# KLJ Kleine Brogel: Escape Room

|  |  |
| --- | --- |
| **Thema** | Nerds |
| **Doelpubliek** | +12 |
| **Duur** | tot ze er uit geraken yuuuwwww |
| **Materiaal** | **ontvoering**: kussenslopen, touw, ritsbandjes, schaar, plakband, slaapzak, 2-laptop, fietsslot**kamer inkleding**: kaften, boeken, papier, pennen, 2 tafels, 1 bed, stoel, walkies, camouflage kleren, box(verbonden met onze gsm met politiegeluid+morsegeluid), RTL-lint **kamer functie:** witte letters op bord met stipjes, veel knuffels, sleutel + kassa, ballon(met cijer), markeerstiften, whitebord(alcohol + whitebordstift), wisser(doek), stekskes/briquet, gsm (met patrooncode + morsecode app), black light lamp(mda), tandenstokers**buiten**: zaklampen, diamantjes in startdagflesje, schatkist  |
| **kooplijst** | snoepjes, fles drinken, 2 cijferslot, blacklightverf (mda), kleine diamantsteentje, ritsbandjes |
| **knutsellijst** | **ontvoering**: filmpje maken**kamer functie**: plattegrond, blad met citroensappatroon, puzzelstukjes met willekeurige woorden op, puzzelstukjes met blacklight verf en boodschap op, spel uitleg, kaart |
| **afdrukken** | **kamer**: tabel van Mendeljev A3, instructie citroensap, instructie blacklight, 3 cijfers, artikels over elementen |
| **auteur** | Birthe en Elies |

**Voorbereiding voorkamp:**

-filmpje monteren nerd

-locatie zoeken van escape room

-app installeren op gsm (testen)

-citroen op papier (testen)

-blacklight (testen)

**Verloop:**

Plus wordt 1 voor 1 ontvoerd door leiding en ergens aan vastgemaakt in de kamer. Nerd vertelt verhaal via videocall. Plus moet proberen te ontsnappen en de nerd te helpen. Wanneer ze ontsnapt zijn moeten ze de schat zoeken.

**Verhaal:**

Nerd wou een systeem hacken en is hierin geslaagd. Helaas is hij opgepakt en kan hij zijn plan niet verder uitvoeren. Hij heeft jullie hulp nodig. Verschuif wel niet in mijn kamer want dan zal het opvallen dat jullie daar zijn geweest. Wees snel want de politie is al onderweg en vergeet niet KRKFDKSLEKFEKF

**Doel:**

1. uit kamer 1 ontsnappen want politie komt
2. boodschap vinden met instructie over de diefstal
3. speluitleg vinden voor stelen van diamant

**Inkleding:**

-slaapkamer: tabel van mendeljev, computer, plattegrond, kaften, boeken, papier, pennen, tafel, stoel, snoepjes, instructie kaars citroen, instructie blacklight, camouflage kleren

**Verloop uitgebreid:**

**KAMER 1**

1. kidnapping
2. vastmaken:

X haar handen hangen met rits bandjes op een stoel maar kan wel gewoon van de stoel af

X met handen en voeten vastgebonden rond tafelpoot

X fiets draaislot zijn hand aan iets vastmaken

X slaapzak dicht maken met plakband

X handen aan zijn voeten maken

X vastmaken aan bed met touw

X

X

LOSMAKEN

-1 persoon zit nep vast (ritsbandjes)

-schaar zoeken

-de rest losmaken

UIT KAMER ONTSNAPPEN

CIJFER 1

1. witte letters nummeren met 1 stip, 2 stippen, 3 stippen. Als ze dit in volgorde leggen bekomen ze het woord OLIFANT
2. knuffel olifant nemen uit de stapel knuffels
3. in olifant zit een sleuteltje
4. maken kassa open met sleutel
5. zit 1 cijfer in van de code

CIJFER 2

1. ballon kapot prikken
2. zit 1 cijfer in van de code

CIJFER 3

1. artikels die over elementen gaan
2. deze elementen aanduiden met stift in de tabel van mendeljev
3. bekomen ze een visueel cijfer voor de code

WHITE BORD

1. uitwissen
2. sommige letters blijven staan omdat ze met alcoholstift zijn geschreven
3. boodschap: van klein naar groot
4. de 3 cijfers moeten ze dus van klein naar groot in het cijferslot draaien om naar buiten te kunnen

VOORBEREIDING voor buiten

1. stekskes in kussen
2. blad met citroensap patroon boven kaars houden
3. patroon ingeven op gsm
4. app openen van morsecode
5. morsecode opnemen via app
6. code die je bekomt ingeven in cijferslot van doosje
7. Kaart met speluitleg voor spel buiten

→ alarm laten afgaan na het vinden van de uitleg zodat ze beetje tijdsdruk krijgen

BOODSCHAP:Maak de missie af, steel buiten de diamant..

1. Puzzelstukjes met random woorden en  puzzelstukje met boodschap op die perfect in elkaar passen en met blacklight beschilderd zijn.
2. Blacklight insteken en over de puzzelstukjes gaan
3. boodschap vormen met de geverfde puzzelstukjes

**Buiten:**

Politie is aan het patrouilleren rond de diamant. De plus moet de diamant zo snel mogelijk zien te stelen. Wanneer een politieagent op hen schijnt met een zaklamp en hun naam kan zeggen dan zijn ze dood en moeten ze naar binnen bij de leiding zitten.