



Draaiboek: Mysterie op de Boerderij, dag na dag

Het volledige verloop van het 4-5-daagse kernkamp, **uur per uur**: wat er gebeurt, wat de kinderen daarbij **leren**, welk **spel** erbij hoort en welke **ondernemersrollen** (gamemaster, sleutelbewaker, hintbeheer...) ze zelf opnemen. Onderaan staat hoe je hieruit het 2-daagse en het 10-daagse kamp afleidt. De volledige bouwstenenladder en de leeftijdsversies staan op de kamppagina, alle spelregels overzichtelijk gebundeld in de spellenbank.

🕒 kampdag 9-16u, opvang 8u30-17u

👥 10-12 kinderen · 2 begeleiders

⌚ van kist-kraker tot gamemaster in 5 dagen

📅 **Vandaag-modus**

BEKIJK • BEGRIJP • DOE

Mysterie op de Boerderij in beeld

Zie eerst het verhaal. Lees daarna alleen de dag die je vandaag nodig hebt.



Zo lees je dit draaiboek

Elke dag heeft een vast skelet: dagopening om 9u (kring: wat gaan we vandaag kraken, schrijven of bouwen — en waarom?), twee tot drie werkblokken in de voormiddag, een middagpauze mét dierenronde, nog blokken in de namiddag, het spel van de dag en een afsluitkring. De kolom "Wat leren ze" benoemt telkens het inzicht of de vaardigheid — dat is ook de taal waarmee je 's avonds aan ouders vertelt wat hun kind vandaag leerde. Differentiatie per leeftijdsgroep staat per dag onderaan: **6-8** Kuikens • **9-11** Veulens • **12-14** Alpaca's.



Dag 1 — De kist gaat open: startbreakout & reflectie

DAG 1

Vandaag spelen de kinderen voor het eerst zélf een kant-en-klaar mysterie: een breakout-kist vol sloten rond een licht boerderij-incident. Ze kraken hem als spelers — maar de échte opdracht van vandaag is erna: ontdekken wat een puzzel eerlijk of oneerlijk maakt, want dat wordt hun eigen meetlat voor de rest van de week.



Vandaag leren ze

Hoe een cijfer-, sleutel- en richtingsslot fysiek werkt ·
wat een aanwijzing eerlijk maakt versus onmogelijk ·
dat samenwerken onder tijdsdruk een duidelijke
taakverdeling vraagt.

LEREN



Vandaag maken ze

Hun puzzel-checklist ("wat maakt een goede
aanwijzing") die de hele week het kompas blijft, en de
eerste teamnaam + rolverdeling.

MAKEN



Vandaag runnen ze

Het rollenbord: elk team wijst voorlopig een
woordvoerder, een sleutelbewaker en een tijd klok-
kijker aan — de vaste rollen die de hele week roteren.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZIJN
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein, dieren bekijken van achter het hek	—
● 9u00-9u30	Dagopening	Kennismakingskring; korte boerderijrondleiding met blik op de plekken waar het mysterie zich straks gaat afspelen (stal, moestuin, serre); de begeleider kondigt aan: "deze week worden jullie zelf mysterie-makers"	een week met duidelijke boog spelen, dan leren maken
● 9u30-10u30	Blok 1	Startbreakout deel 1: teams van 4-5 kinderen kraken de kist rond "wie liet het hek van de schapenwei openstaan" — cijferslot, sleutelslot met hasp, richtingslot, in willekeurige volgorde te ontgrendelen (volledig zaakdossier)	elk slottype vr. ander soort de
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Blok 2	Startbreakout afronden + nabespreking in de kring: welke puzzel was spannend, welke frustrerend, wat maakte een aanwijzing eerlijk of net onmogelijk om te vinden?	een goede puz oplosbaar, gee
● 12u00-13u00	Middag	Picknick; daarna dierenronde met de verzorger langs de plekken uit het verhaal van vandaag (schapenwei, kippenhok)	de echte boerc straks het decc
● 13u00-14u00	Blok 3	Reflectiewerkplaats: elk team schrijft de puzzel-checklist uit op een groot vel ("een aanwijzing moet ergens naartoe leiden", "een slot mag lastig zijn, niet onmogelijk") — deze checklist blijft de hele week hangen (blad 1 van het makersboek)	criteria opstell zelf gaat ontw
● 14u00-15u00	Blok 4	Rollenintrodactie: de begeleider legt de vier rollen uit die de week door roteren (gamemaster-in-training, sleutelbewaker, verslaggever, tijd klok-wachter); elk team verdeelt de rollen voor morgen	een goed team taken bewust, toevallig
● 15u00-15u25	Spel van de dag	Sleutel-smokkel (zie hieronder)	opvallen versu opvallen bij ee aanwijzing
● 15u25-16u00	Afsluitkring	Rollenbord ophangen + kringvraag: "welke aanwijzing van vandaag zou jij eerlijker maken, en hoe?"	reflectie is het ontwerpen

Spel van de dag: Sleutel-smokkel

(20 min, twee teams, buiten)

Opstelling: een lange baan tussen twee "grenspalen" (kegels), met verstopplekken onderweg (hooibalen, een emmer, een boomstronk). Team A moet de sleutel van het startbreakout-slot vijf keer van de ene grens naar de andere smokkelen; team B is de "douane" die op de baan mag patrouilleren. Regels: team A kiest steeds in stilte een nieuwe koerier, die de sleutel verstopt draagt (vuist, mouw, zak — niet zichtbaar) en binnen 45 seconden moet oversteken. De douane mag op elk moment één kind per keer fouilleren (tikken en "sleutel!" roepen); fout geraden = de douane moet vijf tellen stilstaan voor de volgende poging. Sleutel gevonden = die ronde verloren, veilig binnen = 1 punt. Na vijf rondes wisselen de teams van rol.

Waarom dit spel:

de spanning tussen opvallen en niet-opvallen is precies wat een goed verstopte aanwijzing in hun eigen mysterie later ook moet doen — té makkelijk vinden is saai, té goed verstopt is oneerlijk.

Ondernemersblok: het rollenbord gaat open

Vandaag krijgt elk team zijn eerste vaste rollen:

gamemaster-in-training

(leidt straks de finale op eigen station),

sleutelbewaker

(beheert alle fysieke sloten en attributen van het team),

verslaggever

(fotografeert met de kamptablet voor het ouderbord) en

tijdklok-wachter

(bewaakt de blokken met de zandloper). Deze rollen roteren de hele week en groeien uit tot de echte finale-taken op dag 5.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

spelen actief mee bij het kraken, met hulp bij de fijne motoriek van het sleutelslot

9-11

lossen de volledige startbreakout zelfstandig op en noteren mee voor de checklist

12-14

leiden de nabespreking en formuleren de eerste puzzel-checklist mee als "spelregels" van de week.



Dag 2 — De puzzel-safari: zes sloten, vier codes

DAG 2

Vandaag ontleden de kinderen wat ze gisteren alleen maar kraakten: elk hoofdtype escape-slot en de klassieke geheimschrift-technieken, elk gekoppeld aan een echte plek op de boerderij. Aan het eind kiest elk team zijn favoriete code voor het eigen verhaal.



Vandaag leren ze

De zes hoofdtypes escape-sloten (cijfer, sleutel, richting, woord/letter, diversie, druk/sensor) en wat elk makkelijk of moeilijk maakt om te ontwerpen · vier geheimschrift-technieken: UV-inkt, spiegelschrift, Cesar-code, boekcode.

LEREN



Vandaag maken ze

Per team een gedeeld codeboek met hun favoriete geheimschrift-techniek, klaar om morgen in hun eigen verhaal te verwerken.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De "slotenwinkel": elk team houdt zelf bij welke posten al doorlopen zijn en checkt de volgende ploeg af voor die aan een station begint.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel, dieren bekijken	—
● 9u00-9u20	Dagopening	Korte kring: "gisteren kraakten jullie een kist, vandaag leren jullie hoe elk slot vanbinnen werkt"; uitleg carrousel-systeem met zes posten	begrijpen hoe iet de stap vóór het bouwen
● 9u20-10u30	Blok 1	Puzzel-safari ronde 1: drie posten — cijferslot bij het kippenhok, sleutelslot bij de schuurpoort, richtingsslot bij de ponystal; elk team noteert per type wat het lastig maakte	een cijferslot test een richtingsslot geheugen
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Blok 2	Puzzel-safari ronde 2: overige drie posten — woord-/lettersleutel, diversieslot verstopt in een mestvork, eenvoudig druk-/sensorslot; groepsgesprek: welk type zouden jullie zelf durven ontwerpen?	een verstopt slot spannender dan zichtbaar slot
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: welke plekken van vandaag hebben jullie nog niet gezien vanbinnen?	—
● 13u00-14u00	Blok 3	Geheimschrift-atelier deel 1: schrijven en lezen met UV-pen en UV-lampje, en spiegelschrift; meteen toegepast op een boodschap verstopt op een voederzak	een onzichtbare l heeft altijd een s om ze zichtbaar t
● 14u00-15u15	Blok 4	Geheimschrift-atelier deel 2: de Cesar-verschuivingscode en de boekcode (een geheime boodschap verwijst naar woorden in een vast boek); elk team kiest zijn favoriete techniek voor het eigen verhaal (geheimschriftboek)	een goede code i in twee minuten, te raden in twee
● 15u15-15u35	Spel van de dag	De Codeer-estafette (zie hieronder)	codes kraken onc tijdsdruk, met ta:
● 15u35-16u00	Afsluitkring	Elk team deelt zijn gekozen code in het codeboek + telling van het materiaal	—

Spel van de dag: de Codeer-estafette

(20 min, twee teams, buiten)

Opstelling: aan de overkant van het veld hangt per team een gecodeerde boodschap (Cesar-code, de sleutel ligt halverwege onder een emmer). Regels: per beurt loopt één kind, mag óf één sleutelletter ophalen óf één woord ontcijferen, en tikt af. Eerste team dat de volledige zin roept ("DE ALPACA STAAT IN DE SERRE") wint.

Waarom dit spel:

codes kraken onder lichte tijdsdruk, met taakverdeling — wie loopt, wie schrijft, wie controleert? Precies dezelfde Cesar-code die ze net leerden, nu in het echt onder druk.

Ondernemersblok: de hint-economie start

Vanaf vandaag verdient elk team kampmunten voor elk slot dat zelfstandig gekraakt wordt, zonder hulp te vragen. Een hint van de begeleider kost het team één kampmunt. Gespaarde munten wisselen ze dag 3 in voor extra cryptex-onderdelen of dag 4 voor extra techniek-tijd. Zo wordt zuinig zijn met hints vanzelf interessant — precies de afweging die ze straks als gamemaster voor ouders moeten maken.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

lopen de safari in duo met een oudere Veulen of Alpaca, vooral de tastbare types (sleutel, richting)

9-11

doorlopen zelfstandig alle zes types en het volledige geheimschrift-atelier

12-14

bedenken zelf een zevende, "onmogelijke" slotvariant en leggen uit waarom die oneerlijk zou zijn.



Dag 3 — Het verhaal, de cryptex en het geitenhok seint terug

DAG 3

Vandaag wordt het eigen mysterie geboren: dader, motief en een aanwijzingenketen die ergens naartoe leidt. In de namiddag krijgt dat verhaal twee tastbare props: een cryptex met een eigen code, en een echt seinstation tussen twee stallen.



Vandaag leren ze

De verhalenberg-methode (aanleiding, hoofdpersoon, stijgende spanning, ontknopung) · hoe je een cryptex-code instelt · de basis van morsecode.

LEREN



Vandaag maken ze

Hun eigen mysterie op papier (dader, motief, 4-6 aanwijzingen gekoppeld aan een puzzeltype), een gemonteerde cryptex met eigen code, en een eerste geseinde boodschap.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De "verhaalredactie": elk team bewaakt zelf de logica van zijn plot — klopt elke aanwijzing, leidt ze ergens naartoe?

