

Velkommen til HKR's escape-boks! Du har fået udleveret 6 kasser, som indeholder selve spillet.

Det praktiske:

1. Start med at opdele klassen i passende grupper i forhold til de antal kasser du har.
 - a. Spillet er designet således, at det fungerer optimalt med 4-5 elever per kasse.
2. *(Forslag)* Placér hver kasse på en samling af borde – sørg for at alle elever har adgang til kassen og dens indhold for at promovere samarbejde i grupperne.
3. Spillet kan sagtens spilles inde i ét klasselokale, men hvis pladsen kniber, kan eleverne også løse karrierelæringskassen 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 kassen (*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**

| |
|--|
| <p>Hints til: Mission 1. Hos bageren (læs QR-koden på kassen, og derefter den i forklædelommen)</p> <p>Hint 1: Tag arbejdstøjet på – er der noget I kan bruge?</p> <p>Hint 2: Omregn alle måleenhederne?</p> <p>Hint 3: Skriv resultaterne ind på det medfølgende ark, koden er i de grå felter.</p> <p>Løsning: Koden er 2745.</p> |
| <p>Hints til: Mission 2. Hos slagteren (læs QR-koden i aflåst rum)</p> <p>Hint 1: Klip udskæringerne ud.</p> <p>Hint 2: Prøv at samle udskæringerne oven på oxen.</p> <p>Hint 3: Koden viser sig når I har samlet udskæringerne korrekt.</p> <p>Løsning: Koden er 2937</p> |
| <p>Hints til: Mission 3. Bæredygtig ernæringsassistent (læs QR-koden i aflåst rum)</p> <p>Hint 1: Har du fundet alle tre elementer der skal bruges?</p> <p>Hint 2: Læg aflæseren ovenpå den mystiske besked – følg rækkefølgen 1 – 2 – 3 – 4</p> <p>Hint 3: Brug oversigten til at finde det produkt, der har det højeste protein-indhold.</p> <p>Løsning: Produktet der har det højeste protein-indhold er røde linser. Koden er 267.</p> |
| <p>Hints til: Mission 4. Tjenerkaos 1 (læs QR-koden i aflåst rum)</p> <p>Hint 1: Brug dækkeoversigten til at lave en flot opdækning.</p> <p>Hint 2: Brug UV-lampen til at afsløre hemmelighederne.</p> <p>Hint 3: Har du fundet den lille slip med service-ikoner på?</p> <p>Løsning: Koden er 0728.</p> |
| <p>Hints til: Mission 5. Tjenerkaos 2 (læs QR-koden på kortets forside)</p> <p>Hint 1: Læs vejledningen i bundet af kortet.</p> <p>Hint 2: Hvordan kan du bruge kortet og snorene til at løse missionen & finde koden?</p> <p>Hint 3: Koden finder du der hvor snorene krydser hinanden.</p> <p>Løsning: Koden er 1969.</p> |
| <p>Hints til: Mission 6. Kokkens dufteopgave (læs QR-koden på mappens forside)</p> <p>Hint 1: Har du fundet 4 beholdere med duft?</p> <p>Hint 2: Identificer de forskellige dufte og sæt dem på deres plads.</p> <p>Hint 3: Kig på rækkefølgen af farver i bunden – hænger de sammen med beholderne?</p> <p>Løsning: Koden er 4251.</p> |
| <p>Hints til: Mission 7. Find anmelderen (læs QR-koden i aflåst rum)</p> <p>Hint 1: Følg hintsene i bunden af dokumentet til at finde anmelderen.</p> <p>Hint 2: Du skal udvælge nogle som passer med beskrivelsen af personerne.</p> <p>Hint 3: Kan du se et tal under dem? Prøv at skriv dem ned under G1, G2, osv.</p> <p>Løsning: Koden er 3828</p> |

Efter spillet:

Bed eleverne om at lægge alle ting (*låse, papirer osv.*) løst ned i kassen, og luk den. De papirer der er tegnet på, må gerne smides ud. Ønsker du at spille igen med en anden klasse, så følg instrukserne i

HKR_pakkevejledning.pdf