

Handleiding

Printen

- Pagina 3, 4, 7 & 8 op A4 voor elk groepje
- Pagina 5 & 6 op A3 (bij grote groepen ev. 2x of extra op A4 per groepje)

Materialen

- 3x een afsluitbaar doosje/kastje/device met een code van 3 cijfers. Dit kunnen ook tablets/chromebooks/USB stick met wachtwoord zijn. In dat geval zet je hier de bestanden achter die je normaal in het doosje zou stoppen. Fysieke materialen hebben wel de voorkeur. Simpele reisslotjes voor koffers, fietssloten, etc. werken vaak goed en zijn makkelijk verkrijgbaar.

Alle materialen kun je ev. vervangen door de kinderen met de code/wachtwoord naar een leerkracht te laten komen. Juiste code = volgende puzzel krijgen.

- Optie: Rolletjes verband om kaartjes in te verstoppen

Voorbereiding

- Stel de slotjes als volgt in: Slotje 1: 278 Slotje 2: 398 Slotje 3: 574
- Doe achter slotje 1 voor elk groepje 1 kopie van pagina 4 (hierogliefen alfabet)
- Doe achter slotje 2 voor elk groepje een kopie van pagina 7 (magische driehoek)
- Doe achter slotje 3 voor elk groepje 1x pagina 8 (verknijpt) en 1x pag. 9)
- Knip voor elk groepje de kaartjes op pagina 3 uit. Het is leuk om deze in verbandrolletjes te rollen. Je kunt bijv. met een kleurtje de rolletjes per groepje merken en verstoppen. De escaperoom begint dan met het zoeken van de rolletjes.
- Hang pagina 5 & 6 op in het lokaal op verschillende plekken. Je kunt ook deze ev. verstoppen om het extra moeilijk te maken.

Uitleg/spelverloop

- Leg uit dat we een escaperoom spelen. Naar buiten/winnen kan met een codewoord. Ze zullen daarvoor verschillende puzzels moeten oplossen.
- Regels:
 - Werk samen, gebruik elkaars talenten.
 - Houd de antwoorden in je groepje zo blijft het voor iedereen leuk.
 - Heb je een slotje/doosje open pak je 1 blad en doe je hem weer op slot (000 stand)
- Geef elk groepje de kaartjes van pag. 3 of geef elk groepje een kleur/cijfer en laat ze op zoek gaan naar de rolletjes verband.

Tips

- Maak de groepjes niet te groot maximaal 3-4 personen.
- Je kunt de kinderen helpen als ze vastlopen met tips. Om ze te motiveren toch door te zetten en niet te snel te komen kun je ze 3 muntjes o.i.d. geven. Voor elke tip moeten ze er eentje inleveren. Op = op. Je kunt ev. ook in de doosjes extra muntjes stoppen voor de eerste die hem open krijgt.

Antwoorden/Uitleg puzzels:

1. De eerste puzzel bestaat uit verschillende stappen.

- De leerlingen lossen getalreeksen op. Hiermee krijgen ze voor de 4 symbolen een getal.
- De leerlingen matchen de Egyptische getalkaartjes met de gevonden getallen. Zo kunnen ze erachter komen hoe de Egyptische getallen werken.

De leerlingen gebruiken de getallen gevonden bij A samen met de Egyptische getsystematiek om de grote som op te lossen. Hiermee krijgen ze de code 278.

Tip: Hebben de kinderen nog niet voldoende ervaring met grotere (deel)sommen kun je ze hierbij een rekenmachine laten gebruiken.

2. Achter het 1e slotje vinden ze het alfabet in hierogliefen. Ze kunnen erachter komen dat het het alfabet is door het raadsel: 1 komt na 8 (e na a) en 2 komt na 3 (t na d). De kinderen kunnen hiermee een stukje tekst vertalen. Deze tekst luidt: DE CODE IS DRIE NEGEN ACHT. Dit is de code voor het 2e slot

3. De derde puzzel is een magisch driehoek. De kinderen moeten hier de cijfers 1 t/m 9 zo invullen dat elke kant samen 17 is. Er zijn al twee cijfers ingevuld voor de kinderen. De oplossing zie je hiernaast. De code van het 3e slotje is 547 (gele vakjes)

4. Achter het laatste slotje zit een verknipt tangram (pag. 8) en een lege driehoek (pag 9). Als de puzzel goed in elkaar ligt lezen de hierogliefen de naam Ramses: het codewoord om de escaperoom te verlaten.

13 - 26 - 52 - 104

3 - 9 - 81 - 6561

16 - 5 - 80 - 400 - 32000

2 - 5 - 11 - 23 - 47



104



6561



47



32000

$$32000 : 320 + 104 = 204$$

$$6561 : 243 + 47 = 74$$

$$\text{-----} +$$

1
10
100
1000
10000

	A		J		S
	B		K		T
	C		L		U
	D		M		V
	E		N		W
	F		O		X
	G		P		Y
	H		Q		Z
	I		R		

		2	
	5		4
9			8
1	6	7	3
som = 17			

||| 2 2

2 2 2 2 2 2 2 2
| 2 2 2 2 2 2 2 2
2 2 2 2 2 2 2 2

||||| 2 2
|| 2 2

||| 2

16 - 5 - 80 - 400 -



3 - 9 - 81 -



2 - 5 - 11 - 23 -

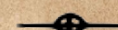
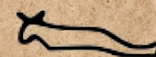


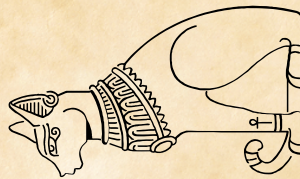
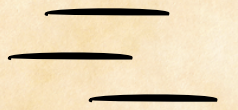
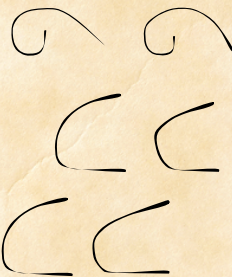
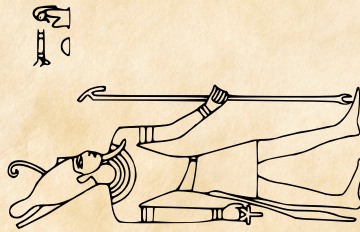
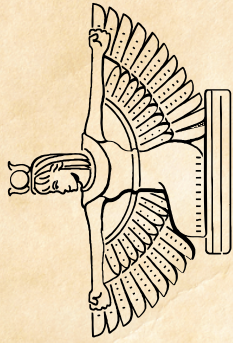
13 - 26 - 52 -



1 KOMT NA 8

2 KOMT NA 3





Handwritten symbols on a piece of aged, torn paper. The symbols are arranged in two columns. The left column contains a series of symbols: a stylized 'f' with a loop, a bowl-like shape, a small circle, and a pointed shape. The right column contains a series of symbols: a zigzag line, a square with a triangle inside, a bowl-like shape, a small circle, and a pointed shape.

Handwritten symbols on a piece of aged, torn paper. The symbols are arranged in a single column. The symbols include a stylized 'f' with a loop, a bowl-like shape, a small circle, and a pointed shape.



2

1

VUL DE GETALLEN 1 T/M 9 IN
ZODAT DE SOM VAN ELKE KANT
VAN DE DRIEHOEK 17 IS.
DE GELE HOEKJES VORMEN
SAMEN DE CODE

