

## Escape room



### Doel

Een escape room beleven is spannend en leuk. **Er zelf één maken voor anderen is een uitdagende activiteit die mogelijkheden biedt om verschillende talenten te combineren en te laten samenwerken.**

Uiteraard is het de bedoeling dat inhoudelijk de verwerkte informatie van de vuurwerklessen mee in de puzzels verwerkt wordt.

Leeftijd: alle leeftijden

Tijdsduur: zelf te bepalen, vereist veel voorbereidingswerk

Moeilijkheidsgraad: zelf te bepalen



## Omschrijving

Creëer samen een escape room met vragen en uitdagingen over wat je hebt geleerd over vuurwerk. Daag een andere groep uit om de escape room te ervaren en organiseer wedstrijden: wie ontsnapt het snelst?

### Benodigd materiaal

Afhankelijk van de gekozen puzzels, de locatie en de verdere uitwerking van de escape room, heb je ander materiaal nodig. Het stappenplan en de tips zullen dit verduidelijken.

Bereid alvast voor met andere begeleiders en stem af wat mogelijk is. Zo kan je het proces van de uitwerking van de escape room met de jongeren begeleiden en ineens begrenzen met betrekking tot het beschikbaar materiaal, waar er materiaal verkregen kan worden en welke zaken er zelf geknutseld kunnen worden (vb. dobbelsteen met 'verwondingen').

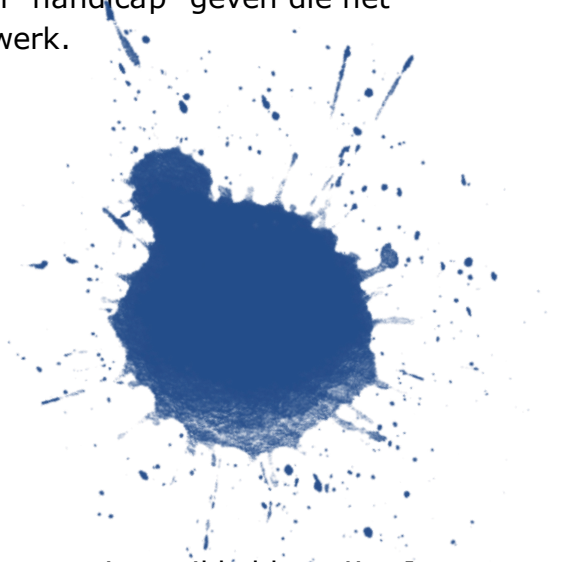
### Instructies voor de begeleider

#### stappenplan 'maak je eigen escape room':

1. Bepaal **voor wie** de escape room gemaakt wordt.  
Met **hoeveel personen** kan het spel gespeeld worden? maken jullie een spel voor jongeren van een andere groep, of misschien voor iedereen uit de buurt? Of misschien kunnen jullie een escape room maken om tijdens een opendeurdag of feest en ook door ouders en familieleden te laten spelen?
  2. Bepaal de **locatie**: waar zal je de escape room inrichten? Hoeveel kamers heb je ter beschikking? Of kan je een mobiele escape room maken met behulp van houten schuttingen?
  3. Bepaal **hoe lang** de escape room kan/mag duren? Dit hangt eveneens af van je doelpubliek en uiteraard de locatie die je ter beschikking hebt.
  4. Bepaal **welke soort puzzels** je wil/kan uitwerken. Er is heel wat mogelijk. Je kan de jongeren (volgens hun talenten) in groepjes aan het werk zetten om de verschillende puzzels uit te werken. Uiteindelijk moeten ze wel **samenwerken** want de oplossing van de ene puzzel moet toegang geven tot de andere puzzel. Ook moet de inhoud (van het thema vuurwerk) afgestemd worden.
- 5. Draaiboek, spelregels en hints**
- Als het escape room spel eenmaal klaar is, zijn er nog een aantal dingen waar je aan moet denken. Het is handig een **draaiboek** te maken, waarin het hele spel is beschreven. Van A tot Z beschrijf je samen met de jongeren alle kamers, wat er in moet liggen,

plakken, hangen, etc. Ook de puzzels met uitkomsten, de codes, de logische volgorde van de puzzels; alles schrijf je samen op. Je kan dit draaiboek als begeleider opnemen, maar misschien is er wel een jongere of groepje die dit graag uitwerkt? Na elk spel is het aan de hand van het draaiboek relatief makkelijk om alles weer in de oude staat terug te leggen, zodat een volgende groep spelers ook kan gaan spelen.

- Als er **spelregels** zijn moet je die, voor het spel begint, duidelijk communiceren aan de spelers. Zet ze op een A4-tje zodat ze niet vergeten worden. Hang ze ook op in de escape room. Het is vervelend als jouw instructie is om bijvoorbeeld niet in de kasten te gaan kijken en dit vergeten wordt, waarop alle kasten overhoop worden getrokken...
- Tenslotte zijn er **hints** nodig in het escape room spel. Alleen de perfecte speler komt zonder hulp door alle kamers heen. De werkelijkheid is dat het voor spelers vaak moeilijker is, dan van tevoren wordt inschat. Om het spel niet te gemakkelijk te maken, voorzie je best een aantal hints, die ergens in het spel aan de spelers gecommuniceerd kunnen worden. Bij de tips vind je verschillende mogelijkheden terug of je kan gewoon extra enveloppen neerleggen die genummerd zijn. Men moet altijd eerst envelop 1 openen om de hint te lezen. Er kan met de jongeren bepaald worden of er een straftijd ingevoerd wordt voor elke hint die spelers gebruiken, of als straf een "handicap" geven die het gevolg kan zijn van spelen met vuurwerk.



