

Camer? 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 în camer?. La fel, desigur, este posibil ?i s? ascunzi p?r?i în cutii de alte puzzle-uri.

1. puzzle

Pe o oglind? de baie din camer?, am scris începutul unui cântec de dialect în ruj. La fel, am desenat câteva note în jurul s?u. Copiii au trebuit apoi s? foloseasc? Discman pentru a g?si

melodia potrivit? în 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 în englez? ?i doar 3 erau în dialect, astfel încât s? poat? g?si CD-ul mai repede. În mod avantajos, CD-ul are ?i versurile melodiei într-o bro?ur?, în cazul în 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 înainte. Acesta era deja al doilea num?r

Dar lanterna nu a fost accesibil? direct, a?a c? am ata?at-o la o încuietore pentru biciclete, o cheie care se potrive?te cu o încuietore pentru biciclete, care la rândul ei a fost cheia pentru o cutie de numerar. Aceast? cutie era bineîn?eles ata?at? undeva, astfel încât s? nu o po?i purta pur ?i simplu la încuietorea bicicletei. În cutie erau cheile pentru o alt? cutie ?i în?untru erau lampa UV ?i c??tile pentru Discman. Cheia pentru prima încuietore pentru biciclete era ascuns? undeva în camer?

3. Puzzle

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

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

4. Puzzle

Exist? piese de puzzle ascunse în toat? camera. În 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. Dacă ave?i Wi-Fi, acest lucru se poate face excelent prin telefonie video. În 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 încet. Încurajeaz? mai degrab? vremurile cu mici sfaturi, astfel încât ei în?i?i s? aib? succes

Surse

Imagine: www.unsplash.com