

**1**

## GALLEGERÀ O NO?



Non sarà un'anatra e certamente non è una barca, ma c'è qualche possibilità che questa carta resti a galla? Potreste perdere tempo a scherzare... ma c'è solo un modo per scoprirlo!



**Mettete questa carta in una ciotola d'acqua.  
Galleggerà?**

- A. Sì
- B. No



**ESCAPE  
YOUR HOUSE**  
*SPY TEAM*

CARTA ROMPICAPO

**10**

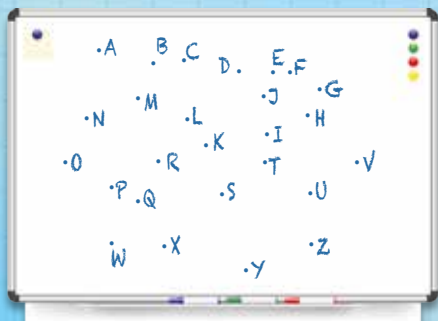
MISSIONE 1

**2**

## IL DISEGNO



La lavagna in questa classe è coperta di punti. Cosa dovrebbe rappresentare?



**Usate una penna/pennarello per disegnare su questa carta, seguendo le istruzioni riportate sulla lavagna dell'Aula 3.**

Aula 1



**ESCAPE  
YOUR HOUSE**  
***SPY TEAM***

CARTA ROMPICAPO

**3**

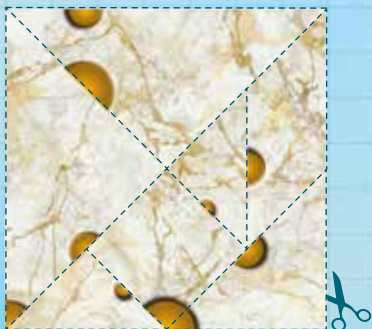
MISSIONE 3

1

## I COCCI PORTANO FORTUNA?



Oops, avete accidentalmente fatto cadere una statuetta di cammello...



Quando la guardia riprenderà conoscenza, se ne accorgerà e darà l'allarme. Ritagliate rapidamente i cocci e create una replica esatta della statuetta riportata sulla carta Rompicapo 3. **Una volta che ci siete riusciti, la carta Risposta 12 è vostra!**

Salone



**ESCAPE  
YOUR HOUSE**  
***SPY TEAM***

CARTA ROMPICAPO

**2**

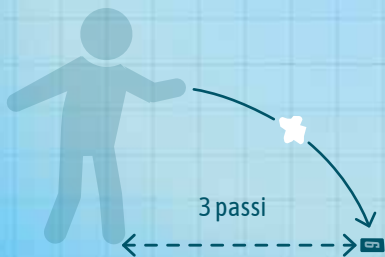
MISSIONE 4

**1**

## PESCA MAGNETICA



C'è una chiave in una fossa piena di coccodrilli affamati. Fortunatamente, avete trovato una calamita e una lunga corda. Basta una mira precisa...



Poggiate la carta Risposta 6 a terra e arretrate di 3 passi. Accartocciate questa carta e lanciatela per cercare di centrare la carta a terra.

**Una volta che ci siete riusciti, la carta Risposta è vostra!**

Recinto del Coccodrillo



# ESCAPE YOUR HOUSE

*SPY TEAM*

CARTA ROMPICAPO

9

MISSIONE 6