



Jaarthema-activiteit 2018-2019

Door dik en dun

Escaperoom 'De kluis'

Inleiding

Doelgroep

+16

Locatie

Een KLJ-lokaal of huis met verschillende kamers. Je moet minstens 2 ruimtes hebben. 1 waarin de leden alle codes kunnen zoeken en een tweede waar de leiding moet 'vastzitten'. Het leukst is dat jullie écht vastzitten met een sleutel of slot aan de deur. Tip: Je kan altijd via een raam binnenkruipen als je maar 1 sleutel hebt.

Doel van het spel

Je leden worden uitgedaagd om samen te werken om de opdracht te volbrengen.

Duur

2-3 uur

Aantal begeleiders

Minstens 2

Aantal deelnemers

Min. 10 – Max 20 deelnemers.

Als je het spel met meer wil spelen, kan je best nog enkele codes bij verzinnen of er groepsopdrachten in verwerken.

Materiaallijst

- 12 sloten
- Kassa met sleutel
- Bench/kooi
- 3 flessen water
- Alcoholstift
- Document
spiegelschrift met uitleg
- Schijnbaar leeg blad – beschreven met citroen
- Brief van de kluisfabriek
- Krantbericht
- 4 ballonnen
- Boxje
- GSM met liedjes
- Opladers
- Bekertjes met sommen
- Verschillende cd's
- Puzzel met opdracht
- 3 tassen (appartement)
- Thee
- Theedoos
- Sudoku
- Cijferopdracht
- Ingrediëntenblad
- Ingrediënten
- Weegsschaal
- 13 ijsjes
- Ijsstokjes
- Geplastificeerde codes + stoel + raam
- Codes voor onder stoel
- Plan kluis in vakken
- Dambord met sticker
- Nota van de minnares
- Postbakje

Spelverloop

Klaarzetten en voorbereiden

Hieronder vind je alle voorbereidingen die je moet doen om de verschillende codes te maken. Je kan hier ook perfect telkens de code bij het slot opschrijven. Tip: Hang met een stukje tape op elk slot welk volgnummer het heeft, zo kan je de sloten heel gemakkelijk open maken.

Leg de sleutel van de deur in een kassa. Deze leg je in een kooi of bench. Je hangt alle sloten aan de kooi zodat deze goed toe blijft. De sleutel van de kassa mag je nog verstoppen.

- Code 1: Bekertjes
 - o Vb: 3654
 - o Maak een som waarbij bekertjes kunnen draaien tot de juiste oplossing.
- Code 2: Muziek
 - o Vb: 1993
 - o Verstop een sleutel in een cd-hoesje.
 - o Maak een brief van de minnares waarop de sleutel gelegd kan worden (zie bijlage 5).
- Code 3: Ballonnen
 - o Vb: 428
 - o Schrijf op verschillende ballonnen een code.
- Code 4: Opdracht
 - o Vb: 5718
 - o Je leden moeten zelf een foto nemen en plaatsen op Facebook.
 - o Deze foto moet door een aantal mensen gedeeld worden.
- Code 5: Thee
 - o Vb: 015
 - o Zet 3 soorten thee klaar in volgorde van de code.
 - o Plaats een theedoos met daarin verschillende smaken in de kast
- Code 6: Sudoku en cijferoefening
 - o Vb: 3840
 - o Duid in een sudoku verschillende cijfers aan in een specifieke kleur. Deze kleuren komen terug op een cijferoefening (hangt op de muur).
- Code 7: Recept
 - o Vb: 4246
 - o Weeg de ingrediënten af.
 - o Maak een recept met daarin de juiste aantallen.
- Code 8: Ijsjes
 - o Vb: 4563
 - o Plastificeer de code.
 - o Leg Danone-ijsjes in de diepvries.
- Code 9: Stoelen
 - o Vb: 4563
 - o Plak onder één van de stoelen een volledige code.
- Code 10: Raam
 - o Vb: 445
 - o Adem uit op een raam en schrijf er met je vinger een code op.
- Code 11: Spaarpot
 - o Vb: 155
 - o Stop een bedrag aan geld in een spaarpot dat overeenkomt met de code.
- Code 12: Plan
 - o Vb: 64321
 - o Plak op een dambord een sticker.
 - o Teken een dambord op het plan.
 - o Teken de code op het plan.

Speluitleg

De leden en de begeleiding zitten samen in een bende. De bende heeft een overval gepland op de kluis van een bankdirecteur. Je kan op voorhand steeds een uitnodiging sturen (zie krantenartikel BIJLAGE 1) naar jouw leden. Hierin kan je iets plaatsen rond de plannen voor een overval op het lokaal/ de kluis.

Je leden komen binnen in het lokaal. Leg de post duidelijk in het zicht op de tafel. Hier liggen onderstaande documenten.

