

De school is lava

Escape room



Handboek

Inleiding

Wat leuk dat je deze escaperoom wil gaan spelen. Dit is het allereerste escaperoom die wij hebben gemaakt toen we als gezin alles thuis deden (werken en school). Omdat we allemaal erg veel van spelletjes, puzzels en raadsels houden, leek het spelen van een escaperoom ons een mooie manier om even aan de sleur van het thuisonderwijs en thuiswerken te ontsnappen. En omdat het niet alleen leuk is om spelletjes, puzzels en raadsels te spelen, maar ook om ze voor elkaar te maken, bedachten we deze escaperoom om even aan het school en werk te ontsnappen. Dit ontsnappen is ons niet helemaal gelukt, want we hebben bij het maken van het spel veel geleerd. Maar gelukkig is het ons wel vaak gelukt om er even helemaal in op te gaan en zo al het andere om ons heen heel even te vergeten.

Hopelijk lukt het jullie om met deze escaperoom ook even je aandacht op iets heel anders te kunnen richten en zo de escaperoom tot een goed einde te brengen.

Hoe het precies werkt, staat beschreven in dit handboek. Dit handboek bevat de uitleg die je nodig hebt om het spel voor te bereiden en te begeleiden: het verhaal, de oplossingen van de puzzels, de aanwijzingen voor de spelers en eventuele hints die je als begeleider aan de spelers kan geven als ze vastlopen. Ook vind je hier alle puzzels om uit te printen en een overzicht van de andere spullen die je daarnaast nog nodig hebt. Waarschijnlijk ga jij dit spel begeleiden. Zorg er daarom voor dat dit handboek en de puzzels niet van tevoren door de spelers worden gelezen, want dan zien ze de aanwijzingen en oplossingen al eerder en is het spel niet meer te spelen. De begeleider van het spel moet dit handboek natuurlijk wel goed doorlezen en genoeg tijd nemen om van tevoren het spel voor te bereiden. Zorg er ook voor dat de spelers tijdens deze voorbereiding niet in dezelfde kamer aanwezig zijn.

Heel veel succes en plezier, en we horen graag wat je van de puzzels vond en hoe we het nog beter kunnen maken.

Inhoudsopgave

Voor wie?	4
Hoe werkt het?	4
Wat is een escaperoom?	4
Hoe werken de escaperooms van escapequarantaine.nl	4
Het verhaal	5
Vorbereiding	6
Ruimte.....	6
Materiaal.....	6
Uitleg stap voor stap	7
Begeleiding.....	7
Doel van het spel	7
De hints	7
Stap 1: Bereid het materiaal voor	7
Stap 2: Bereid de ruimte voor	7
Stap 3: Start het spel.....	8
Uitleg van de puzzels	8
Puzzel 1: De puzzelstukjes.....	8
Puzzel 2: De liniaal	8
Puzzel 3: De potloden	8
Puzzel 4: De kleurenpuzzel.....	8
Eindpuzzel: Enter code.....	8
Hints	9
Puzzel 1	9
Puzzel 2	9
Puzzel 3	9
Puzzel 4	9
Bijlagen	10
Puzzel 3: De potlodenpuzzel	10
Puzzel 2: De liniaal	11
Puzzel 1: De puzzelstukjes.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Puzzel 4: De boek- en kleurencode.....	15

Voor wie?

Leeftijdscategorie: 8 – 12 jaar

Aantal personen: 1 begeleider, 2-3 spelers

Hoe werkt het?

Wat is een escaperoom?

Een escaperoom is een interactief spel op een fysieke locatie waarbij een groep mensen samen puzzels, raadsels en uitdagingen ontdekken en proberen op te lossen binnen een bepaalde tijd (meestal een uur). Meestal leiden alle puzzels naar 1 eindoplossing toe. Deze eindoplossing is vaak een manier om uit een kamer te komen (vandaar de term escaperoom), maar dat is niet noodzakelijk.

