

Jak przygotować Escape Room w sali szkolnej?



Tematyka: Escape Room poświęcony jest postaci Jana III Sobieskiego (pomysły na zadania mogą być dowolnie zmieniane i wypełniane inną treścią).

Czas trwania: Około 30 minut

Przygotowanie: Escape Room należy przygotować w sali szkolnej, do której posiadamy 2 klucze. Jeden klucz jest zamknięty w skrzyni zamykanej na kłódkę z szyfrem, klucz drugi jest schowany w kieszeni osoby prowadzącej, która znajduje się w sali (ze względów bezpieczeństwa). Zadaniem grupy jest rozwiązanie 3 zagadek, których odpowiedzi wskażą prawidłowy kod do kłódki. Przed wejściem grup do sali należy w niej umieścić wszystkie listy (z załącznikiem – zadaniem matematycznym) i wskazówki, które młodzież ma odnaleźć. W niniejszym opracowaniu kodem do kłódki jest: 181, dlatego wszystkie zadania są dopasowane do tego kodu.

Zadania dla grupy:

Zadanie 0: Zadaniem grupy jest znalezienie listu głównego (podpalonego na bokach). W liście znajduje się informacja, że należy odnaleźć pozostałe 3 listy (które są ukryte gdzieś w sali) oraz odkryć 3 cyfrowy kod.

Zadanie 1: Grupa powinna odnaleźć list nr 1, mówiący o życiu Sobieskiego, jego urodzeniu i śmierci. W liście jest zadanie matematyczne polegające na mnożeniu, dodawaniu i dzieleniu kilku cyfr. Do uzyskania poprawnego wyniku niezbędna jest znajomość daty urodzenia i śmierci Sobieskiego.

Zadanie 2: Zadanie jest związane z miłością Sobieskiego- Marysieńką. Zadaniem grupy jest znalezienie listu miłosnego- „walentynki” skierowanej do Marysieńki. Cały list odnosi się do „wzroku” ponieważ z tym też jest związane zadanie. Grupa musi znaleźć list nr 2, gdzie będzie się powtarzało imię „Marysieńka”. Grupa powinna się domyśleć, że w liście jest cały czas mowa o wzroku. Następnie w sali trzeba znaleźć kartę do badania wzroku (z coraz mniejszymi literkami). Następnie grupa ma na planszy kolejno znaleźć litery M A R oraz znaleźć analogiczną planszę i spisać cyfry odpowiadające położeniu liter, w odpowiednie miejsca w zadaniu matematycznym.

Zadanie 3: Zadaniem grupy jest znalezienie odpowiedniego herbu Sobieskiego i ułożenie go w poprawnej konfiguracji. Dla ułatwienia w sali należy umieścić wszystkie elementy poprawnego herbu, a nie umieszczać wszystkich elementów herbów nieprawidłowych. Jeżeli uczestnicy ułożą poprawnie herb, jednocześnie ułożą poprawny napis, który będzie brzmiał: Bitwa pod Wiedniem. Do zadania matematycznego muszą wykorzystać cyfry z daty Bitwy pod Wiedniem.

*Jeżeli mają Państwo pytania dotyczące przygotowania Escape Roomu
zapraszamy do kontaktu: marta.szaro@fsd.lublin.pl*

List główny

Drodzy Uczniowie!

Byłem królem. Podejmowałam trudne decyzje. Czas na Was! Sprawdzimy, czy potraficie razem działać i razem wyjść z opresji. Wiadomo - w szkole bywa trudno. Są sprawdziany, są nauczyciele. Dużo się dzieje. Żeby sprawdzić, jak sobie poradzicie razem - przed Wami test. Weszliście do tej Sali bez problemu, ale już tak łatwo z niej nie wyjdziecie.

W sali jest ukryty klucz. Żeby wyjść, trzeba go odnaleźć. A żeby go odnaleźć trzeba złamać trzycyfrowy szyfr. Ważne rzeczy, są zawsze na wierzchu, a najciemniej pod latarnią. Pamiętajcie, że uwielbiałem pisać listy. Najważniejsze listy były trzy, dwa są do Was, jeden do kogoś innego. Listy są gdzieś w tej sali. Tego szukajcie ! Powodzenia !

Jan III Sobieski

List nr 1

Witajcie !

Znaleźliście list. To już coś. Żeby przetrwać, potrzebujecie jednak pewnej wiedzy. Jednym elementem tej wiedzy jest wiedza o o mnie. Nie używajcie telefonów komórkowych- to jest łatwizna. Gdzieś w sali zostawiłem Wam pewne wskazówki. Czasem coś do mnie pisali. Czasem coś o mnie ogłaszali. Znajdźcie co- macie pierwszą cyfrę kodu.

Powodzenia!

Jan III Sobieski

List nr 2

Droga Marysieńko !

MAR! Tyś oczami moimi na ten świat. MAR! Ty mi wzrok wyostrzasz na całe piękno. MAR! Bez Ciebie ślepnę, nie widzę nic. MAR! Widzę nieostro, niewyraźnie. MAR! Mój wzrok bez Ciebie nie jest moim wzrokiem, moje oczy bez Ciebie nie są moimi oczami. MAR! Gdy widzę Ciebie, widzę wszystko!

MAR! MAR ! MAR!

Jan III Sobieski

List nr 3

Mi!i Mo!i !

Co! mnie zawsze identyfikowa!o. Co! by!o znakiem moim szczeg!lnym. Co! by!o znakiem moim identyfikacyjnym! By!o to kolorowe ! Poci!li to, zniszczyli, wymieszali z innymi ! Naprawcie to ! Znajdzie prawdziwy! U!o!cie na nowo! A to Wam poka!e co dalej !

Jan III Sobieski