

Programma: Escape installatie eisen
Aantal leiding: Net zoveel als er groepjes zijn
Niveau: Welpen
Groepsgrootte: 4 of 5 welpen
Tijdsduur: 45-60 minuten
Locatie: Binnen aan tafel

Vorbereiding

Vooraf thuis alle delen uitprinten en in enveloppen stoppen voor elk groepje zijn er ... enveloppen nodig. Inleidende tekst om envelop 1 heen vouwen.

Envelop 1: Tekst van deel 1. Maak gaatjes in de envelop en zorg dat er duidelijke lijnen zijn voor het open knippen en vouwen van de envelop. Gebruik het knipvel van deel 1.

Envelop 2: Tekstdeel 2 met routes en de 4 doolhoven. In de envelop zit de tip voor de richtingen van de kleuren geplakt.

Envelop 3: Tekst van deel 3.1

Envelop 4: Tekst van deel 3.2 met een de groene driehoek erop

Envelop 5: Tekst van deel 3.3 met het blauwe rondje erop

Envelop 6: Tekst van deel 3.4 met de oranje driehoek erop

Tips bij elkaar op volgorde

Zorgen dat het programma "Escaperoom the game" op net zoveel telefoons/tablets staat als dat er groepjes zijn en dat het spel "mad house" is gedownload.

Op het clubgebouw zorgen dat het materiaal voor elk groepje klaar ligt. Ladder van pionierhout met 1 kapotte sport. 1 losse meterpaal, 5 touwen. Aan het touw van de vlaggenmast het parallellogram bevestigen en omhoog hijsen. Als er niet genoeg plekken zijn waar een vlag gehesen kan worden dan kun je de vlag weglaten en het parallellogram afgeven zodra ze het laatste onderdeel afgerond hebben. Als leuke afsluiting kun je een klein schatkistje regelen met een traktatie erin.

Maak groepjes waar jongere en oudere welpen bij elkaar zitten. Ook leuk om in de nesten te doen.

TIP:

Wanneer je dit spel voor de eerste keer gaat doen zorg dan dat je samen met de leiding de raadsels probeert op te lossen zonder naar de antwoorden en te veel van de tips te kijken. Dit maakt het gemakkelijker om de welpen te helpen.

Het programma bevat redelijk veel tekst. Door als leiding voor te lezen gaat het sneller.

Materiaal

- Voor elke groep een setje voor de escapegame.
- Enveloppen (6 per groep)
- Telefoon of tablet met escaperoom the game erop (1 per groep)
- Ladder met 1 kappotte sport en 1 touw
- 1 meter paal, 4 touwen
- Vlag aan de vlaggen mast.
- potloden en stiften
- (Kistjes met traktaties)

Inleidende tekst

Jullie gaan samen bewijzen dat jullie groep alle installatie eisen beheerst. Het spel bestaat uit 3 onderdelen. In elk onderdeel moet je een code vinden, bestaande uit 4 sleutels (sleutels mogen vaker gebruikt worden) die je invoert via de app op de telefoon of tablet. Om de uitdaging te voltooien moet je binnen de tijd 3 juiste codes invoeren.

Zodra je een code gevonden denkt te hebben voer je de sleutels van links naar rechts in. Is de code onjuist dan hoor je een 'foutsignaal' en gaat er **1 minuut van de tijd af**. Probeer de juiste code opnieuw te vinden. Je kunt niet verder zolang deze code niet gekraakt is. Is de code correct, dan hoor je een 'goedsignaal' en loopt de tijd door.

Je kunt nu de volgende enveloppe openen en doorgaan met jullie uitdaging. Na het invoeren van de derde correcte code hoor je overwinningsmuziek en stopt de tijd. Maak samen een overwinningsfoto!

