

VOORBEREIDING

1. Print alle pagina's uit.
2. Knip alles uit en lamineer eventueel.
3. Verknip de rechthoek met gaatjes in puzzelstukjes en knip de kleuren en cijfers van de kleurtabel af.
4. Zet de lettercirkels aan elkaar met een splitpen.
5. Lamineer de poten of plak er doorzichtige tape op. Meng bruine/grijze verf met wat afwasmiddel en verf de poten. Laat goed drogen.
6. Rolcode - Neem een strook papier. Rol deze om een potlood heen schrijf hier een code op.

1. Verstop 1 van de onderdelen van de kleurtabel achter de afspraken.
2. Stel de volgende slotjes in: 735 - 583 - 437 (blauw kluisje) - 248 - 042 - 047 - 4940
3. Verstop de kleuren achter de afsprakenposter in de klas
4. Verstop in het kluisje met code 4940 de cijfers voor de tabel

Doe in de andere kluisjes een moertje met letters erop. 6 letters maakt: REDMY (code Cryptex)

OPLOSSINGEN PUZZELS

1. Berenpootjes. Leg het doofhof op de juiste manier volgens de instructies. De route leest dan = Achter de afspraken.
2. Cijfercode. De leerlingen moeten de tabel matchen met de getallen en kleuren om de letters te kunnen lezen. Deze spellen = 735
3. Gatenpuzzel. De kinderen puzzelen de verknipte (gelamineerde) rechthoek met gaatjes in elkaar. Als zij deze op de letterscramble leggen krijgen ze code. 583
4. Stippentabel. Elke lijn staat voor een letter van het alfabet. Als ze op deze manier van boven naar beneden lezen staat er 'De K is de W' (Eventuele hint: alfabet)
 - a. Lettercirkel, hiervoor hebben ze de hint de K is de W nodig. Als ze op deze manier de schrijven draaien kunnen ze de tekst decoderen. Er staat: kan je dit lezen dan heb je de juiste stand gevonden. De code voor het blauwe kluisje is 437
 - b. Getalcode. De kinderen moeten de getallen 1 met elkaar verbinden. Hierdoor ontstaan er 3 grote cijfers in het vak. = 248 (hint = 1)
5. Poten = De oplossing van het raadsel is 042.
6. Draaimunten: De som is $81075/23/75$. Code is 047
7. Vreemde getalsystemen = $17+294+1395+3234$ = Code is 4940

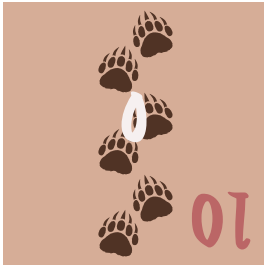
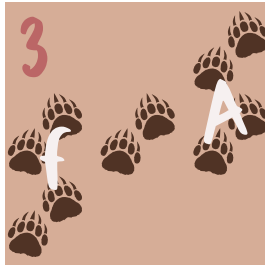
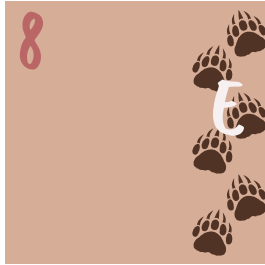
VOLG DE VOETSPOREN VAN DE BEER



Leg de kaartjes op volgorde met de nummers linksboven in de hoek in 6 rijen van 5 kaartjes. Draai de kaartjes niet tenzij dit de opdracht is. Lees de opdrachten en voer ze uit in de juiste volgorde. Als dit lukt is er een pad van boven naar beneden. Langs de route lees je een hint.



Wissel kaartje 21 met kaartje 1
Draai kaartje 22 270°
Wissel kaartje 27 met kaartje 24
Draai kaartje 29 90°
Wissel kaartje 3 met kaartje 13
Wissel kaartje 20 met kaartje 2
Draai kaartje 15 180°
Wissel kaartje 22 met kaartje 13
draai kaartje 11 180°
Wissel kaartje 18 met kaartje 15
Wissel kaartje 28 met kaartje 23
Draai kaartje 1 90°
Wissel kaartje 11 met kaartje 30
Draai kaartje 11 90°
Wissel kaartje 29 met kaartje 25

