania. To zdanie schowaliśmy nast?pnie w sejfie z zamkiem szyfrowym. Bardzo pasuje do zdania Cevi, BESJ lub motta grupy lokalnej.

Nast?pnie stworzyliśmy 4 ?amig?ówki, w których na ko?cu ka?dej ?amig?ówki otrzymywali numer, do którego nast?pnie musieli wej?? w sejfie na ko?cu. Najlepszy jest zamek szyfrowy, w którym kolejno?? nie ma znaczenia, w przeciwnym razie nadal musia?by? jako? oznaczy? sekwencj? liczb.

Zagadki

genera?

Mamy ró?ne cz??ci z ró?nych puzzli, ca?kowicie rozmieszczone i ukryte w pokoju. Oczywi?cie mo?liwe jest równie? ukrycie cz??ci w pude?kach przed innymi zagadkami.

1. puzzle

Na lustrze w ?azience napisali?my szmink? pocz?tek dialektu. Podobnie narysowali?my wokó? niego kilka notatek. Nast?pnie dzieci musia?y u?y? Discmana, aby znale?? odpowiedni? piosenk? na wielu p?ytach CD. Numer utworu by? wtedy pierwszym numerem.

Aby pomóc, wype?nili?my tylko dwa z 30 pude?ek na p?yty CD. Podobnie 27 p?yt CD by?o w j?zyku angielskim, a tylko 3 w dialekcie, dzi?ki czemu mogli szybciej znale?? p?yt?. Zalet? jest to, ?e CD zawiera równie? teksty piosenek w ksi??eczce z ni? na wypadek, gdyby nie mogli znale?? wszystkich cz??ci z Discmana.

2. Riddle

Dzieci musia?y znale?? lamp? UV, aby znale?? numer, który wcze?niej zapisali?my d?ugopisem / kolorem UV. To by? ju? drugi numer

Ale latarka nie by?a bezpo?rednio dost?pna, wi?c do zamka rowerowego przyczepili?my klucz pasuj?cy do zamka rowerowego, który z kolei by? kluczem do kasetki na pieni?dze. To pude?ko by?o oczywi?cie gdzie? przymocowane, ?eby nie mo?na by?o go tak po prostu wnie?? do zamka rowerowego. W pude?ku by?y klucze do innego pude?ka, aw nim lampa UV i s?uchawki do Discmana. Klucz do pierwszego zamka rowerowego zosta? schowany gdzie? w pokoju

3. Puzzle

Do ?ciany przymocowana jest rurka, w której znajduje si? korek. Gdy tylko dzieci wlewaj? wod? do rurki, korek zaczyna si? podnosi?. Na korku jest nast?pnie zapisana kolejna liczba.

W pokoju umie?cili?my ju? 3 butelki PET, aby dzieci nie nalotowa?y na kran, a potem wszystko jest ca?kowicie mokre. Pami?taj, aby zabezpieczy? rurk?, aby si? nie przewróci?a, ale nadal mo?esz j? wyj??, aby j? opró?ni?.

4. Puzzle

W ca?ym pokoju s? ukryte elementy uk?adanki. Z przodu znajduje si? obrazek z ukrytymi przedmiotami z 9 rekwizytami. Z ty?u uk?adanki jest napisane, aby policzy? wszystkie rekwizyty na obrazku. To by?aby ostatnia liczba.

Elementy uk?adanki by?y ukryte ca?kowicie za darmo i mo?na by?o do nich dotrze? bez klucza.

Wa?ny

Potrzebujesz tak?e sposobu, aby widzie? dzieci w pokoju i komunikowa? si?. Je?li masz Wi-Fi, mo?esz to zrobi? ?wietnie za po?rednictwem telefonii wideo. W przeciwnym razie GoPro nie s? z?e, poniewa? telefon mo?na pod??czy? przez Wi-Fi. Do komunikacji potrzebne s? radia. Pomagaj dzieciom tylko wtedy, gdy utkn? lub czas powoli ucieka. Zach?ca raczej razy ma?ymi wskazówkami, aby sami odnie?li sukces

?ród?a

Zdj?cie: www.unsplash.com