Nog enkele **tips**:

- Keep it simple: een escape room hoeft niet per se ingewikkeld te zijn. Je kan bv. ook met post-its werken om aan te geven naar welke kamer of ruimte men mag gaan als men een puzzel heeft opgelost.
- Langs de andere kant is het natuurlijk leuk om met sleutels en sloten te werken. Doe een oproep in de buurt of bij familie om niet gebruikte sloten te ronselen.



Welke sleutel is de juiste? Deze met het juiste antwoord/nummer op het label... zoeken maar!

- Voorzie in de ruimtes voldoende tafels om de puzzels op te leggen of informatie op te verzamelen. Stoelen zijn niet noodzakelijk (tenzij deze bij een puzzel/proef horen of als dit aangewezen is voor minder mobiele deelnemers). De meeste deelnemers hebben de neiging om rond te lopen.
- Ben je in het bezit van cijfersloten, dan mogen die natuurlijk niet ontbreken. Een cijferslot kan mooi gebruikt worden in combinatie met een code. Die code moet bij elkaar worden gepuzzeld en als cijfercombinatie ingevuld worden op het cijferslot. Met het cijferslot maak je een kistje, bureaulade of wat dan ook op slot. Daarin ligt dan een brief die verwijst naar de volgende opdracht of die de spelers toestemming geeft naar een volgende kamer te gaan.



- Voice mail: heb je een telefoonnummer dat je niet (veel) gebruikt, dan kun je overwegen om hier een voice mail op in te spreken. Als uitkomst van één van de puzzels laat je ze bij een telefoonnummer uitkomen. Dat moeten ze dan bellen. Dit kan ontzettend veel spanning en hilariteit met zich meebrengen, want zomaar een onbekend nummer bellen, dat vinden de meesten best spannend.
- Legpuzzels: leg stukjes van legpuzzels her en der in een kamer verspreid. Het oplossen van de legpuzzel maakt iets zichtbaar waar je weer mee verder kan bvb. een vraag, raadsel of een kaart waarmee je een volgend object kan vinden. Je kunt het ook eenvoudiger doen, door een A4-tje te verknippen in een aantal stukken. Op dat A4-tje heb je dan de tekst of afbeelding gezet die ze uiteindelijk bij elkaar moeten puzzelen. Beschik je over een zandbak? Verstop de puzzelstukken in het zand...
- Of maak gebruik van ijsstokjes. Schrijf letters van boven naar beneden op diverse ijsstokjes. Leggen de spelers alle gevonden ijsstokjes in de juiste volgorde (die ze natuurlijk ergens anders hebben achterhaald) dan ontstaat er een vraag. Het antwoord op die vraag kan weer bijvoorbeeld een code zijn.
- Het inzetten van behendigheids spelletjes vergt knutsel vaardigheid, een talent dat zeker bij specifieke jongeren aanwezig is. Bijvoorbeeld kan er met magneetjes en een plastic/glasplaat een constructie gemaakt worden. Doel is dat de spelers niet met hun handen aan de andere kant van de plastic/glasplaat kunnen komen, maar door de magneet op de andere magneet te plaatsen (waar bijvoorbeeld een kleine sleutel aan vast zit) en door een doolhof te leiden (die ook onder de plastic/glasplaat zit) kunnen ze de sleutel naar een eindpunt brengen waar de hand in gestoken kan worden om de sleutel te bemachtigen.
- Ook tafelvoetbalspellen, biljarttafels,... kunnen veranderen in een escape room spel.  
Een ander voorbeeld is "levend Mastermind" om een code te achterhalen. Men moet het spel afmaken, de kleuren die juist zijn vormen een code. Uiteraard moet men dan weer ergens anders zoeken welk getal bij welke kleur hoort.  
Er zijn zeker nog andere leuke traditionele jeugdspelen die in de escape room kunnen geïntegreerd worden. Er zijn vast jongeren die ideeën kunnen aanbrenge.

- Code/geheimschrift: laat de jongeren een eigen code/geheimschrift ontwerpen of maak gebruik van bestaande systemen. Je kan teksten gespiegeld, achterstevoren weergeven, zodat de spelers moeite moeten doen om de puzzels te ontcijferen. Je kunt ook gebruik maken van andere leestekens of schriften/talen, zoals Hiërogliefen, Hebreeuws, Chinees. En dan wordt uiteraard ergens anders in de kamer een decoder geplaatst of gelegd, waarmee de spelers de tekens kunnen lezen.

