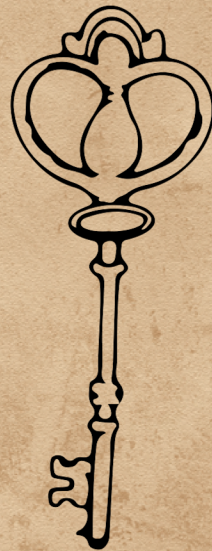


Break out the classroom



by

Nathalie De Martelaere

auteur van het boek SPEEL! – uitgeverij Pelckmans

www.unicornsandfairytale.be

@unicorns_and_fairytale

@out_of_the_box_play

BREAK OUT THE CLASSROOM

Handleiding

1

Leerlingen komen binnen en zien meteen het scherm op het digibord waar ze 3 codes gaan moeten invullen. **Indien je maar een tool met 1 code vindt, volg dan de bruine aanwijzingen in deze handleiding.** Bij het bord ligt/hangt een envelop met TOP SECRET op. In de buurt ligt kladpapier. Dat mogen ze gebruiken. In de envelop zit :

een inleidende brief
1 puzzelstuk (zie printable met detective)
houten stokjes voor code 3 (niet allemaal)

2

Kinderen gaan op zoek naar de ontbrekende puzzelstukken die zichtbaar in de ruimte hangen, waarmee ze een prent vervolledigen (een detective) en op de achterkant staat een raadsel. Als ze dit raadsel oplossen komen ze tot de **code 042** waarmee ze een slot gaan kunnen openen. Ze moeten dus op zoek naar iets met een cijferslot.

3

Ze vinden een weckpot (of iets anders naar jouw keuze) met cijferslot. Als ze die openen vinden ze in de weckpot:

Rommel (afleiding)
Een sleutel
Nog enkele houten stokjes

4

Met die sleutel gaan ze een metalen koffertje openen. Daar zit in:

Een kwastje + Ecoline / waterverf OF EEN ZAKLAMP VOOR UV
Codewiel

De boodschap en geheime code

Houten stokjes

5

Wanneer ze met het codewiel de geheime boodschap ontcijferen dan komen ze tot de zin: ZOEK DE VLINDER

6

Ergens in de klas ligt duidelijk een doosje met vlinder. Daar zit een papier in met een raadsel. Er zitten ook weer enkele stokjes in. Ze moeten met de ecoline en de verf de boodschap tussen de zinnen laten verschijnen. OF met de zaklamp de onzichtbare inkt lezen. Daar staat dan ROOS. Je schrijft de zinnen zelf met een dikke stift (of je print het voorbeeld af...) en tussen de zinnen schrijf je met witte wasco. Dat komt tevoorschijn als ze er met ecoline of waterverf overgaan. Je kan dit ook vervangen door UV pen en lampje. Het codewoord is dus ROOS.
(kijk naar het voorbeeld in de handleiding)

7

Ze gaan nu naar de envelop met een roos op. Daar steken 3 puzzels in en een boodschap. Ook enkele houten stokjes. Per puzzel krijgen ze de cijfers van de EERSTE CODE die ze gaan moeten invoeren in het scherm. Op de achterkant van die puzzels staat de volgorde van de cijfers. (884)

Indien je geen 3 devices hebt waar je een code kunt invoeren kan je nog werken met andere cijfersloten waarbij ze op zoek moeten gaan naar opdrachten die verborgen zitten.

In dit geval moeten ze kiezen uit 2 sleuteltjes die ergens in de buurt hangen... met een code. Ze kiezen voor de code 884...

8

Ergens in de klas hang je ook de aanwijzing voor de TWEEDE CODE. Dat is een rijmpje. Als ze dat rijmpje goed interpreteren gaan ze met de loop die erbij hangt op zoek naar een boek dat in een hoek staat. Uiteraard zijn er verschillende boeken. In dat boek moeten ze op blz 28 met de loop de letters van de tweede code vinden. **ZEVEN – VIJF – DRIE**

Indien er geen 3 schermen zijn dan hebben de kinderen tijdens de vorige opdracht een sleuteltje gevonden van een hangslotje. Ze gaan op zoek naar het hangslotje in dezelfde kleur (in dit geval). Je steekt het rijmpje van het boek in een potje, doosje, pennenzakje dat op slot is met dat slotje. Ze lezen het rijmpje en gaan op zoek naar een boek in de ruimte. Daar steekt de loop in.

