

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

### **Voorbereiding**

Vooraf thuis alle delen uitprinten en in enveloppen stoppen voor elk groepje zijn er 6 enveloppen nodig.  
Inleidende tekst om envelop 1 heen vouwen.

Envelop 1: Tekst van deel 1  
Envelop 2: Plak aan de binnenkant de drie bolletjes met de richtingen.  
Tekstdeel 2 met routes en de 4 doolhoven  
Envelop 3: Op de buitenkant het groene vierkantje  
Tekst van deel 3  
Envelop 4: Op de buitenkant de groene parallellogram  
Tekst van deel 3.2  
Envelop 5: Tekst van deel 3.3  
Envelop 6: Tips uitgeknipt en op volgorde vast met een paperclip of nietje.

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

Op het clubgebouw zorgen dat de kisten met materiaal klaarstaan op de plek waar de spellen gespeeld worden. In elke kist 1 kleine paal, 4 touwen en 1 vlag. En in de kistdeksel zit de grote parallellogram geplakt. Aan het touw van de vlaggenmast de cirkel bevestigen en omhoog hijsen. Als er niet genoeg plekken zijn waar een vlag gehesen kan worden dan kun je de vlag weglaten en de cirkel op envelop 5 plakken.

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.

### **Materiaal**

- Voor elke groep een setje voor de escapegame.
- Enveloppen
- kisten met in elke kist 1 meter paal, 4 touwen en een vlag.
- 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

Ah welpen jullie komen als geroepen! Bijna 100 jaar geleden heeft een van mijn voorvaders een schat begraven. Hij was toen leiding van de eerste welpengroep van Nederland en gaf aan dat alleen een echte welp zijn schat kan vinden. Helaas heb ik Kapitein Dahinda nooit bij scouting gezeten en is het me nog niet gelukt om de schat te vinden. Hopelijk kunnen jullie mij helpen kom aan boord mijn schip dan varen we samen naar het Eiland.



Hopelijk hebben jullie zeebenen, want we gaan een flink stuk varen. Eerst varen we in de richting van de zonsopkomst. Deze koers houden we gedurende 20 zeemijlen aan. Dan zien we aan stuurboord het eiland van schildpad Oe. Weten jullie welke kant stuurboord is? Tja voor landsouts is dat natuurlijk niet heel belangrijk, maar stuurboord is de rechter kant. Op het schip hebben we ook een naam voor de linker kant. Dat is bakboord. Zien jullie het eiland aan de stuurboord zijde al?

Mooi dan draaien we het schip naar bakboord zodat we in Noordwestelijke richting verder gaan. Het lijkt alsof we bijna terugvaren, maar dit is de enige veilige route.