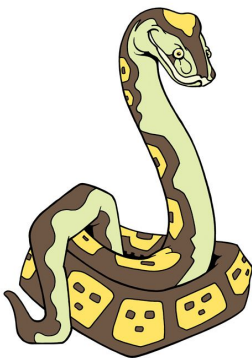
Zijn jullie er klaar voor? Dan mogen jullie de eerste enveloppe openen en zet de leiding de decoder aan. Neem de tijd en overleg samen!

Deel 1

Welkom beste welpen. Welkom bij de raadrots. Ik ben Akela de leider van de wolvenhorde. Wanneer jullie de test van de horde doorstaan en je vaardig tonen zijn jullie voor altijd welkom in de jungle. Voor jullie aan de reis beginnen wil ik dat jullie luisteren naar het verhaal over hoe Mowgli door Kaa, Bagheera en Baloe gered wordt van het Apenvolk.



<<Lees het verhaal op de lossen pagina>>



Wanneer jullie de code in mijn verhaal weten op te lossen mogen jullie verder met de missie om volwaardige welpen van onze roedel te worden. Je zult door het verhaal moeten kijken om het antwoord te vinden.

Voor jullie missie moeten jullie 4 bergen aan de rand van onze jungle bezoeken. Op elk van deze bergen wacht jullie een uitdaging. Komen jullie terug met de vier juiste stenen kunnen jullie mee op jacht. Yalahi!

Verhaal van Akela

Kaa en Bagheera maakte een plan om Mowgli te redden. Want ze wisten hoe gevaarlijk grote benden van het Apenvolk zijn en wilden geen enkel risico nemen. 'Ik ga naar de westelijke muur, de hellende bodem daar is in mijn voordeel', fluisterde Kaa en gleed weg. Bagheera rende de helling op en sprong op het terras van het paleis, tussen de apen die rond Mowgli zaten. Hij sloeg er op los, maar struikelde en een kluwen van vechtende en bijtende apen sloot zich over hem. Vijf, zes apen grepen Mowgli en gooiden hem door de dakkoepel van een marmeren zomerhuisje. Mowgli viel wel vijf meter, maar gelukkig had hij geleerd hoe hij moest vallen om op zijn voeten terecht te komen. 'Blijf daar', riepen de apen, 'en kijk uit dat het Gifvolk je niet bijt.' 'Wij zijn van één bloed, gij en ik', siste Mowgli vlug. 'Blijf stil staan, anders verpletter je ons met je voeten', antwoordde een cobra. Mowgli kon door het beeldhouwwerk in de muur het gevecht volgen.

Hij zag hoe Bagheera vocht voor zijn leven. Hij riep naar hem, waardoor de panter nieuwe moed kreeg. Opeens klonk van achter de muur, bij de jungle, de rommelende strijdkreet van Baloe. Hij kwam het terras op en verdween direct onder een golf van apen. Maar ook Baloe sloeg erop los en verpletterde zoveel apen als hij kon. Bagheera sprong in een reservoir met water om aan de apen te ontkomen en vroeg zich af waar de slang bleef.

Toen kwam opeens Kaa recht en snel aangeleden. Hij stootte met zijn enorme kop als een stormram van een halve ton in de kluwen apen rond Baloe. Een tweede stoot was niet meer nodig. De kluwen van apen spatte uiteen. 'Kaa! Vlucht, het is Kaa!', klonk het overal, want Kaa was alles wat de apen vreesden. En zo, sidderend van angst, vluchtten ze weg. Kaa deed zijn bek open en sprak een lang, sissend woord. De apen op de muren en de huizen waren stil. Ze klommen hogerop en begonnen weer te krijsen. Maar Kaa siste opnieuw en weer werd het stil in de stad. Baloe en Bagheera waren zwaar gehavend door de strijd. Kaa beukte met zijn kop de muren in van het huisje waarin Mowgli gevangen zat. Mowgli sloeg zijn armen om de nek van de panter en de beer. Mowgli bedankte Kaa, die met zijn grote kop boven hem heen en weer wiegde.

