

ESCAPEROOM PASEN!



Hallo!

Tof dat je de Paasescape room wilt gaan spelen! Bedankt daarvoor.

In deze handleiding wordt de escaperoom stap voor stap uitgelegd en verteld wat je met deze escaperoom kunt doen.

Allereerst een korte algemene introductie op de escape room als spel. Met daarin ook enkele algemene tips. Daarna volgt een uitleg over deze specifieke Paasescape room. Tenslotte zijn de verschillende spelelementen toegevoegd.

Mocht je vragen hebben over deze escape room of wil je weten wat Verbuilding nog meer te bieden heeft? Stuur een e-mail naar: info@verbuilding.nl of bekijk de site: www.verbuilding.nl

Tenslotte: deze escape room wordt je gratis aangeboden. Tegelijk kost het natuurlijk wel wat. Ook bij Verbuilding zijn de gevolgen van de Coronacrisis te merken. Er komen op dit moment dan ook geen aanvragen voor escape rooms binnen. Dus: ben je enthousiast over deze escape room en wil je dat laten zien? Dan wordt een financiële bijdrage erg gewaardeerd.

Dit kan op 2 manieren:

- 1) stort jouw bijdrage op het volgende rekeningnummer:
NL90 ASNB0772 930171 t.n.v. J.W. Van Tienhoven
onder vermelding van Paasescape room.
- 2) mail jouw mobiele nummer en het bedrag dat je wilt overmaken naar info@verbuilding.nl. Je ontvangt dan een Tikkie en kunt zo gemakkelijk een bedrag overmaken.

Bij deze een richtbedrag per gespeelde escape room: €12,50

Alvast hartelijk dank.

Veel speelplezier en verbuilding toegewenst!

Namens Verbuilding,
JAN-WILLEM VAN TIENHOVEN

DE ESCAPEROOM

Tijdens het spelen van een escaperoom worden de spelers opgesloten in een ruimte. Door middel van het oplossen van puzzels, vragen en raadsels kunnen zij 'de sleutel' vinden om te ontsnappen. Dit ontsnappen moet binnen een bepaalde, vooraf afgesproken, tijd gebeuren. Vaak is dit een uur, in dit geval kan er ook gekozen worden voor een kortere spelduur. Bijvoorbeeld 30 of 45 minuten.

Het opgesloten zijn is maar relatief, omdat er altijd de mogelijkheid is om in geval van nood weg te komen en sommige kamers zijn niet gericht op ontsnappen, maar op het ontdekken van een geheim, schat of het ontrafelen van een mysterie. In alle gevallen blijft staan dat dit binnen een bepaalde tijd dient te gebeuren.

Deze escape room eindigt met het ontdekken van een wachtwoord. Wanneer de spelers dit wachtwoord hebben opgelost, zijn ze 'vrij'.

PUZZELS

De Paasescape room bevat een vijftal puzzels met als uitkomst een codewoord. Deze codewoorden kunnen worden ingevuld in de tabel die te vinden is bij de speluitleg. Wanneer de tabel is ingevuld, krijgen de spelers toegang tot de kerntekst van het Paasverhaal. Door codewoorden op de juiste plek in deze kerntekst in te vullen en te combineren vinden de spelers tenslotte het wachtwoord, waarmee ze kunnen ontsnappen.

De puzzels verschillen in moeilijkheid. In de meeste gevallen zullen eerst een aantal elementen bij elkaar gezocht moeten worden voordat de puzzel opgelost kan worden. Afhankelijk van je groep en de ruimte kan je zelf bepalen hoe goed je de verschillende onderdelen wilt verstoppen. Hiermee kan de speeltijd van de escaperoom dus ook verlengd of ingekort worden.

In de speluitleg vind je per spel een beschrijving en het te vinden codewoord. Onderaan zijn de afzonderlijke puzzels te vinden.

Bedenk van te voren hoe je wilt checken of het de spelers zelfstandig lukt om het spel te spelen. Wellicht hebben ze af en toe een aanwijzing nodig. Bij een grote kamer, kan je zelf ook mee de kamer in. Bij een kleinere speelruimte kan je er voor kiezen om buiten de kamer te wachten. Spreek af welk teken gegeven wordt (bijv. 3x kloppen op de deur) wanneer hulp nodig is. Daarnaast kan je ervoor kiezen om halverwege of om de 10 minuten door te geven, hoeveel speeltijd er nog is.

