

Escape Room Matematica: Fuga dal Castello Stregato

Benvenuti alla nostra escape room! Preparatevi a risolvere enigmi
matematici per fuggire dal Castello Stregato.





Obiettivi di Apprendimento

1

Risoluzione problemi

Migliorare la capacità di risolvere problemi matematici.

2

Ragionamento logico

Sviluppare il ragionamento logico e deduttivo.

3

Lavoro di squadra

Promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione.



Made with Gamma

Contesto Narrativo

Il Castello

Un castello antico e misterioso, infestato da fantasmi.

La Maledizione

Una maledizione antica imprigiona i visitatori.

La Fuga

Risolvendo enigmi, si può spezzare la maledizione.





Enigma 1: Il Cancello

1

OPERAZIONI

Calcolare le operazioni che vi fornisce la custode del castello (insegnante)

2

Soluzione

La soluzione è la combinazione del lucchetto.

3

Cancello Aperto

Aprire il cancello per proseguire.

Enigma 2: La Sequenza

Sequenza

2, 4, 6, ?, 10, 12

Numero Mancante

Trovare il numero mancante nella sequenza.

Indizio

Si tratta di una sequenza di numeri pari.



Enigma 3: Forme Geometriche



Cerchio

Identificare i cerchi nascosti.



Quadrato

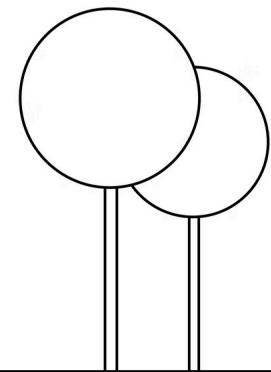
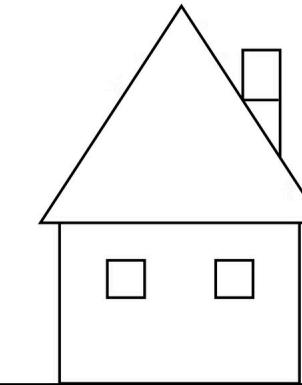
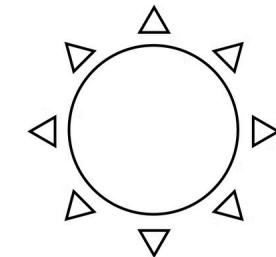
Identificare i quadrati nascosti.



Triangolo

Identificare i triangoli nascosti.

COLORA TUTTE LE FORME UGUALI DELLO STESSO COLORE



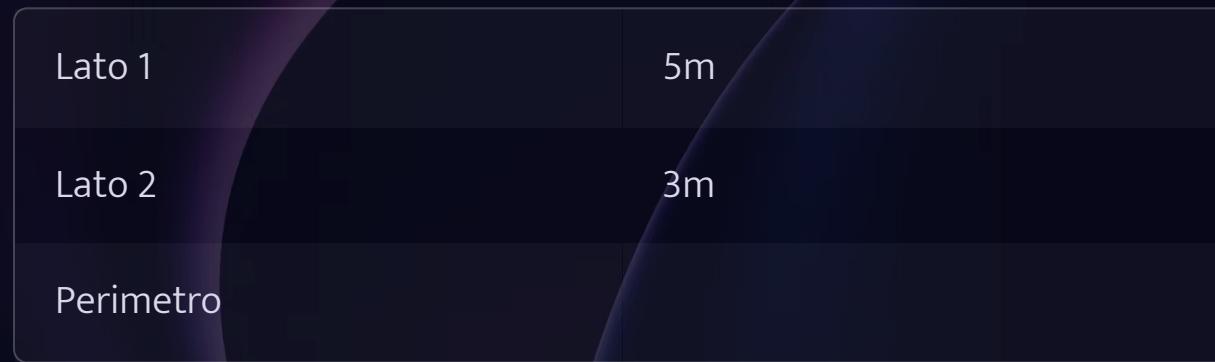
QUANTI CERCHI?

QUANTI QUADRATI?

QUANTI TRIANGOLI?

QUANTI RETTANGOLI?

Enigma 4: Il Perimetro della stanza segreta



Calcolare il perimetro della stanza.



Sudoku 4x4

	1	2	
2			
1		3	
2	3	4	

1	4	3	
2		4	1
3	1		
		1	3

	3	4	2
4	2	3	1
3	1		
2		1	

	3	4	2
4	2	3	1
3	1		
2		1	

3			
4	1		3
1		3	2
		1	4

	3	4	
	4		
	2		1
3	1		4

Enigma 5: Il Problema di Logica

1

Indizio 1

risolvi il sudoku

2

Indizio 2

metti i numeri che avete inserito in una sequenza

3

Chiave

consegna la sequenza alla maestra

Enigma 6: Il Messaggio Segreto



Codice

consegna il primo codice



Chiave

consegna la chiave dell'ultimo enigma



**SONO ENTRAMBE
CORRETTE! Complimenti!
Avete risolto tutti gli
enigmi.**