Hoe werken de escaperooms van escapequarantine.nl

Precies hetzelfde als een gewone escape room. Alleen bepaal je zelf de locatie. Wij leveren alle informatie digitaal aan. In de instructies staat wat je zelf nodig hebt aan materiaal. 1 persoon leest alle informatie en bereid de escaperoom voor. De spelers spelen dan het spel.

Iedere escaperoom begint met een verhaal en reden waarom de personen zijn opgesloten of een bepaald doel hebben. Dit wordt in het spel ook voorgelezen als inleiding en zet het thema en doel uiteen voor de spelers.

Het verhaal

*“Jullie zijn op school. Gisteren speelde hier nog kinderen het spelletje "De vloer is lava". Het schoolhoofd was hier niet blij mee en waarschuwde de kinderen dat als ze niet zouden stoppen de school wel eens echt in lava kon veranderen. De kinderen wilde niet stoppen en bedachten een plan om uit de school te ontsnappen als de voorspelling van het schoolhoofd echt uit zou komen. De kinderen maakten een aantal puzzels, zodat het schoolhoofd niet door had wat ze van plan waren. Daarna zijn ze weer vrolijk verder gegaan met de vloer is lava te spelen. Het schoolhoofd kwam binnen, werd woedend en veranderde in een heks. Om de kinderen te straffen, sprak ze een toverspreuk uit waardoor de school precies na 24 uur in lava zou veranderen. Daarna vloog ze weg op haar stofzuiger. Dat is nu 23 uur geleden. De kinderen renden gillend naar buiten en deden de schooldeur achter zich dicht. Voor het geval er nog andere kinderen in de school zouden zitten, gebruikten ze hiervoor een cijfercode van 4 cijfers waarmee je de deur weer kunt openen. Deze code kun je krijgen door de puzzels die de kinderen hebben achtergelaten op te lossen. Jullie hebben hier dus nog precies een **één uur** voor. Zet hem op.”*

Vorbereiding

Ruimte

Voor deze escaperoom is 1 kamer het beste. Het spel is niet zo lang en het is dus fijn als de ruimte ook beperkt is.

Materiaal

Voor het kunnen spelen van dit spel heb je zelf het volgende materiaal nodig:

- Printer
- Schaar
- Lijm
- Linaal minimaal 15 centimeter (Als je geen linaal hebt, gebruik dan de afbeelding van de linaal uit de bijlage)
- Plakband
- 10 potloden (kleur is niet belangrijk).
- Schooltas (of iets dat daarop lijkt)

Uitleg stap voor stap

Begeleiding

De persoon die het spel voorbereid hoeft in principe tijdens het spel niets te doen. De spelers moeten zelf achter de puzzels en oplossingen komen. Maar soms is dit lastig en kunnen de spelers een hint gebruiken. Je kunt als begeleider aanwezig zijn in de kamer en als het nodig is een hint geven. Of je kunt natuurlijk ook camera's en microfoons installeren en vanuit een andere kamer meekijken en zo hints geven. Dit laatste is met twee telefoons natuurlijk al eenvoudig te doen, maar ook niet noodzakelijk.

Doel van het spel

Het doel van de spelers is om de 4-cijferige code te vinden en in te vullen op de alarmcode. Als ze die juist hebben ingevuld is het spel voorbij en hebben ze gewonnen. Lukt het niet binnen de gegeven tijd, dan hebben ze verloren.

De hints

Bij iedere puzzel zijn hints toegevoegd die je kunt geven. Als de spelers er echt niet uitkomen en dus te lang vastzitten op 1 puzzel kun je de volledige instructies geven. Laat ze ook vooral plezier hebben met de verschillende puzzels en niet alleen gefrustreerd worden door 1 puzzel. Mochten de hints ook niet genoeg helpen, kun je zelf ook hints bedenken.