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel, dieren bekijken	—
● 9u00-9u20	Dagopening	Uitleg verhalenberg-methode aan de hand van een bekend voorbeeld: aanleiding, hoofdpersoon, stijgende spanning, ontknoping	elk goed mysterie dezelfde vaste be
● 9u20-10u30	Blok 1	Verhalenberg deel 1: teams van 3-4 kiezen hun vader, motief en locatie (stal, moestuin, kruidentuin of serre); jongste kinderen bedenken personages en dialogen, oudsten werken de plotlogica uit	een motief geeft een reden, geen d
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Blok 2	Verhalenberg deel 2: 4-6 aanwijzingen bedenken die naar de oplossing leiden, en elke aanwijzing meteen koppelen aan een puzzeltype uit gisteren	een aanwijzinger kloppen van begi
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde langs de locatie die het team gisteren koos voor zijn verhaal	—
● 13u00-13u50	Blok 3	Cryptex-werkplaats: elk team monteert een houten cryptex-bouwpakket en stelt een eigen 4-letter code in die een verhaal-object beschermt (bv. "het briefje van de verdachte verzorger")	een herinstelbare slot dat je zelf ku hergebruiken
● 13u50-14u35	Blok 4	Morse-seinstation bouwen: elk duo monteert een eenvoudig knipperlicht- of zoemerapparaat (LED, drukknop, batterijhouder) en leert het morse-alfabet van de meest gebruikte letters	informatie kun je versturen zonder
● 14u35-15u10	Blok 5	Morse toepassen: duo's seinen echte korte boodschappen tussen twee stallen op het terrein, ontvanger schrijft mee op een aftelkaart	een code is pas n ze ook onder drul
● 15u10-15u35	Spel van de dag	Wie-is-de-saboteur (zie hieronder)	een geloofwaard verzinnen op de v
● 15u35-16u00	Afsluitkring	Elk team leest zijn vader en motief hardop voor (nog niet de oplossing!) + telling van cryptex- en morse-materiaal	—

Spel van de dag: Wie-is-de-saboteur

(20 min, hele groep, kringspel)

Opstelling: iedereen zit in een kring. Vooraf trekt elk kind in het geheim een kaartje: op één kaartje staat SABOTEUR, op de rest BOER. In het midden ligt een emmer als symbool voor "het hek".

Regels: de begeleider vertelt een minimysterie in real time ("vannacht ging het hek van de schapenwei open"). Om de beurt stelt elk kind één vraag aan één ander kind ("waar was jij rond middernacht?") — die persoon moet meteen, zonder nadenktijd, een geloofwaardig antwoord verzinnen. De saboteur liegt over alles; de boeren mogen ook overtuigend verzinnen om het spannend te houden. Na twee vragenrondes stemt de groep wie ze verdenken. Fout geraden: de saboteur maakt zich bekend en wint. Juist geraden: de groep wint en een nieuw kind trekt het saboteur-kaartje.

Waarom dit spel:

een overtuigend, kloppend antwoord verzinnen op de vlakte is exact de vaardigheid die ze net vandaag nodig hadden om hun eigen dader een geloofwaardig alibi en motief te geven in de verhalenberg.

Ondernemersblok: de verhaalredactie

Vanaf vandaag is elk team eigenaar van zijn eigen plot: als een aanwijzing morgen bij de peer-test niet blijkt te kloppen, is dat hún probleem om op te lossen, niet dat van de begeleider. Gespaarde kampmunten van gisteren kunnen vandaag ingewisseld worden voor een extra cryptex-onderdeel of een tweede geheime code — wie zuinig omsprong met hints, heeft nu meer keuze.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

bedenken personages en dialogen voor het verhaal, geen abstracte plotlogica

9-11

bepalen zelfstandig de aanwijzingenketen en koppelen elke aanwijzing aan een puzzeltype

12-14

werken de volledige plotlogica uit, monteren de cryptex zelfstandig en seinen zonder hulp.



Dag 4 — Bouwdag: het elektronische slot, de props, de peer-test

DAG 4

Vandaag krijgt het mysterie zijn spannendste onderdeel: een elektronisch slot dat opengaat op de juiste code of aanraking. Daarna wordt het hele parcours fysiek gebouwd — en op het eind test elk team het parcours van een ander team, zoals ouders dat straks ook zullen doen.



Vandaag leren ze

Hoe je een micro:bit of Makey Makey programmeert tot een werkend elektronisch slot · waarom een analoge fallback nodig is · hoe je gericht feedback geeft na het testen van andermans werk.

LEREN



Vandaag maken ze

Het elektronische slot-station met analoge back-up, verwerde props en verpakkingen, de plattegrond met looproute, en een bijgestuurde versie van hun puzzels na de peer-test.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De technische dienst: elk team test en tekent de fallback-checklist van een ánder team af voor dat station de finale in mag.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel, dieren bekijken	—
● 9u00-9u20	Dagopening	Kring: "vandaag bouwen jullie het onderdeel dat ouders het meest zal verrassen"; demo van een werkend micro:bit-slot en een Makey Makey-aanraaksequentie	elektronica is ook een slot, met ar onderdelen
● 9u20-10u30	Blok 1	Techniek-laag bouwen: oudste kinderen programmeren een micro:bit (pxt-escape/MakeCode) of monteren een Makey Makey-aanraaksequentie met dierenfiguurtjes; jongste kinderen werken met een kant-en-klaar, licht aanpasbaar codesjabloon	een programma reeks stappen c voor stuk test
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Blok 2	Techniek afwerken + voor elk station een analoge fallback voorzien (een gewoon hangslot met code) voor als de elektronica hapert	een plan B hoor ontwerp, niet bi achteraf
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde	—
● 13u00-13u50	Blok 3	Propsatelier: briefjes verouderen met thee en verschroeide randjes, kleizegels maken, verpakkingen knutselen voor de sloten en de cryptex	sfeer verkoopt e aanwijzing net : de inhoud ervar
● 13u50-14u35	Blok 4	Parcours-ontwerp: elk team tekent zijn route op de plattegrond van het terrein, met tijdslimiet per station, en checkt met de buurploeg of routes elkaar niet kruisen	een parcours or vanuit het persp de speler, niet v maker
● 14u35-15u15	Blok 5	Generale repetitie / peer-test: team A speelt het volledige parcours van team B en omgekeerd; bouwers observeren stil en noteren waar het tempo stilviel of een aanwijzing onvindbaar was	debuggen in he als iemand and speelt, zie je wa
● 15u15-15u35	Spel van de dag	De Storing-jacht (zie hieronder)	stil zoeken naar losstaat
● 15u35-16u00	Afsluitkring	Elk team past twee dingen aan op basis van de feedback van vandaag + telling van het materiaal	—

Spel van de dag: de Storing-jacht

(15 min, per duo, bij de techniek-tafels)

Opstelling: elke techniek-tafel krijgt een bezoekend duo van een ander team. Vóór dat duo komt, verstopt de begeleider drie storingen in de opstelling: een losse krokodillenklem, een omgewisselde draad, een vergeten stap in de code. Regels: het bezoekende duo krijgt drie minuten om alle drie de storingen te vinden en te herstellen — de bouwers mogen alleen knikken of hoofdschudden bij een ja/nee-vraag, geen woorden. Elke gevonden storing levert één punt op. Na de ronde wisselen de rollen.

Waarom dit spel:

precies deze stille zoek-en-herstel-reflex hebben de gamemasters straks nodig als een elektronisch slot het tijdens de echte ouderfinale begeeft.

Ondernemersblok: de technische dienst

Elk team keurt vandaag het station van een ánder team en zet pas een akkoord (handtekening op de fallback-checklist) als de analoge back-up echt werkt. Zo krijgt niemand zijn eigen huiswerk nagekeken — precies zoals bij de zeepkist-keuring op het Houtfabriek-kamp. Gespaarde kampmunten kunnen vandaag ingewisseld worden voor extra techniek-tijd bij een lastig onderdeel.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

hoofdrol in het propsatelier, bij de techniek-laag werken ze mee met het kant-en-klare sjabloon

9-11

bouwen de volledige techniek-opstelling en werken het parcours-ontwerp mee uit

12-14

programmeren zelfstandig en trekken de generale repetitie/peer-test.

DAG 5



Dag 5 — De ouderfinale: kinderen aan de knoppen

DAG 5

De slotdag draait volledig om de finale, en de kinderen runnen ze helemaal zelf: gamemaster, hintbeheer, tijd klok, kassa en onthulling. De begeleider is vandaag coach en achtervang, niet meer de spelleider.



Vandaag leren ze

Hoe je een goede hint geeft zonder het antwoord te verklappen · hoe je een tijd klok bewaakt over meerdere parallelle tracks · hoe het voelt om je eigen werk te presenteren.

LEREN



Vandaag maken ze

Niets nieuws meer bouwen — vandaag maken ze de finale zélf waar, van kassa tot onthulling.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De volledige ouderfinale: gamemasters, hintbeheer, tijd klok, kassa en onthulling — helemaal in kinderhanden.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel, dieren bekijken	—
● 9u00-9u20	Dagopening	Rollen definitief bevestigen: wie is gamemaster op welk station, wie beheert de hints, wie bewaakt de tijd klok, wie doet straks de onthulling	een duidelijke rol maakt een grote gebeurtenis bel
● 9u20-10u30	Blok 1	Laatste stationchecks: alle sloten en batterijen testen, analoge fallback naast elk techniek-station klaarleggen, plattegrond en bewegwijzering ophangen; elk gamemaster-duo loopt zijn eigen track alvast solo op tijd	een generale do zonder spelers l laatste fouten b
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-11u10	Spel van de dag	De Stille Hint (zie hieronder)	een hint geven antwoord te ver
● 11u10-12u00	Blok 2	Laatste briefing: hoe werkt de hintbank (elke hint kost tijd of een kammunt), hoe werkt de tijd klok bij meerdere tracks tegelijk, wie leidt straks de onthulling	een goed gehos speels, maar dr strakke afsprake
● 12u00-13u00	Middag	Picknick, laatste decor en kostuums klaarzetten; dierenronde voor wie tijd heeft	—
● 13u00-13u20	Onthaal ouders	Ouders komen aan bij de ticketkassa: ze "kopen" hun ticket met kammunten die ze eerst verdienen door bij de kinderen een vraag over het mysterie te beantwoorden	je publiek metebetrekken maak al spannend vó begint
● 13u20-14u20	Finaleronde 1	3-4 parallelle tracks over het volledige terrein; kind-gamemasters hosten hun eigen station, geven hints op het juiste moment, volwassen achtervang staat bij elk techniek-station	hosten is een va kalmte en het ju hulp
● 14u20-15u10	Reset & ronde 2	15-20 minuten reset per station (props terugleggen, sloten opnieuw sluiten) gevolgd door een tweede finaleronde voor de resterende ouders, of vrije foto-tijd als één ronde volstond	een event herha in te leveren op
● 15u10-16u00	Onthulling & afsluiting	De kinderen onthullen zelf wie de dader was, wat het motief was en hoe de aanwijzingenketen in elkaar zat; kort fotomoment en detective-badges voor elk kind	trots tonen wat geschreven, gel gehost hebt

Spel van de dag: De Stille Hint

(15 min, hele groep, vlak voor de finale)

Opstelling: elk gamemaster-duo staat bij zijn eigen station; de begeleider loopt rond als denkbeeldige "vastgelopen speler". Regels: de begeleider roept bij een station "ik zit vast!" — het gamemaster-duo krijgt precies 10 seconden om één hint te geven, zonder het antwoord te verklappen en in maximaal vijf woorden. Te weinig hint (de speler blijft muteren) of te veel hint (het antwoord lekt uit) kost een denkbeeldig punt bij de jury (de andere duo's kijken toe). Elk duo krijgt om beurt twee oefenrondes, met korte groepsevaluatie na elke ronde.

Waarom dit spel:

een goede hint geven op het juiste moment is de kern van het gamemaster-vak, en tien minuten voor de echte ouders arriveren is precies het moment om dat scherp te zetten.

