

# ESCAPEROOM

## OMGEVING

Je eigen huis, een kamer in je huis, bij vrienden thuis, jeugdhuis, een tuinhuis, een fort, klaslokaal ...



## MATERIAAL

Cijferslot/ slotjes (fietsslot), Rebussen (zelf maken), Kruiswoordraadsels (zelf maken), Quizvragen (zelf maken), Puzzels ....

## SPEELIMPULSEN

- Kleed het spel in als een gevangenis/ een schatkamer/ een geheime missie ...
- Doel: zo snel mogelijk ontsnappen uit de ruimte !
- Maak rebussen (kan via <https://rebus.club/nl>) waarbij telkens een cijfer kan worden vrijgespeeld. De uitkomst van de berekening van deze cijfers zal het eerste getal van het cijferslot zijn of een manier zijn om de sleutel vrij te spelen.
- Creëer kruiswoordraadsels (kan via <https://kruiswoordpuzzelfabriek.nl/>) waarbij telkens een cijfer kan worden vrijgespeeld (uitgeschreven versie van het getal). De uitkomst van de berekening van deze cijfers zal het eerste getal van het cijferslot zijn of een manier zijn om de sleutel vrij te spelen.
- Stel quizvragen op waarvan de antwoorden tips kunnen opleveren over de rebussen en kruiswoordraadsels
- Verzin bijvoorbeeld puzzels van landen die gekoppeld kunnen worden aan een vlag, bekend gebouw, ...

## BEGELEIDERSTIPS

- Als er weinig tijd is kan het spel kort worden gemaakt door maar enkele opdrachten te voorzien, van elke opdracht maar een klein aantal te voorzien ...
- Als er veel tijd is kan je er ook tussenkamers aan toevoegen waardoor er een parcours is om extra uit te dagen en te prikkelen
- De opdrachten kunnen worden verdeeld onder leden die aanwezig zijn in de ruimte en leden die aanwezig zijn buiten de ruimte die een ander deel moet zoeken om samenwerking extra te stimuleren

