

Lærervejledning - Agent Antons Escaperoom

I Agent Antons "Escaperoom" er der 6 mysterier som skal løses for at slippe ud, og komme videre til det næste mysterie. Til læreren findes der et retteark.

I hvert rum fås en nøgle når mysteriet er løst, og løsningen noteres på nøglekortet, ved at skraverer tallet, bogstavet eller symbolet med en blyant.

Der findes 12 mysterier henvendt til 0. klasse 1-2. klasse og 2.- 3. klasse. Mysterierne er alle med udgangspunkt i, at de skal samarbejde og bruge færdigheder indenfor både dansk og matematik. Det er klart en fordel at kende bøgerne, eller have arbejdet med Agent Antons elevhæfter, men ikke et krav for at kunne løse mysterierne.

Det anbefales at grupperne er på 2-3 personer og gerne valgt tilfældigt. Dette med udgangspunkt i at alle skal kunne arbejde sammen, og at der ikke er lagt vægt på nogle bestemte egenskaber eller færdigheder på forhånd. Eleverne skal kunne se, at grupperne er dannet tilfældigt, før at de skal i gang med mysterierne.

Hvis man vil arbejde med rummene på tid, giver det en ekstra konkurrence incitament, og man kan her også lade hjælp fra en voksen koste sekunder eller minutter, for at udfordrer dem til at prøve så meget som muligt selv. Man skal dog huske at gøre sig overvejelser omkring dette i forhold til de udfordrede elever. Tidsfaktoren er ikke nødvendigvis et motivationsboost men en ekstra stress faktor og dermed potentielt en motivationsdræber.

Sådan gør du:

De valgte mysterier og nøglekortet printes. Gennemgå først i fællesskab hvad Agent Antons "Escaperoom" går ud på, så eleverne føler sig fortrolig med arbejdsgangen. Herefter dannes tilfældige grupper, og første mysterium frigives til gruppen sammen med et nøglekort. Har du valgt at mysterierne skal løses på tid, skal du huske at sætte en timetimer eller lignende, så eleverne selv kan følge med i tiden.

God fornøjelse!

Agent Anton - Escaperoom 0.-1. klasse

The image shows four sample pages from the 'Agent Anton - Escaperoom' materials. 'Mysterie 5' features a logic puzzle with a grid and numbers. 'Mysterie 6' is a word search puzzle. 'Agent Anton - Escaperoom - Svarark' is a table for recording answers to the puzzles. 'Agent Anton - Escaperoom - Nøglekort' is a grid for marking the solutions found in the puzzles.

Mysterie	Svar	Poeng
Mysterie 1	lo, so, os, ol, sol, los	6
Mysterie 2	plus(+)	+
Mysterie 3	= 5	5
Mysterie 4	lig med	=
Mysterie 5	cifferet 1	1
Mysterie 6	E = 5, T = 6, ord: ET	1

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