Ondernemersblok: de finale als mini-onderneming

De kinderen runnen alles zelf: de kassa (ouders verdienen hun kampmunten door een vraag over het mysterie te beantwoorden), de hintbank (elke hint kost een kampmunt of een tijdsrafje voor het spelende team), de tijd klok over meerdere tracks tegelijk, en de onthulling. De begeleider is vandaag alleen achtervang en gastheer van de kinderen — niet van de ouders. Dat is het ondernemende hart van het hele kamp: *zij* hebben het geschreven, *zij* hebben het gebouwd, *zij* hosten het.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

spelen mee als personage of decorfiguur op hun eigen station, niet als hoofd-gamemaster

9-11

zijn gamemaster op een eigen station, met een Alpaca als achtervang bij het techniek-station

12-14

zijn hoofd-gamemaster van een volledige track en coachen tussendoor een Kuikens-duo bij hun station.



Zo leid je de andere formaten hieruit af

2-daags = dag 1 + verkort dag 2-3

Dag 1 integraal: onthaal, startbreakout spelen + nabespreking (ochtend), verkorte puzzel-safari van 3 in plaats van 6 slottypes + geheimschrift-mini met enkel UV-inkt en spiegelschrift (namiddag). Dag 2 ochtend: één gezamenlijk kampbreed verhaal schrijven (verkorte verhalenberg) + propsatelier. Dag 2 namiddag: de hele groep bouwt samen 3-4 stations (eventueel één demo Makey Makey-station als hoogtepunt), gevolgd door een mini-finale van 20-30 minuten voor ouders in één track, en de onthulling. Cryptex-werkplaats en techniek-laag vervallen; de hint-economie start meteen op dag 1. Spellen: Sleutel-smokkel op dag 1, een verkorte Codeer-estafette op dag 2.

10-daags = week 1 + de bouw- en testweek

Week 1 = dit draaiboek (dag 1-5: startbreakout, puzzel-safari, verhaal + cryptex/morse, techniek + props + peer-test, finale — al iets uitgebreider gepland over de week). Week 2 herhaalt het dagskelet met verdieping: dag 6 techniek-laag verder ontwikkelen (programmeren en debuggen), dag 7 propsatelier plus decor en sfeer op locatie (licht, geluid, eenvoudige kostuums), dag 8 parcours-ontwerp en opbouw van alle stations over het volledige terrein, dag 9 een uitgebreide generale repetitie met minstens twee testrondes (bv. een ander kampgroepje of het boerderijpersoneel als tester) en herontwerp van puzzels die niet werken, dag 10 ochtend laatste puntjes en namiddag de volledige finale voor 15-20 ouders in 3-4 parallelle tracks, met onthulling en afsluiting.



Dagelijkse checklist begeleider

- ☐ Sloten en batterijen van vandaag getest, analoge fallback klaar naast elk techniek-station
- ☐ Materiaal voor het spel van de dag klaargelegd

- ☐ Rollenbord doorgeschoven (nieuwe sleutelbewaker, tijd klok-wachter enz.)
- ☐ Kampmunten-kas geteld, hint-economie bijgehouden
- ☐ Dierenronde + geluid/props bij de stallen afgestemd met de verzorger van dienst
- ☐ Foto's van de verslaggevers op het ouderbord gezet
- ☐ Regenplan-materiaal binnen handbereik (techniek-laag, propsatelier en verhalenberg volledig verplaatsbaar naar binnen)

Boerderijkampen Wilrijk · Draaiboek Mysterie op de Boerderij · dag na dag

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:

Zo gebruik je dit dossier

Dit is de volledig speelklare startbreakout van **dag 1 · blok 1-2** uit het draaiboek (9u30-12u00): één zaak, zes verdachten, drie sloten, drie sporen. Print het dossier, knip de kaarten, stel de sloten in volgens het antwoordblad achteraan, en lees straks de intro voor. Alles wat een oplossing verklapt staat op de grijze begeleidersstrookjes en op het aparte antwoordblad — knip de strookjes eraf vóór je de kaarten in het spel legt. De nabespreking mondt uit in de puzzel-checklist van dag 1 · blok 3.

Zo speel je het

Het spel in één oogopslag

Eén zaak, zes verdachten, een kist met drie sloten — en elk slot heeft zijn eigen spoor: de klok, de olie en de wol. Werk de tabbladen van links naar rechts af: lees eerst **De zaak**, hang **De verdachten** op, zet **De drie sloten** klaar met hun hoeken, en hou het script uit **Spelleider & hints** bij de hand. Het **Antwoordblad** is alleen voor jou.

Beeldconcept

Afbeelding nog te genereren — ../img/materiaal/materiaal-mysterie-01.jpg 16/9

Classroom breakout game setup for a kids farm-detective summer camp: a rustic wooden chest closed with three different locks (a rotating combination dial lock, a keyed padlock on a metal hasp, a directional arrow lock), placed on a central table, surrounded by three smaller activity tables with blank paper clue cards, a corkboard suspect wall with pinned cards and red yarn, an hourglass timer, warm daylight through a window. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Opstelplan

Binnen in het leslokaal of buiten onder het afdak — de opstelling is identiek. Met 10-12 kinderen maak je twee à drie teams. **Optie A (één kist):** elk team start bij een andere hoek en schuift door zodra zijn slot open is; de kist gaat pas helemaal open als de drie sloten eraf zijn — zo blijft het één gezamenlijke ontknoping. **Optie B (kist per team):** stel elke kist identiek in; teams spelen parallel en je vergelijkt op het einde wie welk bewijs vond.

ZONE	WAT ER LIGT	WAAR
de kist + slotlabels	3 sloten, briefje + hasp + kampmunten + checklist-poster erin	centraal, goed zichtbaar

ZONE	WAT ER LIGT	WAAR
verdachtenmuur	6 verdachtenkaarten + prikbord- en kruidenmand-kaart	muur of paneel naast de kist
tijdlijn-hoek	3 tijdkaarten (geschud) + keukenraam-kaart	tafel 1
werkbank-hoek	3 blikken (SPIJKERS · MACHINEOLIE · KRIJT), sleutel in het olieblok, raadselkaart, druppelkaart, hasp-kaart	tafel 2, aangekleed als werkbank
terrein-hoek	plattegrond A4, wolroutekaart, haarkaart, bandenspoor- en voetspoorkaart, plukjes watten-wol	tafel 3 of buiten langs een mini-route

✂

Materiaallijst

MATERIAAL	AANTAL	OPMERKING
kist of stevige doos met 3 oogjes/haspen	1 (of 1 per team)	uit de kampkoffer startbreakout
cijferslot met 3 instelbare wielletjes	1 per kist	instellen op de code van het antwoordblad
hangslot + sleutel + losse hasp	1 per kist	de reservehasp gaat ín de kist als bewijsstuk
richtingsslot	1 per kist	instellen volgens het antwoordblad; reeks eventueel 2x herhalen
dit dossier geprint	1x	kaarten knippen, begeleidersstrookjes eraf
3 blikken of potten + etiketten SPIJKERS / MACHINEOLIE / KRIJT	3	sleutel in het olieblok, propere blikken zonder echte olie
watten of echte wolplukjes	handvol	voor de terrein-hoek
donkere stift of druppel slaolie	—	om “oliedruppels” op de druppelkaart of vloer te maken
zakjes kampmunten	1 per team	de allereerste munten van de week, uit de kist
blanco poster + dikke stift	1	wordt in blok 3 de puzzel-checklist
zandloper of timer 45 min	1	voor de tijd klok-wachter in spe
potlood + kladblok	1 per team	voor codes en verdenkingen



De voorleesintro (lees dit woordelijk voor)

“Gisterenavond om acht uur was alles nog gewoon. De schapen stonden in hun wei, het hek zat dicht, en stagiaire Fien schreef in het logboek: *avondronde klaar, alle hekken toe*. Maar vanmorgen, om kwart voor zes, deed Boer Mon zijn melkronde — en bleef stokstijf staan. Het hek van de schapenwei stond wagenwijd open. Twee schapen, Wolke en Trui, stonden midden in de moestuin te smullen van de jonge courgetteplantjes. En Bella? Bella was spoorloos. Pas om zeven uur werd ze teruggevonden, doodgemoedereerd herkauwend naast de hooibaal.”

“Maar hier wordt het pas écht vreemd: het sluitplaatje van het hek — de hasp, waar het hangslot doorheen moet — is wég. Verdwenen. Alleen vier lege schroefgaatjes en een rijtje schroefjes op de bovenste balk. Een hek waait niet open als het op slot zit. Iemand heeft dat slot weggehaald. Maar wie? En waarom? Zes mensen wonen en werken op dit erf, en elk van hen had gisterenavond een reden om bij dat hek te zijn. In deze kist zit het antwoord — achter drie sloten. Elke aanwijzing die jullie vinden, brengt jullie een stap dichterbij. Speurders... de zaak van het open hek is geopend!”



Liever een hoorspel?

Zet de speurders in een kring rond de kist en speel dit af — of lees zelf voor.



Wat de speurders weten: de tijdlijn van die ochtend

Hang deze tijdlijn zichtbaar op of lees ze voor na de intro. Dit zijn de feiten die iedereen op het erf kent — de rest moet gevonden worden. (De volledige, geheime tijdlijn van de nacht staat op het antwoordblad.)

TIJD	WAT IEDEREEN WEET
20u00	Fien schrijft in het logboek: “avondronde klaar, alle hekken toe” — met een vinkje bij elk hek
21u00-21u40	het regent stevig; de regenmeter van de weerhut bewijst het
5u45	Mon vindt het hek wagenwijd open; Wolke en Trui staan in de moestuin; de hasp is verdwenen
7u00	Bella wordt teruggevonden naast de hooibaal, vlak bij het hek
8u30	de speurders (jullie!) komen aan op het erf

De verdachten



De zes verdachtenkaarten

Print en knip deze zes kaarten en hang ze aan de verdachtenmuur. Elke kaart heeft een naam, een rol, een motief, een alibi én een opvallend detail — de schoenmaten zijn geen versiering, maar bewijs. Laat teams de kaarten hardop aan elkaar voorlezen.

VERDACHTE 1 VAN 6

Boer Mon • 65 jaar

de boer, baas van het erf · laarzen maat 46, noppenzool

Waarom verdacht: Het gras van de schapenwei is bijna op. Hij zei deze week nog: “die beesten moeten dringend naar de verre wei.” Heeft hij ze alvast zelf op pad gezet?

Wat hij/zij zegt: “Ik zat tot elf uur ’s avonds aan de keukentafel, gebogen over de boekhouding. Vraag maar aan Rosa — het keukenlicht brandde de hele avond.”

Opvallend detail: Zijn verhuisplan hangt op het prikbord in de stal: pas voor maandag de 14e, mét de veewagen.

VERDACHTE 2 VAN 6

Lene • 34 jaar

dierenverzorgster van pony's en alpaca's · schoenen maat 39, gladde zool

Waarom verdacht: Vindt de schapenwei te klein. Vorige week mopperde ze: “als het aan mij lag, liepen die schapen morgen al ergens anders.”

Wat hij/zij zegt: “Pony Berthe was ziek. De dierenarts belde me even na tien uur en ik heb de hele nacht bij haar gewaakt, op mijn veldbed in de ponystal.”

Opvallend detail: Haar thermoskan en veldbed staan nu nog in de ponystal.

VERDACHTE 3 VAN 6

Basiel • 51 jaar

tuinman van moestuin en serre · laarzen maat 43, blokprofiel

Waarom verdacht: Reed gisterenavond met zijn kruiwagen vol compost dwárs door de schapenwei — de kortste weg naar de composthoop. Deed h́j het hek daarna slecht dicht?

Wat hij/zij zegt: “Dat was om half acht, klaarlichte avond! En ik heb het hek dichtgedaan, twee keer gecontroleerd zelfs. Om negen uur lag ik in bed.”

Opvallend detail: Zijn kruiwagen heeft één breed wiel.