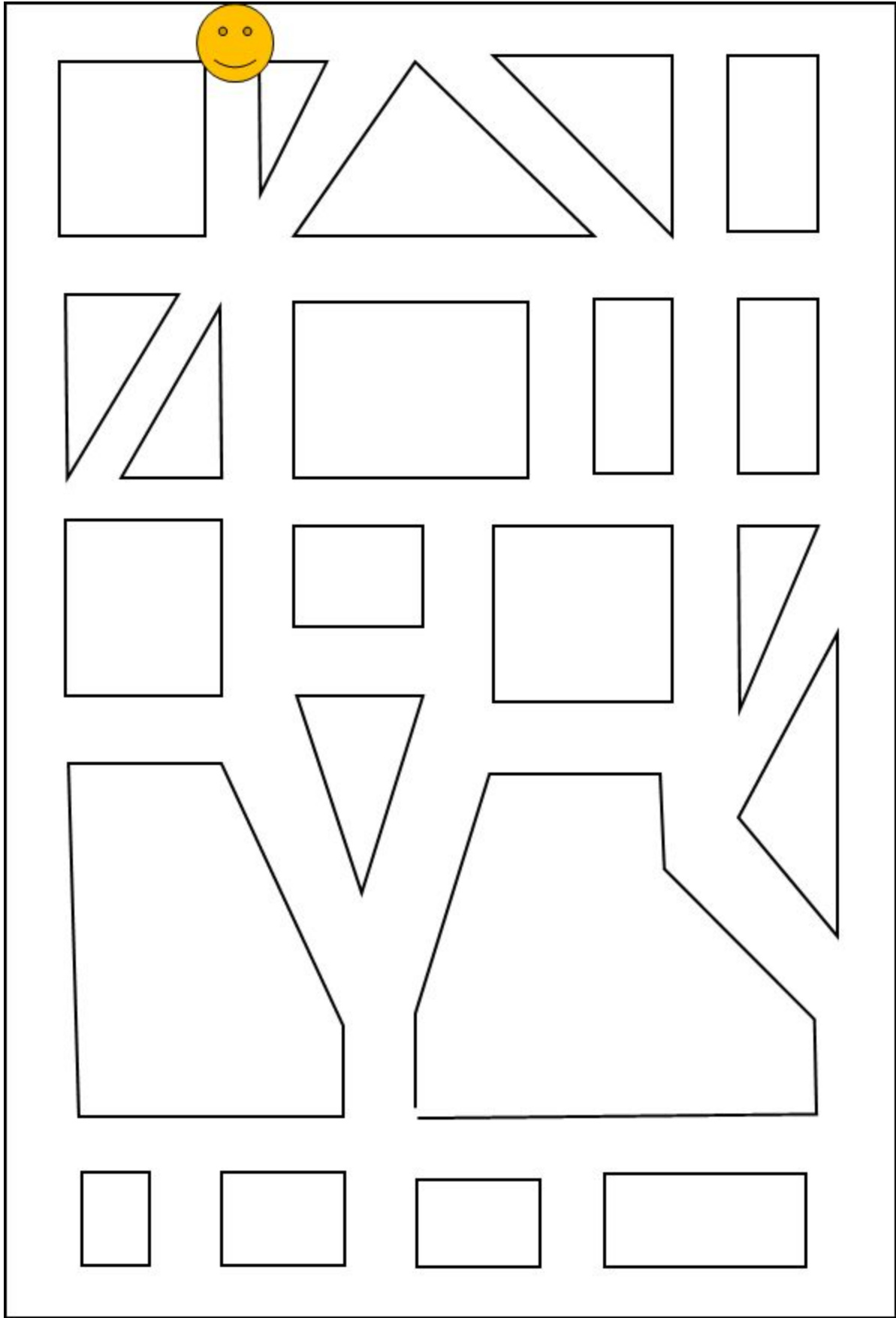
Over 38 zeemijlen zijn we bij het volgende punt. Dit is de favoriete plek van Malchi. Als we heel voorzichtig doen zien we haar misschien, maar meestal is Malchi heel voorzichtig. Daar in de verte zie ik volgens mij haar staartvin.

