

ESCAPE ROOM™

THE GAME

DE KERSTVIERING

HET LEUKSTE EN SPANNENDSTE SPEL
VOOR KINDEREN UIT GROEP 7/8

+9



INCLUSIEF 12 TECHNISCHE SPELLEN
EN MOOIE DECORSTUKKEN

ESCAPE ROOM™

THE GAME

DE KERSTVIERING

Welkom bij 'De kerstviering' escaperoom.
Zoals bij veel escaperooms over de hele wereld word je in dit spel 'opgesloten'.
Het is de bedoeling dat je door middel van het oplossen van puzzels en raadsels verschillende codes vindt waarmee je binnen 60 minuten kunt 'ontsnappen'. Gebruik je hersenen dus goed!

Ook teamwork, goede communicatie, vindingrijkheid, creativiteit, logica en oog voor detail zijn erg belangrijk.

Dit spel bevat een complete escaperoom en introductielessen.
Net als in een 'real life' escaperoom kun je elk spel maar één keer spelen.

Zijn jullie klaar voor de ultieme uitdaging?

INHOUD:

Box 1:

- De 12 spellen
- Benodigdheden spellen

Box 2:

- Decoratieve spullen
- Extra materiaal spellen



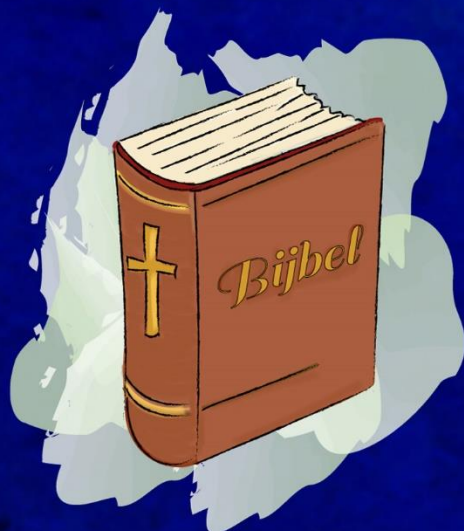
1. DOEL VAN HET SPEL

Het avontuur bestaat uit 12 kleine spelletjes. In elk deel moet je een code of hint vinden, die je nodig hebt voor het volgende deel. Het spel bevat 3 verschillende lijnen die door elkaar heen gespeeld worden. Om het spel te winnen moet je binnen 60 minuten 'Het draaiboek van de kerstviering' vinden.

2. VOORBEREIDINGSLESSEN

Ter voorbereiding van het spel, kun je ervoor kiezen om gebruik te maken van ons lessenpakket. Ter voorbereiding op de escaperoom, biedt dit lessenpakket ook voorbereidingslessen aan. Tijdens de twee weken voorafgaand aan de escaperoom, staan er in de voorbereidingslessen kleine opdrachten waar de kinderen mee kunnen werken. Deze spellen kunnen tijdens de escaperoom terugkomen waardoor het voor kinderen makkelijker kan worden. Ze weten dan namelijk wat er van hen verwacht wordt.

Ook komen tijdens de voorbereidingslessen de Bijbelverhalen aan bod die tijdens de escaperoom behandeld worden. De verhalen hieronder zijn belangrijk voor het spel en de lessen:



Lucas 1: 5-25

Lucas 1: 26-38

Lucas 1: 39-56

Matteüs 1: 18-25

Lucas 2: 1-20

Lucas 1: 57-80

3. VOORBEREIDING SPEL

Kies je er niet voor om met de lessenreeks te beginnen, dan is het misschien handig de Bijbelverhalen wel te behandelen tijdens de dagopeningen. Ook is het handig om de kinderen al voor te bereiden op een escaperoom. Bespreek wat het is, wat er van de kinderen verwacht wordt en welke regels gelden voor een escaperoom.

4. INRICHTING LOKAAL

Het is het meest handig om de escaperoom in je eigen lokaal op te zetten en uit te voeren. De kinderen herkennen de spullen die normaal ook in het lokaal staan, maar zien ook de spullen die juist bij het spel horen.