VERDACHTE 4 VAN 6

Rosa • 58 jaar

kokkin, baas van keuken en kruidentuin · klompen

Waarom verdacht: Gebruikt het hek van de schapenwei elke ochtend als doorsteek naar de kruidentuin. “Dat stroeve slot — ik heb er al honderd keer op gevloekt.”

Wat hij/zij zegt: “Ik pluk bij zonsopgang, niet ’s nachts. Om half elf deed ik de keuken op slot en ging ik slapen. Al hóorde ik rond twee uur wel de kippen kakelen...”

Opvallend detail: Haar kruidenmand stond vanmorgen om zes uur nog onaangeroerd in de keuken, snoeischachtje erbovenop.

VERDACHTE 5 VAN 6

Staf • 47 jaar

klusjesman, baas van het gereedschapskot • laarzen maat 44, visgraatprofiel

Waarom verdacht: Ergert zich al weken aan het piepende, roestige slot van het hek. “Dat ding moet gesmeerd, vóór het kamp begint.”

Wat hij/zij zegt: “Ik? Ik heb gisterenavond naar mijn radioprogramma geluisterd in het kot en ben vroeg gaan slapen. Ik weet nergens van.”

Opvallend detail: Hij wrijft tijdens het praten zenuwachtig zijn handen af — er zitten donkere vegen op.

VERDACHTE 6 VAN 6

Fien • 19 jaar

stagiaire, deze week voor het eerst alleen verantwoordelijk voor de avondronde • sandalen maat 36

Waarom verdacht: Wil kost wat kost bewijzen dat ze de avondronde alleen aankan. Heeft ze in haar haast het hek fout gesloten — en durft ze dat niet te zeggen?

Wat hij/zij zegt: “Om acht uur was **ÁLLES** dicht, ik heb aan elk hek getrokken. Kijk in het logboek! Daarna zat ik binnen en om tien uur sliep ik.”

Opvallend detail: Haar logboek is keurig: bij elk hek staat een vinkje.

✦ De zevende “verdachte”

Er loopt ook nog ramgeit **Kamiel** rond, die elke dag zijn kop tegen het hek schuurt. Zet hem niet aan de verdachtenmuur — laat de speurders hem zélf ontdekken via het spoor van de wol. Wie roept “de geit heeft het gedaan!” heeft half gelijk... maar een geit schroeft geen hasp los.



De zes verhoren om af te spelen

Elk verhoor duurt een halve minuut: een verteller schetst de verdachte, en die doet daarna zelf zijn zegje. Speel ze af aan de verdachtenmuur nadat de teams de kaarten gelezen hebben — luisteren mag in elke volgorde, en herbeluisteren is toegestaan aan wie twijfelt.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-02.jpg

16/9

Detective suspect wall at a kids farm summer camp: six paper suspect cards pinned on a corkboard connected with red yarn to small clue drawings, two children standing in front of it, one pointing at a card, a magnifying glass and notepad on the table below, cozy barn classroom interior. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Vijf losse sporenkaarten (leg ze verspreid)

Deze kaarten zijn niet nodig om een slot te openen, maar wél om de dader aan te wijzen. Leg ze verspreid in de drie hoeken of hang ze bij de verdachtenmuur. Samen met de schoenmaten op de verdachtenkaarten vormen ze het sluitstuk van de zaak.

SPORENKAART

Het bandenspoor

Dwars door de schapenwei loopt één breed wielspoor, uitgewaaierd en vervaagd: de regen is eroverheen gespoeld. Dit spoor is dus van vóór 21u00.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Bevestigt het verhaal van Basiel: zijn composrit was vroeg op de avond. Basiel valt af.

SPORENKAART

Het voetspoor

Vlak bij de schroefgaatjes, scherp afgedrukt in de modder: één flinke laarzenafdruk met visgraatprofiel. Scherp = gezet ná de regen van 21u00. Vergelijk het profiel en de maat met de schoenen op de verdachtenkaarten...

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Visgraat, maat 44 = Staf. En ná 21u00 — lang na de ronde van Fien (sandalen, maat 36). Dit is het hardste bewijsstuk.

SPORENKAART

Het keukenraam

Rosa deed om 22u30 de keuken op slot en zag twee lichten branden: het keukenlicht, waar Mon over zijn boekhouding gebogen zat — én een streepje licht onder de deur van het gereedschapskot, met zachte radiomuziek erachter.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Bevestigt het alibi van Mon én bewijst dat er om 22u30 nog iemand wakker was in het gereedschapskot...

SPORENKAART

Het prikbord

Op het prikbord in de stal hangt een briefje: “Maandag de 14e: schapen naar de verre wei, veewagen gereserveerd. — Mon.” Wie een net plan mét veewagen heeft, laat ’s nachts geen hek openstaan.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Ontkracht het motief van Mon: zijn verhuizing was al geregeld, voor volgende week.

SPORENKAART

De kruidenmand

In de keuken, om zes uur 's morgens: de kruidenmand van Rosa, leeg en onaangeroerd, het snoeischachtje er nog bovenop. Wie 's nachts door het hek was geglipt om te plukken, had die mand meegenomen.

🛡️ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Rosa valt af — zij is bovendien een getuige (kippen om 2u, lichten om 22u30), geen dader.

De drie sloten



Slot 1 • het cijferslot — “het spoor van de klok”

Wat de speurders doen: drie tijdkaarten vinden, ze van vroeg naar laat leggen en de hoekcijfers aflezen. Zo reconstrueren ze de avond én kraken ze het cijferslot. Leg de drie kaarten geschud in de tijdlijn-hoek.

HET SLOT ZELF

Het cijferslot op de kist

Drie cijferwielletjes zitten netjes naast elkaar op het deksel. Draai elk wielletje naar het juiste getal — de drie tijdkaarten hierboven vertellen je welke.

TIJDKAART • HOEKCIJFER 2

Het logboek van Fien

“20u00 — avondronde klaar. Alle hekken toe.” Bij elk hek staat een vinkje. Onderaan, in potlood: “hek schapenwei: stroef slot, extra hard aangeduwd tot het klikte.”

🛡️ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Om 20u00 zat het hek dus dicht én op slot, mét hasp. Alles wat daarna gebeurde, gebeurde zonder Fien: dit spoor pleit haar vrij.

TIJDKAART • HOEKCIJFER 5

De weerhut

De regenmeter noteerde: regen van 21u00 tot 21u40. Vóór de bui was de grond droog en stoffig. Ná de bui: zachte modder, waarin elke stap een scherpe afdruk achterlaat.

🛡️ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** De meetlat voor alle andere sporen: scherp spoor = ná 21u, vervaagd spoor = vóór 21u.

TIJDKAART • HOEKCIJFER 8

De telefoonlog

“22u04 — oproep van dierenarts De Wit aan Lene, 9 minuten, over pony Berthe. 22u13 — Lene stuurt een berichtje: ik blijf vannacht bij haar.”

🛡️ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Lene zat vanaf 22u04 aantoonbaar in de ponystal: dit spoor pleit haar vrij.

🔍 Hintladder — geef altijd eerst hint 1, pas daarna hint 2

Hint 1 (klein duwtje): “Op elke tijdkaart staat een uur. Wat gebeurde die avond het éérs?”

Hint 2 (grote stap): “Acht uur ’s avonds komt eerst: begin met het logboek en lees het hoekcijfer 2. Welke kaart komt daarna, en welke daarna?”

✅ Zo klopt de keten (begeleider)

20u00 (logboek, cijfer **2**) → 21u00 (weerhut, cijfer **5**) → 22u04 (telefoonlog, cijfer **8**). De code van het cijferslot is dus **2-5-8**. Onderweg sluit dit spoor **Fien** uit (het hek was ná haar ronde nog dicht) en **Lene** (aan de telefoon en daarna bij Berthe). De weerhut-kaart is de sleutel om straks voetsporen en bandensporen te dateren.

🔑 Slot 2 • het sleutelslot met hasp — “het spoor van de olie”

Wat de speurders doen: het spoor van oliedruppels volgen van het hek naar de werkbank van het gereedschapskot, het raadsel lezen en de sleutel vinden in het juiste blik. De sleutel opent het hangslot dat door de hasp op de kist hangt.

HET SLOT ZELF

Het sleutelslot met hasp

Een echt hangslot hangt door de metalen hasp op de kist. Zonder de juiste sleutel gaat het niet open — en die sleutel ligt ergens goed verstopt.

De verdwenen hasp

Op het hek van de schapenwei: vier lege schroefgaatjes. Op de bovenste balk: vier schroefjes, netjes op een rijtje gelegd. Wie dit deed, had een schroevendraaier én geen haast. Een dier schroeft niet.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Sluit alle dieren uit als hoofddader en wijst naar iemand die met gereedschap werkt — en het rustig aan deed.

De oliedruppels

Op de onderste balk van het hek: kleine, verse druppels donkere machineolie. En kijk — daar nog één, en daar... Een spoor van druppels loopt van het hek weg, recht in de richting van het gereedschapskot.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Brengt het team naar de werkbank-hoek. Machineolie past niet bij de keuken (Rosa) of een avondronde op sandalen (Fien).

Het raadsel bij de drie blikken

“Ik piepte en ik knarste, dus kreeg ik eindelijk te drinken. Nu lig ik glimmend te wachten — en in mijn drinkbus ligt iets dat past op wat jullie zoeken.” Op de werkbank staan drie blikken: SPIJKERS, MACHINEOLIE en KRIJT.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Wie piepte? Het slot. Wat “drinkt” een piepend slot? Olie. De sleutel ligt in het blik MACHINEOLIE.

🔍 **Hintladder — geef altijd eerst hint 1, pas daarna hint 2**

Hint 1 (klein duwtje): “Volg de druppels met je vinger: naar welke plek op het erf lopen ze? Ga daar kijken.”

Hint 2 (grote stap): “Lees het raadsel nog eens traag. Wie “piepte en knarste” er? En wat gebruik je tegen gepiep? Kijk in dat blik.”

✓ **Zo klopt de keten (begeleider)**

Hek (schroefgaatjes + druppels) → druppelspoor → werkbank met drie blikken → raadsel → **sleutel in het blik MACHINEOLIE** → hangslot door de hasp op de kist gaat open. Dit spoor bewijst: de hasp is voorzichtig, met gereedschap én met olie in de buurt weggenomen. Dat past niet bij **Rosa** (klompen, keuken) of **Fien** (sandalen, geen gereedschap op ronde) — en al helemaal niet bij een geit.



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-03.jpg

16/9

Farm workshop clue corner for a children's mystery game: a rustic wooden workbench with three plain metal tins standing in a row, a trail of small dark oil drops leading across wooden floor planks towards the bench, a brass key resting inside one open tin, a screwdriver and four little screws lined up neatly beside it, warm workshop atmosphere. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Slot 3 • het richtingsslot — “het spoor van de wol”

Wat de speurders doen: op de plattegrond de nachtwandeling van schaap Bella reconstrueren met de vier vondsten. Elke stap van plek naar plek is één pijl op het richtingsslot.

HET SLOT ZELF

Het richtingsslot

Vier pijltjes, één voor één in te stellen: boven, rechts, onder of links. Volg Bella's nachtwandeling op de plattegrond hieronder en je weet de juiste richting.

Kaart: de plattegrond van het erf



Print deze plattegrond op A4 en leg ze in de terrein-hoek. Boven = noord = omhoog-pijl ↑.

SPORENKAART · DE WOLROUTE

Vier vondsten van vannacht

Vondst 1: aangevreten courgetteplantjes en twee tevreden schapen — in de MOESTUIN.

Vondst 2: kleine hoefafdrukken in het zand — bij de deur van de SERRE. **Vondst 3:** opgeschrikte kippen en een plukje wol aan het gaas — bij het KIPPENHOK. **Vondst 4:** Bella zelf, herkauwend — naast de HOOIBAAL bij het hek. Begin bij het open hek van de schapenwei en volg Bella's nachtwandeling: elke stap van plek naar plek is één pijl.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Route: hek → moestuin (↑), moestuin → serre (→), serre → kippenhok (↓), kippenhok → hooibaal (←). Code: ↑ → ↓ ←.

