

## Camera? de evadare



### material

- 1-2 caset? de bani cu cheie
- 3 încuietori pentru biciclete cu cheie
- 1 lamp? UV ?i pix
- CD
- Discman
- 1 puzzle de cas?
- Recuzit?
- 1 seif cu blocare combinat?
- 3 sticle PET
- 1 ?eav?
- 2 aparate de radio ?i gopro sau 2 telefoane mobile

### Scurt? explica?ie

Am planificat camera de evacuare astfel încât copiii mici (7-10) s? o rezolve în aproximativ 45 de minute, iar copiii mari ?i adolescen?ii (11-15) s? o rezolve în aproximativ 30 de minute.

Din moment ce nu ar trebui s? închide?i copiii, am construit Escape Room în a?a fel încât u?a de ie?ire s? fie o u?? magic? care poate fi deschis? numai atunci când se spune o propozi?ie. Aceast ? propozi?ie am ascuns-o apoi într-un seif cu o încuietoare combinat?. Este foarte potrivit pentru propozi?ia motto-ul Cevi, BESJ sau grup local.

Apoi am creat 4 puzzle-uri în care au ob?inut un num?r la sfâr?itul fiec?rui puzzle, pe care apoi au trebuit s? îl introduc? la seif la sfâr?it. Cel mai bun este un blocaj combinat în care comanda nu conteaz?, altfel ar trebui totu?i s? marca?i cumva secven?a numeric?.

### Puzzle-urile

general

Avem diferite p?r?i din diferitele puzzle-uri complet distribuite ?i ascunse ?n camer?. La fel, desigur, este posibil ?i s? ascunzi p?r?i ?n cutii de alte puzzle-uri.

## 1. puzzle

Pe o oglind? de baie din camer?, am scris ?nceputul unui c?ntec de dialect ?n ruj. La fel, am desenat c?teva note ?n jurul s?u. Copiii au trebuit apoi s? foloseasc? Discman pentru a g?si melodia potrivit? ?n numeroasele CD-uri. Num?rul piesei era atunci primul num?r.

Pentru a ajuta, am umplut doar dou? dintre cele 30 de cazuri CD cu CD-uri. La fel, 27 de CD-uri erau ?n englez? ?i doar 3 erau ?n dialect, astfel ?nc?at s? poat? g?si CD-ul mai repede. ?n mod avantajos, CD-ul are ?i versurile melodiei ?ntr-o bro?ur?, ?n cazul ?n care nu pot g?si toate p?r?ile din Discman.

## 2. Ghicitoare

Copiii au trebuit s? g?seasc? o lamp? UV pentru a g?si un num?r pe care l-am notat cu stilou / culoare UV ?nainte. Acesta era deja al doilea num?r

Dar lanterna nu a fost accesibil? direct, a?a c? am ata?at-o la o ?ncuietoare pentru biciclete, o cheie care se potrive?te cu o ?ncuietoare pentru biciclete, care la r?ndul ei a fost cheia pentru o cutie de numerar. Aceast? cutie era bine?n?eles ata?at? undeva, astfel ?nc?at s? nu o po?i purta pur ?i simplu la ?ncuietoarea bicicletei. ?n cutie erau cheile pentru o alt? cutie ?i ?n?untru erau lampa UV ?i c??tile pentru Discman. Cheia pentru prima ?ncuietoare pentru biciclete era ascuns? undeva ?n camer?

## 3. Puzzle

Exist? un tub ata?at la perete, care are ?n interior un dop. De ?ndat? ce copiii vars? ap? ?n tub, dopul ?ncepe s? creasc?. Pluta are apoi urm?torul num?r scris pe ea.

Am pus deja 3 sticle PET ?n camer?, astfel ?nc?at copiii s? nu fac? raiduri la robinet ?i apoi totul s? fie complet umed. Nu uita?i s? fixa?i tubul astfel ?nc?at s? nu se r?stoarne, dar ?l pute?i scoate ?n continuare pentru a-l goli.

## 4. Puzzle

Exist? piese de puzzle ascunse ?n toat? camera. ?n partea din fa?? este o imagine cu obiect ascuns cu 9 recuzit?. Pe spatele puzzle-ului scrie s? numeri toate recuzita din imagine. Acesta ar fi ultimul num?r.

Piese puzzle-ului erau ascunse complet libere ?i se putea ajunge f?r? cheie.

## Important

De asemenea, ave?i nevoie de o modalitate de a vedea copiii din camer? ?i de a comunica. Dac? ave?i Wi-Fi, acest lucru se poate face excelent prin telefonie video. ?n caz contrar, GoPro nu este r?u, deoarece pute?i conecta telefonul prin Wi-Fi. Pentru comunicare ave?i nevoie de aparate de radio. Ajuta?i copiii doar dac? se blocheaz? sau timpul se scurge ?ncet. ?ncurajeaz? mai degrab?

vremurile cu mici sfaturi, astfel încât ei în?i?i s? aib? succes

## Surse

Imagine: [www.unsplash.com](http://www.unsplash.com)