Voor sommige spellen is het handig als de spullen op een bepaalde plek (bijvoorbeeld vlak bij elkaar) liggen. Bij andere spellen kun je het zelf bepalen. Op de volgende pagina zie je een voorbeeld plattegrond.

Op de plattegrond zie je een legenda met kleuren. Elke kleur staat voor één van de spellen. Je hoeft het dus niet precies over te nemen, kijk wat voor jou lokaal/ruimte mogelijk is.

Tip: In BOX 2 zitten allemaal leuke decoratie attributen. Gebruik dit om het lokaal meer sfeer te geven wat past bij de Escape Room.



6 liedjes op muur
Boomwhackers

Bijbel + Rebus
Bijbel 1 Sleutel
Kistje met geheimcode

Ijstokjes

Puzzelstuk



Bijbelteksten

Kistje met fotos

Puzzelstuk

Papieren DIA

Woordzoeker + kistje

USB-Stick

Geheimcode op plafon

Ijstokjes

Sleutel

Oplossing ijstokjes

Puzzelstuk

Lichtdoos met bijbeltekst



Kistje met draaiboek

Laptop

Puzzelstuk

Sleutel

Tas

Ijstokjes

Baterijen

Telefoon in kast
Sudoku



Legpuzzel + kistje



Spel 1



Spel 2



Spel 3



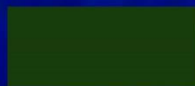
Spel 4



Spel 5



Spel 6



Spel 7



Spel 8



Spel 9



Spel 10



Spel 11



Spel 12

HET SPEL

Lees het introductieverhaal op het spel rustig hardop voor of kies voor de introductie video die op het digibord getoond kan worden. Bespreek daarna nog goed met de kinderen de regels. Ook is het goed om te benoemen hoeveel hints de groep heeft. Breng daarna de kinderen naar het lokaal. Doe de deur open en laat de kinderen naar binnen. Voor een extra effect, kan je een klok op 60 minuten zetten en aandrukken.

De Escape Room is begonnen!

Tijdens het spel is het belangrijk dat jij als speleider of in de buurt bent of zelfs in de klas aanwezig bent om een eventuele hint te geven aan de kinderen.

De kinderen bekijken alle onderdelen nauwkeurig, en zoeken naar aanwijzingen, codes, raadsels en (delen van) puzzels en lossen deze samen op. Het is goed om te weten dat er 3 lijnen door elkaar heen lopen wat de kinderen niet weten. Dit kan zorgen voor extra verwarring maar geef ze hierin wel even tijd. Zodra ze een deel van de code vinden zijn ze dichterbij het vinden van 'het draaiboek van de kerstviering'.

Na het invoeren van alle drie de correcte hints en dus de code, kunnen de kinderen het kistje openen en hebben ze 'het draaiboek' gevonden. De tijd dat ze met het draaiboek de deur uitlopen is hun eindtijd. Eventueel gewonnen seconden kun je dan van de eindtijd afhalen.

HINTS:

- Spel 1: 'Zoek de tekst in Bijbel 1'
- Spel 2: 'Speel het lied, welke is het?'
- Spel 3: 'Welke volgorde? cijfers?'
- Spel 4: 'Kijk omhoog, ontcijferen!'
- Spel 5: 'Zoek 7 stokjes op de grond'
- Spel 6: 'Lees de overgebleven letters'
- Spel 7: 'Puzzelen maar en lees goed'
- Spel 8: 'Goede volgorde en lees!'
- Spel 9: 'Vindt de bijbehorende Bijbel'
- Spel 10: 'Welke cijfers staan in cirkels?'
- Spel 11: 'Ik lees iets over dia's...'
- Spel 12: 'Welke tekst moet je lezen?'



