

Escape Game ESEN VISEU PORTUGAL

Tema: Halloween

Missão: Obter o código para libertar a abóbora

Participantes: 2 turmas; alunos de cada turma organizados em 6 equipas.


- No dia anterior à realização do jogo foram escolhidos 6 alunos, que serão os chefes de equipa.
- Cada chefe de equipa escolhe a sua equipa, um a um, e rotativamente.

Escape Game

- No dia da atividade, é entregue, a cada equipa, um envelope fechado com a respetiva cor e os 4 enigmas a resolver.



- É apresentada a missão num PowerPoint



Luna, a Bruxa do HLW19 está prestes a transformar-te numa abóbora.

Para que isso não aconteça tens de lhe roubar a abóbora que está presa por um cadeado.

Para saberes o código vais ter de responder a 4 enigmas e se for preciso, chamar o fantasma GHOST.

No final tens de trazer a abóbora
Rápido!! Tens 40 minutos!!

→ É iniciada a contagem decrescente do temporizador online

<https://relogioonline.com.br/temporizador/>

40:00

Editar o Temporizador

Redefinir

Iniciar

→ Enigmas a resolver:

Enigma 1.

Enigma 1
A Luna encontrou um desafio no Twitter mas não sabe a solução.
Descobre-a e terás o 1º dígito do código para libertares a abóbora

Enigma 2.

Enigma 2
As bolhas da poção da Luna contêm um segredo.

O 2º dígito do código é o segredo dos círculos.

Segredo = 0

Enigma 3.

Enigma 3
O número da casa da Luna é o 3º dígito do código e é o resultado da expressão numérica


$$\left(-\frac{1}{2}\right) - (-3) + \left(+\frac{9}{2}\right)$$

nº da casa = 7

Enigma4.

Enigma 4

A Luna foi até à floresta para apanhar bichinhos felizes para colocar na poção que te vai transformar.



Encontrou 5 e colocou-os na cesta, 3 conseguiram fugir. Encontrou mais 4 e 1 fugiu, e depois fugiram mais 2. No regresso a casa encontrou 3 e depois 2, e 3 conseguiram escapar. Quantos ficaram para a poção?

nº bichinhos = 5

→ O chefe de equipa entrega à professora o código que encontraram.

✓ Código está correto:

- A equipa recebe uma folha da cor da equipa e o QrCode que remete para um vídeo/tutorial para construir o origami/abóbora.
- A equipa vence quando entrega o origami dentro do tempo.



✓ Código está errado

- A equipa precisa da ajuda do GHOST. A equipa recebe o QrCode que remete para um vídeo/tutorial para construir o origami/GHOST.
- Para concluir a missão, ao finalizar o GHOST, a equipa recebe uma folha da cor da equipa e o QrCode que remete para um vídeo/tutorial para construir o origami/abóbora.
- A equipa vence quando entrega o origami/abóbora dentro do tempo

