ENVIADO POR
pemko123

ON
22/08/2019

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Sala de escape



material

- 1-2 hucha con llave
- 3 candados de bicicleta con llave
- 1 lámpara UV y bolígrafo
- discos compactos
- Discman
- 1 rompecabezas casero
- Accesorios
- 1 caja fuerte con cerradura de combinación
- 3 botellas de PET
- 1 tubo
- 2 radios y gopro o 2 celulares

Breve explicación

Hemos planeado el Escape Room para que los niños pequeños (7-10) puedan resolverlo en aproximadamente 45 minutos y los niños grandes y adolescentes (11-15) puedan resolverlo en aproximadamente 30 minutos.

Como no se debe encerrar a los niños, construimos la sala de escape de tal manera que la puerta de salida era una puerta mágica que solo se puede abrir cuando se dice una oración. Esta frase la escondimos luego en una caja fuerte con cerradura de combinación. Es muy adecuado para la frase el lema de Cevi, BESJ o grupo local.

Luego creamos 4 rompecabezas donde luego obtuvieron un número al final de cada rompecabezas, que luego tuvieron que ingresar en la caja fuerte al final. Lo mejor es un candado de combinación donde el orden no importa, de lo contrario, aún tendría que marcar la secuencia numérica de alguna manera.

Los puzzles

general

Disponemos de varias piezas de los diferentes puzzles completamente distribuidas y escondidas en la habitación. Asimismo, por supuesto, también es posible ocultar piezas en cajas de otros rompecabezas.

1. rompecabezas

En el espejo del baño de la habitación, escribimos con lápiz labial el comienzo de una canción dialectal. Asimismo, dibujamos algunas notas a su alrededor. Luego, los niños tuvieron que usar el Discman para encontrar la canción correcta en los muchos CD. El número de pista fue entonces el primer número.

Para ayudar, solo llenamos dos de los 30 estuches de CD con CD. Asimismo, 27 CD estaban en inglés y solo 3 estaban en dialecto para que pudieran encontrar el CD más rápido. Una ventaja es que el CD también tiene la letra de la canción en un folleto en caso de que no puedan encontrar todas las partes del Discman.

2. Acertijo

Los niños tuvieron que encontrar una lámpara UV para encontrar un número que anotamos con lápiz / color UV antes. Este ya era el segundo número

Pero la linterna no era accesible directamente, por lo que hemos adjuntado a un candado de bicicleta, una llave que se ajusta a un candado de bicicleta, que a su vez era la llave de una caja de efectivo. Esta caja, por supuesto, estaba unida en algún lugar, por lo que no se podía simplemente llevar al candado de la bicicleta. En la caja estaban las llaves de otra caja y dentro estaba la lámpara UV y los auriculares del Discman. La llave del primer candado de bicicleta estaba escondida en algún lugar de la habitación.

3. Rompecabezas

Hay un tubo pegado a la pared que tiene un corcho en el interior. Tan pronto como los niños vierten agua en el tubo, el corcho comienza a subir. El corcho tiene el siguiente número escrito en él.

Ya hemos puesto 3 botellas de PET en la habitación para que los niños no asalten un grifo y luego todo esté completamente mojado. Recuerde asegurar el tubo para que no se vuelque, pero aún puede sacarlo para vaciarlo.

4. Rompecabezas

Hay piezas de rompecabezas escondidas por toda la habitación. En el frente hay una imagen de objeto oculto con 9 accesorios. En la parte posterior del rompecabezas dice contar todos los accesorios en la imagen. Este sería el último número.

Las piezas del rompecabezas estaban ocultas completamente libres y se podían acceder sin llave.

Importante

También necesita una forma de ver a los niños en la habitación y comunicarse. Si tiene wifi, esto se puede hacer muy bien a través de telefonía de video. De lo contrario, las GoPro no están mal porque puedes conectar el teléfono a través de Wi-Fi. Para la comunicación necesitas radios. Ayude a los niños solo si se atascan o si el tiempo se acaba lentamente. Anima bastante los tiempos con pequeños

consejos para que ellos mismos tengan el éxito

Fuentes

Imagen: www.unsplash.com

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Escape Room
Acertijos
Juegos al aire libre
Trabajo en equipo
Partido de la fase de grupos

Edad
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Duración
1-2 h

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/sala-de-escape