

Velkommen til EUD Business escape-boks! Du har fået udleveret 6 kufferter, som indeholder selve spillet.

Det praktiske:

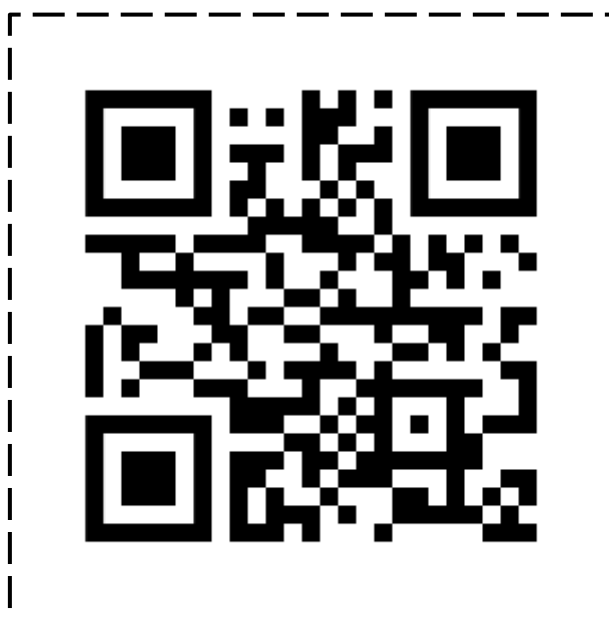
1. Start med at opdele klassen i passende grupper i forhold til de antal kufferter du har.
 - a. Spillet er designet således, at det fungerer optimalt med 4-5 elever per kuffert.
2. *(Forslag)* Placér hver kuffert på en samling af borde – sørg for at alle elever har adgang til kufferten og dens indhold for at promotere samarbejde på tværs af grupperne.
3. Spillet kan sagtens spilles inde i ét klasselokale, men hvis pladsen kniber, kan eleverne også løse escape-kufferten i separate lokaler. Sørg dog for at du kommer forbi dem løbende og hjælper med hints hvis de får brug for dem. Du finder hints på side 2 og fremefter i dette dokument.

Før du/I går i gang:

Gør eleverne opmærksom på følgende før de begynder spillet:

- I kommer til at møde QR-koder undervejs – det er meget vigtigt at **de starter med at scanne QR-koden før** de går i gang med missionerne.
 - For hver lås der åbnes, er der en QR-kode bagved der fortsætter historien.
- **Låsene binder ikke** – hvis ikke låsene går op ved brug af normal styrke, er det fordi at koden er forkert. Alle rum hvor der findes en lås, skal løses ved hjælp af en kode, og **intet andet**.
 - Se pilene på låsene, for at se hvor koderne skal indtastes.
- Opgaven er **tidsbegrænset**, og det betyder at eleverne maks. har 60 minutter til at løse alle missioner i kufferten (*sæt eventuelt en 60 minutters timer op på tavlen – findes tilgængeligt på YouTube*)
- Har de brug for hjælp eller går helt i stå undervejs, kan de spørge dig om at få et hint (*hold eventuelt styr på hvor mange hints hver gruppe får, hvis der ønskes at lave en konkurrence omkring spillet*)
- Eleverne må gerne skrive og klippe i alt som **ikke er lamineret**

Start med at scanne denne kode og vis filmen til eleverne (*introduktionsfilmen til historien*)



Hints til: Mission 1. I lufthavnen. (læs QR-koden på kuffertmærket)

Hint 1: Chefen nævnte noget i videoen – prøv at se den igen.

Hint 2: Se den lange seddel på kufferten

Hint 3: Kan man sedlen fra forskellige vinkler?

Løsning: Du finder tallene til låsen på kuffertmærket, som skal læses fra en vinkel. Rækkefølgen til tallene fås igennem videoen: først højre (SEKS = 6), dernæst venstre (OTTE = 8), så op (FEM = 5) og til sidst ned (FIRE = 4). Koden bliver derfor **6854**.

Hints til: Mission 2. Ankomsten (læs QR-koden på boardingpas)

Hint 1: Medarbejderne skal stå i alfabetisk rækkefølge

Hint 2: Se rækkefølgen på medarbejdere i produktionsenheden

Hint 3: Hver medarbejder har et nummer som tilsammen giver næste kode

Løsning: Placer hver medarbejder i deres rigtige afdelingen efter alfabetisk rækkefølge. Understregningen under hvert bogstav i navnene giver et tal. Modtagelse er FEM = 5, Produktionsmedarbejde er OTTE = 8, Syersker er NI = 9, og Logistik er SEKS = 6. Koden er derfor **5896**.

Hints til: Mission 3. Kontoret (læs QR-koden på budgetmappen)

Hint 1: Du skal udfylde de manglende felter i budgettet

Hint 2: Prøv at sammensætte det udfyldte budget med transparente – kan du se et mønster?

Hint 3: Udfyld felterne ved at regne ud hvilke tal der mangler – aflæs hvilke felter X'et rammer, når du ligger de tre grafer over budgettet

Løsning: Koden er **2667**.

Hints til: Mission 4. Produktionsgulvet (læs QR-koden inde i den aflåste mappe)

Hint 1: Følg instrukserne i bunden af missionen.

Hint 2: Tegn streger mellem farverne som instruktionerne viser – kan du se et tal forme sig?

Løsning: Planen over det nye fabriksgulv er formet som et digitalt ur. Følg instrukserne for at lave fire forskellige tal når du forbinder maskinerne. Koden er **2168**.

Hints til: Mission 5. Markedsføring (læs QR-koden på indersiden af forrummet i bærbartasken)

Hint 1: I er tidligere stødt på et papir med de samme symboler – måske kan det hjælpe med at afkode beskeden?

Hint 2: Anvend kodeløseren på beskeden for at afkode beskeden på markedsføringsmedarbejderens skrivebord.

Løsning: Koden findes ved at anvende pig-pen dechifreren på koden, som I møder på hans skrivebord. Den skal anvendes på retningslåsen på midterrummet. Koden er **OP HØJRE OP HØJRE VENSTRE**.

Hints til: Mission 6. Hemmeligheden (læs QR-koden på computerens yderside)

Hint 1: Der er et specielt vindue på computerskærmen – hvad mon det er?

Hint 2: Kig på de boardingpas som I har fået – kan de bruges til noget?

Hint 3: Hvad sker der når I sætter det røde gennemsigtige papir over computerskærmen? Kommer der noget frem?

Løsning: Brug det røde gennemsigtige papir og læg det over skærmen. Her dukker der en hemmelig besked op. Koden til låseboksen er **4537**

Efter spillet:

Bed eleverne om at lægge alle ting (*låse, papirer osv.*) løst ned i kufferten, og luk den uden lås. De papirer der er tegnet på, må gerne smides ud.