Terwijl Kaa aan zijn geheimzinnige Hongerdans begon, wekte Mowgli Baloe en Bagheera uit zijn doordringende hypnose, om terug naar de jungle te gaan. Vele apen wisten echter niet aan Kaa's betovering te ontsnappen.

Knipvel deel 1

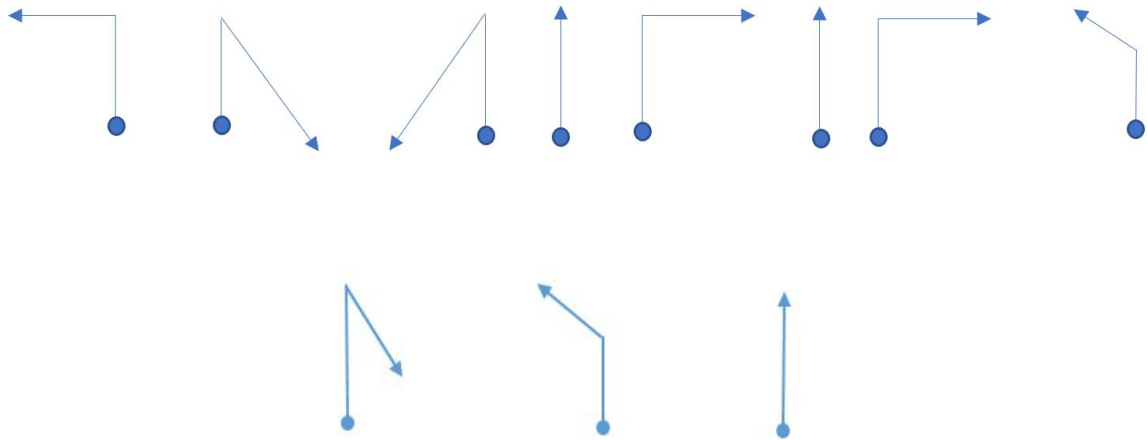
f

d

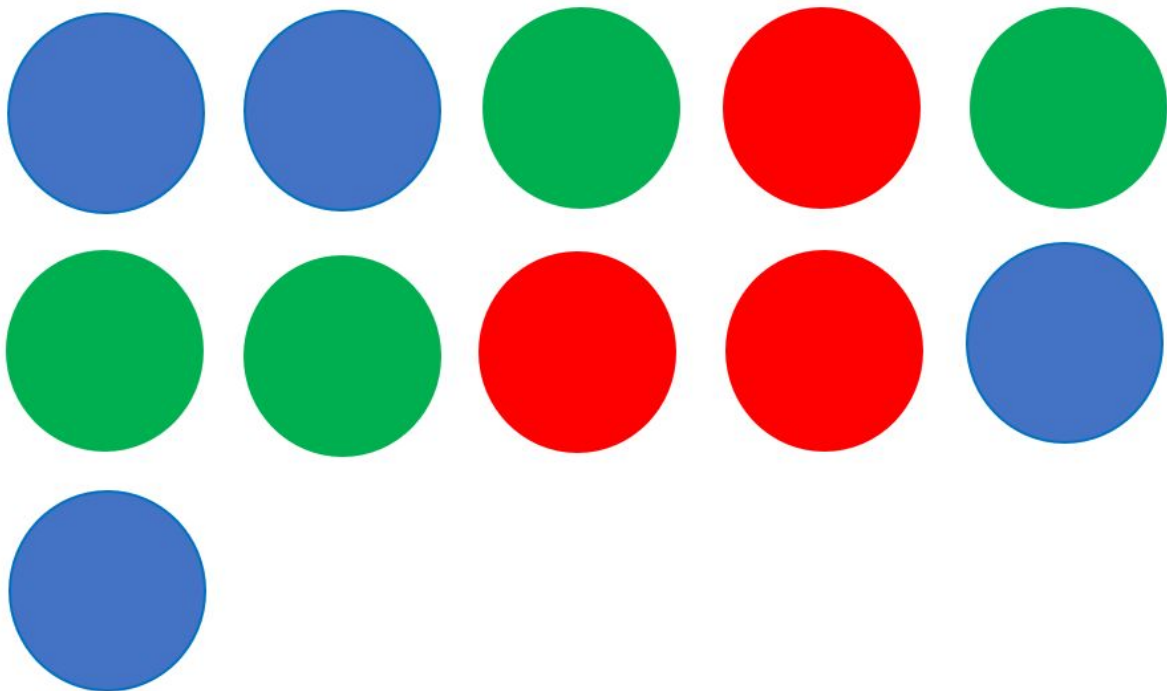
a

B

Deel 2
Route 1



Route 2

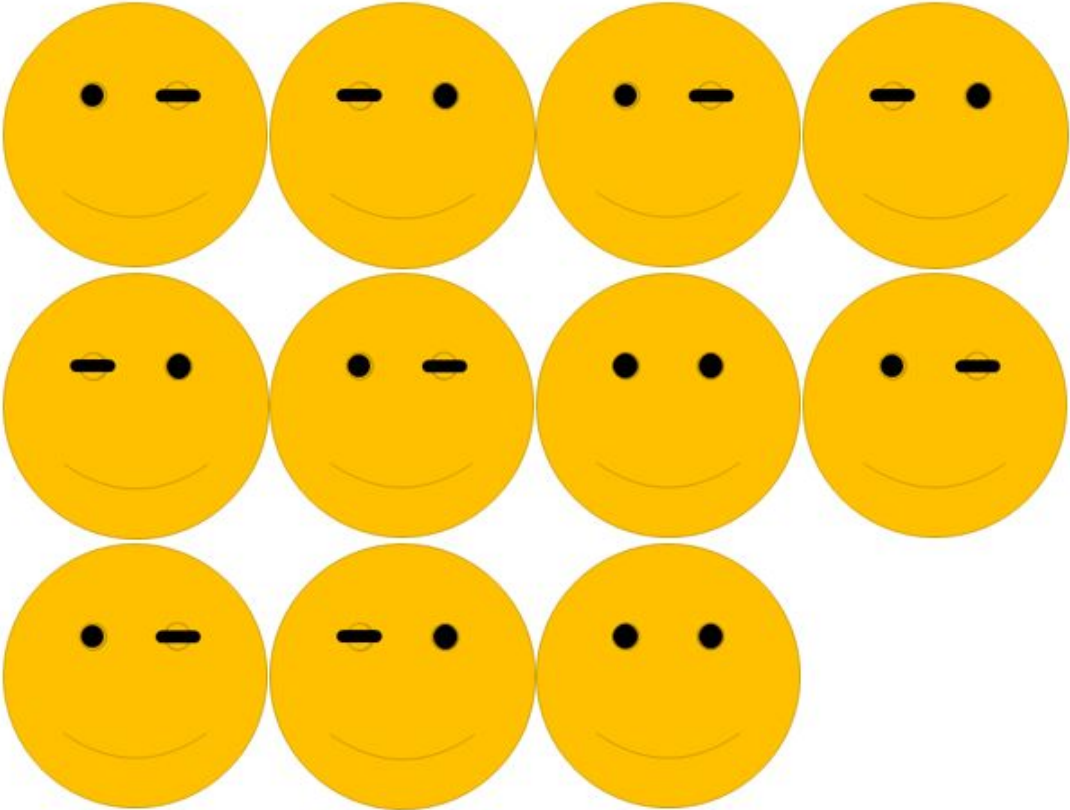