Stap 1: Bereid het materiaal voor

- 1) Print de bijlagen in kleur uit.
- 2) Knip de puzzelstukjes, de tekeningen en de liniaal uit.
- 3) Knip de tekeningen in stukjes, zodat dit ook 2 puzzels worden.
- 4) Als je een liniaal hebt, zet dan een streepje (of plak een stickertje) bij nummer 13 op de liniaal. Als je geen liniaal hebt, gebruik dan de uitgeknipte liniaal uit de bijlage.
- 5) Vouw het boekje van Ollie de Dikke olifant in elkaar zoals in de instructies staat afgebeeld.

Stap 2: Bereid de ruimte voor

Zorg er verder voor dat de kamer zo veel mogelijk op een school lijkt. Leg van tevoren de volgende dingen klaar in de ruimte waar je gaat spelen:

Alarmcode:

- Hang de pagina met "enter code" op aan de deur. Hierin vullen ze de eindcode in om te kunnen ontsnappen.

Puzzel 1:

- Leg de Puzzelstukjes op een zichtbare plek (bijvoorbeeld de tafel).

Puzzel 2:

- Leg de liniaal in een la (of als je geen la hebt, laat dan de puzzel met "LA" achterwegen en leg de liniaal op een zichtbare plek).
- Hang de kleurenstrook met nummers en hints ergens aan de muur, zichtbaar voor de spelers.

Puzzel 3:

- Leg de potloden op een logische plaats, maar niet gelijk zichtbaar.
- Onder de potloden leg je twee briefjes. Eentje met het getal en de andere met de potlodenpuzzel.

Puzzel 4:

- Leg een schooltas in de kamer. In de schooltas stop je schoolspullen en de volgende dingen:

- a. het briefje met de hint en de code;
- b. het boekje.

Stap 3: Start het spel

- 1) Haal de deelnemers er bij.
- 2) Lees het eerder genoemde verhaal voor
- 3) Zet een wekker op een 1 uur (of hou de tijd in de gaten)
- 4) Doe de deur dicht en start de tijd
- 5) Het spel is begonnen

Uitleg van de puzzels

Puzzel 1: De puzzelstukjes

De deelnemers moeten de puzzelstukjes vinden en de puzzel maken. De oplossing van de ene puzzel is "LA", van de andere "LINIAAL". Vervolgens moeten ze de liniaal in de la vinden.

Puzzel 2: De liniaal

De deelnemers vinden de liniaal. Ze moeten nu zelf bedenken dat ze bij nummer 13 op de strook aan de muur moeten gaan kijken. Bij nummer 13 op de strook vinden ze dan de aanwijzing dat ze de volgende puzzel bij de potloden kunnen vinden. Nummer 13 heeft ook de kleur oranje. De eerste twee cijfers van de alarmcode hebben een oranje rand. 1 en 3 zijn dus de eerste 2 cijfers.

Puzzel 3: De potloden

De deelnemers vinden de potlodenpuzzel en een getal in de kleur blauw. Het 3^e cijfer van de alarmcode is ook blauw. Dit is dus het derde cijfer.

Ze moeten nu zelf de code kraken waarin wordt gezegd dat ze hierna in de schooltas moeten kijken. De code is te kraken door ze te zien als punten waar je de potloden moet leggen. De code 16-3,3-20,12-14 is bijvoorbeeld een A. als je een potlood legt van punt 16 naar punt 33 en een ander potlood van 3 naar 20 en nog een ander potlood van 12 tot 14, ontstaat er een A van potloden. De letters worden in de code gesplitst met een "/" . Nieuwe worden beginnen op een nieuwe regel.

Puzzel 4: Het boekje

De deelnemers vinden het briefje met een hint en een code. Ze moeten er nu zelf achter komen dat de code leidt tot een som $9 - 5 =$. De uitkomst van deze som is rood en dus het laatste cijfer van de puzzel is een 4.

