



## Escape Room Online KKL - Recomendaciones generales y algunas ayudas

### Consignas

Al igual que en las Salas de Escape presenciales, los códigos que el grupo debe ir descubriendo, en la mayoría de los casos, no son producto de una consigna. Es tarea del grupo y parte del juego intentar descubrir cómo obtenerlo con la información que tienen disponible, junto a información que puedan buscar en internet.

En este caso, las respuestas puede ser palabras (escritas en minúsculas), letras sueltas o números.

### Necesidades

Recomendamos tener una pantalla visible para todos los participantes donde puedan ver la información que se presenta.

Para muchas de las etapas, deberán usar calculadora, navegar por internet, acceder a mapas, escribir y borrar. Por eso, recomendamos que puedan utilizar celulares, hojas, lápiz y goma de borrar.

**Pistas - Solo en caso de que esté frenados en alguna de las etapas, lean desde acá.**

### Etapa 1

La palabra en hebreo que represente la osadía, audacia, atrevimiento israelí.

### Etapa 2

Buscar las coordenadas con lápiz y papel es fundamental para esta etapa.

### Etapa 3

¿Ya te fijaste a quién corresponde cada frase?

¿Estás seguro de todas?

¿Sabías que Natan Alterman se inspiró en una frase de un político israelí para su poema "La bandeja de plata"?

### Etapa 4

El agua comienza a caer por el A, sigue su camino (cuando no hay cortes) y uno es el que se llena primero. Capaz encontrás algún video con una respuesta posible.

### Etapa 5

Sin ofender a Waze, en esta oportunidad usamos Google Maps. El recorrido en auto nos muestra algo interesante.

### Etapa 6

¿Está bien armada esa cuenta? ¿Qué podemos hacer para ordenarla?