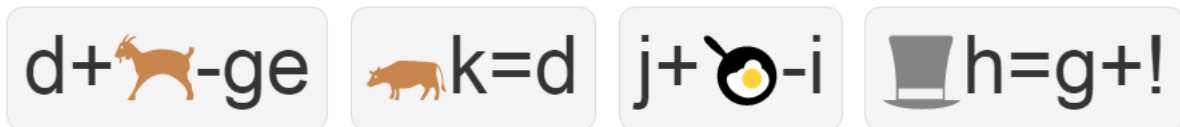


Bijlage 6: Escape room

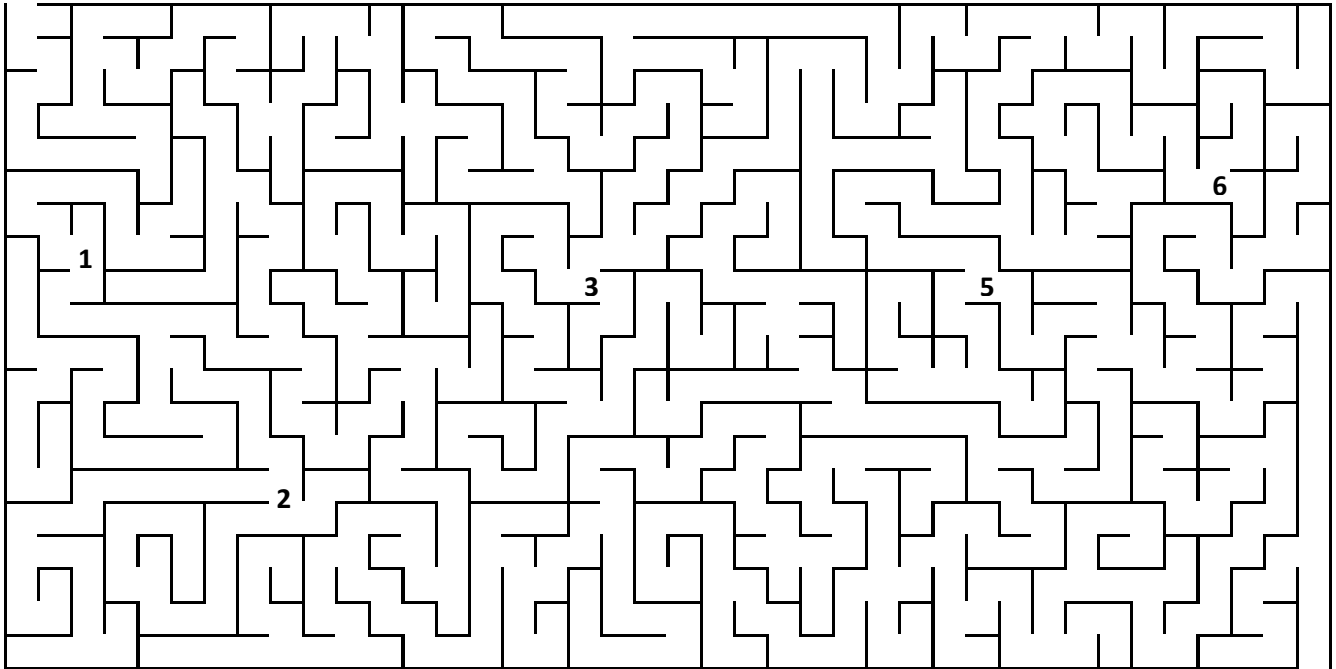
Escape room

Je hebt twee kaartjes waarmee je hulp kunt vragen. Denk goed na wanneer je deze inzet.

1. Maak een woord van de volgende letters: MUZIVNELA. De eerste letter staat al op de juiste plaats. De vierde letter is de codeletter.
2. Hoeveel is 35X35? Het derde cijfer is het codecijfer.
3. Hoe noem je een paard in het Engels? De eerste letter is de codeletter.
4. Welk dier zit in de volgende zin verborgen?
IK ZAL MAAR OP TIJD NAAR BED GAAN VANAVOND. De tweede letter is de codeletter.
5. Uit welk land komt koningin Maxima? De eerste letter is de codeletter.
6. Maak een woord van de volgende letters: PKDELRKDAIRA. De eerste letter staat al op de juiste plaats. De tweede letter is de codeletter.
7. Maak een gedichtje van vier regels over het thema 'Welkom thuis'. Lees het voor aan de leiding. Zij geven een cijfer. Dat is het codecijfer.
8. Pak de envelop met puzzelstukjes. Probeer deze zo snel mogelijk in elkaar te zetten.
Achterop staat een cijfer. Dat is het codecijfer. Doe de puzzelstukjes weer los in de envelop.
9. Los de rebus op. De derde letter is een codeletter.
10. Welk cijfer kom je onderweg in het doolhof tegen? Dit is het codecijfer.



1. Welk cijfer kom je onderweg in het doolhof tegen? Dit is het codecijfer.



Code: _____

Klaar?

1. Laat de code door de leiding controleren.
2. Klopt de code? Voer dan de cijfers in op de koffer.
3. Als de cijfers goed zijn, vind je een sleutel in de koffer.
4. Maak de deur open.
5. Klaar? Doe de koffer dicht en draai een paar keer aan de cijfers, zodat de andere groep zelf de code in moet voeren.

Antwoorden voor de leiding:

1. Muizenval
 2. 1225
 3. **H**orse
 4. **Z**alm
 5. **A**rgentinië
 6. **P**rikkeldraad
 7. 9
 8. 8
 9. **Dit** doe je goed!
 10. 5
- Code: l2HAAR98T5