Escape room: Prøvens hemmelige kode

Spilleregler · 9. klasse · 2–5 spillere pr. hold · Spilletid 20–30 min

Historien: Censoren har låst prøvesættet inde i en kasse. Koden har 8 cifre. Hver post rundt i lokalet giver ét ciffer. Kan I knække koden, før tiden er gået?

Det skal I bruge

- 8 post-skilte (hæng dem op rundt i lokalet)
- 24 opgavekort: 3 pr. post (🟢 grøn, 🟡 gul, 🔴 rød). Alle tre kort på en post giver samme ciffer.
- 24 ledetrådskort (et tip, ikke svaret)
- 1 kodelås-ark pr. hold, blyant, kladdepapir. Ingen lommeregner (som prøven uden hjælpemidler).

Sådan spiller I

1. Vælg sværhedsgrad: Hvert hold vælger 🟢, 🟡 eller 🔴 ved hver post. I må skifte farve undervejs.
2. Gå til en post, løs opgaven sammen, og skriv cifret i det rigtige felt på kodelåsen.
3. Sidder I fast? Hent en ledetråd hos læreren. Hver ledetråd giver 1 strafminut.
4. Tjek tværsummen (40). Er den forkert, så find fejlen.
5. Løs den sidste gåde og sig svaret til læreren. Det rigtige svar åbner kassen og giver diplomet.

Lang og hurtig version

Lang version (25–30 min): alle 8 poster + tjek + sidste gåde. Point: 🟢 = 1, 🟡 = 2, 🔴 = 3 pr. post, −1 pr. ledetråd.
Hurtig version (ca. 15 min): kun post 1–4. Tværsummen af de 4 cifre er 22.
Sidste gåde i hurtig version: gang ciffer nr. 2 med ciffer nr. 4.

Udfordring

Lav jeres egen post 9 til et andet hold: en opgave, hvor svaret er ét ciffer, på tre sværhedsgrader og med en ledetråd.

Spillet øver prøvens emner: procent, ligninger, potenser og rødder, geometri, statistik, sandsynlighed, funktioner og enheder. Facit og lærervejledning ligger i Lærerområdet på mattenemt.dk.

© 2026 Mattenemt.dk · Må kopieres til brug i egen undervisning