SPORENKAART · OP HET HEK

Het haar op de bovenlat

Aan de bovenlat van het open hek: een plukje stug bruin haar. Geen wol — daarvoor is het te ruw. En vóór het hek, in de modder: één hoefafdruk met een gespleten teen, kleiner dan die van een schaap. Wie schuurt hier elke dag zijn kop tegen het hek? En nog iets: langs de héle wolroute staat geen enkele mensenvoetstap.

✓ **Begeleidersstrookje (afknippen vóór het spel):** Ramgeit Kamiel duwde het hek open — nadat iemand de hasp had weggenomen. Geen mensensporen op de route = niemand heeft de schapen weggeleid of gestolen. Daarmee valt ook het motief van Mon (schapen verhuizen) in het water: dat zou mét de veewagen gebeuren, netjes gepland.

 Hintladder — geef altijd eerst hint 1, pas daarna hint 2

Hint 1 (klein duwtje): “Leg de plattegrond recht: de moestuin ligt linksboven, het hek onderaan links. Waar werd Bella het éérs^t gezien — en waar het laatst?”

Hint 2 (grote stap): “Van de schapenwei naar de moestuin ga je op de plattegrond omhoog: de eerste pijl is 1. Volg zo de vier vondsten, stap voor stap.”

 Zo klopt de keten (begeleider)

Hek (zuidwest) → moestuin (noordwest) = 1 · moestuin → serre (noordoost) = → · serre → kippenhok (zuidoost) = ↓ · kippenhok → hooibaal bij het hek = ←. De code van het richtingsslot is 1 → ↓ ←. (Eist jouw slot een langere reeks, herhaal ze dan twee keer en zet dat op het slotlabel.) Dit spoor onthult de “medeplichtige” Kamiel, sluit een schapendief uit en ontkracht het motief van **Mon**.

 De drie slotlabels (print, knip en plak op de kist)

Elk slot krijgt zijn eigen label op de kist — zo weten de teams meteen welk spoor bij welk slot hoort.

 HET SPOOR VAN DE KLOK

Drie momenten, één nacht. Leg de drie tijdkaarten van vroeg naar laat en lees de hoekcijfers.

 HET SPOOR VAN DE OLIE

Dit slot wil een sleutel. Volg de druppels en lees het raadsel op de werkbank.

 HET SPOOR VAN DE WOL

Volg Bella's nachtwandeling op de plattegrond. Elke stap van plek naar plek is één pijl.

Spelleider & hints

 Deel A · De opbouw — 15 minuten, vóór blok 1 (dag 1 · 9u15-9u30)

- 1

Stel de sloten in volgens het antwoordblad: cijferslot op 2-5-8 , richtingslot op 1 → ↓ , hangslot door de hasp op de kist, sleutel in het blik MACHINEOLIE. Test elk slot één keer.

- 2

Vul de kist: het excuusbriefje van de dader (zie antwoordblad), de glimmend geoliede reserve-hasp (of de foto-kaart ervan), één zakje kampmunten per team en de opgerolde blanco puzzel-checklist-poster voor blok 3.

- 3

Richt drie hoeken in: de

tijdlijn- (drie tijdkaarten, geschud), de
hoek

werkbank- (drie blikken met etiketten SPIJKERS / MACHINEOLIE / KRIJT, raadselkaart, druppelkaart) en de
hoek

terrein- (plattegrond A4, wolroutekaart, haarkaat, plukjes “wol” van watten).
hoek

4 Hang de zes verdachtenkaarten aan de verdachtenmuur en verdeel de vijf losse sporenkaarten over de hoeken. Controleer: alle grijze begeleidersstrookjes zijn eraf geknipt.

5 Zet de kist centraal, plak de drie slotlabels erop, leg per team een potlood en een kladblok klaar en zet de zandloper of timer op 45 minuten.

Deel B • Het spel — 45 minuten (dag 1 • blok 1, 9u30-10u30)

Zeg letterlijk, na de voorleesintro:

“Jullie werken in teams van vier of vijf. Op de kist zitten drie sloten, en elk slot heeft zijn eigen spoor: de klok, de olie en de wol. Jullie mogen in elke volgorde werken — verdeel jullie slim! Eén gouden regel: aanwijzingen blijven liggen waar ze liggen, zodat elk team ze kan gebruiken. Zit je muurvast, kom dan bij mij: vandaag zijn hints nog gratis, maar ik geef ze in stapjes. En hou je oren open bij de verdachtenmuur — want één slot openen is knap, maar de échte vraag blijft: wie heeft het gedaan? Klaar? De tijd loopt... nu!”

Wat jij intussen doet: loop rond, zeg niets voor, en noteer voor de nabespreking welke aanwijzing vlot werkte en waar teams vastliepen — dat wordt vanmiddag hun puzzel-checklist. Werk met de hintladder: altijd eerst hint 1, pas daarna hint 2. Richtpunten: na 15 minuten heeft elk team minstens één spoor te pakken (zo niet: bied hint 1 aan), na 35 minuten stuur je actief bij met hint 2 waar nodig. Gaat een team razendsnel? Vraag: “jullie hebben het slot — maar kunnen jullie al bewijzen wie het deed, en wie zeker niet?”

Deel C • Ontknoping en debrief (dag 1 • blok 2, 10u45-12u00)

Wanneer de kist opengaat, zeg:

“Stop allemaal even — kom in de kring. Voor we het briefje lezen: elk team fluistert nu één naam aan mij door. Wie denken jullie dat het was?... En waarom? Welk spoor bewijst dat?”

Laat dan het team dat de kist opende het excuusbriefje hardop voorlezen. Overloop kort de geheime tijdlijn van het antwoordblad, en geef Kamiel zijn moment: de dader had een medeplichtige met vier poten. Sluit af met:

“Jullie hebben vandaag drie soorten puzzels gekraakt: een volgorde-puzzel, een zoek-puzzel en een kaart-puzzel. Denk nu elk voor jezelf aan één aanwijzing die je éérlijk vond — en één die bijna oneerlijk was. Onthoud die goed: vanmiddag schrijven we daar samen onze puzzel-checklist mee — de spelregels voor het mysterie dat júlíe deze week zelf gaan bouwen. Want vanaf morgen zijn jullie niet meer de speurders... dan zijn jullie de makers.”

⚠ **PAS AF SPELEN NA HET KRAKEN van de drie sloten**

In dit fragment leest Staf zijn excuusbriefje zelf voor — het verklapt dus de hele oplossing. Speel het af in de kring, ná de fluisterronde, in plaats van (of naast) het voorlezen door het winnende team.

☆ **Debriefvragen voor de kring (kies er drie)**

Welke aanwijzing leidde je recht naar een oplossing — en hoe deed ze dat? · Welk spoor had je bijna gemist, en was dat eerlijk verstoort of té goed? · Wat maakte het cijferslot anders om te kraken dan het richtingsslot? · Waarom was één voetspoor sterker bewijs dan drie roddels? · Als jij één aanwijzing eerlijker mocht maken, welke — en hoe? Neem de antwoorden mee naar **dag 1 · blok 3**: daar worden ze de puzzel-checklist op blad 1 van het makersboek.

🚀 **Drie zaakskeletten als vertrekpunt voor de oudertracks (dag 5)**

Teams die op dag 3 moeilijk uit de startblokken raken met een eigen plot, krijgen zo'n skelet als ruggengraat: dader, motief en sporenidee liggen vast, al de rest — verdachten, puzzels, sloten, plekken — bouwen ze er zelf omheen met het makersboek. Elk skelet is klein genoeg om er een volledige oudertrack van te maken.

ZAAKSKELET 1

De zaak van de verdwenen eieren

Dader: ekster Vlek

Motief: een nest vol glimmende schatten — en verse eieren als tussendoortje

Sporenidee: een zwart-wit veertje in het kippenhok, lege eierdoppen op het dak van de schuur, en de glimmende theelepels van Rosa die spoorloos is

ZAAKSKELET 2

De zaak van de omgewoelde moestuin

Dader: micro-varken Knor

Motief: verse worteltjes, en de plank van zijn hok zat toch al los

Sporenidee: wroetsporen tussen de bedden, een loszittende plank met stugge haartjes eraan, een modderige snuitafdruk op de gietemmer

ZAAKSKELET 3

De zaak van de verdwenen alpacawol

Dader: de verzorgster — met een lief motief

Motief: ze spaarde in het geheim wol om een sjaal te breien voor de verjaardag van Boer Mon

Sporenidee: wolplukjes richting het naaikamertje, een breinaald tussen de zetelkussens, een omcirkelde datum op de kalender

Antwoordblad

✓ Alleen voor de begeleider

Print deze twee bladen apart, hang ze niet op en laat ze niet rondslingeren: alles hieronder verklapt de volledige oplossing van de zaak.

Antwoordblad · de oplossingen en de echte toedracht

Dag 1 · blok 1-2 · niet ophangen, niet laten rondslingeren.

DE DRIE SLOTEN

CIJFERSLOT:

2-5-8 (logboek 20u00 → weerhut 21u00 → telefoonlog 22u04).

SLEUTELSLLOT:

de sleutel ligt in het blik MACHINEOLIE op de werkbank-tafel; het hangslot hangt door de hasp op de kist.

RICHTINGSSLLOT:

↑ → ↓ ← (hek → moestuin → serre → kippenhok → hooibaal).

DE DADER EN HET VERLOOP

STAF, DE KLUSJESMAN

schroefde om 20u45 de hasp van het hek om ze in het gereedschapskot te oliën — het slot piepte al weken en vandaag kwamen de speurders aan. Eén radioprogramma later viel hij in slaap in zijn stoel. Rond 2u schuurde ramgeit

KAMIEL

zijn kop tegen het hek; zonder hasp zwaaide het open. Wolke, Trui en Bella wandelden naar buiten. Staf werd om 7u wakker met de hasp nog op de werkbank — en durfde niets te zeggen. Geen boosdoener dus, wel een vergeetachtige klusser met een lief motief.

DE GEHEIME TIJDLIJN VAN DE NACHT

19u30 Basiel rijdt compost door de wei (hek daarna dicht) · 20u00 ronde van Fien: alles op slot · 20u45 Staf schroeft de hasp los · 21u00-21u40 regen · 21u15-23u Mon aan de boekhouding (licht zichtbaar) · 22u04 dierenarts belt Lene, ze waakt in de ponystal · 22u30 Rosa ziet keukenlicht + licht en radio in het kot · ±2u00 Kamiel duwt het hek open, kippen kakelen · 2u-5u de schapen wandelen de wolroute · 5u45 Mon vindt het open hek · 7u00 Bella terecht; Staf schrikt wakker.

HET EXCUUSBRIEFJE IN DE KIST (VOORLEZEN BIJ DE ONTKNOPING)

“Aan de speurders. Ja — ik was het. Het slot van de schapenwei piepte al wéken, en net vandaag kwamen er echte speurders naar het erf: dat gepiep kon ik jullie niet aandoen! Dus schroefde ik gisterenavond de hasp los om ze in het kot te oliebaden. Eén radioprogramma... en ik werd om zeven uur wakker in mijn stoel, met de hasp nog op de werkbank. Kamiel had het hek toen al opengeduwd — die schuurt daar elke nacht zijn kop. Sorry, Mon. Sorry, schapen. De hasp glimt nu als nieuw en hangt vanmiddag weer op haar plek — en piepen doet ze nooit meer. — Staf. PS: wie dit leest, kraakte drie sloten. Dat verdient de eerste kammunten van de week.”

Antwoordblad · wie valt af door welk spoor

Gebruik deze matrix in de ontknoping — en als een team beschuldigt zonder bewijs.