### Voor de gevorderden die een website hebben

- Breng variatie in de opdrachten door ook gebruik te maken van **digitale middelen**. Ben je in het bezit van een website, dan kun je gemakkelijk een pagina maken waar de spelers een code moeten invoeren om naar een volgende webpagina te kunnen gaan. In WordPress heb je de mogelijkheid om de Zichtbaarheid van je pagina aan te passen, bv. door "Beveiligd met wachtwoord". Hoe leuk is het als de spelers in het kistje met het cijferslot een brief vinden met de link naar die webpagina? En dat ze eerst nog een andere code in elkaar moeten puzzelen om verder te geraken?



- Creëer een QR-code om ergens te verstoppen (in de kamer zelf, in een doos die ze eerst moeten open krijgen, of "gecamoufleerd" in een poster die er altijd al hangt,...). Je kan ze uiteraard ook gewoon neerleggen. De spelers lezen met hun smartphone de QR-code en komen zo op een website uit.



- Je kan ook meerdere QR-codes neerleggen/verstoppen/oophangen. Alleen de juiste uitkomst leidt de spelers naar de juiste website, waar je de daaropvolgende informatie op plaatst. Op deze website: <https://nl.qr-code-generator.com>, of deze: <https://qrcodetotaal.nl/maken> maak je heel gemakkelijk zelf een QR-code aan van de gewenste pagina (wel account aanmaken, website is gratis). Check de gecreëerde QR-codes op voorhand met je QR-reader op je smartphone (in de App Store of Play Store kun je dit gratis downloaden).
- Hints: als de spelers in een kamer een beetje vastlopen, kun je ze hints geven. Je kan aanwezig zijn in de kamer en ze de hint vertellen of gebruik Whatsapp. Op alle Android telefoons kun je de App 'Auto Responder' gratis installeren. Hier kun je vooraf hints toevoegen als automatisch antwoord. Zeg tegen de spelers dat, als ze een hint willen, ze moeten appen naar het nummer met een bepaald woord. De Auto Responder antwoordt dan automatisch met de hint.

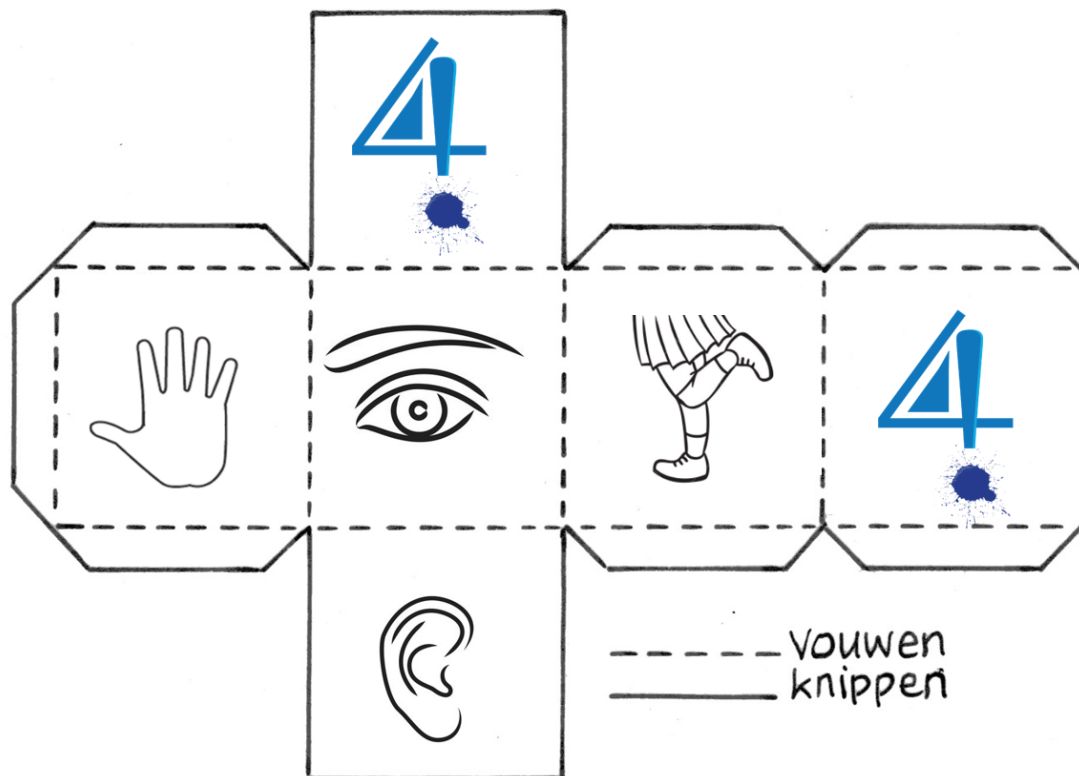


## Instructies voor de jongeren

Maak zelf een dobbelsteen met mogelijke "handicaps" die de spelers kunnen vertragen en waarbij ze de mogelijke gevolgen van vuurwerk ervaren:

