

DA VINCI GÅTAN

Dan Browns kioskvältare "Da Vincikoden" är en av vår tids mest lästa romaner. Filmatiseringen blev också en succé världen över. Det är en utvecklad variant av bestsellers fascinerande historia som ligger till grund för denna aktivitet.

Fängslande inledning

Vår egen "Nobert Danglon" gör entré och berättar en fascinerande och lite dramatisk historia om Särö. Denna berättelse, full av vederhäftiga bildbevis, bildar fundamentet till aktiviteten.

Norbert Danglon berättar vidare att han i sin besittning har ett antal pergamentrullar, funna samtidigt som dödahavsrurollarna, och att dessa rullar bär på lösningen till Gralgåtan. På rullarna finns karta, tomma chifferrutor samt ett antal uppgifter att lösa och att den bär på lösningen till Gralgåtan. Dessutom visas en bild på en stenplatta med en karta inristad. En karta som visar Särö och texten Sang Real anno 65...



Aktivitetens syfte

Syftet med denna teamaktivitet är att försöka lösa uppgifterna, knäcka chiffret och söka finna lösningen på Gralgåtan. Samtidigt har gruppen riktigt roligt tillsammans när de ställs inför utmaningar, upplevelser, rör på benen och löser chiffret.

Det handlar om vilja, fokusering, inställning och lagarbete, precis som i verkliga livet. Följande uppgifter ingår:

- Ceasars Chiffer – låt den romerske kejsaren leda er framåt
- Det Dolda Budskapet – Louvrens skatt bär på en dold hemlighet
- Den Antika Kistan – en ack så svårforcerad kista med ledtråd
- Brutuskoden – denne gemene förrädare banar väg med egen kod
- Brödraskapets Pussel – inträdesprovet för infiltration av Opus Dei
- Klostervinet – abboten är generös i denna sekundära prövning
- Vatikanens Gåtor – lösningen ligger gömd i kardinalens gåtor
- Da Vincis Ansikten – finn ledtråden i ett av mästars verk



Hur lyckas man?

Målet för teamen är att lösa alla åtta uppgifterna och därmed kunna fylla i de rätta siffrorna i chifferrutorna på pergamentrullen. Den erhållna sifferkombinationen är positionen för Gralen. Det gäller sedan att försöka finna denna plats. Precis som i boken är det dock inte Gralen som väntar – utan en Kryptex (originalet skapades av Leonardo da Vinci på 1500-talet). Detta är en ihålig ringcylinder som endast går att öppna om man lyckas lösa kryptexens gåta. När denna slutgiltiga gåta lösts öppnas cylindern och i inandömet finns kartan som berättar var den riktiga Gralen finns, och dramatiskt hyllade blir teamet om de lyckas...



I aktiviteten ingår

- Framtagning av platsanpassat material
- Profilerade pergamentrullar
- Rekognosering av området
- Material till aktiviteterna
- Transporter
- "Nobert Danglon" aktör
- Helig graverad Gral

ACTIVE MINDS

www.activeminds.se info@activeminds.se