

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 →

Bescherm het zeegras als de boot door ondiep water vaart

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.

**Vermijd**

Als het mogelijk is, vermijd dan het varen door ondiep water. Wat ondiep water is hangt af van de grootte van je boot!

**Pas op**

Ondiep water vormt geen gevaar als het een zanderige ondergrond heeft. Doe een visuele check om te kijken of er planten en/of dieren leven.

**Motor uitzetten**

Als je zeegras ziet, maar er niet omheen kunt varen, zet dan je motor uit.

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).

Sonar

Jouw team bedient Nikki's sonar. Je kunt deze bekijken met je mobiele telefoon. Gebruik de sonar om de locatie van de dolfijnen te bepalen!



WEETJE:
Een sonarapparaat werkt door middel van pulserende geluidsgolven die onder water omlaag worden gestuurd. Na het raken van een object zoals een vis, duiker of de bodem weerkaatsen deze pulsen terug naar het oppervlak.

Hoe lees je het sonarscherm?

- Elke stip op de sonar is een object onder water.
- Het midden van de sonar stelt de positie van Nikki's boot zelf voor: Dat is waar de geluidsgolven worden verzonden.
- Alles boven het midden bevindt zich voor de boot, alles eronder is achter de boot, links van het midden is links van de boot.
- Elke ring van de cirkel is een afstand van 2,5 nautische mijl.

Vertaal de locatie van de dolfijnen naar de kaartcoördinaten.

1 vakje op de kaart is 5 nautische mijlen.

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

Jullie communicatiemiddel is: semafoor seinen.



SATELLIETTELEFOON

Jullie team verzorgt via SMS op de satelliettelefoon. Satellietelefoons lijken op een mobiele telefoon, maar maken gebruik van satellieten om verbinding te maken, in plaats van antennes op het land. Hierdoor heb je zelfs in afgelegen gebieden of op zee bereik.

Decodeer het bericht en schrijf de letters 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						K			
---	--	--	--	--	--	---	--	--	--

Tweede bericht

E				O						L
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---

Derde bericht

O						
---	--	--	--	--	--	--

Vierde bericht

			R			
--	--	--	---	--	--	--

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.

