

Handleiding

Printen

- Pagina 3 per 2 groepjes op A4
- Pagina 4 en 5 op A4 1x
- Pagina 6 op A3 (dit kan ev. ook op digibord)
- Ev. pagina 7 per groepje (als er geen gebruik gemaakt wordt van letterstenen)

Materialen

- 1x een afsluitbaar doosje/kastje/device met een code van 3 cijfers.
- Simpele reisslotjes voor koffers, fietssloten, etc. werken vaak goed en zijn makkelijk verkrijgbaar.
- Voor elk groepje 1 device met internet en ev. camera voor qr code.
 - Optie: Voor elk groepje de volgende letters (bijv. scrabble stenen, letters uit een letterdoos etc)

a	3	n	3
b	1	o	2
e	2	p	2
g	1	r	1
h	1	s	4
i	3	u	1
k	1	v	1
l	1		

Deze kun je ook kopieëren en uitknippen voor elk groepje (pag. 7)

Vorbereiding

- Stel het slotje in op code 469
- Doe in het doosje/kluisje voor elk groepje de nodograpuzzel met QR code/link en de letters van pagina 7 (of scrabble stenen o.i.d.)
- Knip pagina 4 en 5 in stroken (horizontaal) zodat er 1 cijfer+vertaling op een strook staat. Verstop deze door de ruimte. Hierin kun je spelen met de moeilijkheidsgraad.
- Hang pagina 6 op in het lokaal, liefst op A3 formaat of zet deze open op het digibord.

Uitleg/spelverloop

- Leg uit dat we een escaperoom spelen. Naar buiten/winnen kan met een code. 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.
 - Leg alles terug waar je het gevonden hebt.
 - Heb je een slotje/doosje open pak je 1 envelop en doe je hem weer op slot (000 stand)

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:

apanse cijfers

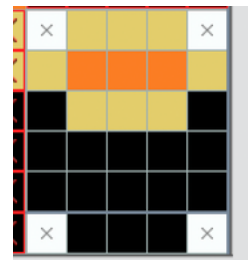
In deze puzzel moeten de kinderen de japanse getallen vertalen. De vertaling van kanji (karakters) naar het romanji (japans geschreven in latijns alfabet) en van het romanji naar cijfers zijn verstopt in de ruimte. Als ze de juiste vertalingen bij elkaar gevonden hebben krijgen ze het getal 469. Hiermee kunnen ze slotje 1 open maken

1	一	ichi
2	二	ni
3	三	san
4	四	yon
5	五	go
6	六	roku
7	七	nana
8	八	hachi
9	九	kyū
10	十	jū

Nodogram

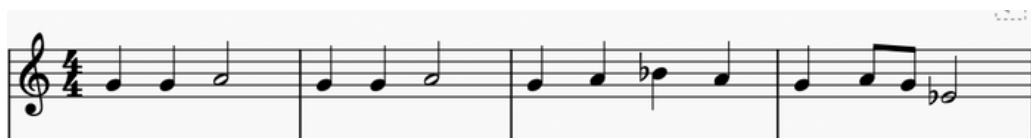
De volgende puzzel is een simpel nodogram van 5x5.

Boven en naast de tabel staat hoeveel vakjes er welke kleur hebben in de betreffende kolom of rij. Het antwoord hier is Sushi. Met dit codewoord kunnen ze het slot in de link openen.



Muziekpuzzel

Achter het slotje zit een mp3 met een simpele simpele japanse melodie. Met deze melodie kunnen ze het muzikale slot openen. . Daar komen ze automatisch als ze klikken op de knop “NEXT LOCK”. De melodie bestaat uit de volgende noten: G-G-A-G-G-A-G-A-Bb(A#)-A-G-A-G-Eb(D#)



Letterset Puzzle

De kinderen krijgen na het oplossen van de muziekpuzzel de uitleg voor de letterpuzzel. De stenen krijgen ze al na de eerste puzzel. U kunt er ook voor kiezen deze pas te geven als de kinderen er aan toe zijn. De kinderen maken van de scrabble stenen 6 woorden. Ze moeten alle stenen 1x gebruiken en mogen niets overhouden. De woorden zijn in het thema eten. De woorden zijn: Sushi Soep, Vis, Garnaal, Kip, Bonen. Met deze zes woorden winnen ze de escaperoom.



			1	1	1	
			1	1	1	
			1	1	1	1
			3	3	3	3
		3				
1	3	1				
1	3	1				
		5				
		5				
		3				

<https://en.lockee.fr/o/L05m5NBX>



			1	1	1	
			1	1	1	
			1	1	1	1
			3	3	3	3
		3				
1	3	1				
1	3	1				
		5				
		5				
		3				

<https://en.lockee.fr/o/L05m5NBX>

一	ichi
二	ni
三	san
四	yon
五	go
六	roku
七	nana
八	hachi
九	kyū
十	jū

1	ichi
2	ni
3	san
4	yon
5	go
6	roku
7	nana
8	hachi
9	kyū
10	jū

疾風

S	U	S	H
S	O	E	P
G	A	R	N
V	I	S	A
K	I	P	L
B	O	N	E
I	A	N	