DOELGROEP EN GROEPSGROOTTE

De Paasescape room is het meest geschikt voor kinderen uit groep 6-8 van de basisschool. Het spel kan met 2-8 kinderen gespeeld worden. Wanneer je er voor kiest om het met een grotere groep te spelen is het risico aanwezig dat sommige kinderen niks te doen hebben of dat kinderen elkaar in de weg lopen tijdens het spelen. Wil je toch met een grotere groep spelen? Neem dan een tweede pakket en verdeel de groep in tweeën.

SPEELRUIMTE

De ruimte om deze escaperoom te spelen, hoeft niet aan veel eisen te voldoen. Het kan een woonkamer, schoolklas of clubruimte zijn. De spelers moeten zich er in kunnen bewegen, zonder dat je elkaar snel in de weg loopt. Idealiter is er de mogelijkheid in de ruimte om wat puzzels te verstoppen, bijv. onder een tafel of stoel, tussen boeken, onder een kleed of achter een schilderij. Dat maakt het extra leuk. En wees natuurlijk vooral ook zelf creatief :).

SPELUITLEG

Deze Paasescape room draait uiteraard om het Paasverhaal dat vertelt over de dood en opstanding van Jezus. Het verhaal is opgedeeld in vijf puzzels en een laatste opdracht. Voor elke puzzel én de laatste opdracht hebben de spelers een klein stukje tekst van het verhaal nodig. Deze zes stukken tekst, vanaf het laatste avondmaal, tot de opstanding, vind je los onder elkaar, onderaan deze speluitleg.

Verdeel de eerste vijf stukken tekst over de ruimte waarin je de escape room gaat spelen. Deze hoeft je niet persé te verstoppert.

De puzzels hoeven niet op chronologische volgorde gemaakt te worden. Ze kunnen los van elkaar opgelost worden.

Zorg ervoor dat het laatste stuk tekst, over de opstanding, nog niet zichtbaar is. Doe deze in een envelop en plak deze dicht. Gebruik je geen envelop? Zorg dat je tekst zes nog even in eigen bezit hebt. Gebruik je de envelop? Plak dan de tabel (zie volgende pagina) op de envelop. Leg uit dat de spelers de envelop pas mogen openmaken als alle 5 de codewoorden zijn ingevuld.

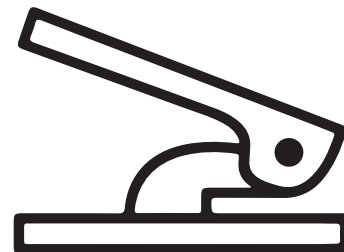
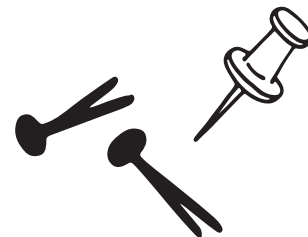
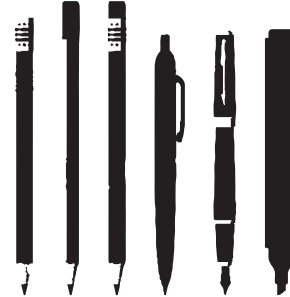
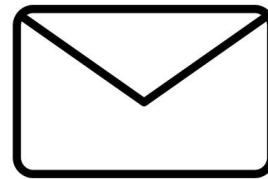
Gebruik je geen envelop? Geef de tabel mee de escape room in en vertel dat ze deze ingevuld moeten inleveren voor de laatste opdracht.

Benodigdheden:

- Schaar
- envelop
- pennen en/of potloden
- splitpen of punaise
- evt. perforator

TIP 1: Print voor je verder leest het document even uit. Dan kan je bij de uitleg van elk spel de tekst en de puzzels naast elkaar leggen en hoeft je niet steeds in het document van boven naar beneden te scrollen!

TIP 2: In de bijlage, zie mail, vind je een introtekst voor de kinderen die het spel gaan spelen. Deze kun je zo overnemen en uitprinten, maar je mag hem ook naar eigen inzicht aanpassen of gebruiken als inspiratie voor het inleiden van de escape room.



