

Vorbereidingsfiche: escaperoom

- LEEFTIJD: 10 – 16 jaar
 - AANTAL SPELERS: vanaf 3 spelers
 - DUUR: 2 uur
 - AANTAL GROEPEN: 1 groep
 - SOORT: escape room
 - INTENSITEIT: matig
-

BESCHRIJVING:

We sluiten ons op, samen met de kinderen, in een kamer. De sleutel verdwijnt in een kist die wordt afgesloten met 3 cijfersloten van 3 cijfers. De kinderen zijn aan elkaar vastgebonden met handen en voeten. Alles is donker behalve 1 bureaulamp en hieronder ligt een schaar. Eén van de kinderen is niet geblinddoekt en kan de rest dus bevrijden en leiden.

De enige uitleg die de kinderen krijgen is de volgende: je moet uit de kamer ontsnappen. Je krijgt hier max. 2 uur de tijd voor, anders volgt er een consequentie. Hoe dit zal moeten gebeuren, zal je zelf moeten uitvogelen. De begeleiders zeggen niets.

Deze items liggen verspreid in de ruimte:

1. Een fotokader → Achterkant van de foto bevat een boodschap: 'Open de kist' → Kist is op slot → zoeken de sleutel → in de kist zit een wc-rol → als ze de wc-rol helemaal afwikkelen vinden ze een cijfer.
2. Er staan bekers cola op een tafel → ze moeten de bekers leegdrinken → op de bodem van de bekers staan letters → met die letters moeten ze het getal vormen.
3. In een kussen met een rits zit een droedel verstopt → lossen de droedel op → tellen hoeveel letters dit woord heeft → dit is een cijfer.
4. Er plakt een kartonnetje van spelkaarten aan het plafond → ze moeten dit eraf halen → in dit kartonnetje zit een geheime boodschap → op een andere plaats zit de 'geheime taal ontcijferaar' en ze moeten dit dus ontcijferen en dit geeft hen een woord → letter.
5. In een boek zijn op verschillende pagina's verschillende letters gefluoresceerd. Deze staan niet op volgorde. Samen vormen ze wel een getal.
6. Er is een knuffel → in die knuffel zit een sudoku met 1 gefluoresceerd vakje → lossen de sudoku op → vinden nummer.

7. Er speelt non-stop liedjes af van One Direction. Zo vinden ze dus nummer 1.
8. Op verschillende manieren en op verschillende plaatsen vinden ze papiertjes. Ze moeten puzzelen en komen uit op het laatste getal.
 - ➔ Verzin nog een 9^{de} manier die past in de ruimte waar je gaat spelen om het 9^{de} cijfer te geven (*bijvoorbeeld: spelbegeleider draagt T-shirt met nummer op, geheime boodschap op spiegel in WC, ...*)

Op de kist staat < om duidelijk te maken dat ze de gevonden cijfers moeten ordenen van klein naar groot om de drie juiste codes te vinden.

- ➔ Af en toe kan je een geheimzinnige tip geven wanneer je voelt dat het spel stilvalt.

MATERIAAL:

- Een kist
- Drie cijfersloten – genummerd van 1 tot 3
- Blinddoeken
- Touw
- Schaar
- Bureau lamp
- Zaklamp
- Een fotokader
- WC-rol
- Drie bekers
- Cola
- Leeg doosje speelkaarten
- Blad met geheime taal
- Boek met gefluoriseerde letters
- Knuffel
- Kussen met rits
- Sudoku
- Muziekspeler met muziek van One Direction