VERDACHTE	VALT AF / WORDT AANGEWEZEN DOOR	BESLUIT
Boer Mon	keukenraam-kaart (licht tot 23u, Rosa bevestigt) + prikbord-kaart (verhuizing pas de 14e, met veewagen) + noppenzool ≠ visgraatspoor	valt af
Lene	telefoonlog 22u04 + veldbed en thermoskan in de ponystal + maat 39 glad ≠ visgraat 44	valt af
Basiel	bandenspoor vervaagd = rit vóór de regen van 21u + blokprofiel ≠ visgraat	valt af
Rosa	kruidenmand onaangeroerd om 6u + klompen ≠ visgraat + zij is de getuige van 22u30 en 2u	valt af
Fien	logboek 20u00: hek dicht én op slot ná haar ronde + sandalen maat 36 ≠ scherp visgraatspoor van ná de regen	valt af
Staf	visgraatspoor maat 44, scherp = ná 21u + oliedruppels naar zijn kot + licht en radio om 22u30 + schroefjes netjes op een rij (gereedschap!) + donkere vegen op zijn handen	de dader
ramgeit Kamiel	bruin haar op de bovenlat + gespleten hoefafdruk vóór het hek	medeplechtige met vier poten

Als een team hardnekkig vastzit

Cijferslot: wijs naar de uren op de kaarten. Sleutelslot: laat het raadsel hardop voorlezen. Richtingsslot: laat één kind met de vinger over de plattegrond stappen terwijl een ander de vondsten voorleest.

Veelgehoorde kindertheorieën — en jouw antwoord

“Fien liegt, zij was de laatste!” → “Kijk nog eens naar het voetspoor: wanneer is het gezet, en past haar schoen?” · “Kamiel heeft het gedaan!” → “Half juist! Maar wie schroeft er een hasp los — een geit?” · “Iemand wou de schapen stelen!” → “Waar zijn dan de mensensporen op de route?”

Zo gebruik je dit boek

Dit is het uitgewerkte materiaal voor het geheimschrift-atelier van **dag 2 · blok 3-4** (UV-inkt en spiegelschrift, daarna Cesar en boekcode) en het seinstation van **dag 3 · blok 4-5**. Elke techniek is leerbaar in twee minuten, elk voorbeeld heeft een echte oplossing, en de tien oefenboodschappen lopen op van ☆ tot ☆☆☆☆☆. Het oplossingenblad staat in de laatste tab: print het apart en houd het bij jou.

Draaischijf & Cesar

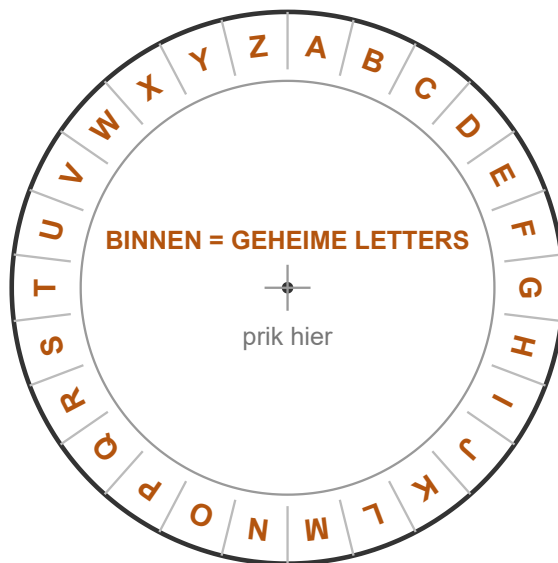
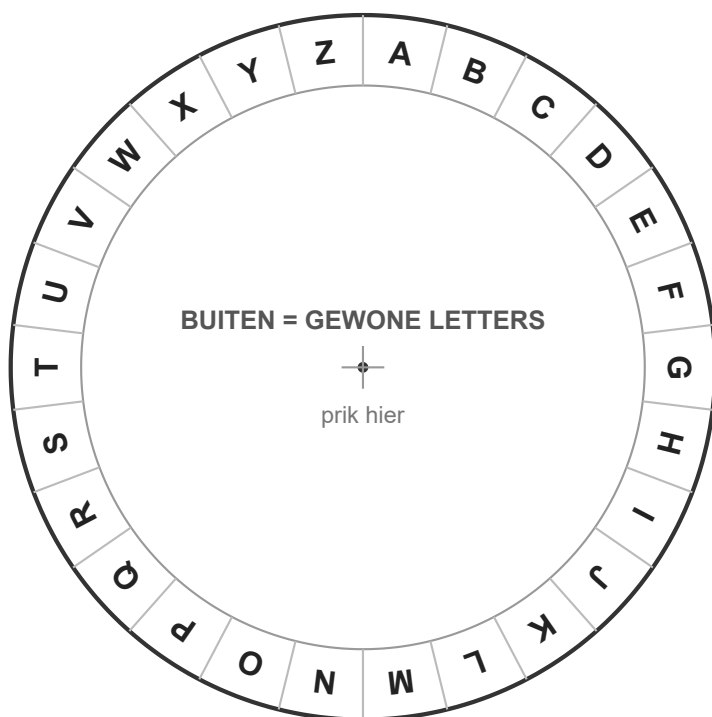


Techniek 1 · de Cesar-code (dag 2 · blok 4)

De oudste geheimtaal ter wereld: je schuift het alfabet een vast aantal plaatsen op. Met **sleutel 3** wordt A → D, B → E, C → F ... en achteraan draait het rond: X → A, Y → B, Z → C. Wie de sleutel kent, draait alles zo weer terug. En in plaats van te tellen op je vingers, bouw je één keer deze draaischijf:



De draaischijf om uit te knippen



1

Knip beide schijven uit langs de dikke buitenrand. Kleef ze eerst op stevig karton als je wil dat ze de hele week meegaan.

2

Prik een splitpen door de twee kruisjes in het midden: eerst door de kleine schijf, dan door de grote. Vouw de beentjes open aan de achterkant.

3

Kies een sleutel, bijvoorbeeld 3: draai de binnenschijf tot de binnen-

D onder de buiten-

A staat. Controle: onder buiten-B staat nu binnen-E.

4

Schrijven:

zoek **Lezen:**
elke
gewone
letter
op de
buitenring
en
noteer
de
binnenletter
eronder.

zoek
de
geheime
letter
op de
binnenring
en
lees
de
buitenletter
erboven.

Voorbeeld met sleutel 3: HET HEK → KHW KHN. Draai maar na op je schijf.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-04.jpg

16/9

Close-up of children's hands assembling a paper Caesar cipher wheel at a summer camp craft table: two concentric cardboard discs with alphabet rings joined by a brass split pin, one hand rotating the inner disc, scissors, a glue stick and colored pencils beside it, bright and cheerful crafting scene. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Maak nu je eigen

Kies als sleutel de dag van de maand waarop je jarig bent (1 tot 26). Schrijf je lievelingsdier in Cesar-code en laat je buur het kraken — verklap alleen de sleutel, niet het dier.

Spiegel & UV



Techniek 2 • spiegelschrift (dag 2 • blok 3)

Geen rekenwerk, wel een handigheidje: je schrijft elke letter én de hele regel in spiegelbeeld, van rechts naar links. Onleesbaar voor wie er snel overheen kijkt — glashelder voor wie een spiegeltje bovenhaalt of het blad omdraait en tegen het licht houdt. Zo schreef uitvinder Leonardo da Vinci al zijn geheime notitieboeken vol.

Zo schrijf je het: traag werken, letter per letter, en begin rechts op je blad. Makkelijker: schrijf je boodschap eerst gewoon met een dikke stift, draai het blad om en trek de doorschijnende letters over.

Lees deze maar eens:

KICK IN DE VOEDERBAK



Maak nu je eigen

Schrijf je teamnaam in spiegelschrift op een strook papier en hang ze aan jullie tafel: wie ze kraakt, mag aanschuiven.



Techniek 4 • onzichtbare inkt met UV (dag 2 • blok 3)

1

Schrijf je boodschap met de UV-pen op gewoon papier. Je ziet... bijna niets. Even laten drogen.

2

Schijn met het UV-lampje op het blad: de letters lichten spookachtig blauw op. Belangrijk:

nooit
in
iemand's
ogen
schijnen

3

De dubbelboodschap-truc:

schrijf
met
een
gewone
pen
een
saaie
afleidingstekst
("boodschappenlijstje:
wortelen,
hooi,
spijkers")
en zet
de

échte
boodschap
er met
UV-
inkt
tussen
de
regels.
Wie
het
blad
vindt,
leest
alleen
het
lijstje.

4

Goede verstoppelken op het erf: op een voederzak (zoals in het draaiboek van dag 2), op de achterkant van een stalkaart, onder het tafelblad van de picknicktafel.

Begeleider-only variant

Geen UV-pennen meer over? Citroensap werkt ook: schrijven met een wattenstaafje, laten drogen, en de boodschap verschijnt bij verwarming. Dat verwarmen (strijkijzer of lamp) doet **alleen de begeleider**.

Maak nu je eigen

Maak een dubbelboodschap: zichtbaar een onschuldig briefje, onzichtbaar de plek waar je een kampmunt verstopt hebt. Ruil met een ander duo — wie vindt de munt het eerst?

De boekcode



Techniek 3 • de boekcode (dag 2 • blok 4)

De veiligste code van allemaal: de boodschap bestaat alleen uit getallen, en zonder het juiste “boek” is ze waardeloos. Elk getallenpaar betekent **regel-woord**: 2-1 is het eerste woord van regel 2. Jullie vaste boek voor deze week hangt hieronder — hang het ook op bij het atelier:

HET BOERDERIJBERICHT (het vaste “boek”)

- 1. Elke morgen krijgen de dieren vers hooi
- 2. De sleutel van het grote hek hangt binnen
- 3. Onder de oude eik ligt een koele schaduwplek
- 4. In de stal slapen de pony en het veulen
- 5. Wie zoekt vindt soms munten tussen het stro
- 6. Twee katten liggen graag op de warme hooibaal

≡ Uitgewerkt voorbeeld

De geheime boodschap luidt: 2-1 · 2-2 · 3-5 · 4-1 · 4-2 · 4-3. Zoek mee:

CODE	REGEL	WOORD	= HET WOORD
2-1	2	1e	DE
2-2	2	2e	SLEUTEL
3-5	3	5e	LIGT
4-1	4	1e	IN
4-2	4	2e	DE
4-3	4	3e	STAL

De boodschap is dus: **DE SLEUTEL LIGT IN DE STAL**. Zes getallen, en niemand zonder het bericht kan er iets mee.

✎ Maak nu je eigen

Schrijf zelf een boodschap van vier tot zes woorden die je volledig met woorden uit het Boerderijbericht kunt bouwen, en geef alleen de getallenparen door aan een ander team. Lukt het niet met de woorden die er staan? Dan heb je net ontdekt waarom spionnen dikke boeken kiezen.

Morse & seinstation

⚡ Techniek 5 · morse voor het seinstation (dag 3 · blok 4-5)

Op dag 3 bouwt elk duo een knipperlicht of zoemer — dit is de taal die erbij hoort. Kort signaal = **punt** (·), lang signaal = **streep** (—). Hang deze kaart aan het seinstation:

☐ A —

☐ B —...

□ C ———.

□ D ———.

□ E .

□ F ———.

□ G ———.

□ H

□ I ..

□ J .———

□ K ———

□ L ———.

□ M ———

□ N —.

□ O ———

□ P .——.

□ Q ———.

□ R —.

□ S ...

□ T —

□ U ———

□ V ———

□ W .——

□ X ———.

□ Y ———

□ Z ———.

□ 1 .———

□ 2 ..———

□ 3 ...——

□ 4——

□ 5
.....

□ 6 —.....
.....

□ 7 ———....

□ 8 ———..

□ 9 ———.

□ 0 ———



1 Kort = 1 tel licht. Lang = 3 tellen licht. Tussen twee letters: 3 tellen donker. Tussen twee woorden: 7 tellen donker — tel ze écht.

2 De zender seint het hele woord twee keer. De ontvanger schrijft éérst alleen puntjes en strepen op de aftelkaart — vertalen doe je pas daarna, anders raak je achterop.

