

Ενότητα Ηλεκτρονικής Μάθησης

Δημιουργία ενός Ανοιχτού μονοπατιού



Διαβάστε το παρακάτω παράδειγμα. Θεωρείτε ότι είναι ανοιχτό μονοπάτι;
Αν δεν είναι ανοιχτό μονοπάτι, διαμορφώστε το σενάριο με τρόπο που θα δημιουργηθεί ένα.

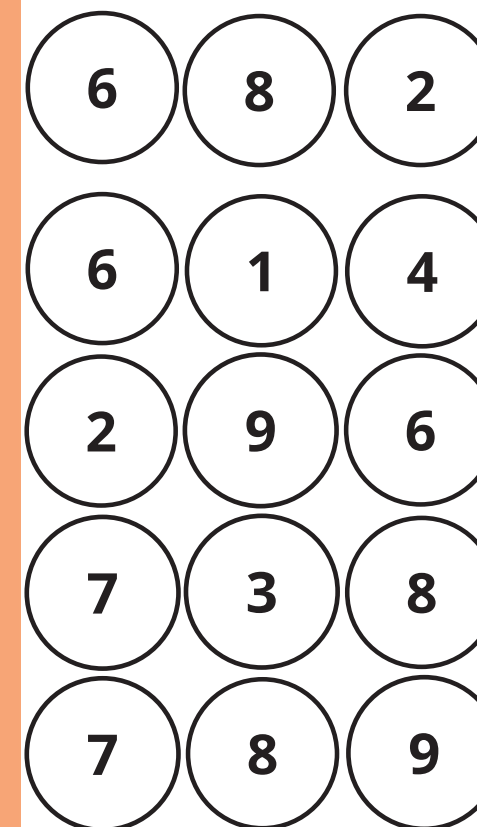
Γρίφος 1: Ένας λαβύρινθος όπου πρέπει να απελευθερώσετε ένα κλειδί που χρησιμοποιείται για το ξεκλείδωμα ενός χρηματοκιβωτίου. Το χρηματοκιβώτιο εμπεριέχει ένα κομμάτι του γρίφου.

Γρίφος 2: Ένα βιβλίο με ένα κενό κρυμμένο χαρτί μέσα του. Ένας φακός χρησιμοποιείται για αυτό το στοιχείο. Το χαρτί έχει μια απεικόνιση ενός κομματιού του γρίφου πάνω του. Κόψτε το! Κομμάτια του γρίφου είναι σκορπισμένα πάνω σε ένα τραπέζι. Χρησιμοποιήστε το κομμάτι του γρίφου 1 και το κομμάτι του γρίφου 2 μαζί με τα άλλα κομμάτια. Βάλτε τα σε σειρά για να ανακτήσετε τον κωδικό που ανοίγει την πόρτα. Ο κωδικός είναι 942.

Γρίφος 3: Στην πόρτα πάνω από την κλειδαριά μπορείτε να βρείτε την κάρτα A. Η κάρτα A σας δίνει τον κωδικό της κλειδαριάς πάνω στην πόρτα.

Κάρτα

A



Ένας αριθμός είναι σωστός και σε σωστή θέση.

Ένας αριθμός είναι σωστός αλλά σε λάθος θέση.

Δύο αριθμοί είναι σωστοί αλλά σε λάθος θέση.

Τίποτα δεν είναι σωστό.

Ένας αριθμός είναι σωστός αλλά σε λάθος θέση.