Groen = Links

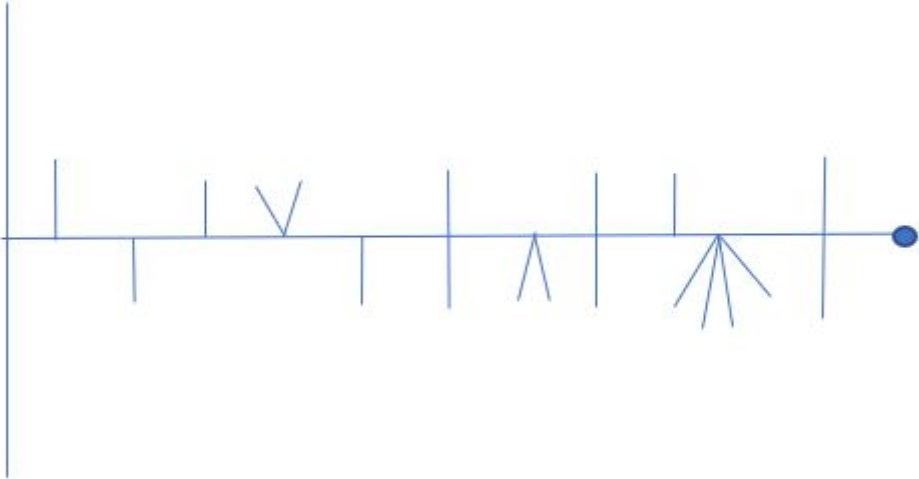
Rood = Rechts

Blauw = Rechtdoor

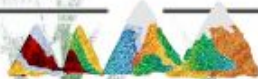
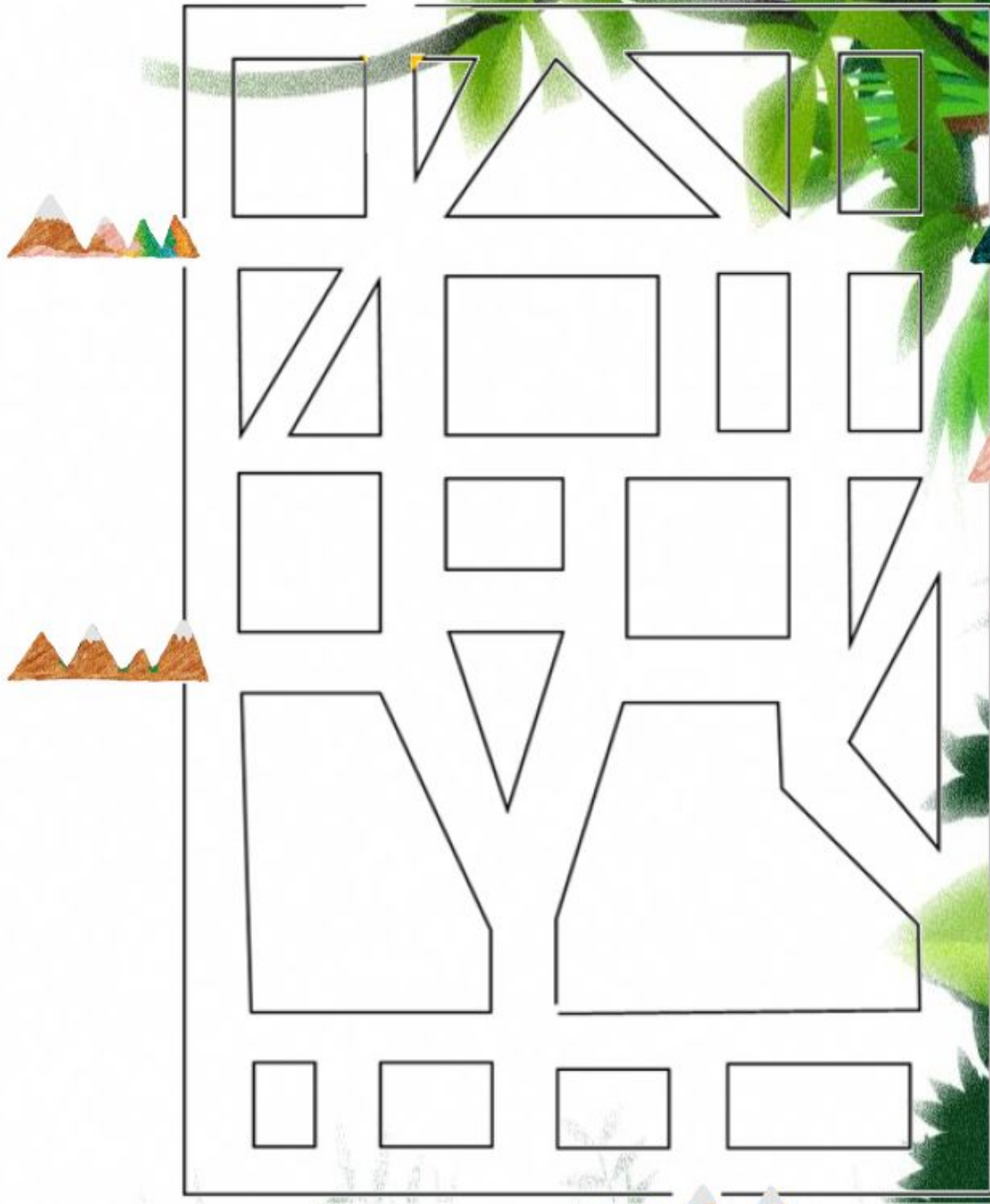
Route 3