TABEL VOOR HET INVULLEN VAN DE CODEWOORDEN.

Handig om bij het begin van het spel mee te geven. Al dan niet geplakt op de hierboven genoemde envelop.

VUL HIER DE CODEWOORDEN IN
1)
2)
3)
4)
5)

PUZZEL 1 (LAATSTE AVONDMAAL)

De eerste puzzel gaat over Jezus die samen met zijn vrienden voor de laatste keer aan tafel zit. Bij dit stuk tekst hoort de afbeelding van het laatste avondmaal.

Op deze afbeelding zie je blauwe lijnen en rode stippen. (Afbeelding is te vinden onder aan het document)

Ga als volgt te werk:

1. Maak gaten op de plek van de rode stippen.
2. Knip de afbeelding in stukken langs de blauwe lijnen.
3. Verstop de losse puzzelstukjes in de ruimte.
4. Knip het stuk tekst langs de stippellijn uit. En leg deze in de kamer (mag zichtbaar)

De spelers moeten nu de puzzelstukjes vinden en combineren tot een puzzel. Vervolgens moeten ze de link leggen naar het stuk tekst over het laatste avondmaal.

Wanneer ze nu de puzzel precies op het stuk tekst leggen, verschijnen er in de geknipte gaten letters. Deze letters vormen samen, van boven naar beneden het woord **Engelen**. Dit is het eerste codewoord.

Ter controle, de letters die gevonden moeten worden staan hieronder in de tekst aangegeven:

'S avonds ging Jezus samen met de leerlingen aan tafel.

Hij zei: 'Hier heb ik naar verlangd!

Ik wilde samen met jullie de paasmaaltijd vieren, voordat het lijden begint.

Luister naar mijn woorden:

Ik vier dit feest pas weer als Gods nieuwe wereld gekomen is.'

Jezus zei: 'De man die mij zal uitleveren zit hier me mij aan tafel.

De Mensenzoon zal sterven.

Dat is van tevoren zo bepaald.

De tekst zonder rood onderstreepte letters is onder de uitleg terug te vinden.

Nodig:

- schaar
- evt. perforator



PUZZEL 2 (JEZUS WORDT GEVANGENOMEN)



Ook deze puzzel bestaat weer uit twee delen. Deel een is het stuk tekst. Dit is een fragment uit de gebeurtenissen in de tuin van Gethsemané. Dit eerste deel mag duidelijk zichtbaar in de kamer aanwezig zijn. Deel twee is een code die verwijst naar een aantal letters uit deze tekst. Leuk om deze code wat beter te verstoppert, zodat er gezocht moet worden.

Het werkt als volgt:

De tekst is opgedeeld in afzonderlijke zinnen. Deze staan onder elkaar als een opsomming. De verschillende zinnen zijn aangeduid met elk een eigen hoofdletter.

De code van deel twee bestaat uit hoofdletters in combinatie met een cijfer. Met deze letter/cijfercombinatie moeten de juiste letters uit de zinnen gevonden zien te worden.

Staat er dus F16, dan moet je uit de zin aangeduid met de hoofdletter F de zestiende letter opzoeken.

Het codewoord van deze puzzel is: **Plotseling**

Let op: bij het zoeken naar de juiste letters in de zin, moeten leestekens niet worden meegerekend. Tel dus alleen de letters!

De code ziet er zo uit:

F16 / B18 / E2 / A1 / G5 / H1 / J3 / C2 / I20 / B27

Nodig:

- Schaar

PUZZEL 3 (PETRUS)

Voor de derde puzzel is uiteraard het derde stuk tekst nodig. Hierin is te lezen hoe Petrus tot drie keer toe ontkent dat hij Jezus kent. Verder zijn de onderstaande tabel en draaischijf nodig (Grotere afbeelding is te vinden onder aan het document). In de tekst zijn 4 getallen verstoppt. Deze getallen corresponderen met een letter. Welke letter dat is kunnen de spelers achterhalen door de draaischijf te gebruiken. In de tabel kunnen ze vervolgens de goede letters invullen en vinden ze het derde codewoord: **Graf.**

De tekst kan weer zichtbaar worden neergelegd.