SPELLIJN 1

SPEL 1: BIJBEL TEKST ZOEKEN

De kinderen zien een laptop staan waar een briefje bij ligt. Op het briefje staat 'zoek de USB-stick'. Die ligt in het lokaal. De USB-stick is beplakt met de toegangscode van de laptop. De kinderen stoppen de USB stick in de laptop en open het bestand. Dit is een voorgelen bijbeltekst uit bijbel 1. De kinderen zoeken bijbel 1 en zien geasseerde letters. Die letters maken samen de code voor de tas naast de laptop.

SPEL 2: BOOMWHACKERS

In de tas vinden de kinderen een boomwhackers-muziekstuk. Als de kinderen de boomwhackers vinden, zien ze ook 6 liedteksten van kerstliederen. Spelen ze het goede lied? Moeten ze het blad met de juist liedtekst omdraaien, want daar staat de hint op voor de sleutel.

SPEL 3: VOLGORDE BEPALEN

Door het vinden van de sleutel, kunnen de kinderen het volgende kistje openen en kijken wat er in zit. In dit kistje zitten 4 fotos die ze op chronogische volgorde moeten leggen. Als ze de juiste volgorde neerleggen, ontdekken ze de juiste cijfercode.

SPEL 4: GEHEIMTAAL LEZEN

De kinderen hebben bij binnenkomst waarschijnlijk al de geheimtaal op het plafon gezien. Deze kunnen ze pas ontcijferen met het blad dat ze vinden na het uitvoeren van spel 3. In het kistje zit namelijk een papier waarmee ze de geheimtaal kunnen lezen. Doen ze dit goed, dan lezen ze het eerste deel van de hint waar de sleutel voor 'het draaiboek van de kerstviering'

De zin die ze vinden na spel 4 is:

NUMMER ZES IS NODIG.



SPELLIJN 2

SPEL 5: STOKJES ZOEKEN

Als de kinderen binnen komen, vinden ze meteen op bepaalde plekken een aantal stokjes. Er staan letters op de stokjes en bovenaan staan cijfers. Als de kinderen goed zoeken vinden ze 7 stokjes. De rest van de stokjes vinden ze door spellen te spelen.

SPEL 6: WOORDZOEKER

Op één van de tafels ligt een woordzoeker. Naast de woordzoeker staat een bakje met cijferslot. De kinderen moeten de woordzoeker oplossen. Als ze alle woorden hebben gevonden, kunnen ze met de overgebleven letters drie cijfers maken.

SPEL 7: LEGPUZZEL MAKEN

Net als de woordzoeker, is de legpuzzel ook nodig voor het vinden van andere stokjes. Door de puzzelstukken op de juiste plek te leggen, ontstaat er hint over het vinden van de sleutel. Met deze sleutel maken ze het bakje open. Zo vinden ze de laatste stokjes.

SPEL 8: OPLOSSEN PUZZEL

Met de gevonden stokjes, de stokjes van de woordzoeker en de stokjes van de legpuzzel, kunnen de kinderen de hint gaan zoeken. Door de stokjes op de juiste volgorde te leggen, komen de kinderen achter de hint.

De zin die ze vinden na spel 8 is:

**OOK EEN ANDER NUMMER IS
BELANGRIJK, NAMELIJK NUMMER 3**



SPELLIJN 3

SPEL 9: BIJBEL PUZZEL

Naast de stokjes die door de klas heen liggen, kunnen de kinderen ook 6 puzzelstukken vinden van een bijbel. De 6 stukken maken de voorkant van een bijbel, die tussen de stapels bijbels ligt. Als ze deze openen zien ze dat er een klein stuk uit is waar een papiertje in te vinden is. Dit is een rebus die opgelost moet worden. Met de oplossing kunnen de kinderen de telefoon vinden die nodig is voor spel 10.

SPEL 10: TELEFOON SUDOKU

Op de gevonden telefoon ligt een sudoku spel. Hier staan 4 rondjes op. Als de kinderen de sudoku goed oplossen, zien ze de getallen in de rondjes staan. Dit is de toeganscode van de telefoon. Op de telefoon staat maar 1 app: de galerij. Deze is ontzettend belangrijk...