Route 4



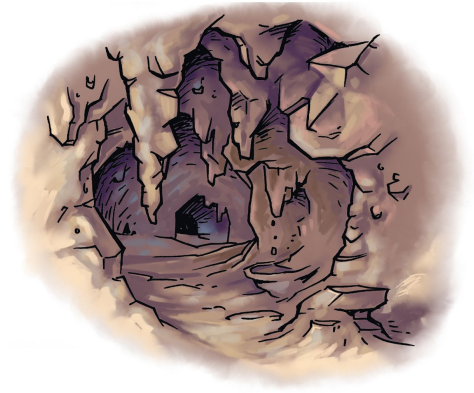
Start



Deel 3.1

Jullie zijn al goed op weg. Inmiddels weten jullie naar welke bergen je moet voor het volbrengen van de laatste vier opdrachten. Samen rennen jullie door de jungle om zo snel mogelijk naar de eerste berg te gaan.

Daar komen jullie in de Guha grotten. Helemaal achterin de grot wacht Mang op jullie. Hij gebaart jullie om bij hem te komen, maar helaas is de brug die daar normaal ligt weg. Kunnen jullie een manier vinden om met het paaltje en het touw dat er ligt naar de overkant te komen?



Één touw is niet lang genoeg zegt Mang. Jullie zullen er zeker 4 aan elkaar moeten maken. Wanneer je de touwen dan met de juiste knoop aan die paal maakt kunnen jullie naar mij toe slingeren om de eerste steen in ontvangst te nemen!

Leg gezamenlijk de knopen en slinger naar de overkant. Dan krijg je van Mang de edelsteen en kunnen jullie door naar de tweede berg.

Deel 3.2

De eerste edelsteen is binnen. Snel rennen jullie als één roedel naar de tweede berg. Na lang zoeken vinden jullie tussen wat rotsen de Talaab poel. Hier zit de oude wijze Oe op jullie te wachten. Hij zit rustig op een steen midden in de poel.



Jullie begroeten Oe respectvol en vragen wat de opdracht is die volbracht moet worden om zijn edelsteen te krijgen. Ik zal jullie wijsheid en kennis over de wet van de jungle testen. Kunnen jullie mij uitleggen wat deze twee tekens betekenen. Hij wijst naar de rotsen achter hem. Daar zijn de volgende figuren in gehakt.



Weten jullie wat deze figuren betekenen? Pas wanneer je genoeg kennis hierover hebt getoond is Oe bereid zijn edelsteen af te geven en kunnen jullie door naar de volgende uitdaging.