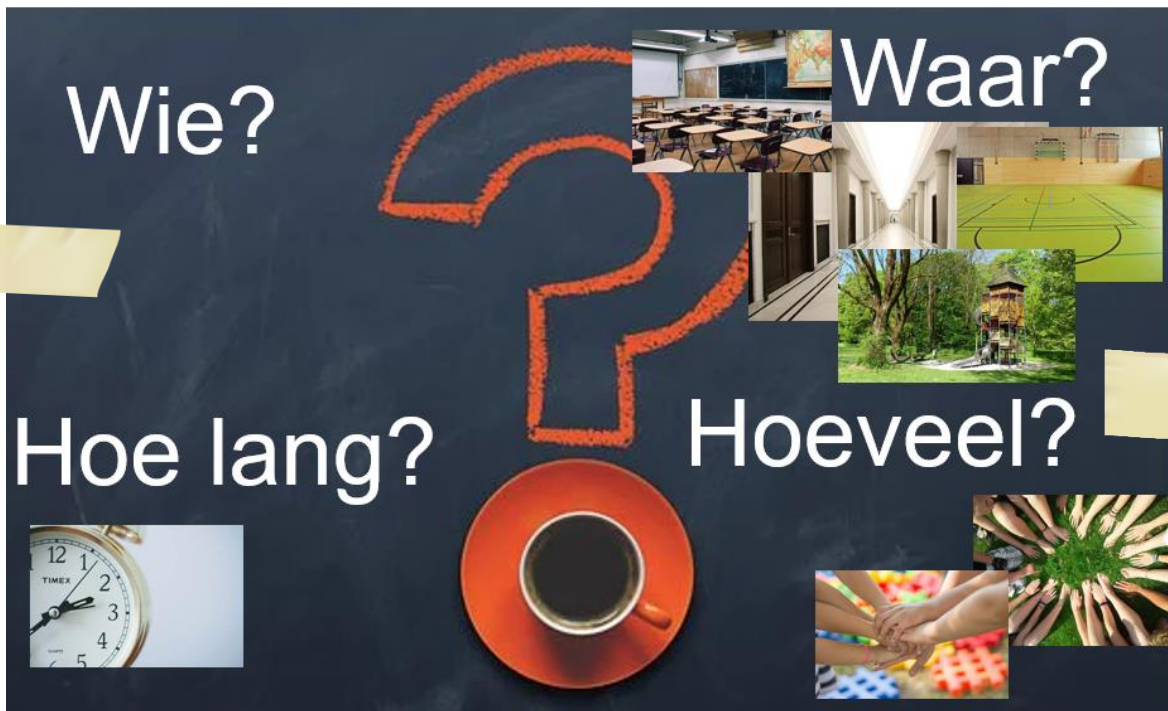
- Bij een speler de ogen met een blinddoek bedekken.
- Met oordopjes bij een speler het geluid dempen
- Vingers inwickelen
- Iemand op 1 been verder laten spelen,...

4! is uiteraard veilig en de spelers mogen gewoon verder spelen.





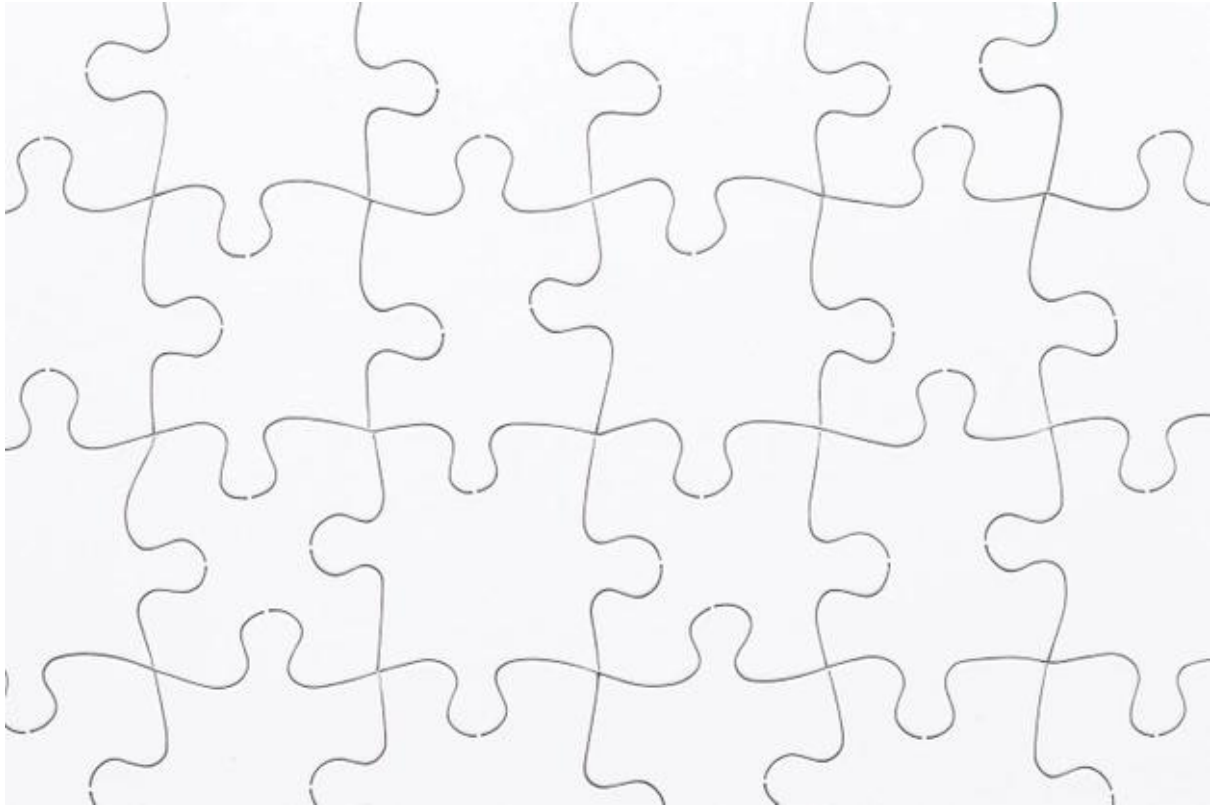
## Stappenplan om zelf een escape room te maken:



1. **Voor wie** gaan jullie de escape room maken?  
Met **hoeveel personen** kan het spel gespeeld worden? Bespreek dit met elkaar en eventueel jullie begeleiders: maken jullie een spel voor jongeren van een andere groep, of misschien voor iedereen uit de buurt? Of misschien kunnen jullie een escape room maken om tijdens een opendeurdag of feest ook door ouders en familieleden te laten spelen?
2. **Waar** mogen jullie de escape room inrichten?  
**Hoeveel kamers of ruimtes** mag je gebruiken? Of kan je een verplaatsbare escape room maken met behulp van houten schuttingen? Misschien kunnen er wel ouders of oudere jongeren helpen?
3. **Hoe lang** kan/mag de escape room duren?  
Dit zal ook afhangen van de plaats waar de escape room wordt gemaakt.
4. **Welke soort puzzels** willen / kunnen jullie uitwerken?  
Er is heel wat mogelijk. Bekijk samen de tips en ontdek waar je graag aan mee wil werken. Let op! Je moet uiteindelijk wel samenwerken want de oplossing van de ene puzzel of opdracht zal toegang moeten geven tot de andere.  
En je moet natuurlijk ook het thema 4! erin verwerken... Om deze escape room op te lossen zullen de spelers bijleren over de gevaren en gevolgen van vuurwerk en jullie bezitten die kennis!

Verstop puzzelstukken met een code in een zandbak.

Hier heb je een raster: schrijf je raadsel of code op de puzzel, kleef op karton en knip uit.



Stop er wat "enge" voorwerpen mee onder zoals een rubber hand (kan je zelf maken door een plastic handschoen op te vullen met zand)



## 5. Draaiboek, Spelregels en Hints

Draaiboek: noteer in een schrift waar alles moet liggen en wat de oplossingen zijn zodat je het spel gemakkelijk opnieuw kan klaarzetten voor de volgende groep.



Spelleider: wie wordt de spelleider en bundelt alles in het draaiboek? Dit kan een volwassene zijn maar dat hoeft niet! Iemand die fair speelt en eerlijk is kan dit.

