

1**VIL DET FLYTE ELLER IKKE?**

Det er kanskje ikke en and, og med sikkerhet ikke en båt, men er det en sjanse for at dette kortet vil holde seg flytende?

Dere kan kaste vekk tid med å surre... men det er bare én måte å finne det ut på!



Legg dette kortet i en bolle med vann.
Vil det flyte?

- A. Ja
- B. Nei

ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

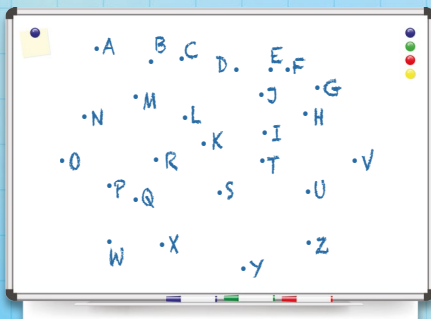
PUSLEKORT

10
EKSTRA

OPPDRAG 1

2**TEGNINGEN**

Tavlen i dette klasserommet er dekket med prikker. Hva skal dette være?



Bruk en penn/tusj til å tegne på dette kortet i henhold til instruksjonene på tavlen i klasserom 3.

Klasserom 1

ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUSLEKORT

3
EKSTRA

OPPDRAG 3

1

SKÅR BRINGER HELL?



Oops, dere dyttet uheldigvis en kamelfigur overende...



Når vekten kommer frem vil han legge merke til det og slå alarm. Klipp raskt ut skårene og lag en nøyaktig kopi av figuren vist på puslekort 3.
Så fort dere lykkes er svarkort 12 deres!

Hall

ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUSLEKORT

EKSTRA
2

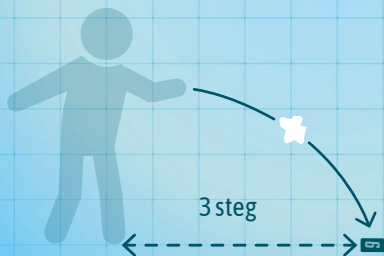
OPPDRAG 4

1

MAGNETISK FISKE



Det er en nøkkel i en grop med sultne krokodiller. Heldigvis har dere funnet en magnet og en langt tau.
Alt som trengs er et godt sikte...



Legg svarkort 6 på gulvet og gå 3 steg tilbake. Krøll sammen dette puslekortet og prøv å treffe svarkortet med det sammenkrøllede puslekortet.
Så for dere klarer det, er svarkortet deres!

Krokodilleinnhegning

ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUSLEKORT

EKSTRA
9

OPPDRAG 6