De codes zijn paginanummers, regelnummers en woordnummers in het boekje van Ollie de dikke olifant. De code 3-12-5 betekent: Pagina 3, Regel 12, 5^e woord. Op het papiertje staat de hint dat het om de eerste letters gaat.

Het eerste woord staat uitgeschreven op de hint N E G E N

Eindpuzzel: Enter code

De code bestaat uit 4 cijfers die zijn aangeduid met een kleur. Oranje, Oranje, Blauw, Rood.

Bij de potlodenpuzzel wordt een briefje met een blauwe 8 gevonden. Dat is dus het derde cijfer. In de Puzzel 2 heeft Nummer 13 de kleur oranje. De eerste twee cijfers van de alarmcode hebben een oranje rand. 1 en 3 zijn dus de eerste 2 cijfers.

Bij de Kleurenpuzzel is de uitkomst van de som rood omrand. Dat is dan ook het vierde cijfer. De eindcode is dus **1 3 8 4**.

Hints

Puzzel 1

- Hint voor als de spelers de puzzel hebben gemaakt, maar niet snappen wat ze moeten doen: *"Zoek in de oplossing van de puzzel"*.

Puzzel 2

- Hint voor als de spelers niet snappen dat ze naar de strook moeten kijken: *"Kijk of je het nummer ergens anders in de kamer kan gebruiken"*.

Puzzel 3

- Hint voor als de spelers de code van de potlodenpuzzel niet kunnen kraken: *"De cijfers vertellen hoe je de potloden moet leggen"*.

Puzzel 4

- Hint voor als de spelers niet snappen wat ze met de codes moeten doen: *"Het boekje van Ollie heeft een hoop pagina's en regels"*.
- Hint voor als de spelers niet weten wat ze met de gevonden woorden moeten doen: *"Wat heeft een goed verstaander nodig"*.

Bijlagen

Puzzel 3: De potlodenpuzzel

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

-
-
Ontcijfer de volgende code (Er is al een begin gemaakt):

1→21, 11→4, 11→24 / 3→23 / 3→23, 23→21, 21→16 / 1→21, 11→4, 11→24

3→23 / 1→21, 1→25, 25→5

1→21, 1→3, 3→9, 9→19, 19→23, 23→21 / 1→21, 1→4, 11→14, 21→24

1→5, 1→11, 11→15, 15→25, 25→21 / 1→5, 1→21, 21→25 / 1→21, 11→15,
5→25 / 2→4, 4→10, 10→20, 20→24, 24→22, 22→16, 16→6, 6→2 / 2→4,
4→10, 10→20, 20→24, 24→22, 22→16, 16→6, 6→2 / 1→21, 21→24 / 1→5,
5→23 / 16→3, 3→20, 12→14 / 1→5, 1→11, 11→15, 15→25, 25→21