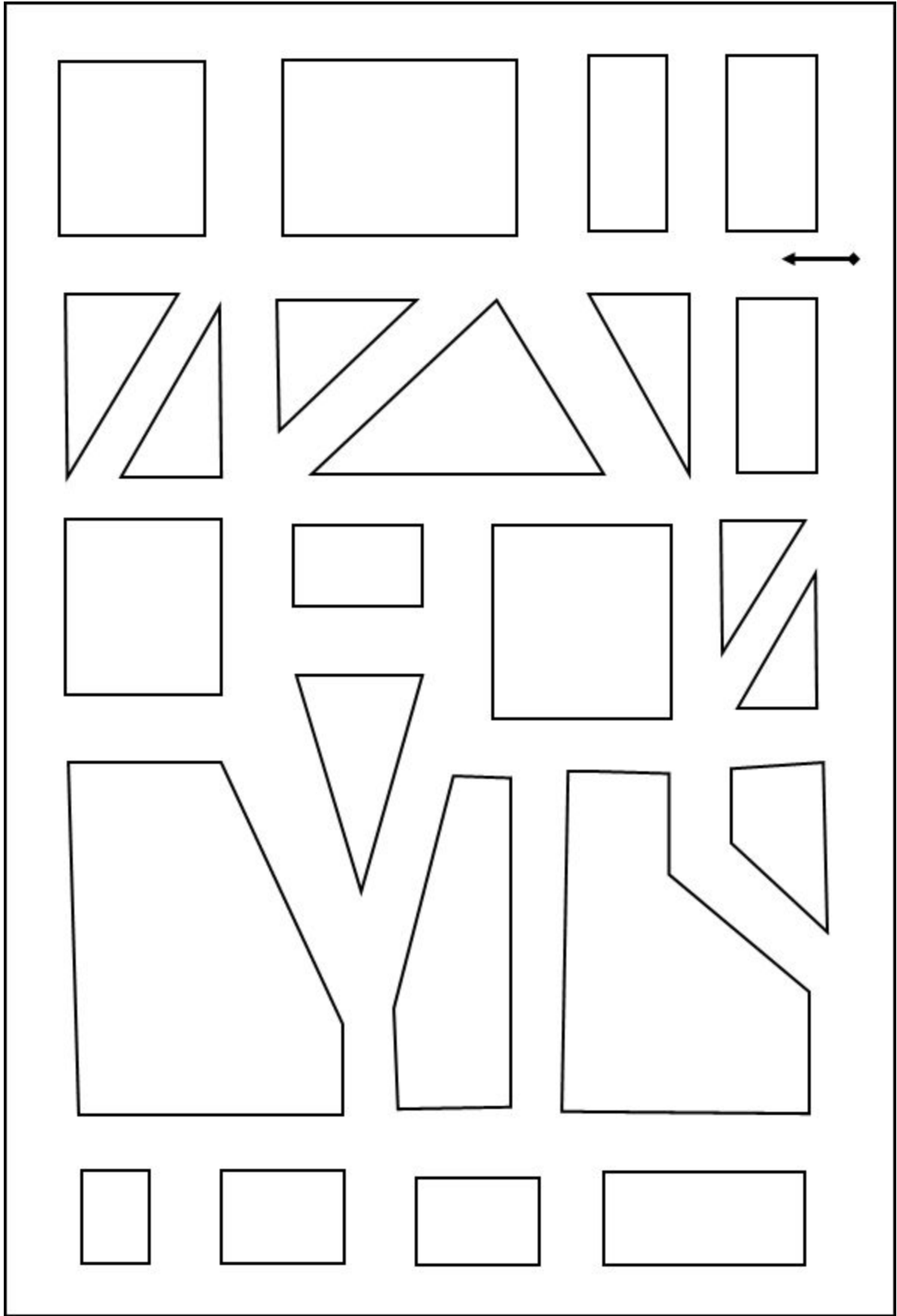


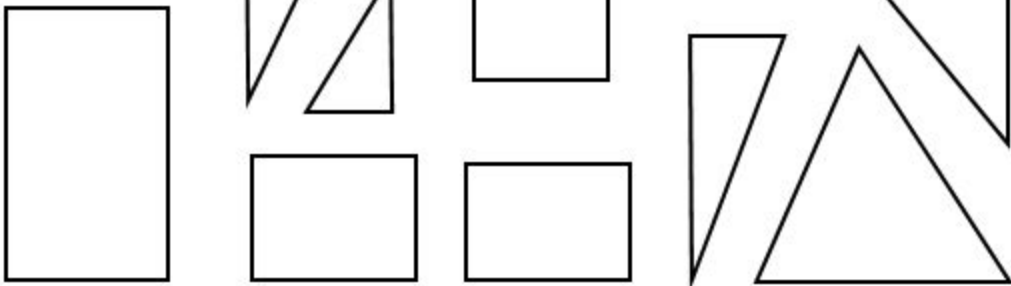
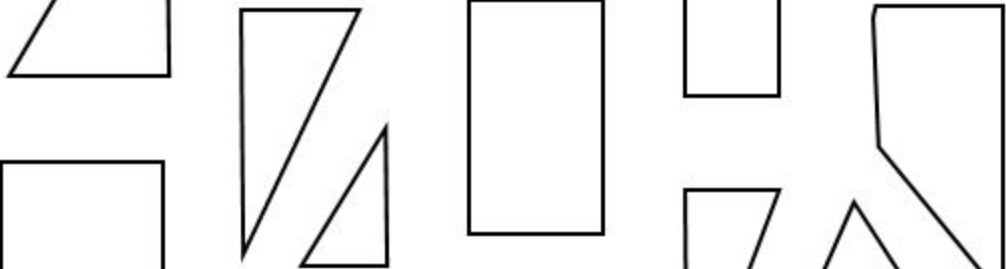
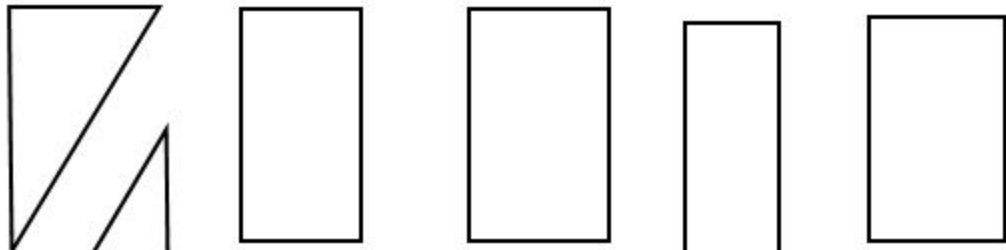
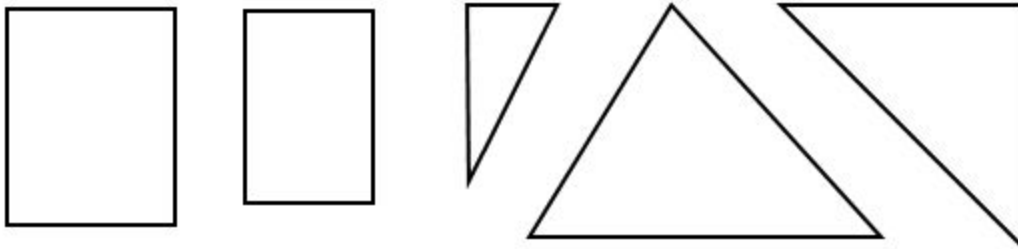
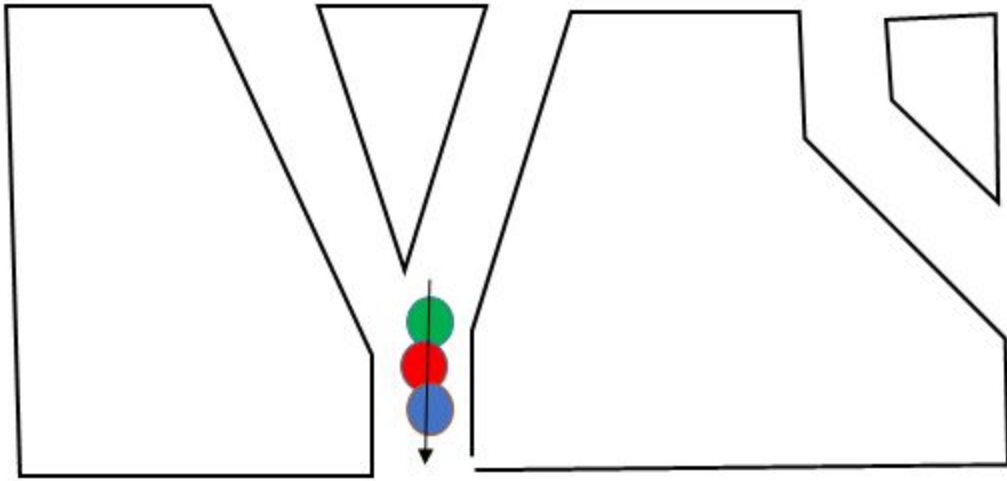
Volgens mij zijn we ver genoeg en kunnen we verder in Noordoostelijke richting. Deze keer hoeven we niet zo ver. Over ongeveer 12 zeemijlen zijn we bij het laatste punt. Weten jullie trouwens hoe ver een zeemijl is? 1 zeemijl is 1852 meter. De Engelse gebruiken ook mijlen om een afstand aan te geven, maar gek genoeg zijn de mijlen die de Engelse gebruiken net iets kleiner dan een zeemijl. Die zijn namelijk maar 1609 meter lang. Oke dit is ver genoeg.