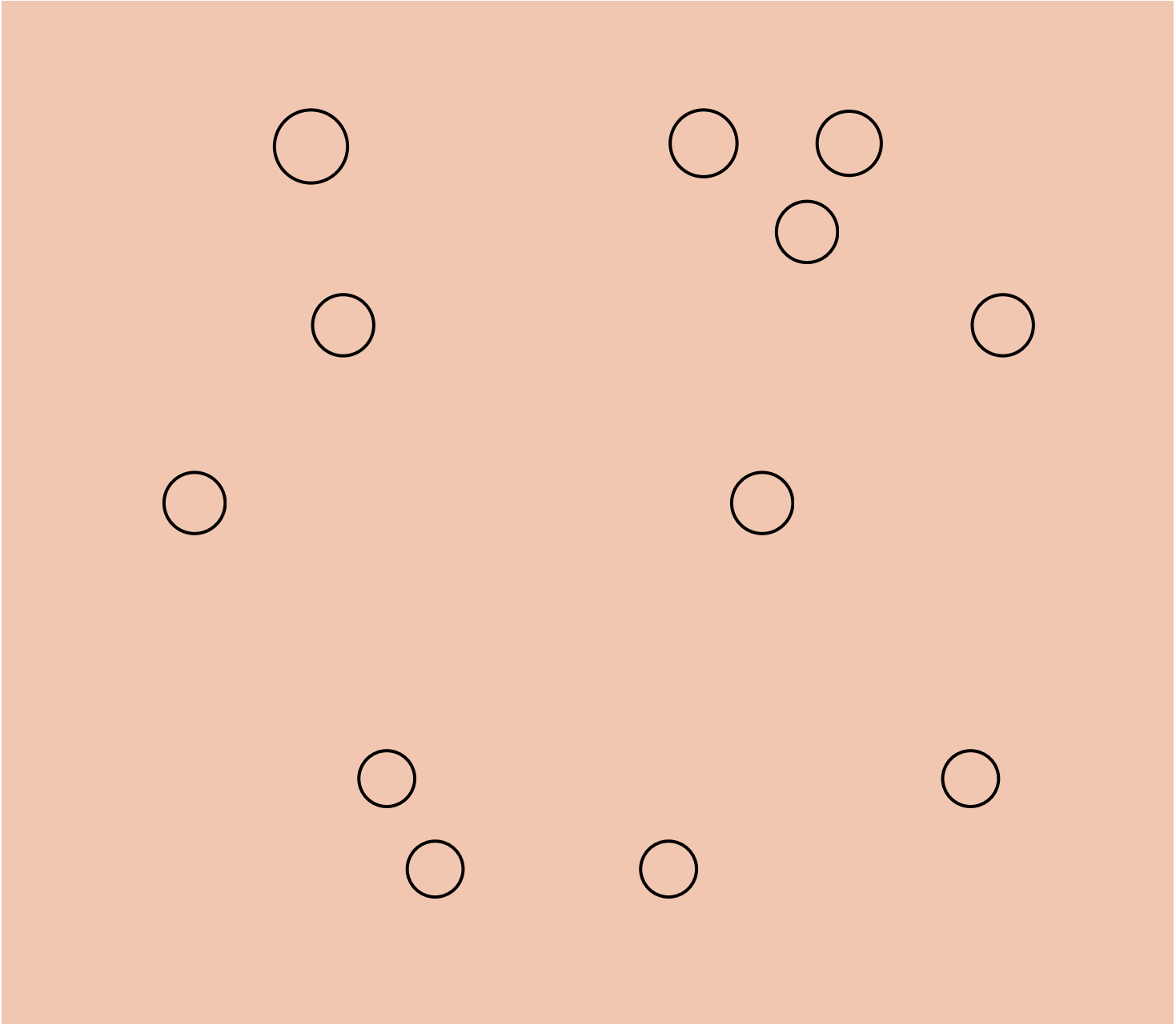


	3	2	6	1	8	4	7	9	5
	v	r	a	h	i	k	l	p	d
	q	n	u	i	v	e	d	g	w
	e	z	w	v	ij	e	g	f	y
	e	o	k	p	l	d	t	u	v
	i	v	d	z	w	l	g	k	o
	w	x	g	t	h	b	k	i	e
	g	f	d	x	c	v	b	n	m

