ENVIADO POR
pemko123

ON
22/08/2019

Keine Stimmen

Sala de fuga



Sala de fuga

Material

- 1-2 caixas de dinheiro com chave
- 3 cadeados para bicicletas com chave
- 1 lâmpada UV e caneta
- CD
- Discman
- 1 quebra-cabeça caseiro
- Adereços
- 1 cofre com fechadura de combinação
- 3 garrafas PET
- 1 cano
- 2 rádios e gopro ou 2 telefones celulares

Breve explicação

Planejamos o Escape Room de modo que crianças pequenas (7 a 10 anos) possam resolvê-lo em cerca de 45 minutos e crianças grandes e adolescentes (11 a 15 anos) possam resolvê-lo em cerca de 30 minutos.

Como não se deve trancar as crianças, construímos o Escape Room de forma que a porta de saída fosse uma porta mágica que só pode ser aberta quando uma frase é dita. Essa frase foi então escondida em um cofre com uma fechadura de combinação. Ela é muito adequada para a frase do Cevi, do BESJ ou do lema do grupo local.

Em seguida, criamos quatro quebra-cabeças em que os participantes recebiam um número no final de cada quebra-cabeça, que deveriam inserir no cofre no final. O melhor é uma fechadura de combinação em que a ordem não importa, caso contrário, você ainda teria que marcar a sequência de números de alguma forma.

Os quebra-cabeças
Geral

Temos várias peças de diferentes quebra-cabeças completamente distribuídas e escondidas na sala. Da mesma forma, é claro, também é possível esconder peças em caixas de outros quebra-cabeças.

1. quebra-cabeça

Em um espelho do banheiro do quarto, escrevemos o início de uma música dialetal com batom. Da mesma forma, desenhamos algumas notas ao redor dele. Em seguida, as crianças tiveram que usar o Discman para encontrar a música certa nos vários CDs. O número da faixa era então o primeiro número.

Para ajudar, enchemos apenas duas das 30 caixas de CD com CDs. Da mesma forma, 27 CD's estavam em inglês e apenas 3 estavam em dialeto para que eles pudessem encontrar o CD mais rapidamente. É claro que o CD também tem a letra da música em um livreto, caso eles não consigam encontrar todas as partes no Discman.

2. Enigma

As crianças tiveram que encontrar uma lâmpada UV para descobrir um número que escrevemos com caneta/caneta UV antes. Esse já era o segundo número

Mas a lanterna não estava diretamente acessível, por isso prendemos a um cadeado de bicicleta, uma chave que se encaixava em um cadeado de bicicleta, que por sua vez era a chave de um Kässeli. É claro que essa caixa estava presa em algum lugar, de modo que não era possível simplesmente levá-la até o cadeado da bicicleta. Na caixa, havia as chaves de outra caixa e a lâmpada UV e os fones de ouvido do Discman. A chave do primeiro cadeado de bicicleta estava escondida em algum lugar do quarto

3. Quebra-cabeça

Há um tubo preso à parede com uma rolha dentro. Assim que as crianças colocam água no tubo, a rolha começa a subir. Em seguida, a rolha tem o próximo número escrito nela.

Já colocamos três garrafas PET na sala para que as crianças não invadam uma torneira e tudo fique completamente molhado. Lembre-se de prender o tubo para que ele não tombe, mas você ainda pode removê-lo para esvaziá-lo.

4. Quebra-cabeça

Há peças de quebra-cabeça escondidas por toda a sala. Na frente, há uma imagem de objeto oculto com cerca de 9 objetos. No verso do quebra-cabeça, está escrito para contar todos os objetos da imagem. Este seria o último número.

As peças do quebra-cabeça estavam escondidas completamente livres e podiam ser alcançadas sem uma chave.

Importante
Você também precisa de uma maneira de ver as crianças na sala e de se comunicar. Se você tiver Wi-Fi, isso pode ser feito de forma excelente por meio de videotelefonia. Caso contrário, as GoPro não são ruins porque você pode conectar o telefone via Wi-Fi. Para a comunicação, você precisa de rádios. Ajude as crianças somente se elas ficarem presas ou se o tempo estiver se esgotando lentamente.

Incentive-as com pequenas dicas para que elas mesmas tenham sucesso

Fontes

Imagem: www.unsplash.com

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Sala de fuga
Enigmas
Brincadeiras ao ar livre
Trabalho em equipe
Jogo da fase de grupos

Idade
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
1 a 2 horas

Terreno / arredores
Em ambientes fechados

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/sala-de-fuga