9

Ze vullen de code in op de iPad. Dan komt er de boodschap tevoorschijn dat ze op zoek moeten gaan naar een hoed. (deze boodschap typ je zelf in met de TOOL van Kraak'm)

10

De derde code ligt in de hoed. Daar liggen de laatste houten stokjes in. Wanneer ze alle houten stokjes naast elkaar leggen (17 stuks) komt de DERDE CODE tevoorschijn. **(158)** De derde code kan nu ook ingevuld worden.

Wanneer ze de drie codes juist invoeren is de ESCAPE ROOM geslaagd. Er wordt getimed hoe lang het duurde voor ze uit de klas konden.



Kunnen jullie de juiste code vinden door de cijfers te vinden? De code ga je nodig hebben om een cijferslot te openen...

682 1 nummer is juist en staat op de juiste plaats

614 1 nummer is juist maar staat op de verkeerde plaats

206 2 nummers zijn juist maar staan op de verkeerde plaats

738 Niets is juist

870 1 nummer is juist maar staat op de verkeerde plaats

CODE= _ _ _

Tip: begin met het elimineren van verkeerde cijfers



Beste leerlingen...

Jullie worden in dit klaslokaal opgesloten... Jullie taak:

BREAK OUT THE CLASSROOM! Er staat jullie een ware opdracht te wachten. Slagen jullie erin om tijdig de juiste code in te voeren dan zijn jullie weer vrij. Jullie hebben 50 minuten de tijd.

Samenwerken, luisteren naar elkaar en heel goed nadenken zijn dé belangrijkste zaken die nodig zijn om hier uit te geraken.

TIP: werk stapje per stapje en ga niet allemaal op eigen HOUTJE werken. Probeer tussen de regels te lezen, een beetje anders te denken en volg de aanwijzingen.

Zitten jullie vast? Dan kan je 3 tips vragen.

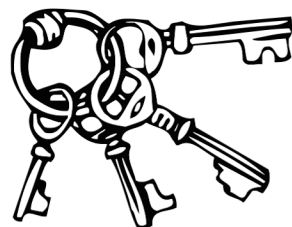
Zijn ze op? Dan zal je het alleen moeten doen.

Denk dus eerst goed na voor je beslist een tip te vragen.

De begeleider zal niets zeggen gedurende de hele escape poging, tenzij hij een tip moet geven.

VEEL SUCCES!

PS: vergeet niet om de timer te stoppen als jullie de juiste code hebben ingevuld. Zo kunnen we de tijden noteren.



Houten stokjes

Zo leg je de houten stokjes om ze te maken.
Verdeel ze over de verschillende puzzels. Op het einde hebben ze alle houten stokjes en kunnen ze de allerlaatste code vinden...



codewiel

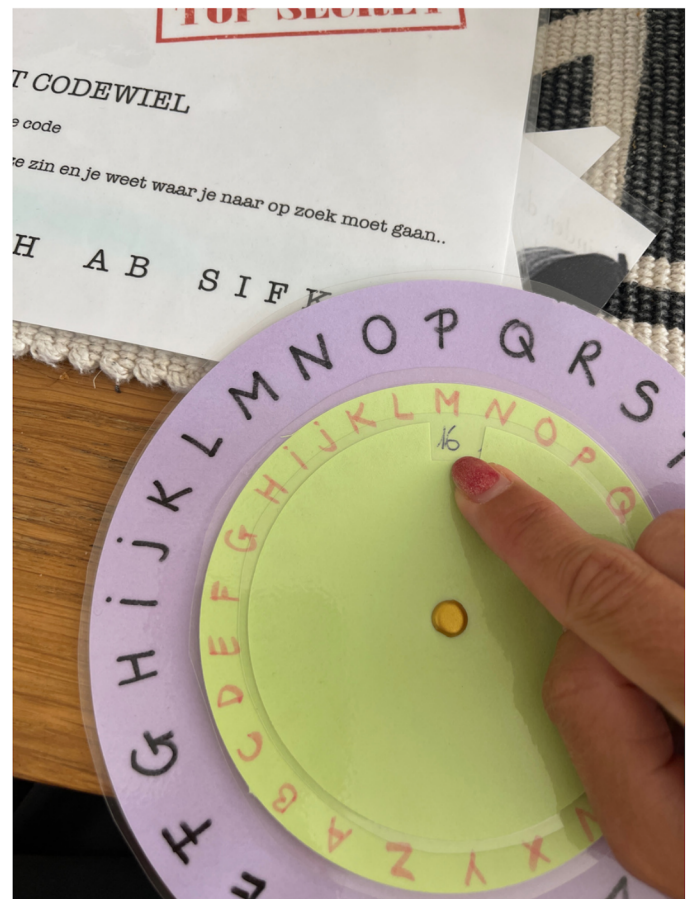
Als je een boodschap wilt maken, moet je een sleutel verzinnen.
Pak hiervoor eender welke **zwarte letter** uit de buitenste ring en een willekeurig **cijfer** uit de binnenste ring. Draai nu het nummer onder de betreffende letter. In deze BREAK OUT THE CLASSROOM pakken we de sleutel P16. Het codewiel draaien we in deze positie: zwarte letter P en je zet het cijfer 16 eronder. Je hoeft nu het wiel niet meer te draaien enkel encode maken met de binnenste cirkel. Elke letter uit die binnenste cirkel staat voor de juiste zwarte letter.