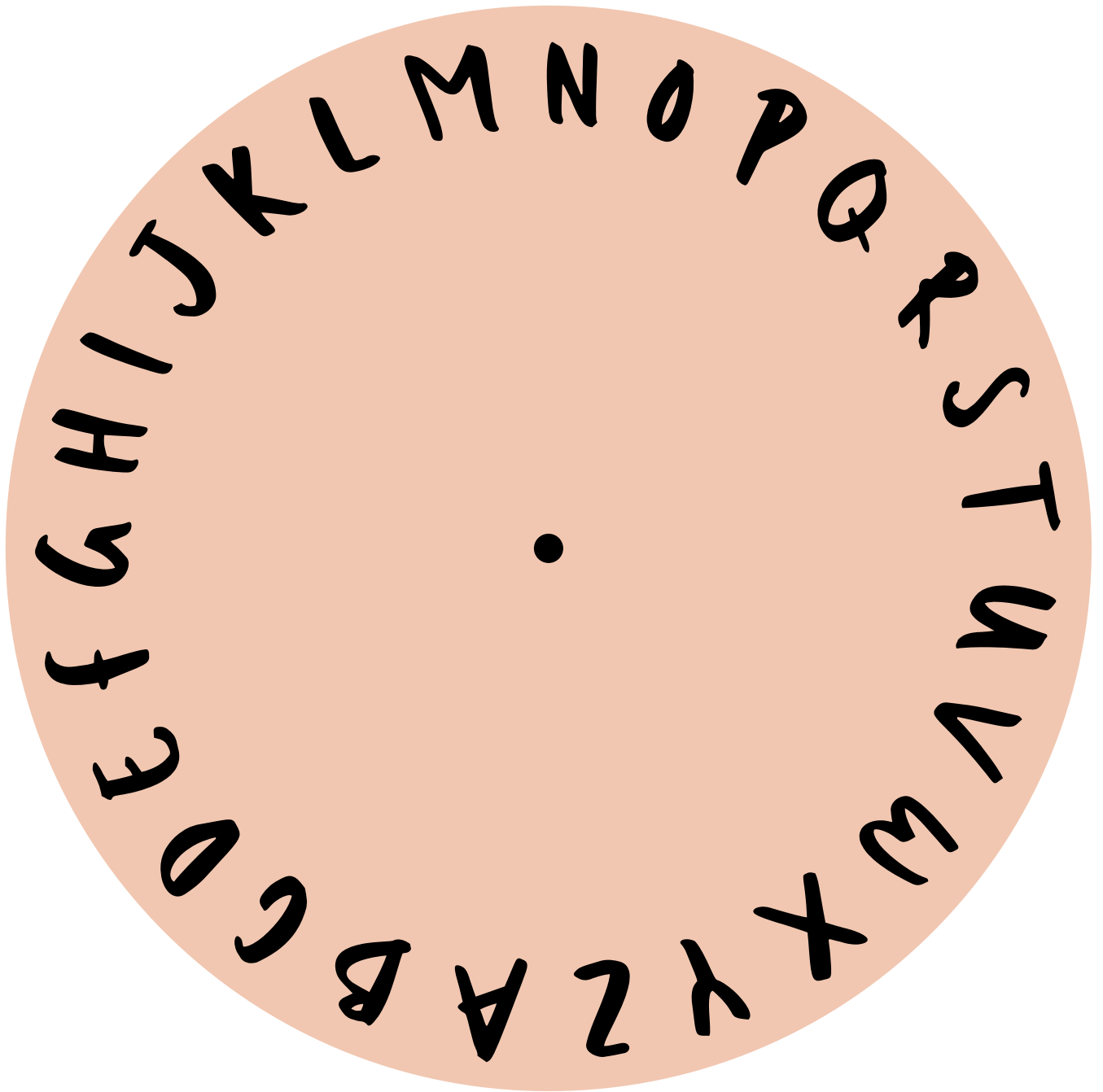


2 5 5 4 9 6 2 8 3 4 8 6

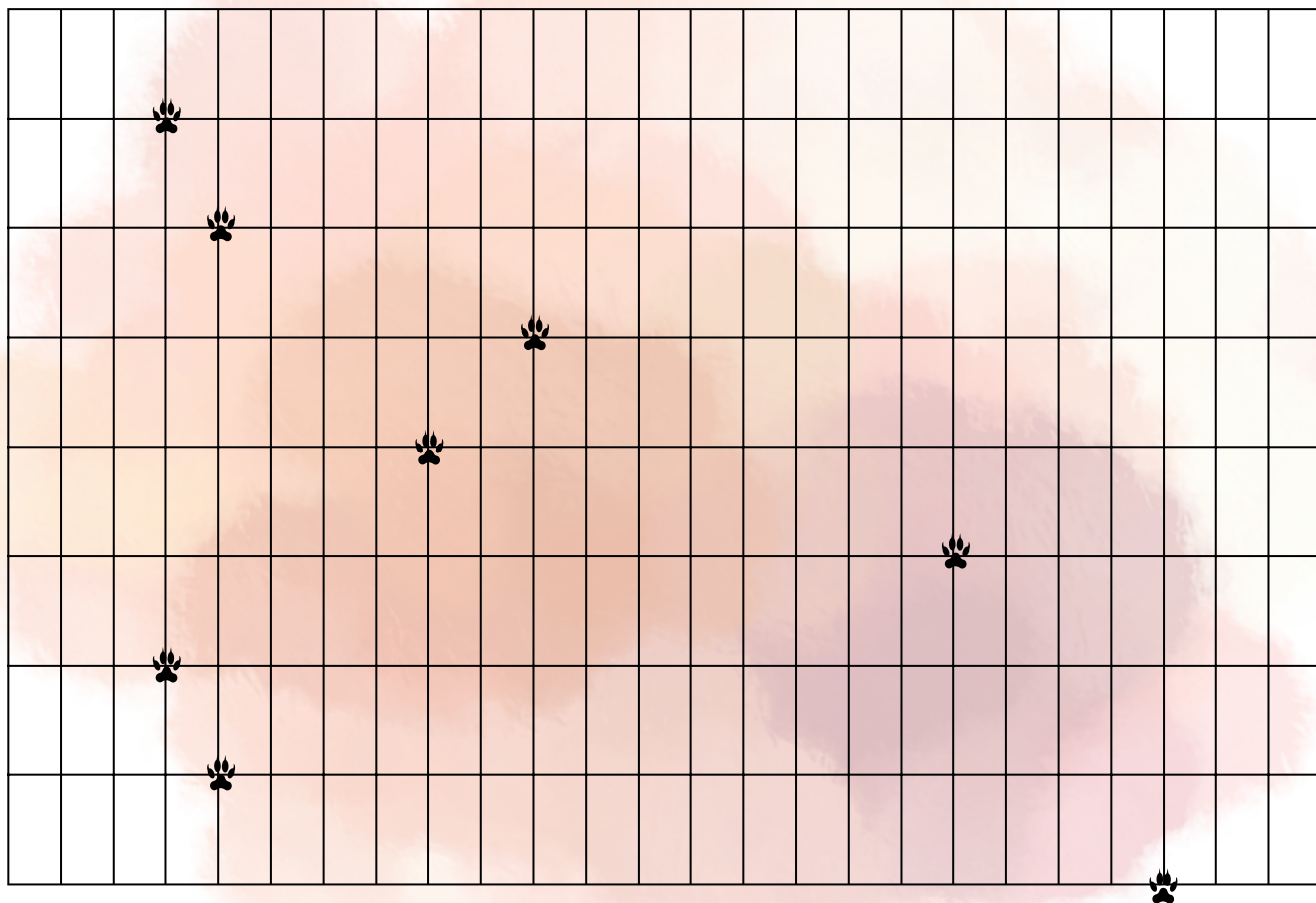
