

Boerderijmysterie · startkaart

KAMPKOFFER · 1/3

Bouw een eerlijk mysterie waarin elk spoor leidt en elke puzzel getest is.

DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 Laat sporen iets bewijzen
- 2 Doseer moeilijkheid
- 3 Test zonder voorkennis

Materiaalcheck

☐

slotjes en dozen

☐

enveloppen

☐

codekaarten

☐

detectivemateriaal

☐

decor en rekwisieten

☐

testobservatieblad

STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

Zes kampmissies

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

1

De zaak in 30 woorden

Schrijf wie iets nodig heeft, wat verdwenen is en waarom tijd telt.

NODIG

zaakdossier

2

Spoor met gevolg

Maak een spoor dat één mogelijke plek of persoon uitsluit.

NODIG

sporenkaart

3

Code met sleutel

Verstop de uitleg van de code vóór de gecodeerde boodschap.

NODIG

codekaart

4

Slot zonder gokken

Geef precies genoeg aanwijzingen om de combinatie logisch af te leiden.

NODIG

cijferslot

5

Blinde test

Laat een ander duo oplossen; zwijg en noteer waar het vastloopt.

NODIG

observatieblad

6

Spelleider

Oefen intro, twee hints in stappen en een slotonthulling.

NODIG

hostkaart

Ik maakte · testte · leerde

KAMPKOFFER · 3/3

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

Dit maakten of onderzochten we

2

Deze test ging eerst fout

3

Dit veranderden we bewust

4

Dit kan ik nu uitleggen

TENTOONSTELLINGSLABEL**Onze titel:**

Vraag die je ons mag stellen: