

De Grootste Escaperoom



PUZZEL 1 | PROGRAMMEER DE AUTOMATISCHE PILOOT

OPDRACHT

Help Nikki haar automatische piloot opnieuw te programmeren, zodat haar boot om gebieden met zeegras heen vaart. Kom er met jouw groepje achter welke informatie mist in het algoritme en vind het juiste antwoord voor jullie onderdeel. Dit doe je met behulp van de informatie die je krijgt. Samen met de klas maken jullie een algoritme.

Jullie onderdeel is: [!]

DE GROOTSTE ESCAPEROOM

Programmeer de automatische piloot

45

1. ALS de diepte van de oceaانبodem minder dan 3 meter is
2. [*] het leefgebied is aan de kust OF koraalrif OF [!]
3. [*] de kleur van de zeebodem is [*] donkerblauw
4. DAN risico om zeegras te beschadigen
Ho, H[-], Hm, Hd, Hs en Rm = WAAR
5. ALS risico = WAAR, DAN wijzig koers om om zeegras heen te varen
6. ALS het percentage van de bedekking met zeegras 35% of meer is,
7. DAN vertraag de snelheid EN geef waarschuwing over laten vallen van het [?]

Help Nikki haar automatische piloot opnieuw te programmeren, zodat haar boot om gebieden met zeegras heen vaart.

OPDRACHT
Kom er met jouw groepje achter welke informatie mist in het algoritme en vind het juiste antwoord voor jullie onderdeel. Dit doe je met behulp van de informatie die je krijgt.

[*]

[!]

[?]

[^]

[_]

