

Escape room

Je vader, moeder of iemand anders leggen de verschillende spleen en nummers klaar in de kamer(s).

Leg het getal 1 bij spel 1, getal 2 bij spel 2 etc. Hier liggen materialen/hints/speelvoorwerpen bij.

Degene die de escape room doet moet een opdracht uitvoeren om te ontsnappen en naar het volgendel nummer te mogen. Wat de opdracht is, is geheim. De speler moet door te overleggen, proberen en slim vragen stellen erachter komen wat de opdracht is.

Uiteindelijk moet je bij opdracht 3, de opdracht voltooien en zoveel mogelijk punten overhouden.

Je start met 10 punten. Stel je een gesloten vraag dan kost dit 1 punt, vraag je om een hint kost 3 punten. Haal je een opdracht dan krijg je er 10 punten bij. Je kan dus maximaal 40 punten hebben aan het einde van het spel. Wie haalt de meeste punten?

Spel 1

Opdracht 1: Er liggen in dit vak een steelpan, een stoel, een kussen, een deksel, een stuk fruit, een vaas, een bord, en glas en een toiletrol klaar op tafel. Er ligt verstopt een schaakstuk de 'toren' (kan ook een getekende toren zijn, opgevouwen in het glas). De opdracht is dus dat ze van de materialen bij deze opdracht proberen 1 toren te maken. Lukt dit dan mogen ze naar opdracht 2!

Opdracht 2: Hier ligt een (getekend) plaatje van een ladder of een plaatje van lava. Dit is ook gelijk de hint naar het ladderspel (ravijnen spel) wat we wel eens spelen in de gymles of de Vloer is Lava. Hierdoor begrijpen ze (hopelijk) dat ze van van opdracht 1 naar opdracht 3 moeten zonder de grond te raken. Ze mogen materialen uit vak 1 gebruiken. Uiteraard de breekbare dingen niet!

Opdracht 3: In de tuin(of grotere ruimte / slaapkamer) liggen allerlei materialen zoals een pingpongbal, een wcrol, een (voet)bal, een bundeltje sokken in een pan. Als hint ligt er een dobbelsteen met het getal 6 aan de bovenkant. Hieruit maakt de speler op dat er met de (voet)bal 6x gescoord moet worden, 6 x met de sokken in de pan moet scoren, 6 x hooghouden met de wcrol en 6x stuiten met de pingpong bal.

Gelukt? Hoeveel punten heb jij (nog over)?

Spel 2:

Opdracht 1: In dit vak liggen 7 of 8 verschillende materialen variërend van een (plastic) beker tot een dienblad of iets dergelijks. Je mag de materialen zelf bedenken. De materialen

moeten wel opgetild kunnen worden door de speler(s). De opdracht is namelijk alle materialen in de lucht tillen. De hint die op tafel ligt is een gevouwen papieren vliegtuigje.

Opdracht 2: Bij deze opdracht ligt een plaatje van een ladder. Dit is ook gelijk de hint naar het ladderspel (ravijnenspel) wat we wel eens spelen bij gym. Of een plaatje van lava, voor 'de vloer is lava'. Hierdoor begrijpt de speler hopelijk dat er van opdracht 1 naar opdracht 3 moet worden gegaan zonder de grond te raken. De speler mag de materialen die in de woonkamer staan / gevonden worden (en waar op te staan valt) gebruiken. Kom je op de grond? Dan moet je opnieuw!

Opdracht 3: Bij deze opdracht liggen allerlei spullen van verschillende groottes. De opdracht is de materialen op volgorde neer te leggen van groot naar klein. Een hint is een kort en een lang stokje (satéprikker/lucifer) die bij de opdracht naast elkaar liggen.

Gelukt? Hoeveel punten heb jij (nog over)?

Spel 3

Opdracht 1: Op tafel liggen een aantal spullen (bijv. 2x een kussen, 2 papiertjes, een krantl en een bal.) Als hint leg je een lege doos of een leeg bakje neer. Hopelijk maken ze hier uit op dat het vak leeg moet dus dat ze zelf met alle materialen naar opdr. 2 gaan. Dan is de opdracht voltooid.

Opdracht 2: Bij deze opdracht ligt een plaatje van een ladder. Dit is ook gelijk de hint naar het ladderspel (ravijnenspel) wat we wel eens spelen bij gym. Of een plaatje van lava, voor 'de vloer is lava'. Maar er ligt ook een tekening/plaatje van een slang bij. Hierdoor begrijpt de speler hopelijk dat er van opdracht 1 naar opdracht 3 moet worden gegaan zonder de grond te raken én kruipend over de spullen. De speler mag de materialen die in de woonkamer staan / gevonden worden (en waar op te staan valt) gebruiken.

Opdracht 3: Een pak kaarten. Een plaatje van een huis (getekend mag ook) met het cijfer 2 (of 3, voor de moeilijkheidsgraad. Als het goed is, is het dan duidelijk dat de speler een kaartenhuis moet gaan bouwen met 2 (of 3) verdiepingen.

Gelukt? Hoeveel punten heb jij (nog over)?