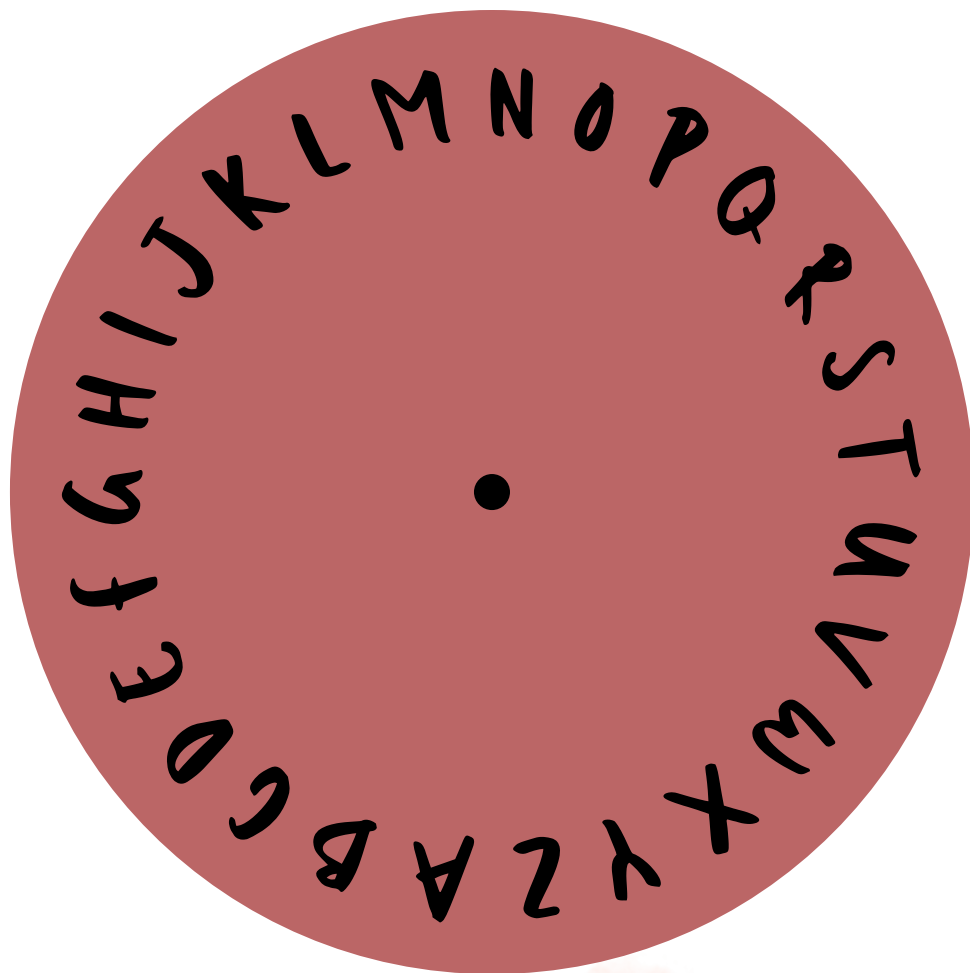