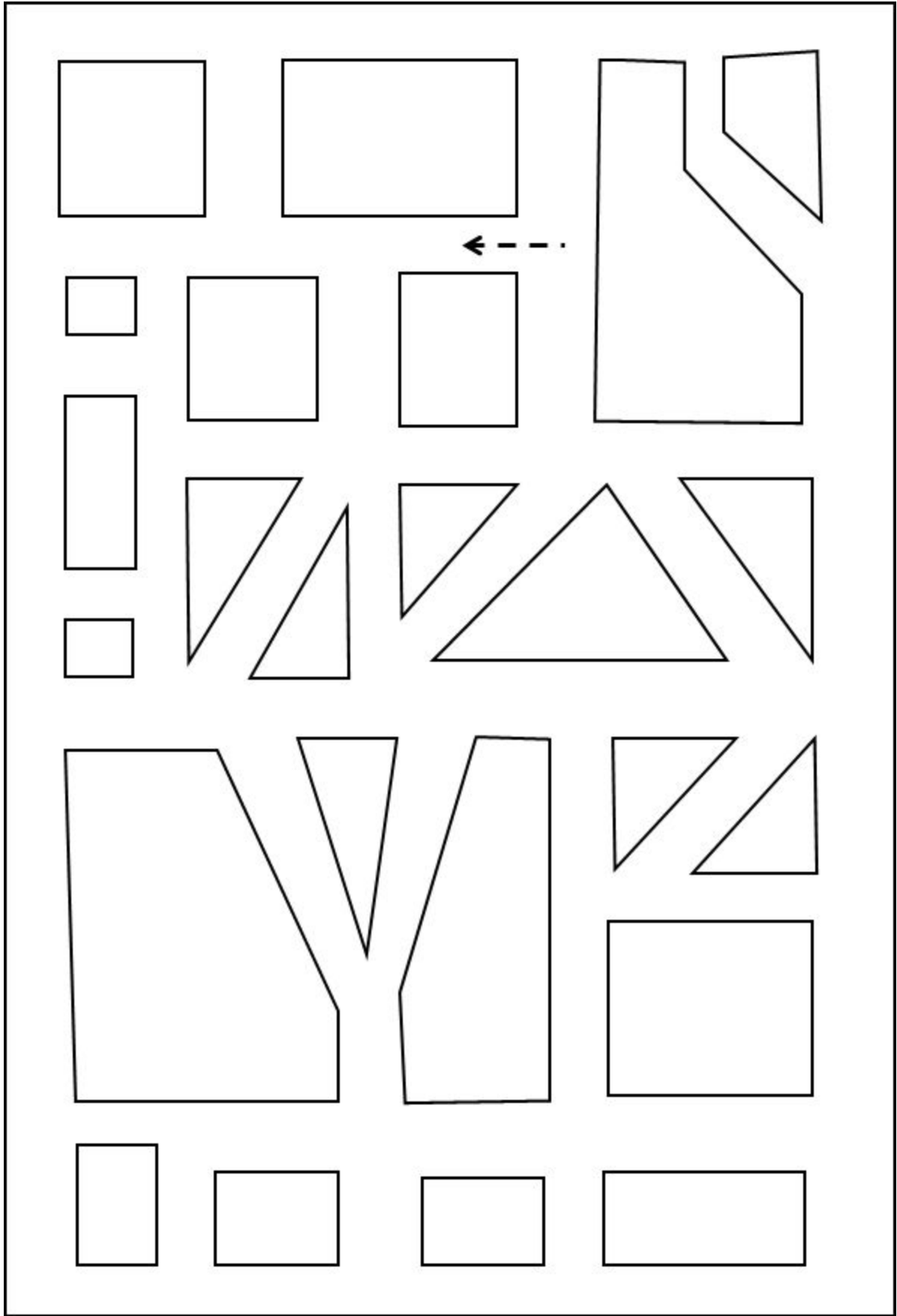
Voor het laatste stuk moeten we naar het Zuidoosten. Dan varen we net zo lang tot we bij het eiland aankomen. Daar moeten we de code invoeren om verder te kunnen. Mijn voorvader schrijft hierover: "Als je mijn richtingen goed volgt heb je de code" Ik ben er nooit achter gekomen wat dit betekend hebben jullie een idee?