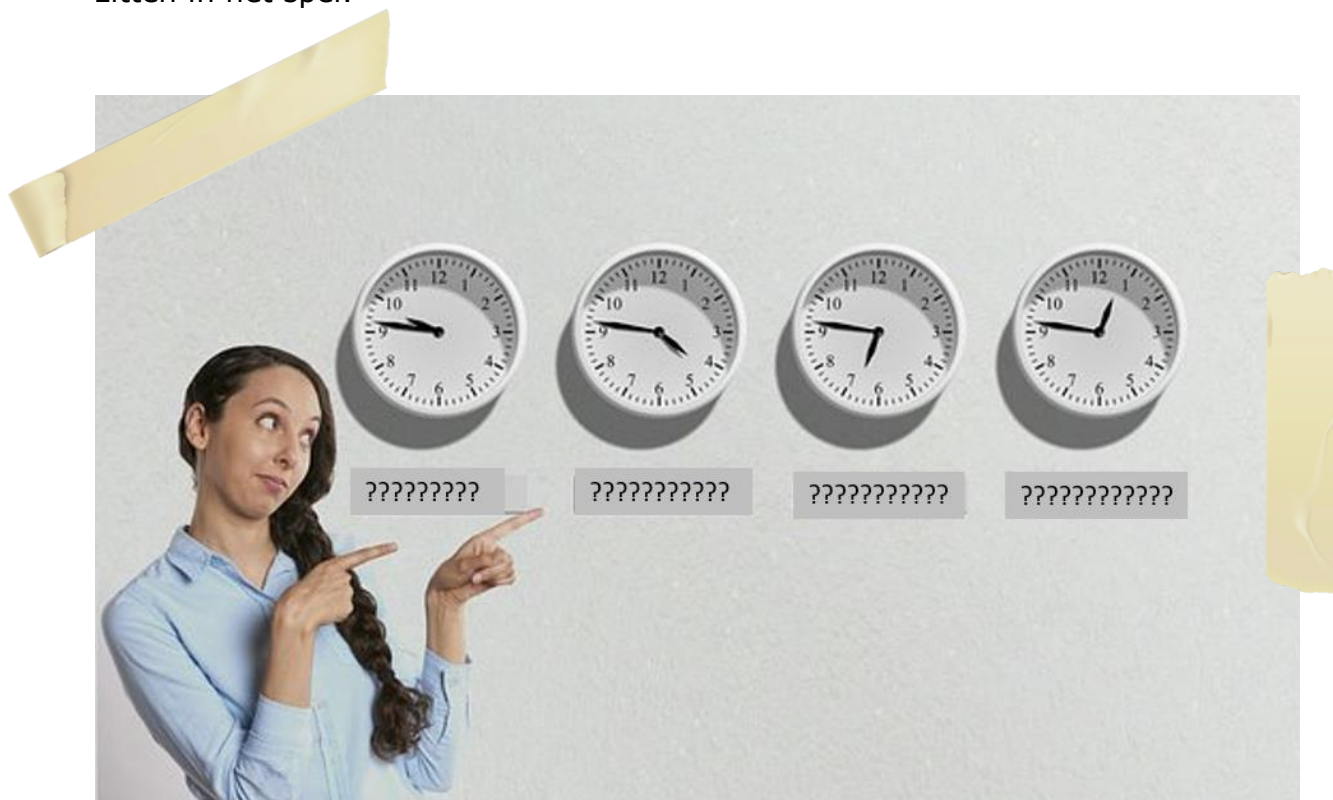






Spelregels: spreek af of er spelregels zijn. Misschien mag je wel de leraarskamer of de kamer van de leiding gebruiken maar is het niet de bedoeling dat de spelers alle kasten opentrekken op zoek naar codes... Spelregels moet je voor het spel begint, duidelijk communiceren aan de spelers. Zet ze op 1 blad papier zodat je ze nooit vergeet te vertellen. Hang ze ook op in de escape room.

Hints: Er zullen spelers zijn die hulp/hints nodig zullen hebben omdat ze vast zitten in het spel.

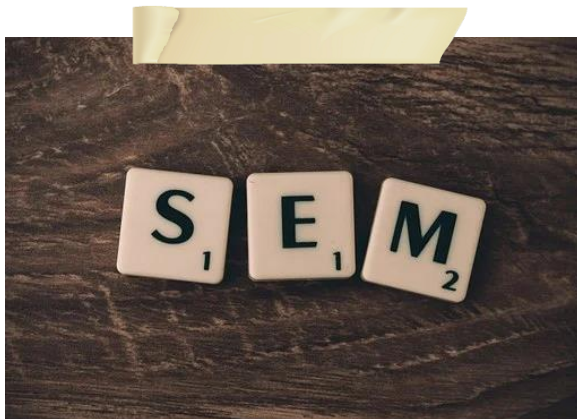


Alleen de perfecte speler (jullie dus 😊) kan zonder hulp alle puzzels oplossen en op tijd ontsnappen. Om het spel niet te makkelijk te maken, zorg je voor hulp met een aantal hints die je ergens in het spel aan de spelers kan geven. Bij de tips kan je terugvinden hoe je dit kan doen maar je kunt ook gewoon extra enveloppen neerleggen, met nummers. Men moet altijd eerst envelop 1 openen om die hint te lezen. Spreek samen af welke strafijd erbij komt als men een hint nodig heeft, of als straf kan je telkens een speler een "handicap" geven die het gevolg kan zijn van spelen met vuurwerk... (zie de dobbelsteen)

## 6. Nog enkele leuke puzzels



Leg stukjes van Scrabble op verschillende plaatsen in een kamer. Het oplossen van het woord geeft een cijfercombinatie van een slot of een sleuteltje.



Leg dan heel veel **sleutels** bij elkaar waar ze de juiste uit moeten zoeken.



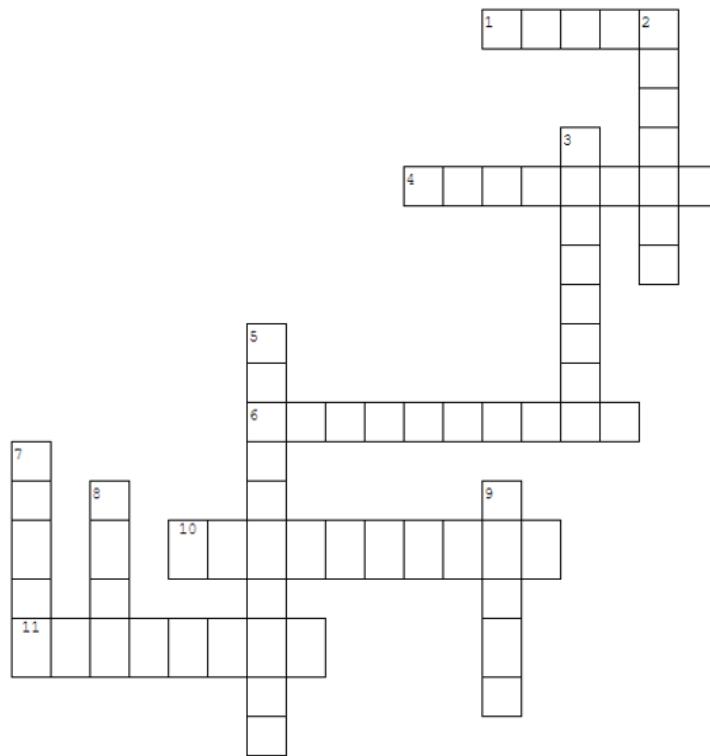
Maak zelf een [woordzoeker of een kruiswoordpuzzel](http://woordzoekers.org) via [woordzoekers.org](http://woordzoekers.org)  
 Hier vind je enkele voorbeelden