KIJK IN DE _ _ _ _ _



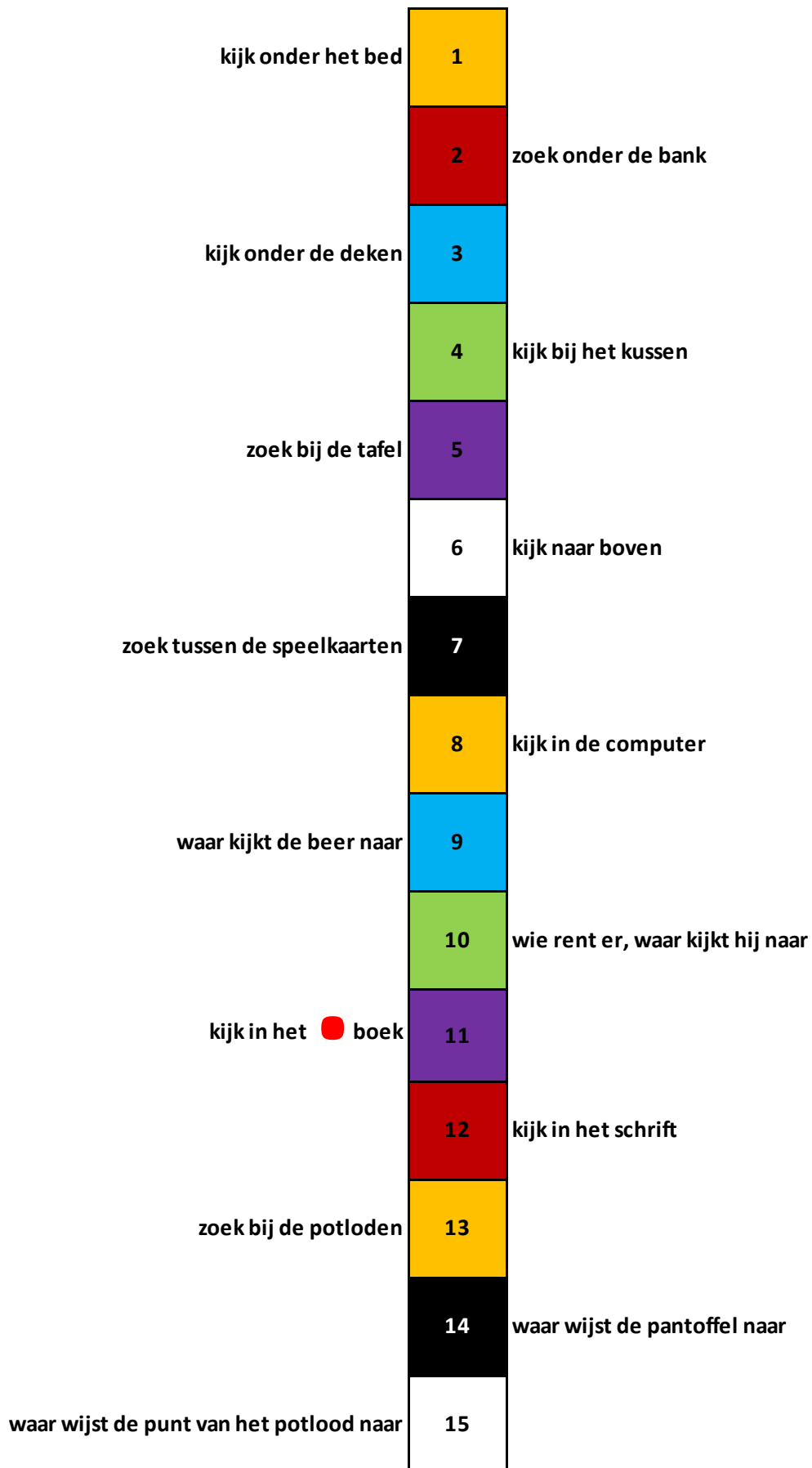
8

Puzzel 2: De liniaal

De strook voor aan de muur staat op een aparte pagina.



Liniaalstrook voor aan de muur



Puzzel 4: De boekcode

Het boekje staat op een aparte pagina

Vouw instructie voor het boekje



"Een goed verstaander heeft maar een 1 letter nodig"

Ollie kan de code vertalen

4,3,4	4,1,1	8,1,5	7,1,1	
6,2,1	7,1,1	3,2,3	2,1,1	
5,3,6	4,3,4	4,2,5		
6,2,1				
4,3,4				

NEGEN

Stampend loopt Ollie de olifant door zijn huis. Hij zit na te denken: "Was ik maar zo slank als een slang, en zo mooi als een pauw! Dan zou iedereen tegen me praten en op m'n verjaardagsfeestje komen!" Vorig jaar was er niemand op Ollie's feestje gekomen. Hij had een hele grote taart gebakken. Maar niemand kwam het opeten. Hij kreeg ook geen cadeautjes. Van verdriet at hij de hele taart alleen op. Toen was hij zo dik geworden dat hij z'n deur bijna niet meer uitkon.

Nu wilde hij afvallen. Hij wist alleen niet hoe. Verdrietig hoorde Ollie een plof op de deurmat.