### Deel 3

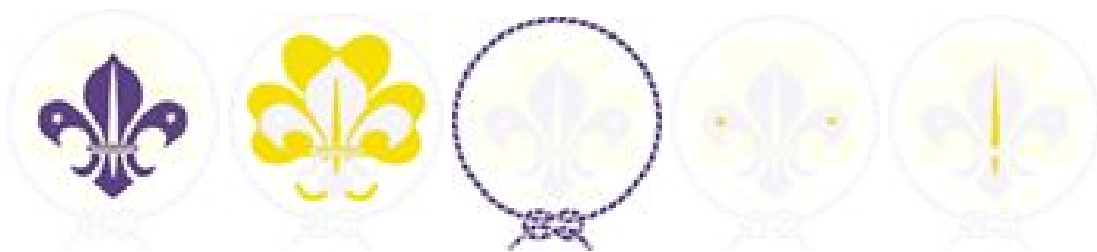
Jullie zijn geweldig. Door samen te werken zijn jullie door het doolhof heen gekomen. Zo ver ben ik nog nooit gekomen. Mijn voorvader zou trots op jullie zijn!

En kijk daar in de verte zie ik de schatkist al staan. Mijn voorvader kennende zal het echter niet zo gemakkelijk zijn om dit laatste stuk te overbruggen. Hier staat wel een kist met spullen erin. Misschien kunnen we die gebruiken.

Om de schat te bereiken zullen we eerst naar beneden moeten klimmen. Met behulp van de touwen kunnen we wel naar beneden klimmen. Kunnen jullie de touwen aan elkaar maken met de juiste knopen? Als we de touwen nu aan de paal vastmaken dan hangen we die achter de rots en zit hij goed vast. Weten jullie ook hier toevallig een geschikte knoop voor?

## Enveloppe 3.2

Jullie zijn geweldig. Zonder die geweldige knopen van de scouting zouden we niet veilig naar beneden zijn gekomen. Laten we verder lopen! Ik wil die schat nu eindelijk wel eens vinden. Ik ben nog nooit zo dichtbij geweest...Wat is dit nu weer. Een muur met een vreemd teken erop. En daaronder staan de onderdelen van het teken nog een keer. Herkennen jullie dit teken? Wat zouden we met de onderdelen moeten doen? Hebben ze misschien een bepaalde betekenis...



## **Enveloppe 3.2**

Geweldig door de betekenis van de onderdelen van het installatieteken te noemen gaat de muur opzij en kunnen we doorlopen richting de schat.... Kijk daar staat hij al. Er staat wel een mast naast zouden we de vlag die in de kist zat moeten hijsen. En we moeten nog een code hebben om de kist te openen? Mijn voorvader moet wel tips hebben achtergelaten voor het invoeren van de geschikte code. Hebben jullie onderweg iets gezien?

