

# De Spook Speurders

## ESCAPE GAME HANDLEIDING

Het nieuwe boek van Tine Bergen, *De spookspeurders en de moestuinvandalen*, is een spannende detective met een heel bijzonder speurdersduo in de hoofdrol. Als Lodes vader de kast onder de oude trap afbreekt, blijkt dat daar al die tijd een spook woonde. Dat spook heeft nu zijn intrek genomen in Lodes kleerkast. Lode is in de wolken: niet iedereen kan zeggen dat hij een huisspook heeft. Al snel blijkt echter dat Roger niet de makkelijkste gast is. Hij kan trots en nukkig doen en is erg gesteld op zijn rust. Als de moestuinklas in Lodes school het mikpunt wordt van vandanestreken, besluit Lode toch om de hulp van zijn huisspook in te roepen. Lukt het dit bijzondere speurdersduo om de daders te ontmaskeren?



Met deze escape game kunnen de spelers zich ontpoppen tot echte spookspeurders! Deze handleiding is een leidraad, je kan het spel zeker personaliseren. Je maakt het zo makkelijk of moeilijk als je zelf nodig vindt.

**Leeftijdscategorie: 9 jaar**

**Geschatte voorbereidingstijd: 30 minuten**

**Gemiddelde speltijd voor één speler: 45 minuten**

### Doel van het spel

De moestuinvandalen hebben de spelers opgesloten in de schuur (een kamer in het huis) en hebben de twee konijnen Broes en Wipstaart vrijgelaten. In de eerste fase van het spel zullen de spelers raadsels moeten oplossen om uit de schuur te ontsnappen. In de tweede fase van het spel gaan de spelers op zoek naar de konijnen. Wipstaart zullen ze in de keukenkast vinden en Broes buiten. Doorheen het spel kunnen de spelers om hints vragen indien nodig, er staan ook een aantal tips op de opdrachten.

Je kan het spel op drie manieren spelen:

- **Race tegen de klok:** hierbij krijgen de spelers 30 minuten (je kan de tijd langer of korter maken) om de het spel te voltooien.
- **De strijd tussen de spookspeurders:** wanneer je met een grotere groep kinderen speelt kan je ze opsplitsen in teams. Ze spelen om de beurt het spel en het team dat het spel het snelst voltooit wint.
- **Snelheidsronde:** de spelers voltooien zo snel mogelijk het spel, een begeleider timet hoe lang ze ervoor nodig hebben.



# Benodigheden

- De 'Spookspeurders escapegame' spelbundel
- Een schaar
- Plakband en/of een lijmstift
- Kartonnen rol (bijvoorbeeld van toiletpapier of keukenrol)
- Ballonnen (minstens 4)
- Iets scherp om de ballonnen te doorprikken (bijvoorbeeld een veiligheidsspeld, een kinderschaar...)
- Een plastic fles of zakje
- Schopje (optioneel)
- Iets om mee te schrijven
- Enveloppen (optioneel)

## De raadsels

### Raadsel 1: Rogers kruiswoordraadsel

De spelers moeten het kruiswoordraadsel oplossen. De oplossing is 'zeventien'.

### Raadsel 2: Draaicode op kartonnen buis

Volg de instructies op het blad en maak de draaicode. Als de spelers alle papieren ringen de juiste kant op draaien zullen ze het woord 'negen' zien.

### Raadsel 3: Morsecode

De spelers moeten aan de hand van het morsecode alfabet de zin vertalen. De oplossing is 'het cijfer acht'.

### Raadsel 4: Ballonnen

De spelers zullen de vier cijfers die ze net vonden herkennen op de ballonnen, die moeten ze doen ontploffen. Pas op: het cijfer zeventien, de oplossing van raadsel 1, telt als twee cijfers. Ze zullen dus de ballonnen met 1 en met 7 op moeten doen ontploffen.

### Raadsel 5: Cijferslot

Eerst zullen de spelers de puzzelstukken moeten leggen en dan zullen ze het cijferslot zien. De bedoeling is dat ze hier de vier cijfers ingeven in de juiste volgorde. Naast de illustratie van Lode staat een hint, ze moeten de cijfers van klein naar groot ingeven: 1,7,8,9. Wanneer ze de denken dat ze de juiste code gevonden hebben roepen ze die naar de begeleider buiten. Als de code juist is mogen ze de schuur verlaten.

