Escape room: Il calderone della strega Gelsomina

Leggete la storia e preparatevi: per uscire servono quattro cifre.

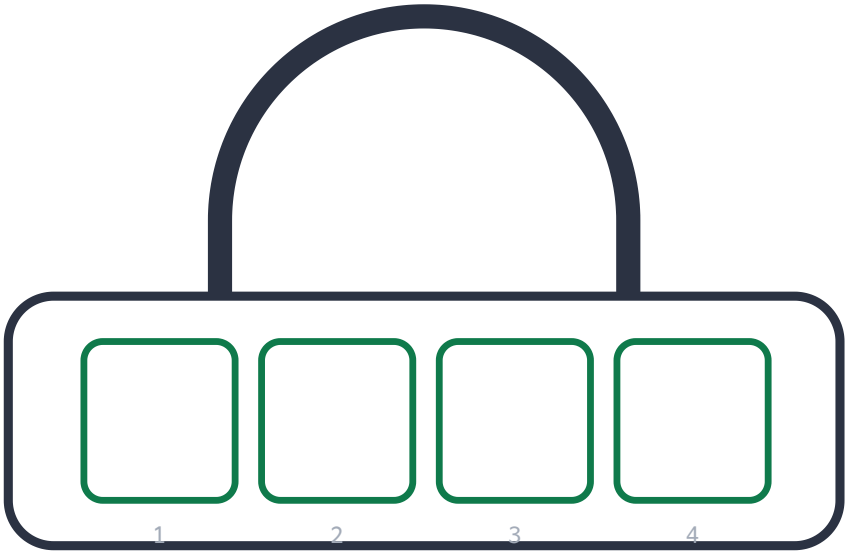


Il calderone della strega Gelsomina

La strega Gelsomina ha preparato un calderone pieno di caramelle per la festa, ma il suo gatto ci ha chiuso sopra un lucchetto magico a quattro cifre! Per aprirlo dovete risolvere i quattro enigmi nascosti nella casa stregata. Ogni enigma vi regala una cifra del codice.

Come si gioca. Si gioca da soli, a coppie o a squadre di 3-4. Risolvete gli enigmi delle pagine seguenti: ogni enigma dà una cifra. Quando le avete tutte, scrivetele in ordine nel lucchetto e chiedete all'insegnante (o a un adulto) se il codice è giusto. Se sbagliate, ricontrollate gli enigmi: niente panico!

Il codice per aprire il calderone delle caramelle



Escape room: enigmi 1 e 2

NOME _____

DATA _____

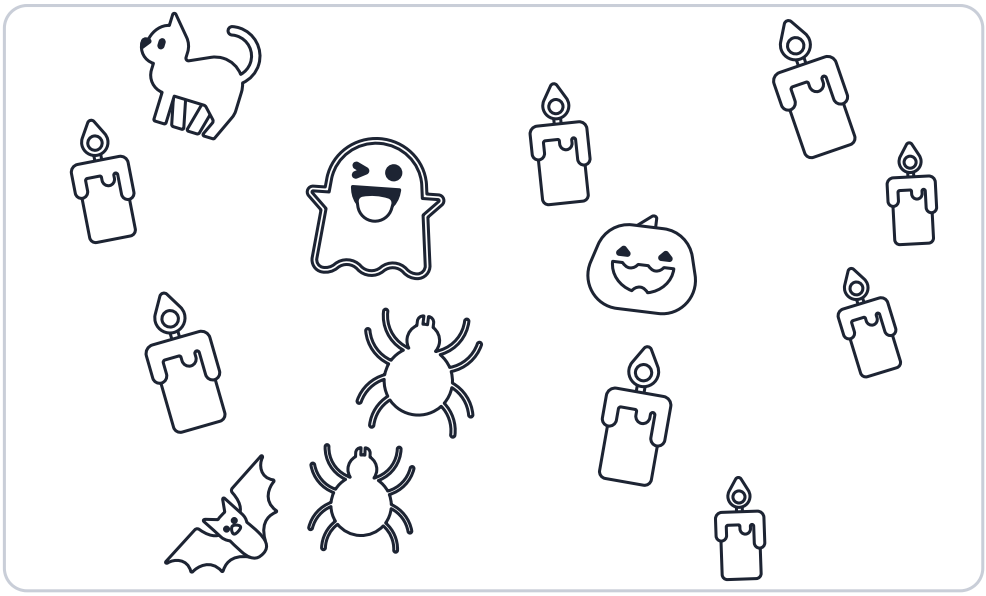
Risolvi l'enigma e scrivi la cifra nella casella colorata.

1 Conta bene

Quante figure come questa ci sono nella stanza? Contale tutte, anche quelle piccole e quelle storte.



?



Cifra n. 1: ☐

2 Il calcolo magico

Fai il calcolo: il risultato è la cifra.

11 − 5 = ?

Cifra n. 2: ☐

Escape room: enigmi 3 e 4

Risolvi l'enigma e scrivi la cifra nella casella colorata. Poi scrivi le quattro cifre nel lucchetto della prima pagina.

NOME _____

DATA _____

3 La parola segreta

Ogni numero è una lettera (A = 1, B = 2...). Scopri la parola: è un numero scritto in lettere!

A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

15 19 1 18 18 16 13

Cifra n. 3: ☐

4 La sequenza

Scopri la regola e trova il numero che manca alla fine.

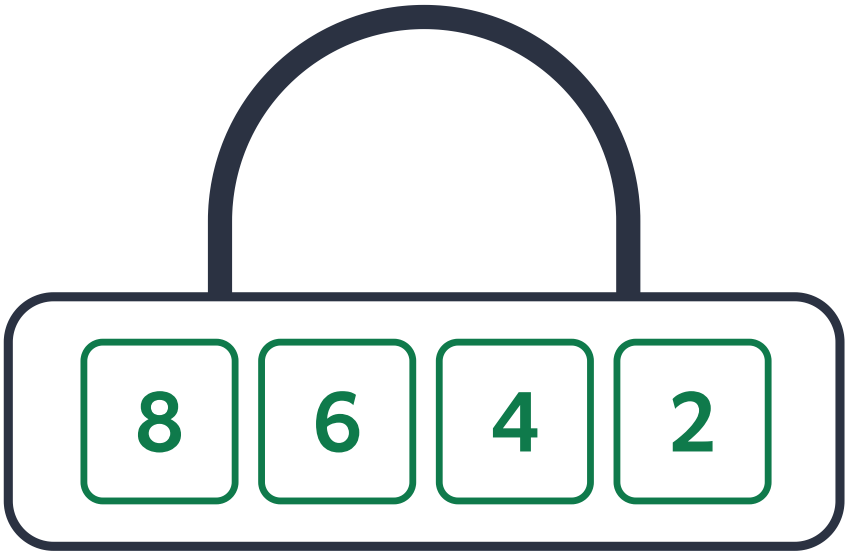
6 , 5 , 4 , 3 , ?

Cifra n. 4: ☐

Escape room: soluzioni per l'insegnante

SOLUZIONI

Il codice è 8 6 4 2



1. Le figure da contare sono 8.

2. 11 − 5 = 6

3. 15 19 1 18 18 16 13 = QUATTRO = 4

4. 6, 5, 4, 3, 2 (si toglie sempre 1)

Idea per la classe: chiudete una scatola con un lucchetto a combinazione impostato su 8642 e mettete dentro una piccola sorpresa (un attestato, un segnalibro, una caramella). Per le squadre veloci si può nascondere ogni enigma in un punto diverso dell'aula.