

A tarefa consiste en ir conseguidas fichas que forman unha mensaxe secreta.

Unha vez conseguidas todas (son 11) obterán o código para descifrar a mensaxe secreta

LEMBRÁDELLE QUE O OBXECTIVO É DESCIFRAR A MENSAXE, PERO DE ENTRE OS EQUIPOS QUE A DESCIFREN HABERÁ UN PRIMEIRO PREMIO PARA O EQUIPO MÁIS COORDINADO E SOBRE TODO NO QUE OS MAIORES INVOLUCRAN AOS MÁIS PEQUENOS LÉNDOLLE AS PREGUNTAS, AXUDÁNDOLLES, ETC.

1º PROBA

CADA PROFESOR VAI CO SEU GRUPO AO LUGAR ASIGNADO.

A primeira proba consistirá nun ESCAPE ROOM DIXITAL:

<https://view.genial.ly/63505bf236ce550011ad6f5d/interactive-content-escape-samain-ceip-soutelo-de-montes>

cando o rematen obterán unha palabra clave. ESTA PALABRA É: "LAMBONADAS"

Cando o grupo che diga a palabra LAMBONADAS daráselle a primeira ficha que é un gato negro que Terán que colocar nunha cartolina (estará con belcro).

FICHA:



2º PROBA

SERÁ UN CONXUNTO DE RETOS QUE TERÁN NO ORDENADOR CON ORDES ESCRITAS.

<https://view.genial.ly/635443cd2e448300124e2812/interactive-content-retos-samain>

Son 10 retos que hai que facer por orde.

RETO 1: cando che pidan o plano daslo e acompañalos a buscar a ficha que terán que atopar eles seguindo o código. A ficha ten que ter por detrás o número do seu grupo, se non o ten non a poderán coller. O PLANO É SÓ DA PLANTA BAIXA

ESA FICHA QUE ATOPARÁN SERÁ ISTA:



RETO 2:

Terán que pedirche un m ou cinta métrica e acompañalos ao comedor para que midan o longo e o ancho das mesas. Terán que restar as dúas medidas e darche o resultado en m e en cm.

SOLUCIÓN: 50cm ou 0,5m.

Daslle a ficha:



RETO 3:

Co móbil do mestre-a ou cunha tablet escanearán o código QR escoitarán a canción e traerán escrito o retrouso SEN FALTAS DE ORTOGRAFÍA.

SOLUCIÓN: “
Moito maxín no Samaín,
é hora de contar
historias de medo
e botar a rir!!

FICHA:



RETO 4

Resolverán unha adiviña

SOLUCIÓN: O allo.

FICHA:



RETO 5:

Teñen que adiviñar que a ficha a ten Lidia na cociña e pedirla por favor e grazas, senón non lla dará.

FICHA:



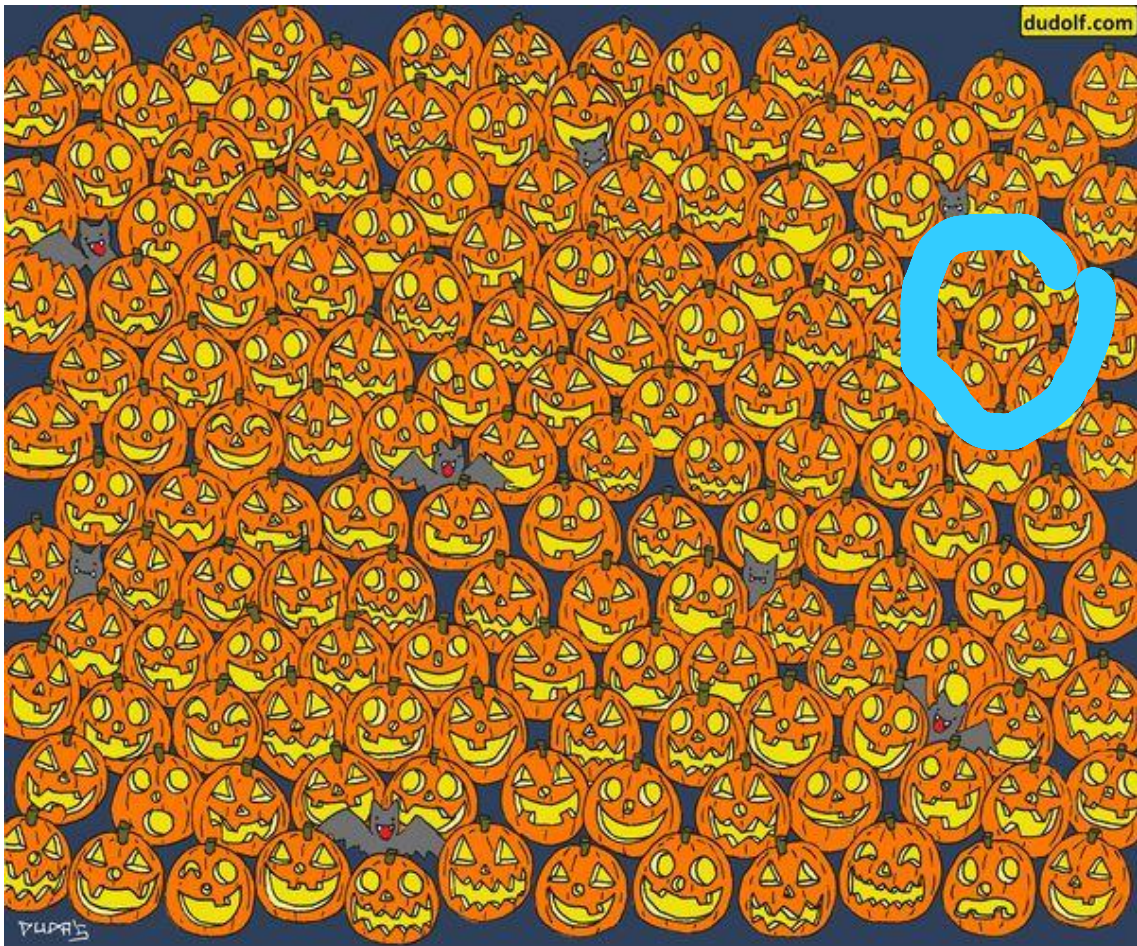
RETO 6:

Tedes que fixarvos no vídeo que escanearán os nenos-as para comprobar se a coreografía está ben. VÓS TAMÉN PODEDES PARTICIPAR NESTA PROBA!!!

FICHA:



RETO7: Teñen que buscar a cabaza sen nariz:

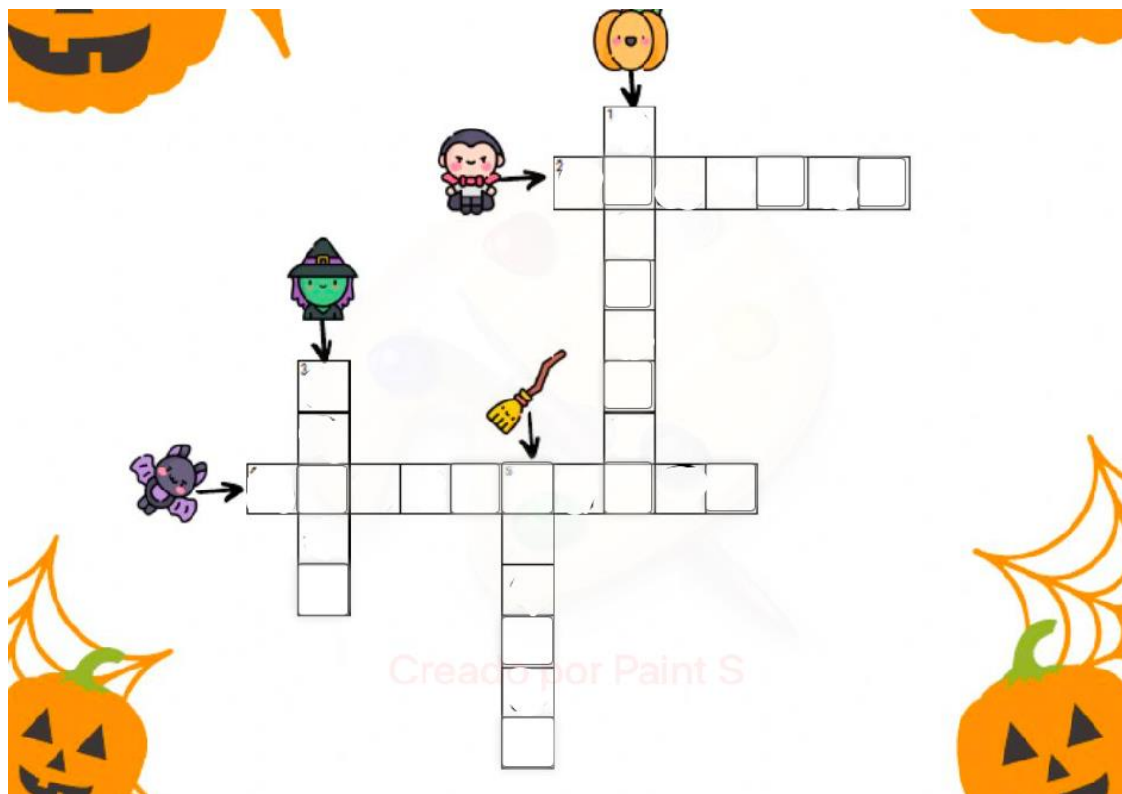


FICHA:



RETO 8: ENCRUCILLADO

ESTÁ EN CASTELÁN



SOLUCIÓN: Calabaza, vampiro, bruja, murciélago, escoba.

FICHA:



RETO 9: RETO MATEMÁTICO

$$\text{cat} + \text{cat} = 10$$

$$\text{cat} \times \text{zombie} + \text{zombie} = 12$$

$$\text{cat} \times \text{zombie} - \text{witch} \times \text{cat} = \text{cat}$$

$$\text{witch} = ?$$

SOLUCIÓN: 1

FICHA:



RETO 10:

Darédeslle ao nenos-as unha cartolina tamaño A-4 cun esqueleto desmontado que terán que compoñer, cando o consigan o que obterán será o código para descifrar a mensaxe secreta.

FICHA:



A MENSAXE QUE TERÁN QUE DESCIFRAR É :

VIVA O SAMAÍN

Cando o consigan terán que tirarse por un tobogán (que estará na rampa que baixa ao comedor) que acabará nunha especie de piscina chea de globos onde atoparán as lambonadas do Samaín.