De tabel en draaischijf onopvallend dan wel verstoppt in de kamer achterlaten. Dit kan bij elkaar, maar wil je het moeilijker maken, verstop ze dan afzonderlijk van elkaar.



10	21	4	9

Nodig:

- schaar
- splitpen of punaise

PUZZEL 4 (PILATUS)

Deze puzzel bestaat alleen uit een tekstgedeelte. In de tekst is terug te lezen dat Jezus bij Pilatus komt. Deze veroordeelt hem ter dood. Om zijn eigen onschuld in dit verhaal te bewijzen zal Pilatus daarna zijn handen wassen. Daar verwijst de afbeelding boven de tekst naar. De druppels boven en in de tekst komen als het ware uit de afbeelding gevallen. Sommige druppels vallen precies op een letter. Wanneer deze letters gecombineerd worden, is het vierde codewoord te lezen: **Weggerold**.



PUZZEL 5 (JEZUS STERFT)

De laatste puzzel bestaat weer uit twee delen. Deel een is weer een stuk tekst. Hierin is te lezen hoe Jezus sterft. Deel twee is een woordzoeker. Deel een kan weer zichtbaar worden neergelegd in de kamer. En deel twee kan onopvallend opgehangen, neergelegd of verstopt worden. In deel een zijn een aantal woorden dik gedrukt. Wanneer deel twee gevonden is, kan met de dik gedrukte woorden de woordzoeker gemaakt worden.

De oplossing van de woordzoeker is het laatste codewoord: **Lichaam**.

Nodig:

- schaar
- pen/potlood

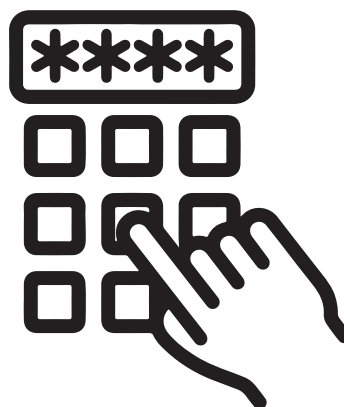


WACHTWOORD ONTCIJFEREN (OPSTANDING)

Als het goed is, zijn er nu 5 codewoorden gevonden. Nu mogen ze aan de slag met het laatste stuk tekst. Het verhaal over de opstanding op Paasmorgen. De codewoorden moeten op de juiste plaats in de tekst worden ingevuld. Let op: Dit is niet persé op de volgorde van de hierboven genoemde puzzels. Onder de tekst vinden ze een laatste puzzel. Door de juiste letters uit de codewoorden te halen komen ze tot het juiste wachtwoord. Noemen ze dit wachtwoord binnen de afgesproken tijd, dan hebben ze de Escape room succesvol uitgespeeld. Het wachtwoord is: **Opgestaan**

Nodig:

- envelop
- pen/potlood



BIJBELTEKSTEN

hieronder volgen de bijbelteksten die horen bij de puzzels.

Leg de eerste 5 klaar in de kamer en doe de laatste tekst over de Paasmorgen in een envelop of houd deze nog even achter de hand.

Tekst 1

uitknippen op de stippellijn.

'S avonds ging Jezus samen met de leerlingen aan tafel.

Hij zei: 'Hier heb ik naar verlangd!

Ik wilde samen met jullie de paasmaaltijd vieren, voordat het lijden begint.

**Luister naar mijn woorden:
Ik vier dit feest pas weer als Gods nieuwe wereld gekomen is.'**

Jezus zei: 'De man die mij zal uitleveren zit hier me mij aan tafel.

**De Mensenzoon zal sterven.
Dat is van tevoren zo bepaald.**



A) Terwijl Jezus dat zei, kwam er een groep mannen aan.

B) Judas, een van de twaalf leerlingen, liep voorop.

C) Hij ging naar Jezus toe en groette hem met een kus.

D) Maar Jezus zei: 'Judas, verraad je de Mensenzoon met een kus?'

**E) Toen de leerlingen begrepen wat er ging gebeuren, vroegen ze:
'Heer, zullen we onze zwaarden pakken?'**



F) Maar Jezus zei: 'Stop, genoeg!'

G) Jezus zei tegen hen: 'Jullie zijn hier gekomen met zwaarden en met stokken, alsof ik een gevaarlijke misdadiger ben!'

H) Elke dag was ik bij jullie in de tempel, maar toen namen jullie mij niet gevangen.

I) Nu is het moment gekomen waarop jullie gewacht hebben.

J) Nu laat de duisternis haar macht zien.'

De mannen grepen Jezus vast en brachten hem naar het huis van de hogepriester. Petrus liep op een afstand achter hen aan.

Toen maakten de mannen 10 een vuur op de binnenplaats van het huis en gingen eromheen zitten. Petrus ging bij hen zitten. Een meisje dat daar werkte, zag Petrus bij het vuur zitten. Ze keek naar hem en zei: 'Die man was ook bij Jezus.' Maar Petrus zei: 'Mens, ik ken hem niet eens!'

Even later²¹ zei iemand anders tegen Petrus: 'Jij hoort ook bij Jezus.' Maar Petrus antwoordde: 'Dat is niet waar!'

Een uur later zei weer iemand anders: 'Ik weet heel zeker dat jij bij Jezus hoort. Want je komt

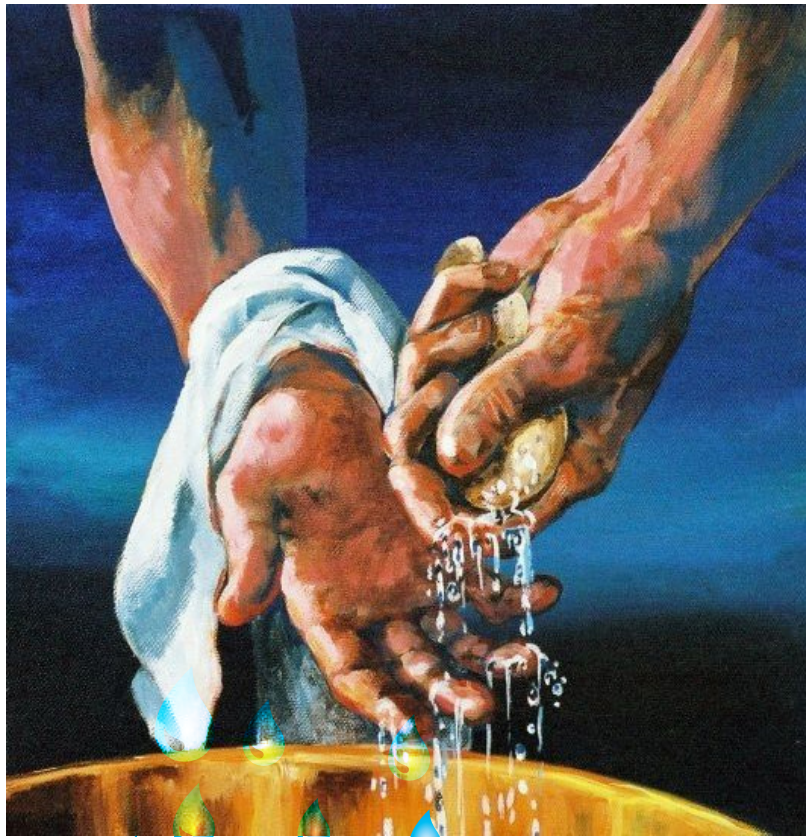
duidelijk uit Galilea, net als hij!' Maar Petrus zei: 'Man, ik heb geen idee waar je het over hebt!'

Terwijl Petrus nog aan het praten was, kraaide er een haan. De Heer draaide zich om en keek Petrus⁴ aan.

En Petrus dacht terug aan wat de Heer tegen hem gezegd had: 'Jij zult drie keer zeggen dat je mij niet kent. Dat zal vannacht gebeuren, nog voordat de haan kraait.'

Toen liep⁹ Petrus weg, en hij huilde.





Toen het ochtend geworden was, namen alle priesters en leiders van het volk een besluit. Ze besloten dat Jezus gedood moest worden. Ze lieten hem vastbinden, namen hem mee en brachten hem bij Pilatus, de Romeinse bestuurder.