- Brief met speluitleg (BIJLAGE 2)
- Een document in spiegelschrift (BIJLAGE 3)
- Een schijnbaar leeg blad waar iets opgeschreven staat met citroen: 'Enkel de dorstigen en helderen van Geest zullen de gezochte code vinden.' Leg ook lucifers in de buurt.
- Kaartje van een half blad van de minnares. (BIJLAGE 5) Op het kaartje van de minnares steek je een tip rond de ballonnen.

Code 1: Citroensap

De leden moeten het citroensap zichtbaar maken door er warmte onder te houden. De leden moeten alle plasticen bekertjes zoeken tot ze de juiste bekertjes vinden. Ze moeten deze bekertjes in de juiste volgorde zetten zodat ze de juiste code kunnen terugvinden. Wanneer de juiste som aangeduid staat, kunnen ze de code aflezen en uitproberen op de verschillende sloten.

Code 2: CD-rek

Er wordt de hele tijd muziek afgespeeld van dezelfde cd. Ze moeten deze cd zoeken in het cd-rek. Hierin steekt een sleutel om de code uit een brief te halen. In de brief staat ook dat ze in de kasten moeten zoeken naar 4 grote ballen (=ballonnen).

Code 3 + 4: Ballonnen

Op de ballonnen staan 4 cijfers die staan voor een specifiek slot (3). In de 4 ballonnen zit een puzzel. Als ze de puzzel oplossen, kunnen ze aan de achterzijde een opdracht lezen. Ze moeten hierbij een foto maken met z'n allen en op Facebook plaatsen. Als deze foto een aantal likes overschreden heeft, krijgen ze de code van de leiding (4).

Code 5: Thee

Er staan drie tassen thee op tafel. In de kast staat een theedoos met de verschillende smaken thee. De code wordt gevormd door de thee te proeven, de juiste nummers te gebruiken en zo een code te vormen.

Code 6: Sudoku

Als je leden de theedoos openen, vinden ze een sudoku. Aan de hand van deze sudoku kunnen ze een cijferoefening oplossen. De oplossing van deze cijferoefening zorgt ook voor een code.

Code 7: Recepten

In de keuken staan verschillende ingrediënten klaar. Naast de afgewogen ingrediënten ligt ook een kookboek. Daarin zit het recept. Deze geeft de hoeveelheden aan. De hoeveelheid die in het recept klopt met de afgewogen hoeveelheid is een code.

Code 8: Danone-ijsjes

In het recept staat 'Heb je nog een overschotje ijs in de diepvries? Gebruik dit dan, het is zeer lekker met ijs.' Wanneer je leden de diepvries openen, staan er 10 Danone-ijsjes. In enkele ijsjes zitten

geplastificeerde codes. Maak de cijfers van de code van klein naar groot of andersom. Zo kunnen ze de code in de juiste volgorde plaatsen door van groot naar klein te zetten.

Code 9: Stoelen

In één van de ijsjes staat een figuurtje van een stoel en een raam. Van hieruit moeten ze onder alle stoelen kijken. Ook hier is een code vastgeplakt.

Code 10: Ramen

Ook op een van de ramen is een code geschreven (erop geschreven door er eerst op te ademen).

Code 11: Spaarpot

Op tafel staat een spaarpot waar geld in zit. Het aantal geld dat erin zit, vormt een code.

Code 12: Dambord

In de spaarpot zit ook een plan van de kluis. Dat plan is verdeeld in verschillende vakken zoals deze van een dambord. Ergens in de ruimte staat een dambord waar op de juiste plaats een sticker geplakt staat. In dat vak op het plan kan men opnieuw een code vinden.

De kassa

Ergens in de ruimte staat een bench waar alle sloten aanhangen. Je leden moeten met alle codes de sloten losmaken. Wanneer ze aan de kassa kunnen, moeten ze deze sleutel nog zoeken en de kassa openen.

Speleinde

Als alle sloten los zijn en de sleutel van de kassa gevonden is, kunnen de leden de 'kluis' Openen. In dat geval zijn ze gewonnen. Lukt het niet binnen een vooropgestelde tijd, dan kan je een politie-sirene laten afgaan.

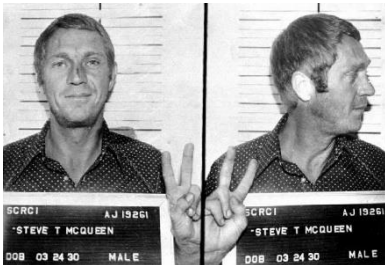
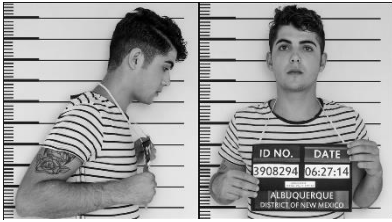
Het Laatste Nieuws

Jaargang 135

HET NIEUWS OP UW SCHOOT

15 juni 2018

OVERVALLERS IN DE VAL



... (boven) en ... (onder) zitten momenteel nog steeds vast.