3 Begrepen? De ontvanger seint ···· (R van "roger") terug. Niet begrepen? Seint ····· en de zender herhaalt.

4 Noodsignaal dat iedereen kent: ... ——— ... (SOS). Alleen gebruiken als het écht moet.

Vijf seinoefeningen tussen de twee stallen (dag 3 · blok 5)

Oplopend van kort naar lastig — de notaties staan op het oplossingenblad: **1.** sein HOOI · **2.** sein MELK · **3.** sein STAL · **4.** sein PONY · **5.** sein de kistcode van dag 1 in cijfermorse: 2-5-8.

Zo gebruik je de seinfragmenten

Elk fragment seint zijn woord eerst traag en daarna op oefentempo. Schrijf mee — eerst alleen puntjes en strepen — en controleer daarna op het oplossingenblad.

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-mysterie-05.jpg`

16/9

Two children signalling morse code between two barn doors at dusk on a farm summer camp: one child flashing a small LED torch mounted on a homemade cardboard signal box, the other child writing dots and dashes on a clipboard, straw bales and a pony stable in the soft background, magical evening atmosphere. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Maak nu je eigen

Verzin met je seinpartner één eigen kortsignaal voor iets wat jullie vaak nodig hebben ("kom hier", "gelukt!") — net zoals echte seiners afkortingen afspraken. Noteer het op jullie morse-werkblad in het makersboek.

Oefenen & estafette

Kant-en-klaar: de Codeer-estafette van dag 2 — voor de begeleider

Het spel van de dag (dag 2 · 15u15) heeft een gecodeerde boodschap nodig aan de overkant van het veld. Hang per team deze strook op:

HI EPTEGE WXEE X MR HI WIVVI

Leg halverwege onder een emmer de sleutelkaart: “**sleutel 4: A = E**”. De oplossing die het winnende team moet roepen staat op het oplossingenblad — en komt recht uit het draaiboek.

De tien oefenboodschappen (van ☆ tot ☆ ☆ ☆ ☆ ☆)

Werk ze in volgorde af, alleen of per duo. Vanaf boodschap 5 verklappen we de sleutel niet meer. Wie alle tien kraakt, mag zich codemeester van het erf noemen — en is klaar om op dag 3 zélf codes in het teamverhaal te verstoppen.

BOODSCHAP 1 · ☆ · CESAR · SLEUTEL 1

EF QPOZ TMBBQU JO EF TUBM

Draai de binnenschijf één plaats: binnen-B onder buiten-A.
Lees terug naar gewone letters.

BOODSCHAP 2 · ☆ · CESAR · SLEUTEL 3

NLMN RQGHU GH YRHUEDN YDQ
GH JHLWHQ

Sleutel 3: binnen-D onder buiten-A. Wat moet je doen?

BOODSCHAP 3 · ☆ ☆ · CESAR · SLEUTEL 5

MJY XUTTW GJLNSY GNO IJ
XJWWJ

Sleutel 5. Waar begint het spoor?

BOODSCHAP 4 · ☆ ☆ · SPIEGELSCHRIJF

TEH EDWUD JEIMAE TIEG ED
HEK OPEN

Houd dit boekje voor de spiegel — of bekijk het blad tegen het licht langs de achterkant.

BOODSCHAP 5 · ☆ ☆ ☆ · CESAR · SLEUTEL ONBEKEND

LSRL RPW SLNA LSRL KHN LLU
LP

Kraak de sleutel zelf! Tip: de E is de vaakst voorkomende letter in het Nederlands. Welk teken komt hier het vaakst voor?

BOODSCHAP 6 · ☆ ☆ ☆ · CESAR · SLEUTEL ONBEKEND

YADSQZ EQUZQZ IQ FGEEQZ
FIQQ EFMXXQZ

Zelfde truc. Probeer je gevonden sleutel op het hele bericht: klopt elk woord?

BOODSCHAP 7 · ☆☆☆ · BOEKCODE

1-4 · 5-5 · 6-3 · 3-1 · 3-2 · 6-8

Gebruik het Boerderijbericht hierboven: eerste getal = regel, tweede getal = woord.

BOODSCHAP 8 · ☆☆☆ · MORSE

·- / ·-· / ·--· / ·- / -·
-· / ·-

Zes letters, één dier van het erf. Gebruik de morsekaart.

BOODSCHAP 9 · ☆☆☆ · MORSE + CESAR

-· / ·-· / · / · → GH
NLVWFRGH LV WZHH YLMI DFKW

Ontcijfer eerst het morsewoord: dat getal is je Cesar-sleutel voor de tweede regel. Herken je de uitkomst van dag 1?

BOODSCHAP 10 · ☆☆☆ · MEESTERPROEF · SPIEGEL + CESAR 4

MM VIHVYITW XEMΘMC2VT
IXJDI XIJ V22Σ VΞΞ90 XRIϕ
OVIA

Eerst spiegelen, dan Cesar met sleutel 4. Wie dit kraakt, is klaar voor het echte werk.

Oplossingenblad

Alleen voor de begeleider

Print dit blad apart en hang het niet op — het ontcijfert alle boodschappen van dit boek, de estafette én de seinoefeningen.

Oplossingenblad geheimschrift

Dag 2-3 · niet ophangen — dit blad ontcijfert alles.

NR	TECHNIEK	OPLOSSING
1	Cesar, sleutel 1	DE PONY SLAAPT IN DE STAL
2	Cesar, sleutel 3	KIJK ONDER DE VOERBAK VAN DE GEITEN
3	Cesar, sleutel 5	HET SPOOR BEGINT BIJ DE SERRE
4	spiegelschrift	DE GEIT KAMIEL DUWDE HET HEK OPEN
5	Cesar, sleutel 7 (te kraken via de L = E)	ELKE KIP LEGT ELKE DAG EEN EI
6	Cesar, sleutel 12	MORGEN SEINEN WE TUSSEN TWEE STALLEN
7	boekcode	DE MUNTEN LIGGEN ONDER DE HOOIBAAL

NR	TECHNIEK	OPLOSSING
8	morse	ALPACA
9	morse DRIE → Cesar sleutel 3	DE KISTCODE IS TWEE VIJF ACHT (= 2-5-8, de kist van dag 1!)
10	spiegel + Cesar sleutel 4	PROFICIAT SPEURDER JIJ BENT KLAAR VOOR HET ECHTE WERK

Spiegelvoorbeeld bij techniek 2

KIJK IN DE VOEDERBAK

Codeer-estafette (dag 2 · spel van de dag)

HI EPTEGE WXEEH MR HI WIVVI met sleutel 4 = DE ALPACA STAAT IN DE SERRE — exact de winnende zin uit het draaiboek.

Seinoefeningen (dag 3)

HOOI = / ——— / ——— / .. · MELK = — / · / / ——— · STAL = ... / — / — / · PONY = / ——— / — / ——— · 2-5-8 = / / ———..

Controle van boodschap 7 (boekcode)

1-4 DE · 5-5 MUNTEN · 6-3 LIGGEN · 3-1 ONDER · 3-2 DE · 6-8 HOOIBAAL — tel gerust na in het Boerderijbericht.

Zo gebruik je dit boek

Print per team één boekje van twaalf bladen en niet het vast in de linkerbovenhoek. Elk blad hoort bij één vast draaiboekblok — het staat er telkens bij — zodat het boekje de hele week meegroeit: van de puzzel-checklist van dag 1 tot de finaleplanning van dag 5. Blad 3 (verdachtenprofiel) print je zo vaak als het team verdachten heeft. De tabbladen hieronder groeperen de bladen per kampdag.

Dag 1 • checklist



Blad 1 • meteen na de startbreakout

Dit blad vullen de teams in tijdens **dag 1 • blok 3**, met de debriefantwoorden van de startbreakout nog vers in het geheugen. Wat hier op papier komt, is de meetlat waarlangs elke puzzel van de rest van de week gelegd wordt.

Onze puzzel-checklist

Dag 1 • blok 3 — de meetlat voor alles wat jullie deze week bouwen.

TEAMNAAM + TEAMLEDEN

DE ZES STARTREGELS (VINK AF ALS JULLIE TEAM ZE SNAPT ÉN KAN UITLEGGEN)

☐ een aanwijzing leidt ergens naartoe

☐ lastig mag, onmogelijk niet

☐ de oplossing kun je controleren

☐ je hebt geen voorkennis nodig

☐ iemand anders heeft de puzzel getest

☐ een hint helpt, maar verklapt niet

ONZE EIGEN REGEL 7

ONZE EIGEN REGEL 8

BEWIJS UIT DE STARTBREAKOUT: DE EÉRLIJKSTE AANWIJZING VAN VANMORGEN WAS ... OMDAT ...

EN DEZE AANWIJZING WAS BÍJNA ONEERLIJK: ... WIJ ZOULDEN ZE ZO VERBETEREN:

Dag 3 • verhaal & codes



Bladen 2, 3, 4, 6 en 7 • de grote bouwdag

Op **dag 3** wordt het eigen mysterie geboren: eerst het verhaal (de verhalenberg en de verdachtenprofielen), dan het ontwerp (de aanwijzingsketen en het cryptex-codeblad) en tot slot het morse-werkblad voor het seinstation van blok 4-5.

De verhalenberg

Dag 3 • blok 1 — elk goed mysterie heeft dezelfde bouwstenen.

WAAR SPEELT ONS MYSTERIE?

☐ stal

☐ moestuin

☐ kruidentuin

☐ serre

DE AANLEIDING: WAT IS ER GEBEURD OF VERDWENEN?

DE HOOFDPERSOON: WIE ONTDEKT HET, EN WAAROM RAAKT HET HEM OF HAAR?

STIJGENDE SPANNING • STAP 1: DE EERSTE ONTDEKKING

STAP 2: HET WORDT ERGER OF VREEMDER

STAP 3: BIJNA MIS! HET SPANNENDSTE MOMENT

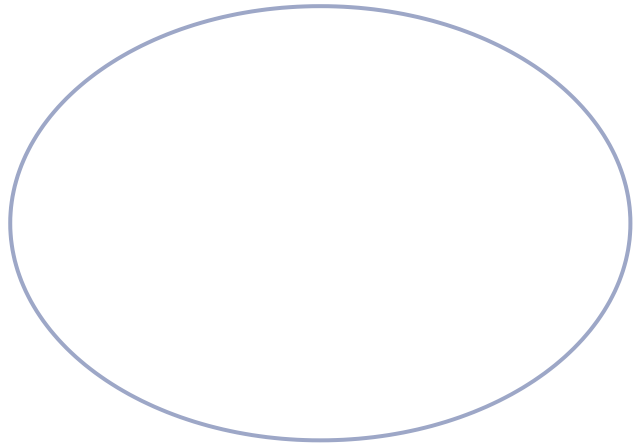
DE ONTKNOPING: WIE WAS HET, EN HOE KOMT ALLES GOED?

Verdachtenprofiel

Dag 3 · blok 1 — print dit blad zo vaak als je verdachten hebt (3 tot 6 is goed).

NAAM + LEEFTIJD

PORTRET (TEKEN!)



ROL OP DE BOERDERIJ

MOTIEF: WAAROM ZOU HIJ/ZIJ HET GEDAAN KUNNEN HEBBEN?

ALIBI: WAT ZEGT DE VERDACHTE ZELF? (SCHRIJF HET IN ZIJN/HAAR EIGEN WOORDEN)

OPVALLEND DETAIL DAT SPEURDERS KUNNEN CHECKEN (SCHOENMAAT, GEWOONTE, SPULLETJE...)

IS DIT ONZE DADER?

☐ ja — sst!

☐ nee, afleider

WELK SPOOR PLEIT DEZE VERDACHTE VRIJ — OF WIJST HEM/HAAR AAN?

De aanwijzingsketen-planner

Dag 3 · blok 2 — zes schakels, en elke schakel leidt naar de volgende.

SCHAKEL	WAT VINDT DE SPELER?	PUZZELTYPE (CIJFER / SLEUTEL / RICHTING / WOORD / DIVERSIE / DRUK / CODE)	PLEK
1			
2			
3			
4			
5			
6			

De ketentest (doe dit hardop met je team)

- ☐ elke schakel wijst naar de volgende
- ☐ schakel 6 leidt recht naar de ontknoping
- ☐ geen enkele schakel vraagt gokwerk
- ☐ elke code heeft één juiste oplossing

Zwakste schakel volgens ons + wat we eraan doen

Cryptex-codeblad

Dag 3 · blok 3 — een herinstelbaar slot verdient een doordacht codewoord.