Jezus stond voor Pilatus, de bestuurder van de stad. Maar Jezus gaf nergens antwoord op. Pilatus was daar erg verbaasd over. Pilatus wist precies waarom de priesters en leiders Jezus bij hem gebracht hadden. Dat was omdat ze jaloers waren op Jezus.

Pilatus merkte dat de dingen die hij zei, niet hielpen. Het volk leek juist in opstand te komen. Daarom pakte hij water en waste zijn handen. Iedereen zag wat hij deed. Toen zei hij: 'Ik ben onschuldig aan de dood van deze man. Jullie zijn verantwoordelijk.'
Toen liet Pilatus Barabbas vrij. Maar hij gaf opdracht om Jezus met de zweep te slaan. Daarna gaf hij hem aan zijn soldaten, om hem aan het kruis te hangen.



Tegelijk met **Jezus** werden ook twee **misdadigers** weggebracht om gedood te worden. Op een **heuvel** die de Schedel heet, hingen de soldaten Jezus aan het kruis. Ook de misdadigers werden aan een kruis gehangen. Het kruis van Jezus stond tussen de twee andere kruisen in. Jezus zei: 'Vader, vergeef de mensen die mij doden, want ze weten niet wat ze doen.' De **soldaten** verdeelden de **kleren** van Jezus onder elkaar door erom te loten. En het **volk** stond ernaar te kijken.

Om ongeveer twaalf uur 's-middags werd het opeens **donker** in het hele land. Drie uur lang bleef het donker, omdat de **zon** geen licht gaf. En in de **tempel** scheurde het **gordijn** voor

de **heiligezaal** doormidden. Toen riep Jezus: 'Vader, mijn leven is in uw handen!' Dat waren zijn laatste woorden. Zo **stierf** hij.

De **leerlingen** van Jezus stonden een eind **verderop** te kijken. Ze stonden bij de **vrouwen** uit **Galilea** die met Jezus meegekomen waren.

Er was een man in **Jeruzalem** die Jozef heette. Jozef ging naar **Pilatus** en vroeg of hij het lichaam van Jezus mee mocht nemen. Hij legde het lichaam in een nieuwe en leeg **graf**, dat uitgehakt was in een rots.



Op zondagochtend gingen de vrouwen heel vroeg naar het Ze hadden de olie bij zich die ze klaargemaakt hadden. Maar toen ze bij het graf kwamen, zagen ze dat de steen voor het graf was. Ze gingen naar binnen. Maar het van de Heer Jezus lag er niet. De vrouwen schrokken vreselijk.

..... stonden er twee bij hen, in stralende kleren. De vrouwen waren zo bang, dat ze niet naar hen durfden te kijken. De engelen zeiden: 'Waarom zoeken jullie een levende man in een graf? Jezus is hier niet. Hij is opgestaan uit de dood.'

WACHTWOORD OM TE ONTSNAPPEN:

Gebruik de codewoorden om het wachtwoord te ontcijferen. Kijk naar de volgorde van de woorden in bovenstaande tekst en vind de juiste letters om het wachtwoord te maken.