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

BRANDWONDEN  
 GEVAAR  
 BRANDWEER  
 POLITIE  
 AMBULANCE  
 LONT  
 TINNITUS  
 OGEN  
 HANDEN  
 BLIND  
 LAWAAI  
 BUSKRUIT



## Wat weet ik over vuurwerk



### Horizontaal

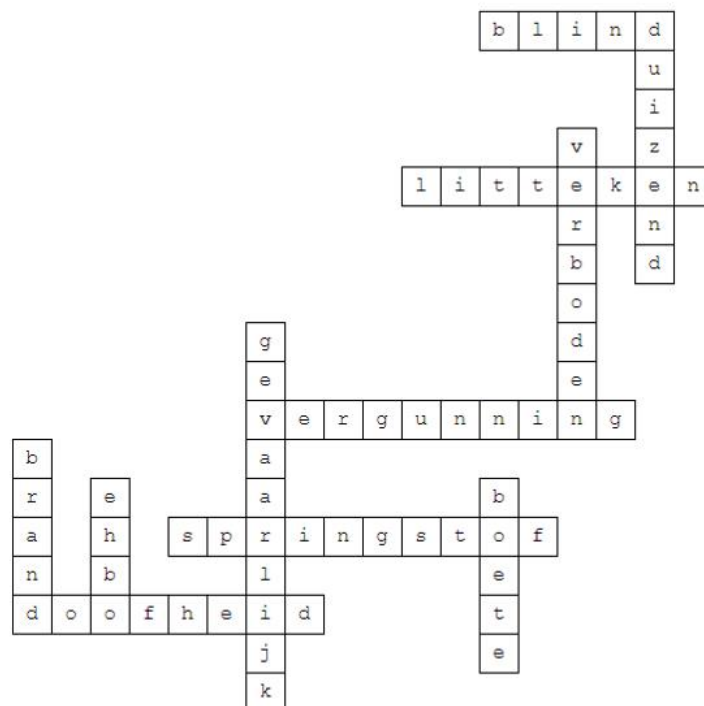
1. Als vuurwerk in de buurt van je gezicht ontploft word je mogelijk...
4. Schade aan de huid door brandwonden.
6. Dit heb je nodig als professional om vuurwerk af te steken.
10. Wat zit er in het omhulsel van vuurwerk?
11. Schade aan het gehoor door de harde knal.

### Verticaal

2. Zo heet kan een sterrenschietter worden in graden Celsius.
3. Zelf vuurwerk afsteken is...
5. Spelen met vuurwerk is...!
7. Wat veroorzaakt vuurwerk zo'n 17000 keer per jaar?
8. Alles wat je moet weten om een brandwonde te verzorgen.
9. Als je door de politie met vuurwerk betrap wordt volgt er een...

## Oplossing

Wat weet ik over vuurwerk



### Horizontaal

1. Als vuurwerk in de buurt van je gezicht ontploft word je mogelijk...
4. Schade aan de huid door brandwonden.
6. Dit heb je nodig als professional om vuurwerk af te steken.
10. Wat zit er in het omhulsel van vuurwerk?
11. Schade aan het gehoor door de harde knal.

### Verticaal

2. Zo heet kan een sterrenschietter worden in graden Celsius.
3. Zelf vuurwerk afsteken is...
5. Spelen met vuurwerk is...!
7. Wat veroorzaakt vuurwerk zo'n 17000 keer per jaar?
8. Alles wat je moet weten om een brandwonde te verzorgen.
9. Als je door de politie met vuurwerk betraapt wordt volgt er een...

Je kan een vraag op een **verjaardagskaart** die ophangt schrijven, waarmee je weer een volgende puzzel of opdracht kan vinden. Je kunt het ook simpel maken, door een blad papier te verknippen in een aantal stukken. Op dat papier heb je dan de tekst of afbeelding gezet die ze uiteindelijk bij elkaar moeten puzzelen.