→ Plaats hier 'mug shots' van de leiding

Tijdens de nacht van 14 juni 2018

probeerden dieven in te breken in het appartement van Dhr. E. Nigma. Nigma was op het moment van de feiten niet thuis. Hij bevindt zich momenteel in Amerika voor de Beurs van het Geld, dit in functie van zijn job als directeur voor de Bank Zeedijk.

De dieven wisten heel goed hoe ze te werk moesten gaan. Het is alom geweten dat Nigma een gefascineerd spelletjesman is. Zo bevat de vergrendeling van zijn kluis heel wat addertjes onder het gras.

Afgelopen nacht zijn er twee personen binnen geslopen in het appartement. De twee bandieten vonden zelfs hun weg tot in de kluis. Maar blijkbaar ondervond Dhr. Nigma reeds enkele weken problemen met de kluis. Dit probleem is voor de bandieten alleen maar hun ergste vijand geworden. De kluis is automatisch vergrendeld en kan nu enkel geopend worden via het ingenieuze systeem van Dhr. Nigma.

De twee bendeleden zijn lid van een grotere organisatie uit Temse. Er zouden Belgen en Nederlanders betrokken zijn.

Het laatste nieuws dat op de redactie is geraakt, is dat wegens de staking van de politie vandaag niemand een interventie kan uitvoeren. Dus de enige vraag die wij ons nog stellen is: Wie zal er nu eerst zijn om ze te bevrijden? De bende of de politie?

Wie wint de strijd om de kluis en om twee ratten in de val; de bendeleden of de politie?

Wat kunnen we vertellen over de bende? Ze profileren zich als een toffe groep die er steeds voor elkaar is. Ze maken samen veel plezier zodat iedereen bij hen zou willen aansluiten. Op deze manier komen ze heel wat inside informatie te weten. Op hun wekelijks overleg zitten ze samen om hun corrupte plannen te bespreken.

Momenteel hebben we nog geen slachtoffers aan de telefoon gekregen. Maar geruchten doen de ronde dat wel honderd personen het slachtoffer geworden zijn van deze bende. Sommigen zijn zelfs benaderd door verschillende individuen van het bandietenteam.



Hierboven staan alle bendeleden afgebeeld. Het ziet er een onschuldige, toffe groep uit, maar niets is minder waar ...

→ Plaats hier een leuke groepsfoto van de leden

BIJLAGE 2 – Brief met speluitleg

Tav Bank Zeedijk
Zeedijk
Middelkerke

Beste mijnheer Nigma

Wij willen ons alvast excuseren voor uw ongemak met uw EPACSE-kluis. Wij kunnen u verzekeren dat onze techniekers er alles aan doen om uw problemen op te lossen.

U zou het voor ons gemakkelijker maken als u het volgende zeker kan uitvoeren. Zo kunnen onze techniekers enkele problemen uitsluiten:


- Neem een foto van elk slot dat u open krijgt en plaats dit op het juiste internetplatform (WhatsApp).
- Alles dat in de ruimte staat, kan deel uitmaken van de oplossing om de kluis te openen.
- Vergeet niet dat u van ons enkele hints heeft ontvangen die u zeker verder op weg kunnen helpen met uw probleem.
- Probeer de kluis niet zelf te openen. We willen dat alles in zijn normale staat terugkeert. Indien dit niet zo is, zullen we de ondertekende overeenkomst opnieuw moeten bekijken.

Nogmaals onze excuses voor het ongemak. Hopelijk kunt u alvast verder. Voor verdere problemen mag u steeds contact opnemen met volgend nummer: 04XX/XX.XX.XX. We zijn wel alleen bereikbaar om het halfuur.

Met vriendelijke groet

Dhr. Buijs
Zaakvoerder EPACSE
Uw beveiliging – onze SPELcialiteit

BIJLAGE 3 - Cijferoefening

4	5	6	3	8			
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
4	5	6	3				

BIJLAGE 4 - Recept

Libelle lekker

Recept voor de lekkerste pannenkoeken

Benodigheden

- 503,6 gr suiker
- 424,6 gr zelfrijzende bloem
- 1,803 gr vanillesuiker
- 0,112 L melk
- 4 eieren