Deel 3.3

Wat goed dat jullie de wet en de belofte van de jungle zomaar wisten te vertellen aan Oe. Nu kunnen jullie door naar de volgende berg. Daar vinden jullie tussen twee pieken in Khaali Jagah vlakke. In eerste instantie zien jullie niemand op de vlakke, maar dan horen jullie geroep vanuit één van de bomen.



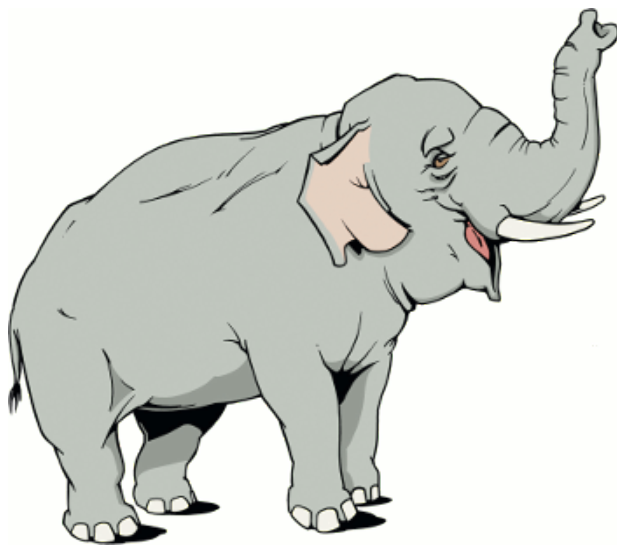
Het is Rikki Tikki Tavi.

Hij zit boven in de boom en vraagt jullie om bij hem te komen. Helaas kunnen welpen niet gemakkelijk klimmen. Normaal kunnen jullie naar hem toe via de ladder, maar helaas is deze kapot gegaan. Misschien kunnen jullie die maken met een stevig stok en een stuk lian. Kennen jullie de juiste knopen voor het maken van de sport?

Na wat knutselwerk weten jullie naar boven te komen. Rikki is erg blij dat jullie de ladder gemaakt hebben. Hij kon zonder de ladder namelijk niet meer naar beneden en zat al uren vast in de boom. Als dank voor jullie hulp geeft hij jullie de edelsteen en hoeft de oorspronkelijke opdracht niet meer gedaan te worden.

Deel 3.4

Ging dat even makkelijk. Nu hoeven jullie alleen nog maar de opdracht te doen op de laatste berg. Helemaal op de top komen jullie naar een lange tocht aan bij de Emarate ruïne. En daar op iets wat ooit het oude plein is geweest staat kolonel Hathi bij een oude vlaggenmast.



Welkom beste beste welpen. Zijn jullie klaar voor de laatste opdracht zegt kolonel Hathi opgewekt. Vandaag laten jullie mij zien dat jullie klaar zijn voor de jacht door het openingsritueel van de welpen te doen. Zorg dat je je precies aan de regels houdt en het keurig uitvoert dan krijgen jullie de laatste edelsteen van mij en kunnen jullie terug naar Akela.

Klaar?! Groep staat...

Heel goed! Trots kunnen jullie met de vier edelstenen terug naar Akele bij de raadrots. Jullie hebben bewezen het roedel waardig te zijn! Voer de laatste code in en vergeet niet de groepsfoto te maken! **Yalahi!**

Knipvel



Tips

Deel 1

Tip 1.1

Zoek de vier juiste letters voor de code

Tip 1.2

De envelop is de sleutel.

Tip 1.3

Plaats de envelop goed over het verhaal en kijk door de gaten

Tip 1.4

De code werkt van boven naar beneden

Deel 2

Tip 2.1

Kijk in de envelop voor extra uitleg

Tip 2.2

De leiding helpt je op weg met de route van de strippenkaart.

