

# ESCAPE ROOM

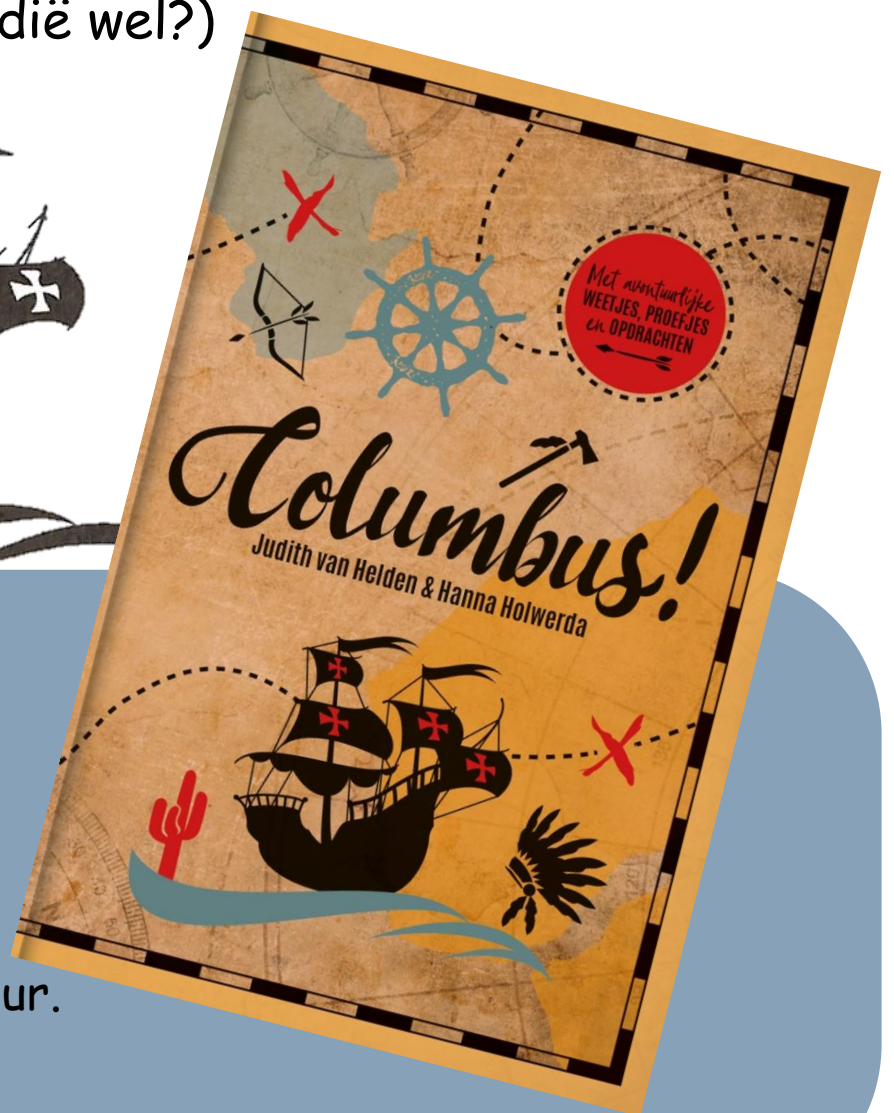
## Op ontdekkingsreis naar Indië

Maak de escape room volgens dit stappenplan en nodig je vrienden uit om aan boord te gaan van de Santa Maria, de opdrachten in de escape room uit te voeren, het codewoord en zo Indië te ontdekken.

(Maar... is het Indië wel?)



Meer lezen over de ontdekkingsreis van Columbus? Haal dan dit boek en ga mee op avontuur.



Het boek sluit aan bij het thema van de Kinderboekenweek 2020



**Het is 1476. De avonturier Columbus heeft een droom. Hij wil een nieuwe route naar Indië vinden. Niet via het zuidelijkste puntje van Afrika, Kaap de Goede Hoop, maar gewoon naar het westen varen. Met deze escape room ga je met Columbus op ontdekkingsreis.**

Hoe? Maak de escape room volgens het onderstaande stappenplan en nodig een aantal huisgenoten uit om de opdrachten in de escape room uit te voeren en het codewoord te ontdekken.

## **Zo maak je de escape room:**

### **STAP 1: Ruimte**

Kies een ruimte uit. Deze moet niet te groot zijn en niet te vol met meubels en spullen.

### **STAP 2: Brief**

Nodig: Pen, papier en envelop

Schrijf of print de volgende brief:

*Het is 1476. In Indië zijn kostbare spullen te halen, zoals kaneel, peper, gember en kruidnagel. Maar de weg ernaartoe is een lange reis vol gevaren. Over land is niet veilig. Dan moet je door vijandig gebied. Over zee is duurt maanden, want je moet helemaal rond Afrika varen. Zou er niet een kortere route zijn?*

*Ga samen met Columbus opzoek naar een nieuwe route naar Indië. En ontdek het codewoord. Met dit woord mag je de ruimte verlaten.*

*Tip: Begin je reis en ga opzoek naar een schip.*

Vouw de brief op en stop hem in een envelop. Leg de envelop goed zichtbaar in de ruimte.

