

Agent Anton - Escaperoom 2.-3. klasse



Mysterie 1

Skriv hvor mange ord du kan danne af bogstaverne e, d, u.

🔑 Det antal af ord I har skrevet, er nøglen til at komme ud.



Mysterie 2

Ved hjælp af regnearterne +, -, · og tallene 0,1,2,3,4 skal I lave 3 forskellige regnestykker, hvor resultatet er 11.
Alle tal skal være brugt 1 gang i alle 3 regnestykker.

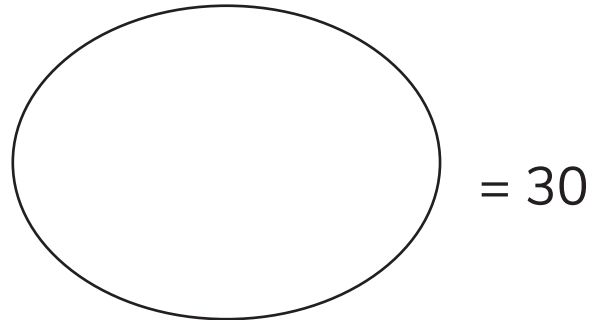
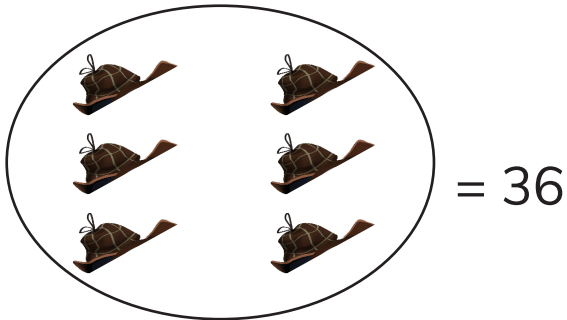
🔑 Den regneart der er anvendt flest gange, er nøglen til at komme ud.

Agent Anton - Escaperoom 2.-3. klasse



Mysterie 3

Seks hatte er det samme som 36. Hvor mange hatte er det samme som 30?



🔑 Antallet af hatte er nøglen til at komme ud.



Mysterie 4

ur elegant hus sød

smuk hop stol bamse

dans bord mild grine ged

grøn smile lang ildrød

🔑 Første bogstav i hvert tillægsord skal bruges til at danne et kodeord. Ordet er nøglen til at komme ud.

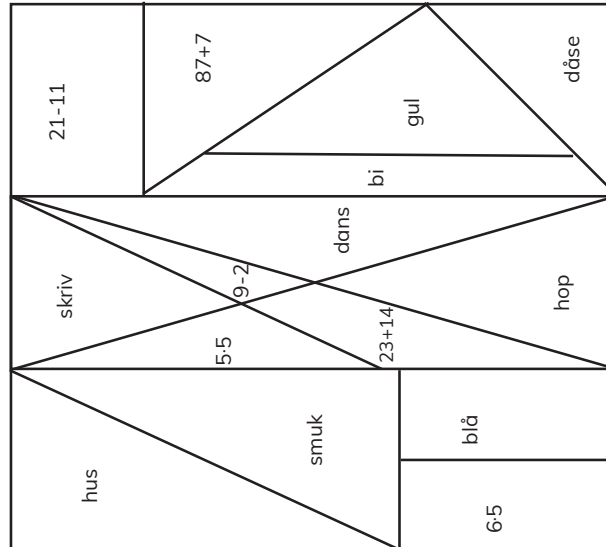
Agent Anton - Escaperoom 2.-3. klasse



Mysterie 5

Farv:

-  Lige tal
-  Navneord
-  Ulige tal
-  Udsagnsord
-  Tillægsord



 Det ciffer som ses, er nøglen til at komme ud.



Mysterie 6







Tæl og farv antallet af navneord der starter med bogstavet, som ses nederst i tabellen.







traske	tackling	læbe	tøffe	tråd	tå
edderkop	elefant	mide	eller	vil	nål
elastik	el-cykel	ting	sø	og	iglo
vandret	lodret	egern	vogn	mast	ugle
madkasse	isbjørn	sove	engle	nåde	is
under	over	igle	være	laks	ud
lampe	myrde	ikke	en	i	lyve
danser	orgel	mark	sav	ni	tube

E	S	V	O	M	N	I	T	U	L








 De 2 bogstaver der er flest af, danner et ord, som er nøglen til at komme ud.

Agent Anton - Escaperoom - Nøglekort

Mysterie 1 	1	2	4	6	8
Mysterie 2 	-	=	+	·	:
Mysterie 3 	3	8	9	7	5
Mysterie 4 	,	?	-	=	(
Mysterie 5 	8	1	3	2	4
Mysterie 6 	10	0	7	1	9

Mysterie 1 	1	2	4	6	8
Mysterie 2 	-	=	+	·	:
Mysterie 3 	3	8	9	7	5
Mysterie 4 	,	?	-	=	(
Mysterie 5 	8	1	3	2	4
Mysterie 6 	10	0	7	1	9

Agent Anton - Escaperoom - Retteark

Mysterie 1 	de, ed, ud, du due, ude	6
Mysterie 2 	$(2 \cdot 3 + 4 + 1 + 0)$, $(4 \cdot 2 + 3 \cdot 1 + 0)$, $(3 \cdot 4 - 2 + 1 + 0)$	+
Mysterie 3 	 = 5	5
Mysterie 4 	lig med	=
Mysterie 5 	cifferet 1	1
Mysterie 6 	E = 6, T = 5, ord: ET	1