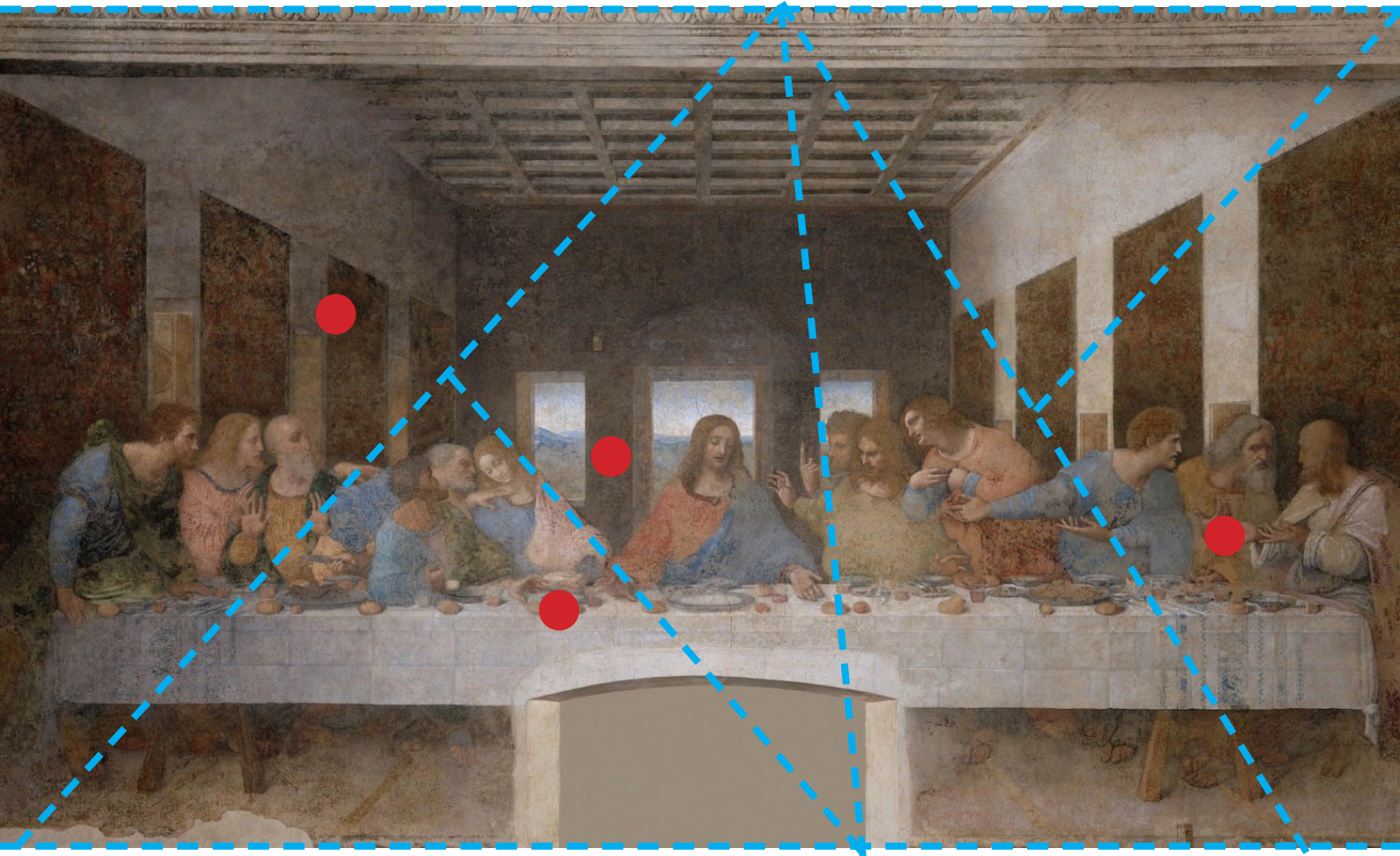
7e letter 2e woord	1e letter 4e woord	1e letter 1e woord	6e letter 5e woord	5e letter 4e woord	4e letter 4e woord	5e letter 3e woord	3e letter 1e woord	7e letter 4e woord



Hieronder vind je de puzzels die horen bij de eerste stukken tekst.

Knip ze uit en leg ze klaar in jouw escape room.