SPEL 11: POWERPOINT FOTO

In de galerij staat één foto van een brief. Op die brief staat dat tijdens de kerstviering gebruik gemaakt gaat worden van PowerPoint en dat daarin iets heel belangrijks staat wat ze niet moeten vergeten. Dit linkt naar de papieren met dia's erop. Op één van die papieren staat de hint naar de batterijen

SPEL 12: LICHTBOX LEZEN

Met de gevonden batterijen kunnen de kinderen de lichtbox aan doen en zo komt er een boodschap te voorschijn. Dit is een Bijbeltekst die in de klas hangt op 1 van de 4 posters. Op die posters staan cijfers. Met het vinden van de tekst, vinden ze ook het laatste cijfer dat ze nodig hebben om het draaiboek te kunnen vinden.

De zin die ze vinden na spel 12 is:

NUMMER 9



SPELVOLGORDE

START: BRIEF OF FILMPJE



Je kan er ook voor kiezen om één lijn eruit te halen, om zo de Escape Room wat makkelijker te maken. Lijn 2 kun je bijvoorbeeld weg laten (bij kleine groepen) en de hint die ze winnen al bij de start weggeven.



KERNDOELEN - DEEL 1

Domein A - Luisteren naar en vertellen van verhalen

3. Leerlingen leren luisteren naar en vragen te stellen bij Bijbelverhalen en andere verhalen waarin existentiële en religieuze ervaringen worden gecommuniceerd.

4. Leerlingen leren de verhalen te plaatsen in de context van het ontstaan van de verhalen.

5. Leerlingen zijn bereid en in staat om te reageren op Bijbelverhalen en andere verhalen van zin die hen gevoelig maken voor geloof, hoop en liefde en voor vragen van schuld en onschuld, vrijheid en verantwoordelijkheid, recht en onrecht, trouw en ontrouw, hoop en wanhoop, geloof en twijfel.

Domein B - Met elkaar betekenissen geven

3 Leerlingen kunnen (religieuze) bronnen van geloof in de context een plek geven

5 Leerlingen leren betekenisvolle personen en gebeurtenissen uit Bijbel, traditie en hun leefwereld kennen die hun richting kunnen wijzen.

- 6 Leerlingen kunnen belangrijke rituelen, feesten en Gedenkdagen die horen bij de christelijke (en eventuele andere tradities) noemen en er betekenis aan geven.

- 7 Leerlingen kunnen religieuze expressievormen uit kunst en cultuur als zodanig herkennen en waarderen.

3EENOPDIEG-1EEN

Spel 1:	Laptop met toegangscode 9411 <u>USB stick</u> waar code op ligt Bijbel 1 met de gearceerde letters/cijfers
Spel 2:	Cijferslot met code: 681 (Grijs slot met cijfer 2) Tas gevuld met boeken Papier met <u>Boomwhacker</u> muziek <u>Boomwhackers</u> 6 papieren met liedteksten
Spel 3:	Blauwe geldkistje met sleutel Plant 4 papieren met plaatjes
Spel 4:	Cijferslot met code: 145 (Grijs slot met cijfer 4) Papier met ontcijfer code Papieren met de geheimtaal tekens
Spel 5:	7 stokjes
Spel 6:	Kleine groene kistje Cijferslot met code: 296 (Zwarte slot) 4 stokjes Woordzoeker Pen/Potlood
Spel 7:	Rode geldkistje met sleutel 4 stokjes Legpuzzel Zwarte etui Pennen/Potloden
Spel 8:	De 15 eerder gewonnen stokjes
Spel 9:	De 6 puzzelstukken De bijbel met gat erin Rebuspapier Kerstboom
Spel 10	Gele kistje met sleutel Telefoon met toegangscode Sudoku
Spel 11	Oranje kistje Cijferslot met code: 207 (Blauw <u>cijferslot</u>) Diapresentatiepapieren Baterijen
Spel 12:	Ligbox Papier met <u>bijbeltekst</u> erop 4 Bijbelteksten
Oplossing:	Cijferslot met code: 639 (Blauw slot) Houtkleurig kistje Draaiboek van de kerstviering

