

Handleiding

Printen

- Pagina 3 t/m 6 in kleur op A4 voor elk groepje
- Pagina 7 t/m 12 in kleur op A3 (bij grote groepen ev. 2x of extra op A4 per groepje)
- Pagina 13 t/m 17 voor elk groepje (leukst in kleur maar niet noodzakelijk)

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.

- Woordenboeken Engels/Nederlands en Nederlands/Engels. Online woordenboek kan ook maar toegang tot internet maakt de escaperoom een stuk minder uitdagend en leuk. Als de kinderen goed Engels spreken kun je dit ook weglaten of zelf vertalen als ze vragen hebben.



Voorbereiding

- Stel de slotjes als volgt in: Slotje 1: 437 Slotje 2: 713 Slotje 3: 266
- Doe achter slotje 1 voor elk groepje 1 kopie van pagina 3 raadsel 1 (pag. 6)
- Doe achter slotje 2 voor elk groepje een dichte envelop met valuta en raadsel 2 (pag 6)
- Doe achter slotje 3 voor elk groepje 1 kopie van pagina 5
- Leg voor elk groepje pagina 3 klaar. Hier mogen ze mee beginnen. Ev. kun je deze oprollen en met een touwtje vastbinden o.i.d.
- Hang pagina 7 t/m 12 op in het lokaal op verschillende plekken. Je kunt ze ook 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 puzzel 1 (Mastermind kralen)

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.

Antwoorden/Uitleg puzzels:

1. Deze puzzel werkt als een mastermind spel. Elke reeks kralen is een poging. Een zwarte veer is zowel goed als op de goede plek. Een rode veer is goed, maar op de verkeerde plek. Op basis van de 4 ingevulde kralen series kun je uitzoeken welke serie de juiste is. Dit is rood, groen, blauw, donkergroen. Op de poster met droomvangers vind je de bijbehorende cijfers: 0437. De code voor het eerste slotje is 437.

7	5	3	4						
5	0	3	3						
0	2	4	8						
1	5	5	4						
0	4	3	7						

2. Deze code is een kolomverplaatsing in 3 kolommen met als codewoord west. De code hangt in de klas, de kolommen om in te vullen en het codewoord vinden de kinderen achter het eerste slotje. De oplossing is: *de volgende code is zeven een drie*. Dat is de code voor slotje

W	E	S	T			E	S	T	W
D	E	V	O			E	V	O	D
L	G	E	N			G	E	N	L
D	E	C	O			E	C	O	D
D	E	I	S			E	I	S	D
Z	E	V	E			E	V	E	Z
N	E	E	N			E	E	N	N
D	R	I	E			R	I	E	D

3. Voor deze puzzel krijgt elk groepje een stapel geld in verschillende valuta. Deze moeten ze omrekenen naar euro's met behulp van een omrekentabel. De totale waarde in euro's komt neer op 266 euro. Dat is de code voor slotje 3.

Euro	1
US Dollar	1,5
Mexicaanse Peso	20
Engelse Pond	0,5
Turkse Lira	30
Russische Roebel	100
Japanse Yen	160
Indiase Rupee	90

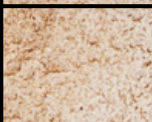
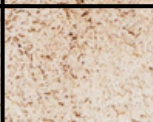
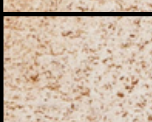
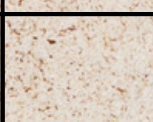
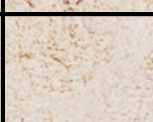
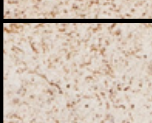
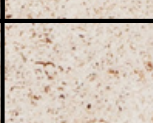
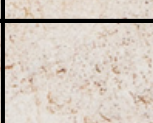
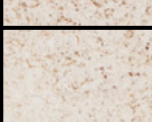
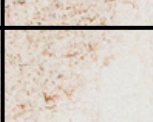
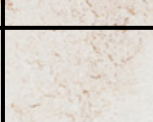
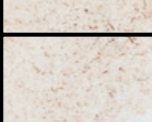
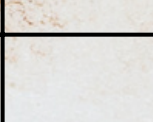
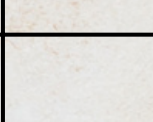
	Aantal	Waarde
Euro	10	10
US Dollar	30	20
Mexicaanse Peso	280	14
Engelse Pond	14	28
Turkse Lira	960	32
Russische Roebel	8100	81
Japanse Yen	5760	36
Indiase Rupee	4050	45
Totaal:		266