Tip 2.3

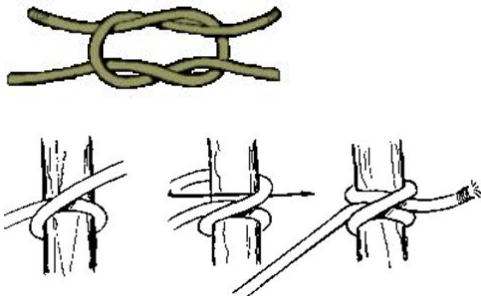
2 bergen bevinden zich in het oosten van de jungle
1 berg in het zuiden en 1 in het westen

Tip 2.4

Kijk goed naar de onderkant van de sleutels

Deel 3

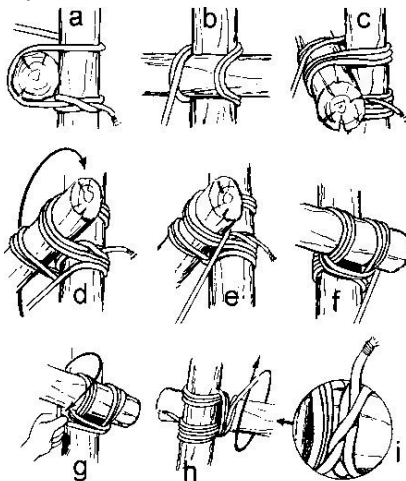
Tip 3.1



Tip 3.2



Tip 3.3



Tip 3.4

Kijk goed na alle dingen die je tijdens dit onderdeel hebt gekregen

Uitwerkingen voor de leiding

Dit zijn de sleutels waar de kinderen uit kunnen kiezen. Je mag vaker dezelfde sleutel gebruiken.



Code 1 (3216)

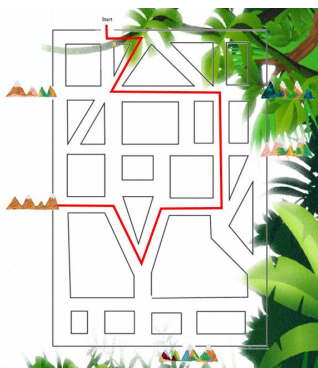
Wanneer je de envelop open maakt aan de randen en op het verhaal legt zijn er door de gaten 4 letters te zien. Dit zijn van boven naar beneden de letters voor de code.

1. De letter F is van sleutel 3
2. De letter D is van sleutel 2
3. De letter A is van sleutel 1
4. De letter B is van sleutel 6

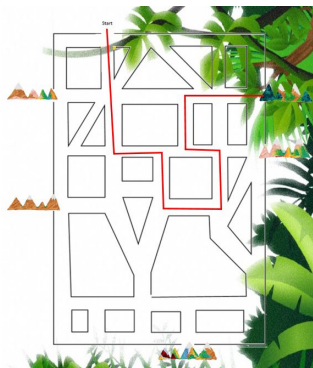
Code 2 (6234)

Wanneer de routes goed zijn voltooid komen de welpen uit bij de juiste berg. Deze staan voor de kartels op de zijkant van de sleutels.

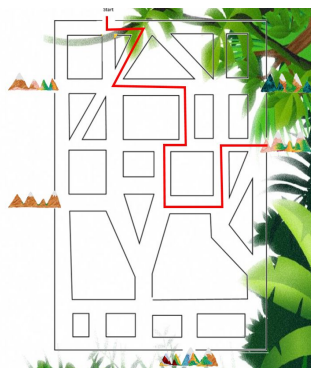
Sleutel 6



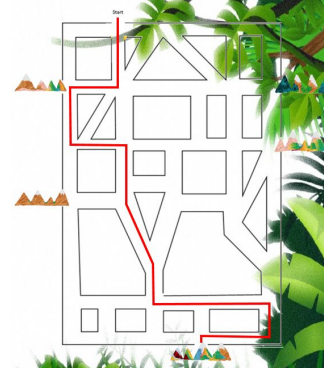
Sleutel 2



Sleutel 3



Sleutel 4



Code 3 (3635)

De vorm van de edelstenen die de welpen krijgen op elke berg komen overeen met de gaten in de sleutels.

