

Fold 3 dyr i papir, når de er foldet kommer der en kode frem som skal løse.
Fold på forhånd de 3 dyr på noget andet papir, så kan de se hvilke dyr de skal folde. Der er en QR kode til hvordan dyrene foldes.
(Løst = 892)

Scan strekkoden hvor koden kommer frem, løs koden (M-P kode) og brug den til hængelåsen på bogen.
Strekkoderne kan scannes med en app, søg strekkode hvor du henter apps.
(Løst = 3510)

(UV lygte uden batterier)
10 dyr hvor koden er skrevet med UV blæk. Koden skal tegnes ind på sænke slagskibe pladen.
(Løst = 1450)

Læg spillekortene så stregerne passer over for hinanden og løs koden. Brug koden til at låse computeren op.
Kode til computer = spejderlivet

Gækkebrev som er låst sammen med hængelås.
(Løst = 5391)

I bogen:
En nøgle til en hængelås og batterier til UV lygte.

Kode = 3510

Kode = 892

På skrivebordet ligger der et dokument hvor der står Escape room. I det dokument er der et billede af tallene som skal bruges til hængelås
(Løst = 5555)

8 balloner med papir i og i en af dem er der en historien i og i en anden er der et hvidt papir med prikker, de andre er blanke.

Kode = Læg det prikkede papir over historien og prik ud i prikkerne. Forklaringen er at billederne af mærkerne skal løses som fonetisk alfabet.

Billederne af spejdermærkerne hænger ned fra loftet forskellige steder i rummet.
(Løst: 3692)

Tæl antal figur i de forskellige typer.
**(Løst:
Cirkler: 8
Firkant: 5
Trekant: 7)**

Følg kompasretningerne for at finde koderne og i hvilken rækkefølge de skal løses i. Kodetypen er digital kode
(Løst=2069)

Kode = 5391

Nøgle =

Kode = 1450

Kode = 5555

Kode = 3692

En kasse hvor nøglen til at komme ud ligger i.

Kode = 2069

Kode = 857