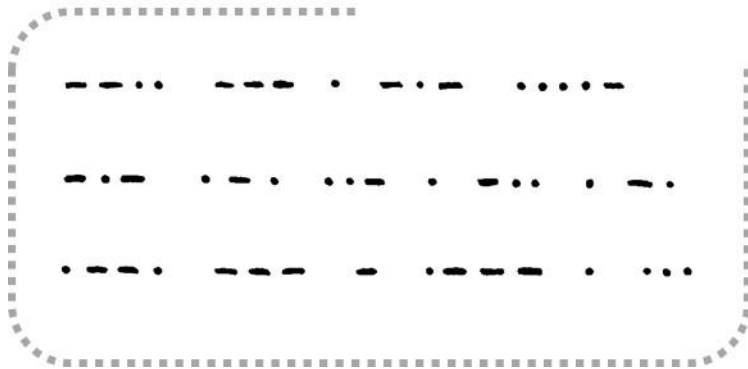


### STAP 3: Puzzel 1

Nodig: Afbeelding schip op pagina 5, alfabet morsecode op pagina 6, pen of stift

Knip de afbeelding van het schip uit. Schrijf op de achterkant de volgende code:

#### MORSECODE



Hang de afbeelding ergens op in de ruimte of leg hem ergens neer.

Knip het alfabet van de morsecode uit en hang deze ook ergens op in de ruimte.

*Het antwoord is: zoek 4 kruidenpotjes*

### Stap 4: Puzzel 2

Nodig: Vier potjes met kruiden, zoals nootmuskaat, kaneel, peper, kruidnagel of gember, pen, papier en plakband

Plak onderop het eerste briefje een papiertje met daarop het nummer: 1. Onderop het tweede potje het nummer 4. Onderop het derde potje het nummer 7. En onderop het vierde potje het nummer 6.

Zet elk potje op een ander plek in de ruimte.

*Het antwoord is: 1 4 7 6*



### Stap 5: Puzzel 3

Nodig: vier memoblaadjes, pen, plakband of tape

Neem vier memoblaadjes en schrijf hier het volgende op:

Voorzijde: een grote 1, achterzijde: ens

Voorzijde: een grote 4, achterzijde: ti

Voorzijde: een grote 7, achterzijde: et

Voorzijde: een grote 6, achterzijde: jd

Hang de briefjes op verschillende plekken in de ruimte.

*Het antwoord is: etenstijd*

### Stap 6: Puzzel 4

Nodig: Bord met iets lekkers, pen en papier

Zet een bord met iets te eten neer, ergens in de ruimte. Leg onder het eten een briefje met daarop de volgende tekst:

*Vorm met de ijsstokjes een tekst.*

### Stap 7: Puzzel 5

Nodig: pot, ijsstokjes, pen of stift, kompas

Schrijf de letters op de ijsstokjes naar het onderstaande voorbeeld.

#### IJSSTOKJES



*Het antwoord is: kijk naar het westen!*

Geen kompas? Download een kompas app op de telefoon die de deelnemers meekrijgen.



## Stap 8: Puzzel 6

Nodig: Afbeelding van de landkaart op pagina 7, envelop, pen of stift, plakband of tape

Knip de afbeelding van de landkaart uit en stop deze in de envelop.

Schrijf een grote W op de envelop.

Zoek uit waar het westen is en hang de envelop aan de westelijke muur (of raam) op.

*Het antwoord is: Santa Maria. Dit is het codewoord.*

## Spelregels:

De deelnemers mogen samen 1 telefoon meenemen. Hiermee kunnen ze contact opnemen met de bewaker die bij de deur zit.

Spreek samen een tijd, bijvoorbeeld 30 minuten. Zet ergens een klok neer of zet de timer op de telefoon.

## Nog twee belangrijke tips:

Zet in de ruimte nog een aantal voorwerpen neer of hang afbeeldingen op die geen functie hebben en de deelnemers op een dwaalspoor zetten.

Let op: Je mag nooit echt iemand opsluiten in de ruimte! Ga als spelleider als 'bewaker' voor de deur zitten.



**AFBEELDINGEN**

SCHIP





## MORSECODE

|   |       |   |      |   |           |
|---|-------|---|------|---|-----------|
| Z | ..--  | O | ---  | 1 | .-        |
| 3 | ..-.. | a | .-   | 2 | ..--      |
| 7 | ..-.- | Q | ---  | 3 | ...-      |
| K | -.-.  | R | .-.  | 4 | ....      |
| C | -.-.- | T | -.-  | 5 | .....     |
| - | ..--  | S | ...- | 6 | ---..     |
| I | ..-.  | > | ..-. | 7 | ---.-     |
| G | ...-  | X | -..- | 8 | ---..     |
| E | ..-.  | 3 | ..-. | 9 | ---..     |
| T | -.-   | X | -..- | 0 | -----     |
| H | ..-.- | N | -.-  |   | S O S     |
| D | ..-.. |   |      |   | ...-.-... |
| O | ---   |   |      |   |           |
| C | ..-.- |   |      |   |           |
| B | ..-.. |   |      |   |           |
| A | .-.   |   |      |   |           |



## LANDKAART

De letters in de gekleurde vakjes vormen het codewoord.

Columbus vertrok uit

Ging op reis naar

Hij stak de  oceaan over.

Hij dacht dat langgerekte eiland Japan was, maar het was

En zo ontdekte hij