Onze code wordt dan

WLBH AB SIFKABO

= zoek de vlinder

Voorbeeld codewiel



Voorbeeld LEES TUSSEN DE REGELS

Je schrijf de zinnen. Met UV of wasco schrijf je de bruine letters en cijfers ertussen. Het woord dat we zoeken is ROOS.
Let op de cijfers: het getal duidt aan welke letter we zoeken.
ERP2T (getal twee dus tweede positie = R)

Lees tussen de regels door

ERP2T

Kraak de code

4MPOK

Let op de cijfers

Z3OTD

we zoeken een woord

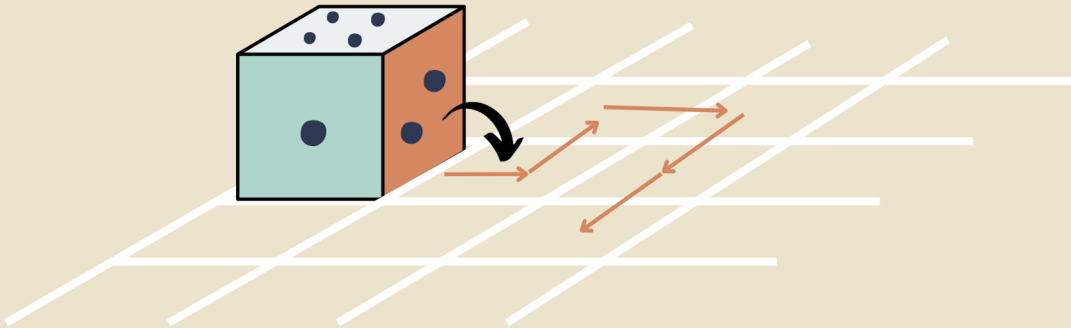
WD5FS

CODEWIEL

Pl6 is de code
Kraak deze zin en je weet naar waar je op zoek moet
gaan!

WLBH AB SIFKABO

Dobbel puzzel



Als de dobbelsteen verder rolt volgens de richting van de pijlen, hoeveel ogen staan er dan op de bovenkant van de dobbelsteen? Dat is het derde cijfer van de volgende code die je zoekt.

Welk getal zoeken we?

1	5	6	3
4	?	1	2
9	1	2	3
1	1	6	7

Het getal dat we zoeken is het tweede getal van de volgende code.

Hoeveel keer een 0 tussen de Q's?

[illegible]

Het aantal keer dat je 0 telt is het eerste cijfer van je code.



Lees jij ook graag een boek?
Weet jij dan wat ik zoek?
Misschien wel in een hoek?
Gebruik zeker de loep,
dan weet je waar de tweede code moet...
De derde code vind je in de hoed



Lees jij ook graag een boek?
Weet jij dan wat ik zoek?
Misschien wel in een hoek?
Gebruik zeker de loep!
Typ de code op de IPAD in,
dan ben je op weg naar de laatste opdracht & WIN

Notes

at quis ris
od lacrima at qu
icies lacus sed turp
rissa ultrices mi
us. Eget s
vitae et
aculis eu no
Cursus s
ullamcorper
semper feug
ing elit duis
la fames
h mauris. At

h mauris
la fames ac
ing elit duis tris-
semper feugiat
Mamcorper s
Cursus
aculis
rissa
icies
euis
puis