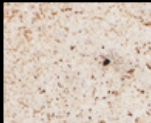
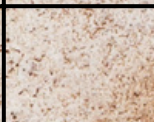
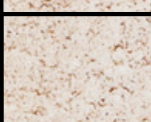
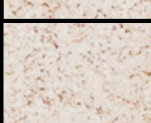
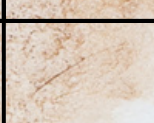
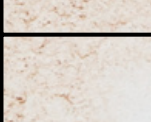
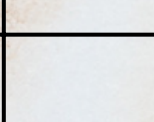
De laatste puzzel bestaat uit raadsels. 3 van de 6 raadsels kunnen de kinderen direct vinden in het lokaal. De andere 3 vinden ze in de kistjes. In het laatste kistje vinden ze ook de eindpuzzel. Hier vullen ze de antwoorden van de raadsels in. Met de gekleurde vakjes kunnen ze vervolgens de eindcode maken: Cowboylaars. Let op de raadsels en antwoorden zijn in het Engels! Help ev. met vertalen of gebruik woordenboeken.

1	k	e	y	b	o	a	r	d
2	s	h	a	d	o	w		
3	a							
4	f	u	t	u	r	e		
5	c	a	n	d	l	e		
6	o							

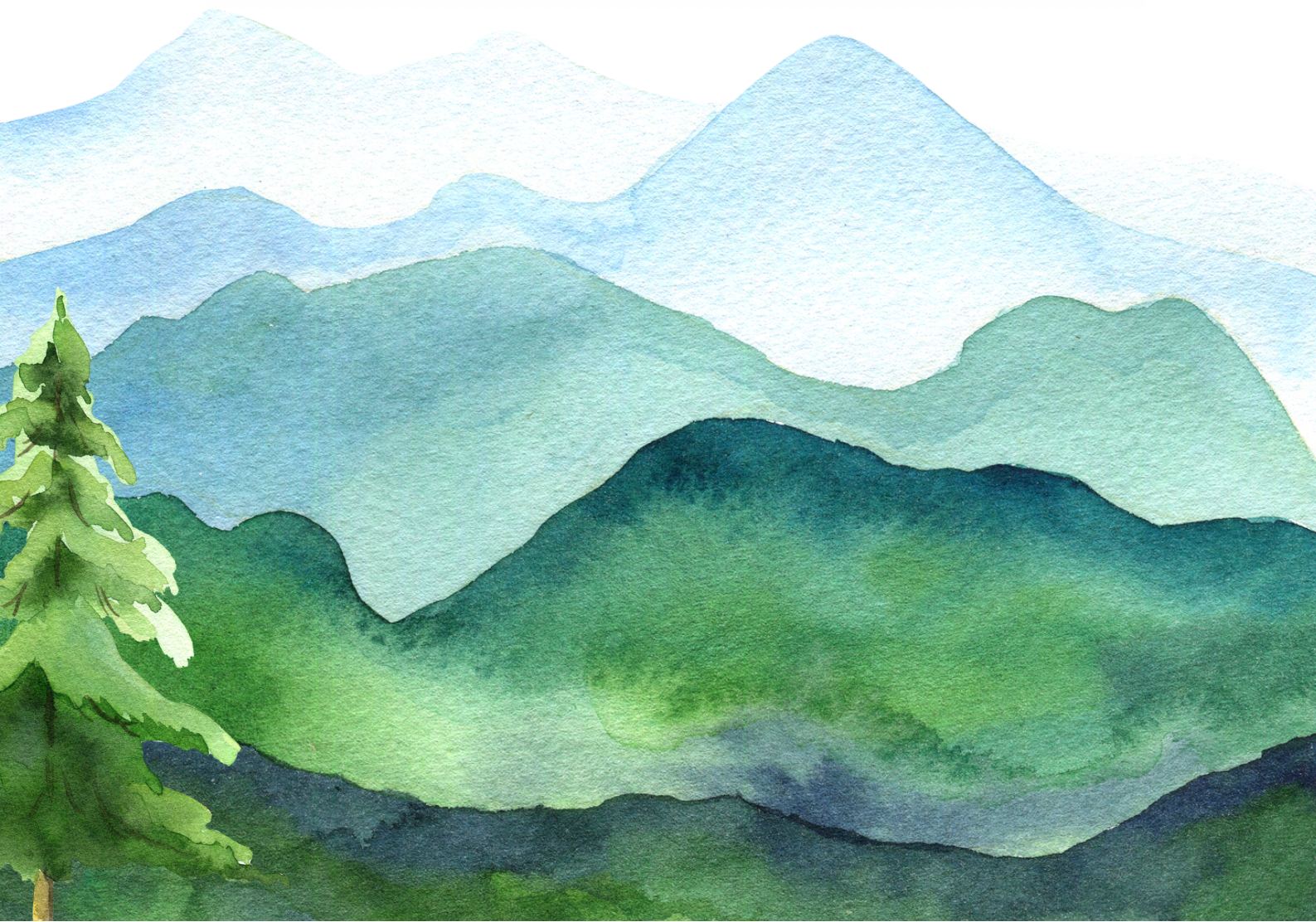