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

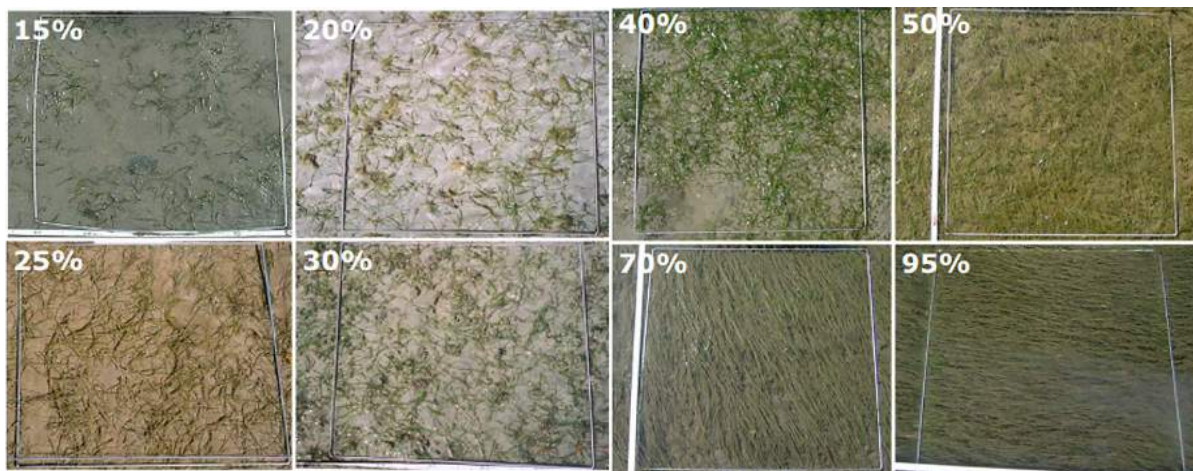
School Naam
Klas 08

Score
263 km

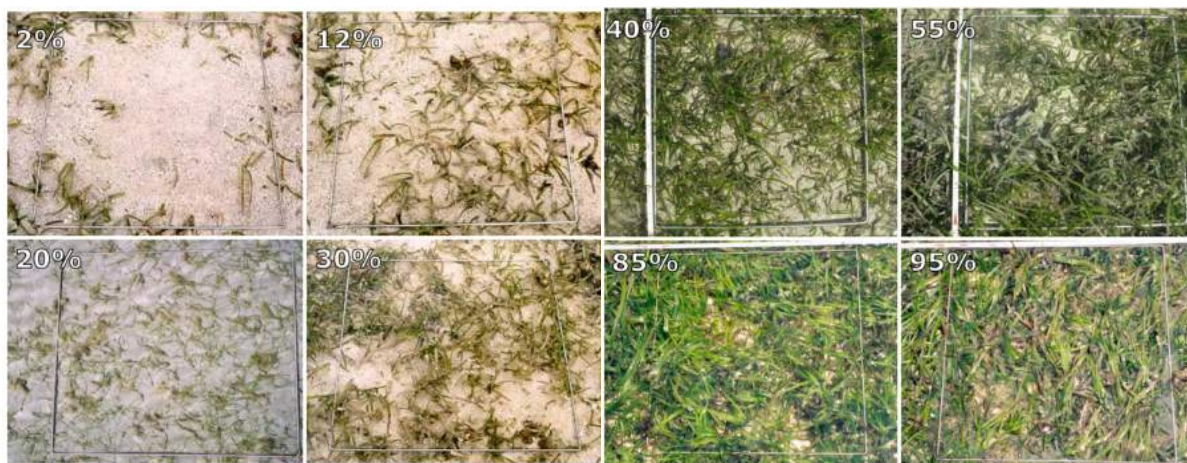
VERDER →

Percentage begroeiing

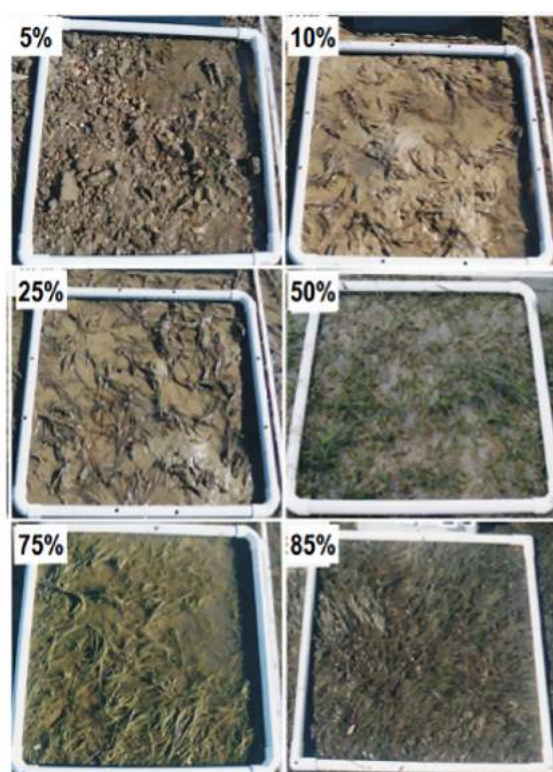
Gebruik de informatie van deze hand-out en gebruik het voorbeeld algoritme uit je digitale puzzelmateriaal om er achter te komen welke tekst het [!] symbool moet vervangen



Leefomgeving: Kust



Leefomgeving: Koraalrif



Leefomgeving: Zeearm

WEETJE
Deze afbeeldingen zijn gemaakt door biologen. Biologen maken deze handleidingen voor andere mensen zodat zij informatie kunnen verzamelen over de aanwezigheid van zeegras.

Bron: <http://seawatch.org>

PUZZEL 2 | NAVIGEREN OP ZEE

OPDRACHT

Ontcijfer de posities die je vindt, om het juiste coördinaat op de kaart te vinden (bijvoorbeeld: Nikki's boot is in vak G6).

Satellietnavigatie

Jullie team ontcijfert Nikki's satellietafbeeldingen (GPS). Je kunt de beelden terugvinden in de digitale materialen op je telefoon! Jullie taak is om twee van de reddingsboten te vinden die ook reageren op de noodoproep. Hun roepnamen zijn HQX en LRM. Als je ze hebt gevonden op de satelliet afbeeldingen, zoek je op bij welke coördinaten ze zijn op de kaart.



WEETJE:

GPS is een systeem dat de exacte positie van een apparaat op de aarde kan bepalen. Bijna alle smartphones hebben bijvoorbeeld GPS. Ze versturen en ontvangen hun positiegegevens via satellieten in de ruimte.

Hoe lees je satellietafbeeldingen?

- Elke gekleurde pijl stelt een boot voor.
- De drie letters daaronder zijn de roepnaam van die boot.
- Zodra je boten hebt gevonden die je zoekt, kijk je waar ze horen op de kaart.
- Op deze manier vind je hun coördinaten

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Nikki's boot is in vak G6

PUZZEL 3 | RESERVE COMMUNICATIEMIDDELEN

OPDRACHT

Nikki's wifi aan boord is beschadigd en werkt niet meer. Kunnen jullie op andere manieren met haar communiceren? Elk groepje gebruikt een andere vorm van communicatie. Decodeer de berichten in jullie puzzelmateriaal om groene letters te verzamelen.

Vul de letters in in de antwoordvelden, of zet ze in de juiste volgorde om een woord te vormen voor extra punten!

Jullie communicatiemiddel is: VHF radio



VHF RADIO

Jullie team verzorgt de communicatie via de VHF Radio. Een spellingsalfabet is een reeks woorden die in een mondelinge communicatie worden gebruikt om de letters van een alfabet weer te geven. Het wordt gebruikt om woorden te spellen wanneer je met iemand spreekt die je niet kan zien, of als het bericht niet goed verstaanbaar is. Dit is internationaal afgesproken, zo kun je op deze manier ook communiceren met mensen met een andere moedertaal.

Gebruik de kaart met het alfabet om het gesproken bericht te decoderen.

Ontcijfer de alfabet berichten die je op de radio hoort en schrijf de bijbehorende letters in de vakken op. Sommige letters zijn al voor jullie ingevuld.

De letters in de grijze vakken zijn de antwoorden op de puzzel: laat je leraar ze in de online game invullen. Decodeer zoveel mogelijk letters in de grijze vakken voordat de tijd om is!

Als je van alle letters in de grijze vakken een woord kunt maken, krijg je extra punten voor je puzzel!

Eerste bericht

A		L					L					
---	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

Tweede bericht

U				i				
---	--	--	--	---	--	--	--	--

Derde bericht

				A					K
--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

Vierde bericht

K						N
---	--	--	--	--	--	---

Vijfde bericht

S			U					
---	--	--	---	--	--	--	--	--

Het woord:

--	--	--	--	--	--

Dit alfabet laat internationaal afgesproken symbolen zien die je kunt gebruiken om berichten te verzenden naar mensen die verschillende talen spreken, onder alle omstandigheden waarin het lastig kan zijn om te communiceren.