QW G K J H S U H V O J N V H I O J U H O E I R G J H K J
B S J H B D K V J S H G B A K J F I B S D J H F A P O I U
Q W E R L K J A H S D F M N Z B X C V F S D G A H K H Q
F W E I R U Y F A L H J D G A J H D B V M N X B C F G L
A I U G H F L A H J K D S G F A K J H D S V L K J H D F L
G A L J H B D F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

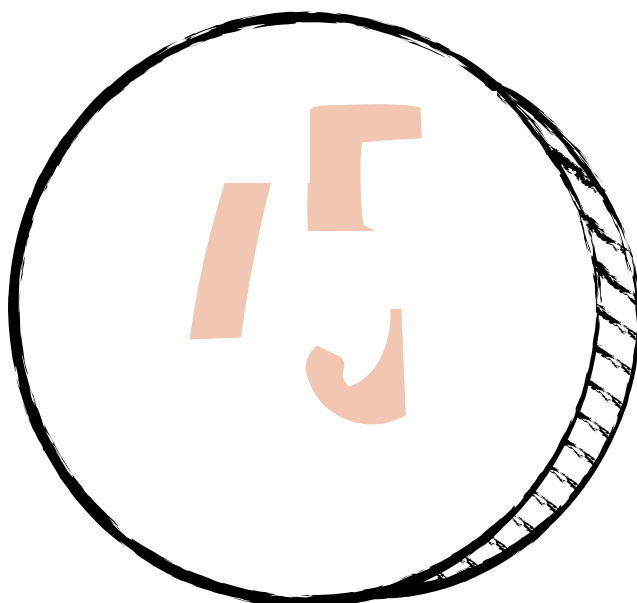
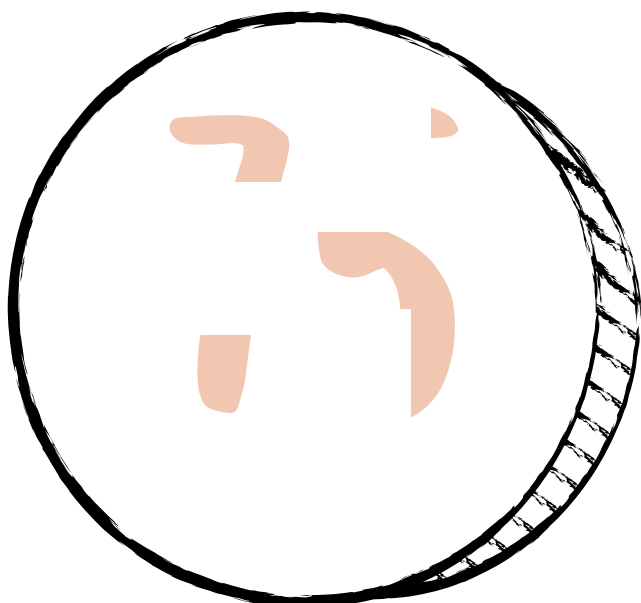
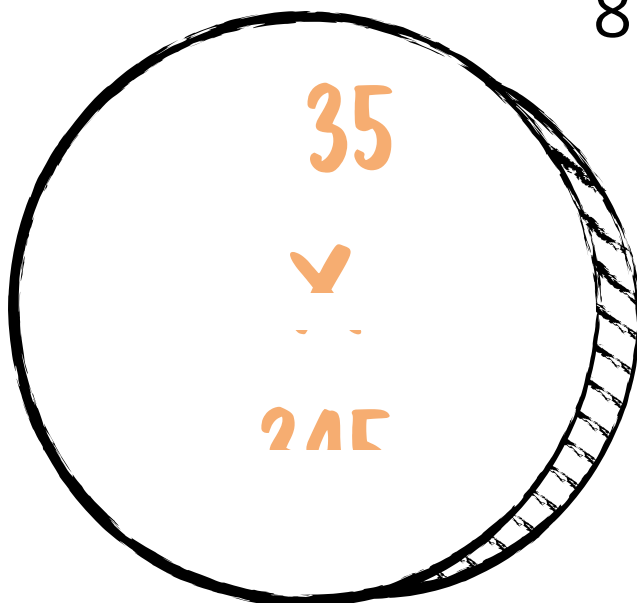
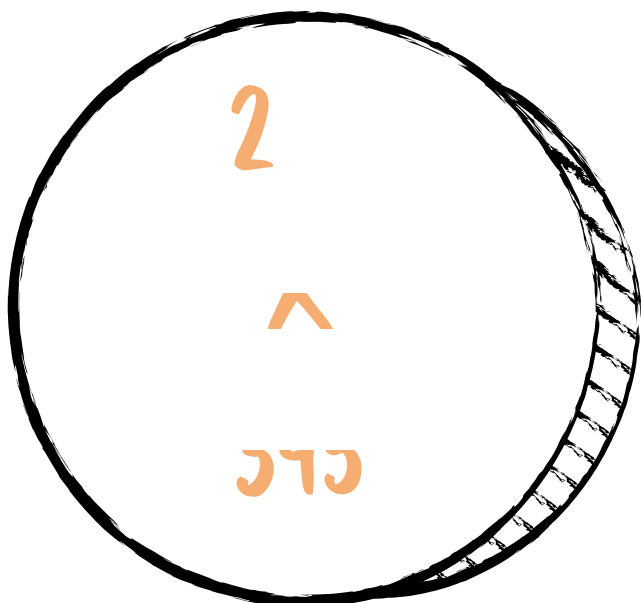
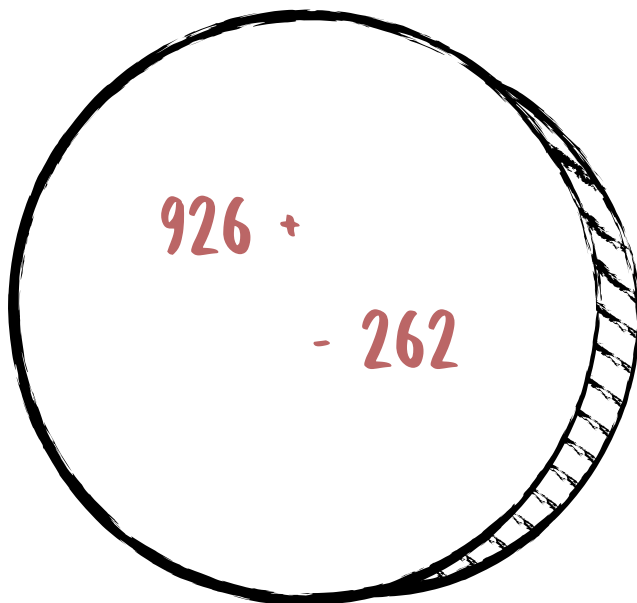
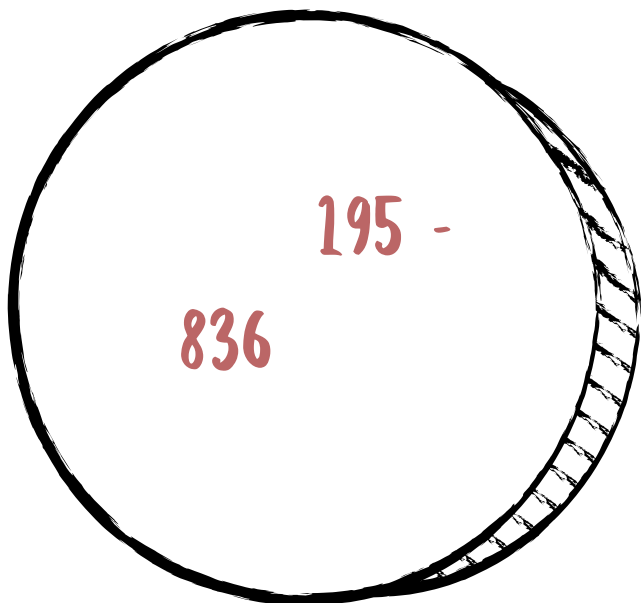