# Knipvel



Voor het eisen van de vlag:



voor op de envelop



Binnenkant envelop 2



rechtdoor

linksaf

rechtsaf

## Tips

### Deel 1

#### Tip 1.1



#### Tip 1.2

De zon komt op in het Oosten

#### Tip 1.3



#### Tip 1.4

Combineer de richtingen waarin het schip heeft gevaren met de punten op de sleutels

### Deel 2

#### Tip 2.1

Kijk in de envelop voor extra uitleg

#### Tip 2.3

Let goed op de vorm van de gelopen routes in de doolhoven.

#### Tip 2.2

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

#### Tip 2.4

Kijk goed naar de onderkant van de sleutels

### Deel 3

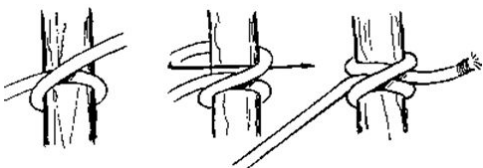
#### Tip 3.1



#### Tip 3.3

Vormen zijn belangrijk voor de laatste code

#### Tip 3.2



#### 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.



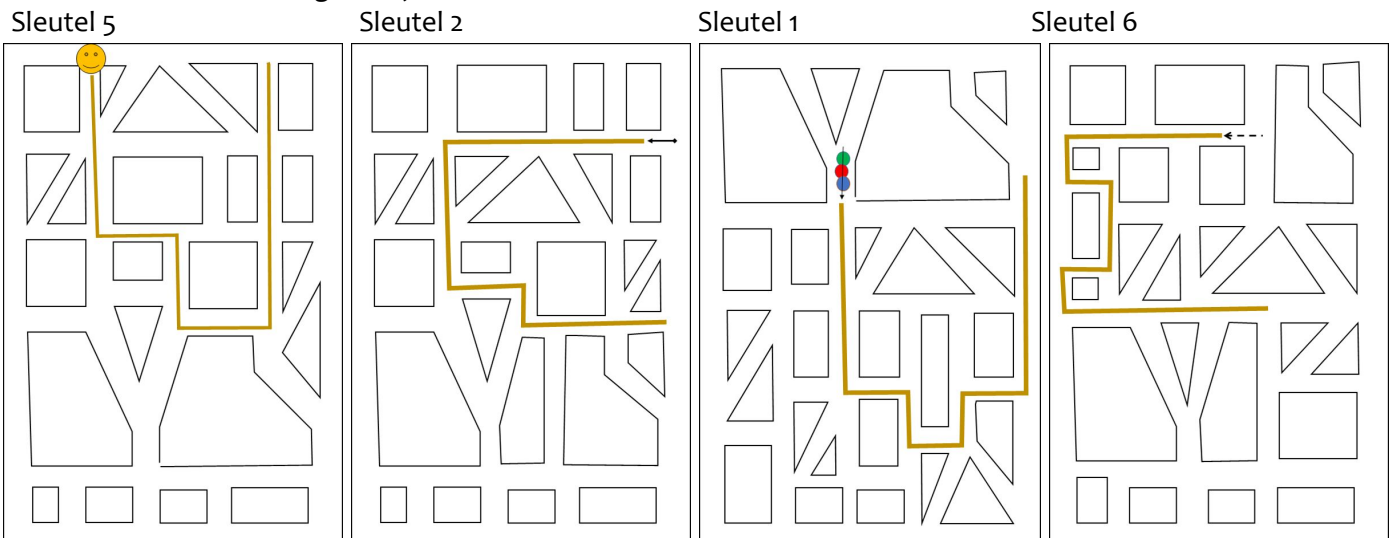
#### Code 1 (6251)

De windrichtingen die in de tekst genoemd worden kun je combineren met de puntjes aan de bovenkant van de sleutels.

1. Richting zonsopkomst is naar het oosten is sleutel 6
2. Noordwest is sleutel 2
3. Noordoost is sleutel 5
4. Zuidoost is sleutel 1

#### Code 2 (5216)

Wanneer de routes goed zijn voltooid vormen ze de onderkant van de sleutels.



#### Code 3 (5156)

De figuren die in de kist en op de enveloppen geplakt zijn, zijn de openingen in de bovenkant van de sleutels.