Codeword: WEST

1								
2								
3								
4								
5								
6								



I have keys, but no locks. I have space but no rooms.
You can enter, but you can't go outside.

1

I exist only in the light but
disappear in the sun.

2

I exist in a year but not in a month. I exist
in a day but not in a week.

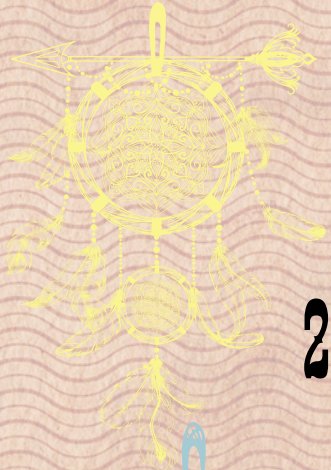
3



1



0



2



4



5



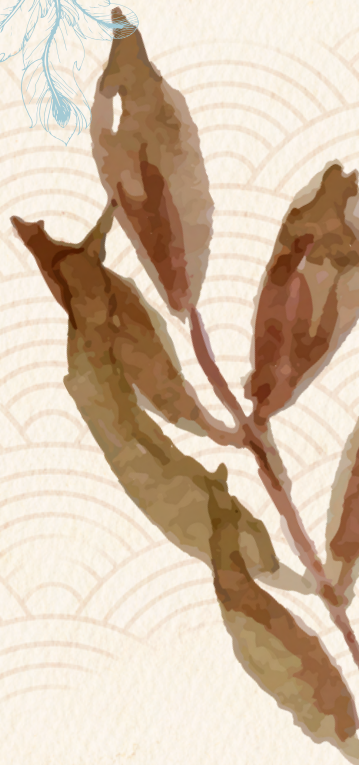
3



7



6



EGGEEER VECIVEI ONOSENE DLODZND



CURRENCY EXCHANGE

EURO	1
US DOLLAR	1,5
MEXICAANSE PESO	20
ENGELSE POND	0,5
TURKSE LIRA	30
RUSSISCHE ROEBEL	100
JAPANSE YEN	160
INDIASE RUPEE	90



**My life can be measured in hours,
I serve by being devoured.**

Thin, I am quick

Fat, I am slow

Wind is my foe.



What has one in every
corner and two in every
room?

9

What is coming but never gets here?