WMZ VQ PUF XQLQZ PMZ TQN VQ PQ VGUEFQ
EFMZP SQHAZPQZ. PQ OAPQ HAAD TQF NXMGIQ
WXGUEVQ UE HUQDTAZPQDPLQHQZQZPQDFUS

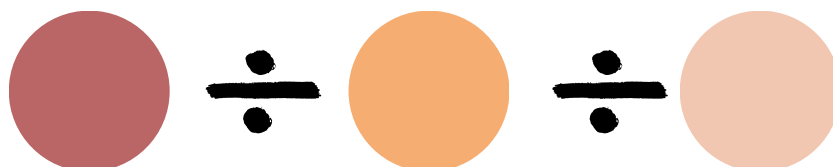


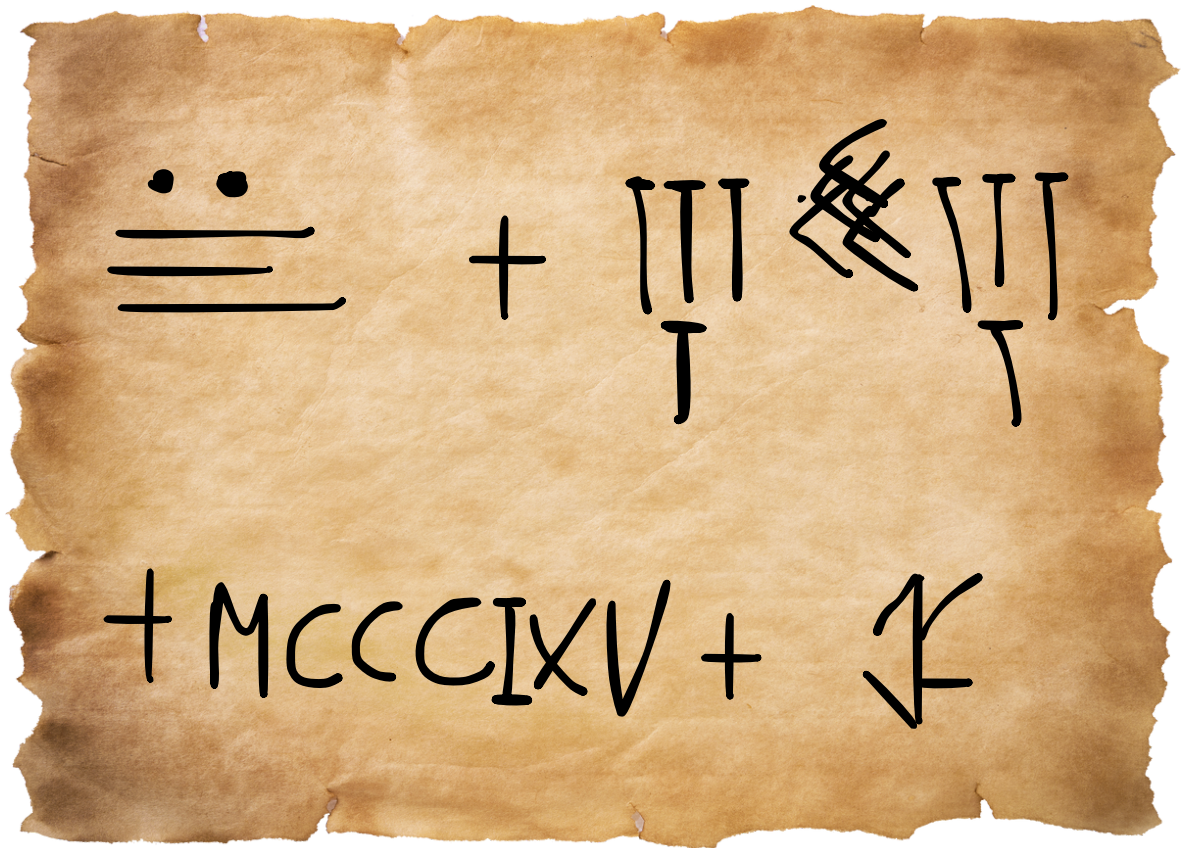
23409587238888888039458720394857203
9428571111111995723094685788888888568
704915672491678243459687349111873049
586711111111173094568731148511309870
297917209172098702987116349711630704
5976111111111249856311476529111653409
555555576529837645111111111111118672
837465298374659284765984576011845760
3984576891111111111984735034117602984
75600082114305981145609827450692847
56827340111111111118740544444444444
47602945116249851102497560298457609
248756021111111111185762094587487538
4587093458709348576309488888888883456





23
81075
75





Cryptogram

Horizontaal

3 dier die even iets 'leent' (4)

5 gestrikte dieren (11)

7 letter in de wei (3)

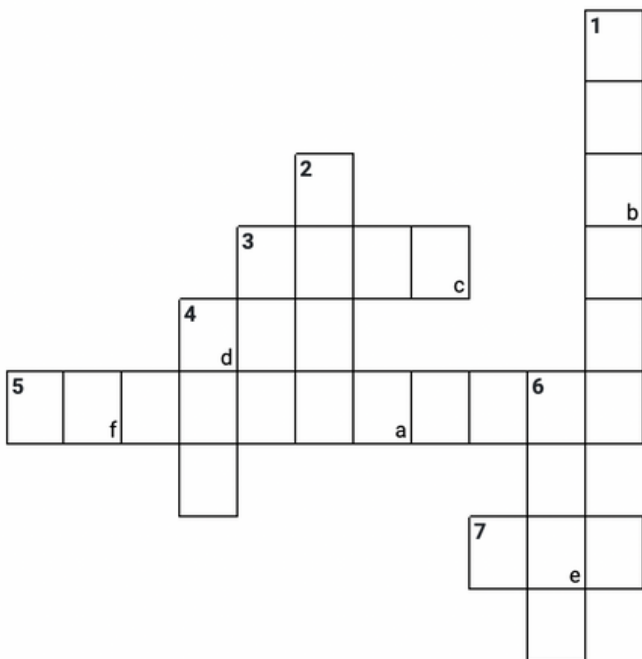
Verticaal

1 Deze dieren maken het kapot (6)

2 onstuimige dieren (4)

4 Deze geit is goed in gym

6 prikkelbaar dier (4)



Oplossing

a	b	c	a	d	e	f
---	---	---	---	---	---	---