### Raadsel 6: Alfabetraadsel

De cijfers in dit raadsel staan voor een letter in het alfabet. Een is de letter 'a', twee is de letter 'b', drie is de letter 'c' en zo verder. Er staat ook een hint op het papier: op de schaapjes staan de eerste letters van het alfabet. De oplossing is: 'keukenkast'.

### Raadsel 7: Roosterraadsel

Bij dit raadsel moeten de spelers een link zoeken tussen de twee roosters. Wanneer ze de weg die de pijl aantoont volgen in het rooster met de letters dan zullen ze de volgende oplossing uitkomen: 'Broes is buiten'.



# Vorbereiding

## Vorbereiding: stap 1

Druk de spelbundel af. Je kan de raadsels in genummerde enveloppen steken om wat structuur te behouden. Beslis in welke kamer de spelers zullen starten, daar zullen ze de eerste fase van het spel spelen.

In die kamer verstop je:

- Lodes brief: deze leg je best in het zicht.
- Rogers kruiswoordraadsel
- het morsecode alfabet
- het morsecode raadsel
- draaicode op de kartonnen buis

Waar je de raadsels verstoppt maakt het spel moeilijker of makkelijker. Het is een goed idee om een raadsel in het zicht te leggen, zo weten de spelers waar ze moeten beginnen. Vergeet niet om een aantal potloden of stylo's in de kamer te leggen zodat de spelers de raadsels kunnen oplossen.

## Vorbereiding: stap 2

Knip de hints voor de ballonnen uit en steek ze voorzichtig in twee verschillende ballonnen. Knip ook de pagina met het slot langs de aangeduide lijnen in stukken zodat het een soort puzzel wordt. Verdeel de puzzelstukken dan tussen de overige twee ballonnen. Op deze vier ballonnen schrijf je de cijfers: 1, 7, 8 en 9. Het maakt niet uit welk cijfer op welke ballon staat. Als je het spel moeilijker wil maken kan je extra ballonnen opblazen en er willekeurige cijfers (niet hoger dan tien en ook niet twee keer hetzelfde cijfer) opschrijven. Blaas de ballonnen op en plak ze op de deur van de kamer. De spelers zullen ook iets nodig hebben om de ballonnen te doen ontploffen, bevestig dus ook een veiligheidsspeld of een schaar aan de deur.

## Vorbereiding: stap 3

Met het volgende raadsel start de tweede fase van het spel: de spelers zijn nu op zoek naar de konijnen. Leg het 'alfabetraadsel' op een plaats die de spelers meteen zullen zien wanneer ze uit de schuur ontsnappen. Knip een van de twee konijnen uit en plaats het in de keukenkast waar de ontbijtspullen zoals de chocopasta staan. Verstop in de kast of in de keuken het raadsel met de roosters. Je kan de roosters ook apart verstoppen om het moeilijker te maken.

## Vorbereiding: stap 4

Knip het tweede konijn uit en verstop het buiten. Dit kan in je tuin, maar als je geen tuin hebt lukt dit zeker ook. Plak het bijvoorbeeld aan de buitenkant van de voordeur of op een boom dichtbij je huis. Je kan het konijn ook in een flesje steken of een plastic zakje en het begraven in de tuin. Ook hier kan je het zo moeilijk maken als je zelf wil!

**Alles staat nu klaar, het spel kan beginnen!**



## Start van het spel

Voordat je de spelers naar 'de schuur' brengt leg je hun uit wat het doel van het spel is. Kies ook op welke manier je het spel wil spelen (zie 'doel van het spel'). Wanneer alles duidelijk is breng je de spelers naar 'de schuur' en doe je de deur dicht. Tel luidop af en roep start: het spel is begonnen.

## Hints

Mochten de spelers vast komen te zitten mag je hun een hint geven, hoeveel je er wil geven beslissen jullie zelf. Soms staan er ook hints op de raadsels die de spelers kunnen verder helpen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer de spelers de konijnen, Broes en Wipstraat, veilig terugbrengen. Je geeft alle spelers een spookspeurderscertificaat, ze hebben de moestuinvandalen verslagen!



Horizon uitgeverij  
[www.horizon.be](http://www.horizon.be)  
Auteur: Tine Bergen  
[www.tinebergen.be](http://www.tinebergen.be)  
Illustraties: Rocío Del Moral  
[rociodelmoral.com](http://rociodelmoral.com)

Hardback 15,99€ ISBN 9789464100822



HORIZON