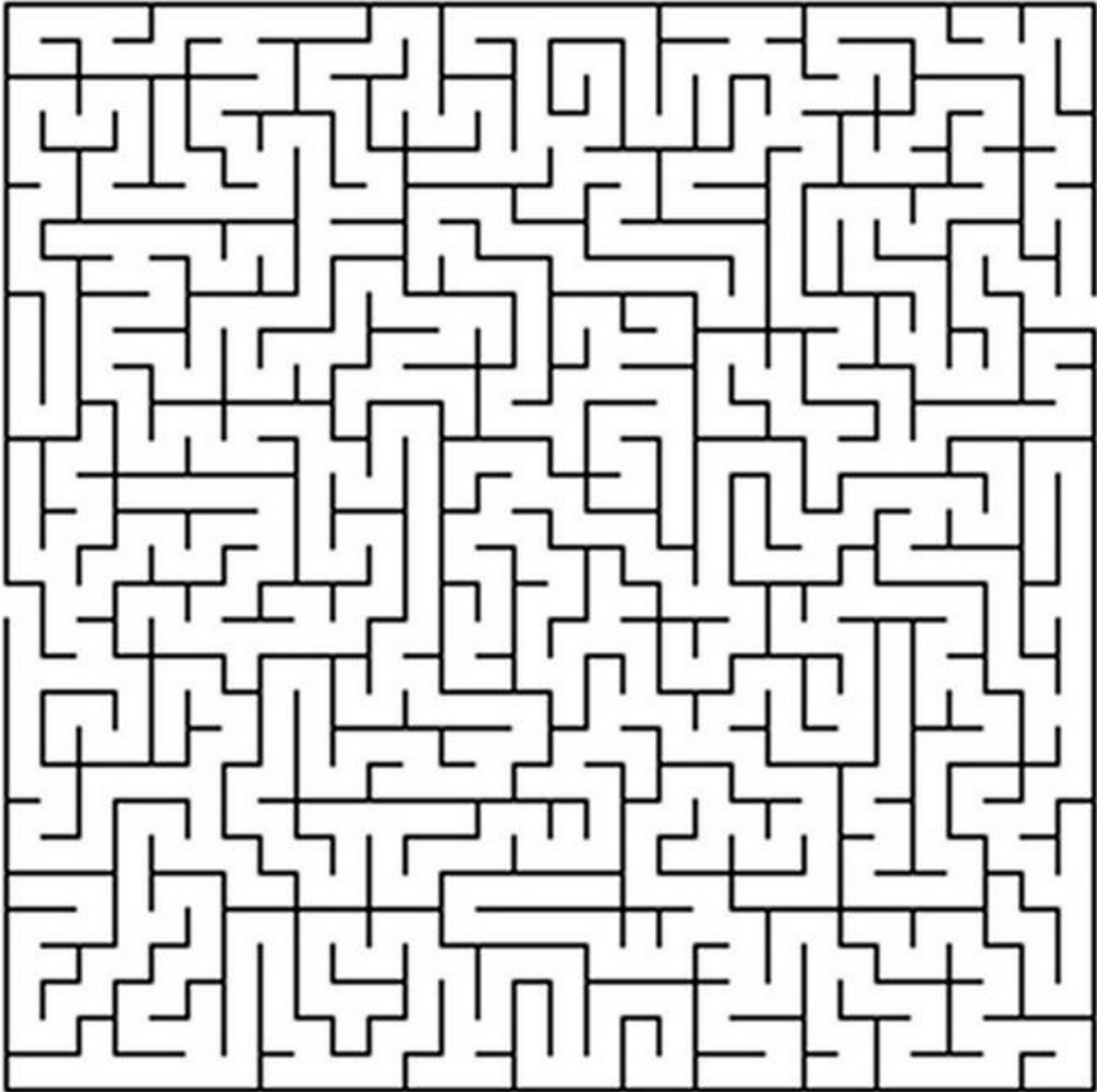
Of maak gebruik van **ijsstokjes**. (Eerst lekker samen ijsjes eten ;-)) Schrijf letters van boven naar beneden op verschillende ijsstokjes. Leggen de spelers alle gevonden ijsstokjes in de juiste volgorde (die ze natuurlijk ergens anders hebben gevonden) dan ontstaat er een vraag. Het antwoord op die vraag kan weer bijvoorbeeld een code zijn...



Zijn er handige knutselaars in de groep? Maak een doolhof en steek die achter een glas/plastic plaat. De spelers mogen niet met hun handen aan de andere kant van de plastic/glasplaat komen, maar door de magneet op de andere magneet te plaatsen (waar bijvoorbeeld een kleine sleutel aan vast zit) kunnen ze de **doolhof** oplossen en de sleutel "bevrijden" (die ook achter of onder de plastic/glasplaat zit).

Of gebruik een bestaand doolhofspel. Als de spelers erin slagen om het op te lossen ontvangen ze een sleutel of code.











### The Morse Code

|   |         |   |           |
|---|---------|---|-----------|
| A | ● ■     | T | ■         |
| B | ■ ● ● ● | U | ● ● ■     |
| C | ■ ● ■ ● | V | ● ● ● ■   |
| D | ■ ● ●   | W | ● ■ ■     |
| E | ●       | X | ■ ● ● ■   |
| F | ● ● ■ ● | Y | ■ ● ■ ■   |
| G | ■ ■ ●   | Z | ■ ■ ● ●   |
| H | ● ● ● ● | 0 | ■ ■ ■ ■ ■ |
| I | ● ●     | 1 | ● ■ ■ ■ ■ |
| J | ● ■ ■ ■ | 2 | ● ● ■ ■ ■ |
| K | ■ ● ■   | 3 | ● ● ● ■ ■ |
| L | ● ■ ● ● | 4 | ● ● ● ● ■ |
| M | ■ ■     | 5 | ● ● ● ● ● |
| N | ■ ●     | 6 | ■ ● ● ● ● |
| O | ■ ■ ■   | 7 | ■ ■ ● ● ● |
| P | ● ■ ■ ● | 8 | ■ ■ ■ ● ● |
| Q | ■ ■ ● ■ | 9 | ■ ■ ■ ■ ● |
| R | ● ■ ●   |   |           |
| S | ● ● ●   |   |           |