PUZZEL 1



PUZZEL 2

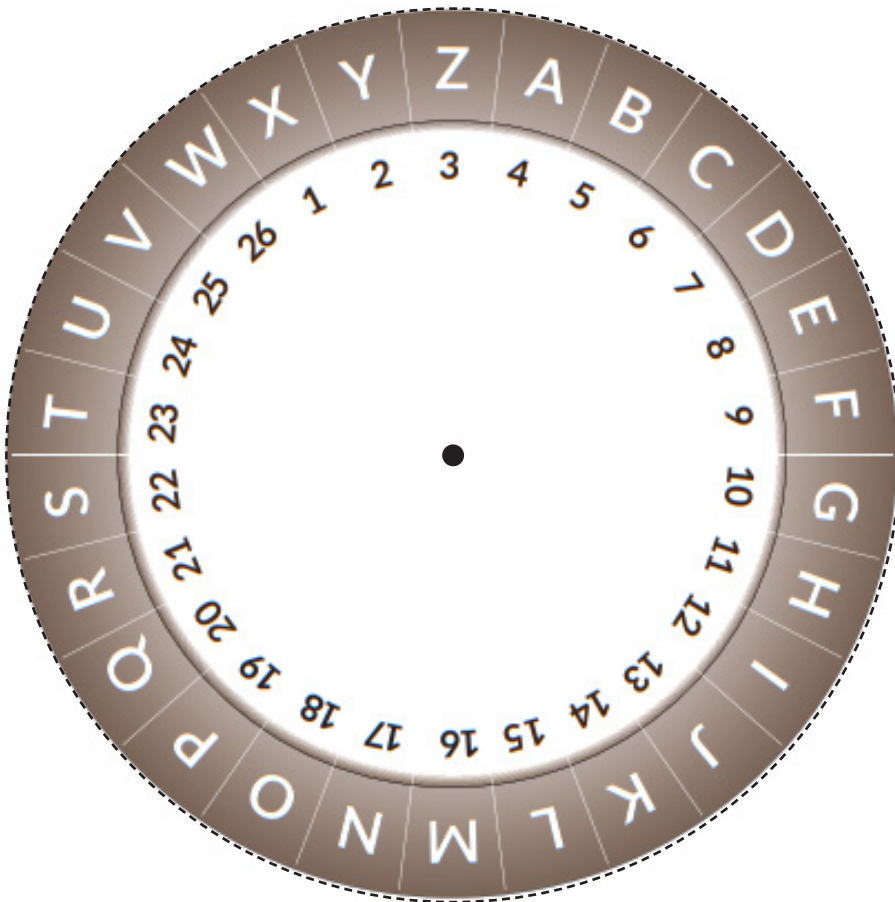
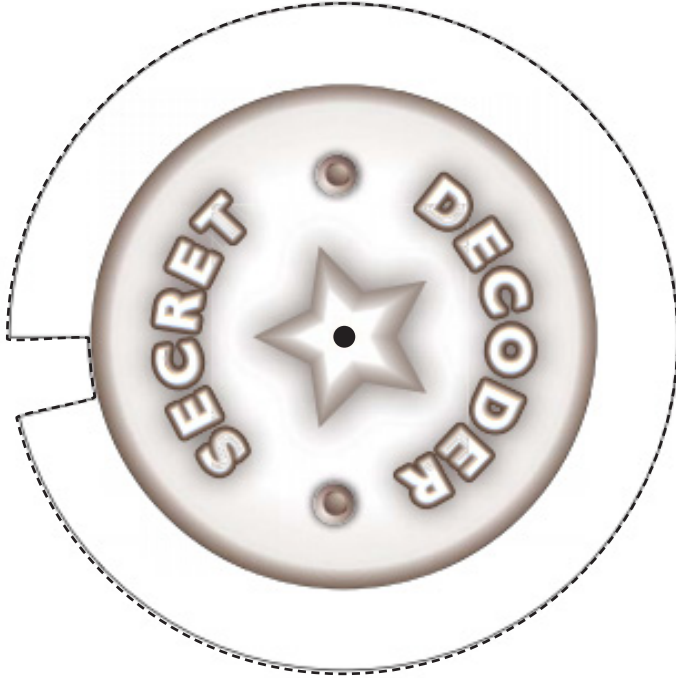
F16 / B18 / E2 / A1 / G5 / H1 / J3 / C2 / I20 / B27

PUZZEL 3

10	21	4	9

DRAAISCHIJF BIJ PUZZEL 3.

Knip de twee schijven uit. Leg de kleinste schijf op de grootste schijf en prik door het midden een splitpen of punaise en de schijf is gebruiksklaar.



PUZZEL 5

Veel succes!

P	J	E	R	U	Z	A	L	E	M	L
I	N	L	K	L	E	R	E	N	A	E
L	E	L	A	E	L	I	L	A	G	P
A	W	E	I	E	J	E	Z	U	S	M
T	U	V	E	R	D	E	R	O	P	E
U	O	U	C	L	G	R	A	F	H	T
S	R	E	G	I	D	A	D	S	I	M
K	V	H	L	N	R	E	K	N	O	D
A	L	I	N	G	S	T	I	E	R	F
A	E	O	N	E	T	A	D	L	O	S
H	Z	M	V	N	J	I	D	R	O	G

Oplissing

--	--	--	--	--	--	--