2

Het was een folder. Ollie ging op één van zijn ijzersterke stoelen zitten en begon in het foldertje te bladeren. Opeens zag hij het, DE oplossing! Ollie zag namelijk een band die je om je buik heen kon doen. En als je op een knopje drukte begon het bandje te bewegen. Als je hem een uurtje ophield viel je wel 3 kilo af! Dan moest Ollie het wel een hele week omhouden, maar dat deed er niet toe. Meteen bestelde Ollie het middelgrote bandje. Hij kreeg het na 2 dagen al opgestuurd. Ollie rekte het bandje helemaal uit, maar nog paste het niet om zijn buik. Hij rekte nog verder, en nog verder en nog verder!

3

Maar toen knapte het bandje. Huilend vulde Ollie het formulier nog eens in. Maar nu met de grootste maat die ze hadden. Na heel veel gerek en getrek paste het bandje om Ollie's buik. Als hij diep adem haalde knapte het bandje dus Ollie hield zijn adem in. Hij drukte op het knopje en het bandje begon te bewegen. Het kriebelde heel erg en rollend van het lachen viel Ollie van zijn stoel. Door de klap knapte het bandje weer en Ollie had geen geld meer om een nieuwe te kopen.

4

Een beetje snikkend begon Ollie te rennen. Heel lang en heel hard. Maar na een tijd zakte de grond in, en stond Ollie's huisje op het gras. Toen was Ollie heel wanhopig. Vooral toen hij op de weegschaal ging staan. Want die brak doormidden. Voorzichtig stapte Ollie zijn half kapotte huisje uit. Hij vroeg om hulp aan de slang. Maar die zei alleen maar: "Zo mooi als mij zal je toch niet worden, ik blijf slank van het kruipen en kronkelen." Ollie wist wel dat hij nooit zo mooi zou worden als de slang, maar toch probeerde hij te kruipen en te kronkelen. Maar het had geen nut. Alleen de aap vond het leuk.

5

*door Phebe Heesink, 12 jaar
illustratie van Euphro Blaauw*



Ollie de dikke olifant

7

Ze kwam meteen de volgende dag bij Ollie op bezoek. De twee olifantjes werden meteen verliefd en ze kregen twee hele lieve, mollige baby-olifantjes. Ollie was het jongetje en Ollie het meisje. Met z'n viertertjes leven ze nu nog steeds heel gelukkig

9

"Ik ben dan wel blind, maar ik weet zeker dat er net een heel dikke olifant op mij heeft getrap!" riep de mol woedend. Sorry... snikte Ollie en hij ging terug naar zijn huisje. Daar kwam hij niet meer uit. Hij dronk alleen nog een beetje water en at één appel per dag. Daardoor viel Ollie wel 10 kilo af. Trots kwam Ollie z'n huisje weer uit. Hij botste tegen de postbode aan. Die viel meteen om. Zo'n postduifje was dan ook wel heel licht. Aui riep hij. Weer zei Ollie sorry en pakte z'n post aan. In de kraant stond een mooi, mollig meisjes-olifantje. Ze zocht een lieve, mollige man! Blij belde Ollie het meisje, Ollie genaamd, op.

5

Want dankzij dat gekronkel viel er een banaan uit de boom. Ollie rende weg. Hij kwam een leeuw tegen. Hij zei dat hij gewoon slank bleef. Wat hij ook at. Misschien moest Ollie maar gewoon niks meer eten. Zei de leeuw. Maar dat vond Ollie belachelijk. Een olifant moet wel gezond blijven! Zei hij. Maar hij begon wel wat minder te eten. Nadat Ollie een kilo was afgevallen kwam hij een pauw tegen. Van hem mocht Ollie wel een veer hebben. Dat vond Ollie heel leuk. Hij stak de veer in zijn kuifje en liep trots verder. Zonder op te letten trapte Ollie op een mol.

Enter code

