

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

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.

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 [?]

[*]

[!]

[?]

[^]

[.]

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

School Naam
Klas 08

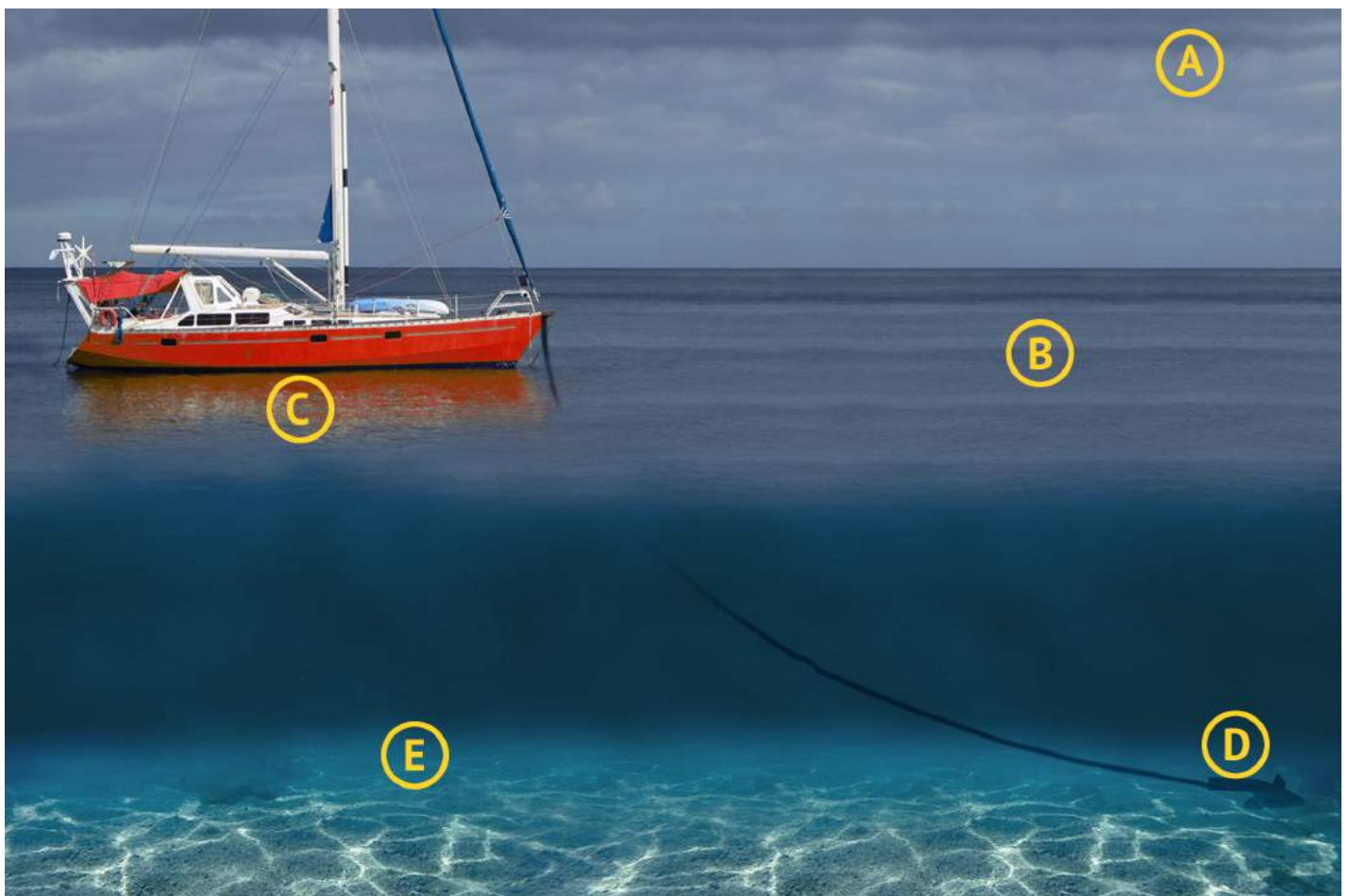
Score
263 km

VERDER →

Laat een anker vallen met zorg voor het zeeleven

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.

- A** Ga voor anker in fel zonlicht, zodat je naar de bodem van de zee kunt kijken om te zien of er dieren zijn.
- B** Zoek op hoe laat het eb en vloed wordt.
- C** Als je vastzit aan de grond in ondiep water, gebruik dan nooit de motor om los te komen. Dit veroorzaakt grote schade aan zeegras en kan de schroef beschadigen.
- D** Plaats je anker met de hand in het zand om het slepen over de bodem te minimaliseren.
- E** Als je boot een modderig spoor achterlaat, ben je waarschijnlijk zeegras aan het beschadigen.



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 HHV en TTM. Als je ze hebt gevonden op de satellietafbeeldingen, 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: seinvlaggen.



SEINVLAGGEN

Jullie team verzorgt de communicatie via seinvlaggen. Dit zijn speciale vlaggen die worden gebruikt om tussen schepen te communiceren.

TIP
De vlag is een rechthoek en de vertaling een cirkel.

Gebruik de kaart met het alfabet om het overgebrachte bericht te ontcijferen

Schrijf het bericht in de vakken. 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

G										R
P										T

Tweede bericht

R		D								
	A									N

Derde bericht

O							
	O						

Vierde bericht

Z							i		

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.