Recept

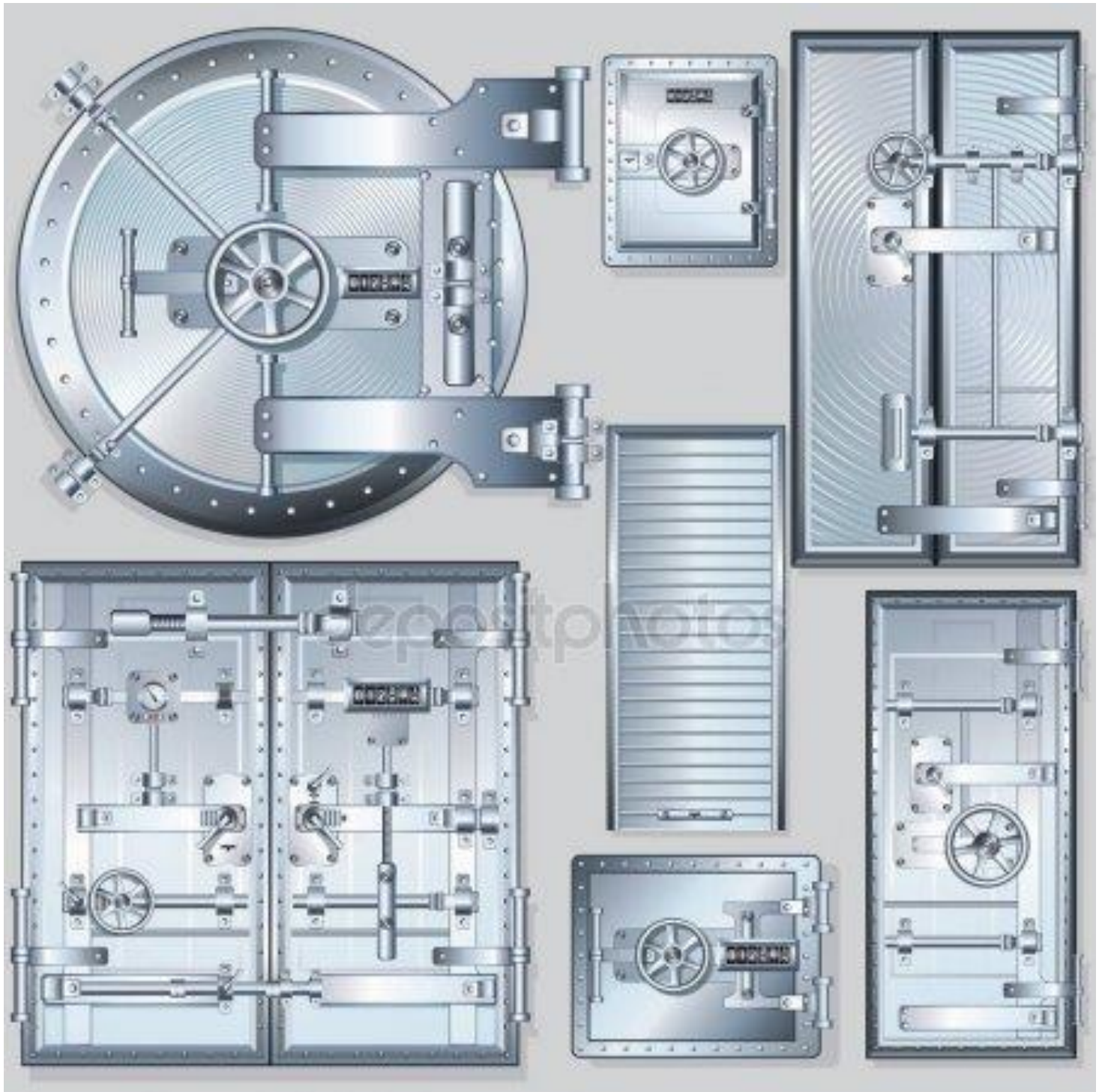
Zeef de bloem met de vanillesuiker. Maak in het midden een kuiltje, breek daarin de eieren. Roer alles goed door elkaar met een garde.

Schenk er in een straaltje de helft van de melk bij. Bewerk tot een glad mengsel

Klop dan de rest van de melk door het beslag zodat het lichter wordt.

Bak de pannenkoeken in een grote koekenpan, in hete boter.

Om de boel een beetje op te fleuren kan je verschillende suikers, koekjesmengsels, fruit of slagroom op je pannenkoek doen. Maar vergeet ook zeker niet om in de diepvries te kijken! Als je nog een overschotje aan ijs of kleine ijsjes hebt, gebruik die dan zeker!



Bijlage 5: Brief minnares + sleutel

Hey poezewoefken

*Ik hoop dat je klaar bent voor onze wilde nacht samen!
Ik heb mezelf alvast klaargemaakt en heb ook iets voor jou gekocht.*

Nog heel goed werken en dan zie ik jou vanavond, hete tijger!

*Dikke kus
Marijke*

PS: Vergeet zeker niet in de kast te kijken voor jouw cadeautje!

(Hier kan je dan de ballonnen verstoppen)

→ In het vet staan de letters die zichtbaar moeten zijn door de papiercode. Als ze deze er juist opleggen bekom je de code 1-2-4. Een andere tekst en code kunnen uiteraard ook.