ONS CODEWOORD VAN 4 LETTERS

WAAROM DIT WOORD PAST BIJ ONS VERHAAL

WELKE AANWIJZING LEIDT DE SPELER NAAR DIT WOORD? (SCHRIJF ZE VOLLEDIG UIT)

WAT BESCHERMT ONZE CRYPTEX? (HET VOORWERP OF BRIEFJE ERIN)

WIE KENT DE CODE? (MAXIMAAL TWEE NAMEN + DE BEGELEIDER)

RESET-STAPPEN OM DE CODE TE VERANDEREN

Morse-werkblad

Dag 3 • blok 4-5 — eerst puntjes en strepen noteren, pas daarna vertalen.

ONS SEINDUO + ONS APPARAAT

☐ knipperlicht (LED)

☐ zoemer

ONS EIGEN AFGESPROKEN KORTSIGNAAL EN WAT HET BETEKENT

Verzonden berichten

WOORD	GELUKT IN ÉÉN KEER?	TWEEDE POGING NODIG?

Ontvangen berichten (noteer eerst ruw: • en —)

Vertaling

Dag 4 • bouwen & testen

Bladen 5, 8 en 9 • van papier naar het erf

Op **dag 4** verhuist het mysterie van papier naar het terrein: de plattegrond met looproute, de technische keuring van de elektronische sloten mét analoge fallback, en de peer-test waarbij een ánder team het parcours speelt terwijl de bouwers zwijgen en noteren.

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-mysterie-06.jpg` 16/9

A team of children testing a self-built mystery trail station in a farmyard during summer camp: one child solving a puzzle box with a small padlock at a decorated wooden table, two proud builder kids observing silently from a distance while taking notes on a clipboard, a few chickens and a barn in the background, golden afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Plattegrond en looproute

Dag 4 · blok 4 — ontwerp vanuit de speler, niet vanuit de maker.

TEKEN DE PLATTEGROND VAN JULLIE PARCOURS (VERGEET DE KOMPASROOS NIET: N BOVENAAN)

STATION	PLEK	PUZZEL	TIJDSLIMIET
1			
2			
3			
4			

□ onze route kruist géén andere route
(gecheckt met de buurploeg)

□ bij elk techniekstation staat de analoge
fallback

□ de dieren hebben nergens last van ons
parcours

Fallback-checklist • de technische dienst

Dag 4 • blok 2 en 5 — een ánder team keurt jullie station, niet jullie zelf.

STATION	ELEKTRONISCH SLOT (MICRO:BIT / MAKEY MAKEY)	WAT KAN ER MISLOPEN?	ANALOGIE FALLBACK + CODE

Keuring door team

☐ het elektronische slot werkt drie keer na elkaar

☐ de batterijen zijn vers of net vervangen

☐ de analoge fallback gaat open met de genoteerde code

☐ de fallback ligt kláár naast het station

Handtekening keurend team: _____ GO / NOG NIET (omcirkel)

Peer-test-observatieblad

Dag 4 · blok 5 — bouwers zwijgen en noteren; pas als iemand anders speelt, zie je wat niet klopt.

WIJ TESTEN HET PARCOURS VAN TEAM

STATION	TIJD (MIN)	WAAR STOKTE HET TEMPO?	WAS ER EEN HINT NODIG? WELKE?
1			
2			
3			
4			

De aanwijzing die het testteam niet vond (en waar ze wel zochten)

Twee dingen die wij morgen aanpassen

Eén compliment voor de bouwers

Dag 5 · de finale

 **Bladen 10, 11 en 12 · van bouwers naar gamemasters**

De laatste drie bladen maken van de bouwers échte gamemasters: de hintladder van het eigen parcours, het persoonlijke gamemaster-script en de finaleplanning met reflectie achteraf.

De hintladder van ons parcours

Dag 5 · voorbereiding — een goede hint helpt verder zonder te verklappen.

Vul voor elke puzzel drie hints in, van klein duwtje naar bijna-antwoord. In de finale kost hint 1 één kampmunt, hint 2 twee munten, de noodhint drie — of telkens een tijdstrafje.

PUZZEL	HINT 1 · DUWTJE (1 MUNT)	HINT 2 · RICHTING (2 MUNTEN)	NOODHINT · BIJNA-ANTWOORD (3 MUNTEN)

Test: verklapt geen enkele hint 1 meteen het antwoord? Lees ze hardop aan je duo.

Mijn gamemaster-script

Dag 5 • blok 1-2 — oefen dit hardop bij het spel De Stille Hint.

MIJN STATION + MIJN ACHTERVANG (VOLWASSENE)

MIJN WELKOMSTZIN (MAAK HET SPANNEND, VERKLAP NIETS)

MIJN STARTSIGNAAL

TIJDSIGNALEN: WAT ZEG IK BIJ NOG 10 MIN / 5 MIN / 1 MIN?

ALS EEN SPELER VASTZIT ZEG IK ÉÉRST... (MAX VIJF WOORDEN!)

DIT VERKLAP IK NOOIT, OOK NIET AAN MIJN EIGEN OUDERS

MIJN SLOTZIN DIE DE SPELERS NAAR DE ONTHULLING STUURT

Finaleplanning en reflectie

Dag 5 — jullie schreven het, bouwden het en hosten het. Plan het strak, geniet ervan.

ROL IN DE FINALE	WIE?	WAAR?
kassa (ouders verdienen kampmunten met een vraag)		
hintbank (int munten, bewaakt de hintladder)		
tijdklok over alle tracks		
gamemasters per station		
de onthulling		

Ons tijdschema (onthaal · ronde 1 · reset · ronde 2 · onthulling)

Na afloop · mijn beste gamemaster-moment

Wat zei een ouder over ons mysterie?

Wat zou ik veranderen in versie 2?

Zo werkt jouw kampweek



Zo werkt jouw kampweek

Dit is jouw eigen kampweek. Bovenaan zie je Dag 1 tot Dag 5 — klik op een dag en lees wat jij die dag gaat doen.

Bij elke dag hoort een lijstje met stappen. Deed je iets al? Vink het af. Hoe meer vinkjes, hoe voller de balk wordt — en is de balk helemaal vol, dan heb je die dag volbracht!

Je vinkjes blijven bewaard op dít toestel. Kom je morgen terug op dezelfde computer of tablet? Dan zie je meteen weer waar je gisteren gebleven was. Speel je op een ander toestel, dan begin je daar gewoon met een lege lijst — dat is normaal.

Helemaal achteraan vind je **Na het kamp**: wat je mee naar huis neemt.



Van speurder tot gamemaster

Deze week verandert je rol elke paar dagen. Op Dag 1 ben jij nog **speurder**: je kraakt een kist die al klaarstaat. Op Dag 3 word jij zelf **maker**: jij verzint een dader, een motief en je eigen sloten. En op Dag 5 ben jij **gamemaster**: jij host je eigen mysterie voor echte ouders. Onderweg krijg je een vaste rol op het rollenbord (die elke dag doorschuift), verdien je kampmunten, en bouw je mee aan je eigen geheimschriftboek.

Dag 1



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij speurder! Je krijgt een echte kist met drie sloten: een cijferslot, een sleutelslot met hasp en een richtingsslot. Er gebeurde vannacht iets vreemds op de boerderij — en jij zoekt samen met je team uit wie erachter zit. Na de kist volgt de nabespreking: wat maakte een aanwijzing eerlijk, en wat bijna onmogelijk? Dat schrijf je op als jullie eigen puzzel-checklist, die de hele week blijft hangen.



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-16.jpg

16/9

Team of children excitedly cracking open a wooden treasure chest together on a farm, hands turning a combination dial and pulling at a padlock, wide smiles, a corkboard suspect wall visible behind them, cozy barn classroom interior, morning light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Luister: hoe het allemaal begon

Voor de kist opengaat, hoor je eerst wat er vannacht gebeurde. Zet je in een kring en speel dit hoorspel af.

☐ Ik hoorde de intro over het open hek van de schapenwei

☐ Ik kraakte de kist samen met mijn team

☐ Ik zocht mee naar sporen bij de verdachtenmuur

☐ Ik zei in de kring wie ik verdacht — en waarom

☐ Ik hielp onze puzzel-checklist schrijven: wat maakt een aanwijzing eerlijk?

☐ Ik koos mijn eerste rol op het rollenbord

☐ Ik speelde Sleutel-smokkel

☐ Ik hing mee aan het rollenbord in de afsluitkring

0/8



Wat je erbij pakt

Alle verdachtenkaarten en de drie sloten van de kist vind je in het zaakdossier. Het eerste blad van je makersboek is de puzzel-checklist die je vandaag samen schrijft.



Vertel dit thuis

“Welk slot vond ik het lastigst — en wie verdenk ik nu al?”

Dag 2



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij sloten-expert! Je doorloopt de puzzel-safari langs zes posten verspreid over de boerderij: bij het kippenhok een cijferslot, bij de schuurpoort een sleutelslot, bij de ponystal een richtingsslot — en nog drie andere soorten. In de namiddag leer je geheimschrift: onzichtbare UV-inkt, spiegelschrift, de Cesar-code en de boekcode. Aan het eind kies jij met je team jullie favoriete code voor je eigen verhaal.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-17.jpg

16/9

Two children at an outdoor puzzle-safari station next to a pony stable, one testing a directional arrow lock mounted on a wooden post, the other checking a paper clue card, straw bales and a wooden fence in the background, bright midday farm light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik kraakte alle zes soorten sloten op de puzzel-safari

☐ Ik schreef een boodschap met UV-inkt en las ze met het UV-lampje

☐ Ik schreef of las een zin in spiegelschrift

☐ Ik bouwde mijn eigen Cesar-draaischijf

☐ Ik ontcijferde een boodschap met de boekcode

☐ Ik koos met mijn team onze favoriete code voor ons eigen verhaal

☐ Ik speelde de Codeer-estafette mee



Ik hielp het materiaal tellen in de afsluitkring

0/8



Wat je erbij pakt

Elke techniek staat stap voor stap in het geheimschriftboek — bouw je eigen Cesar-draaischijf na met het patroon daar.



Vertel dit thuis

“Welke geheime code vond ik het slimst — en waarom kozen wij die voor ons eigen verhaal?”

Dag 3



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij maker! Jij en je team verzinnen jullie eigen mysterie: een dader, een motief en vier tot zes aanwijzingen die stap voor stap naar de oplossing leiden. Daarna bouw je twee echte props: een cryptex met een geheim codewoord, en een morse-seinstation waarmee je berichten stuurt tussen twee stallen.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-18.jpg

16/9

A small team of children gathered around a table filling in a large storytelling worksheet with drawn boxes and arrows, one child pointing at a suspect sketch while others write, farm classroom interior, warm afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Luister: seinoefeningen

Oefen samen met je seinpartner voor je zelf gaat seinen: schrijf eerst alleen puntjes en strepen op, vertaal pas daarna.

☐ Ik verzon met mijn team onze dader en zijn of haar motief

☐ Ik bedacht mee aan onze aanwijzingenketen: 4 tot 6 sporen die ergens naartoe leiden

☐ Ik monteerte onze cryptex en stelde ons geheime codewoord in

☐ Ik bouwde mee aan ons morse-seinstation met lampje of zoemer

☐ Ik seinde een echte boodschap tussen de twee stallen

☐ Ik schreef mee wat ik ontving — eerst puntjes en strepen, dan pas de letters

☐ Ik speelde Wie-is-de-saboteur en verzon een geloofwaardig antwoord

☐ Ik las in de kring onze dader en ons motief voor (de oplossing hield ik nog geheim!)

0 / 8



Wat je erbij pakt

Het morse-alfabet en het seinprotocol staan in het geheimschriftboek. Je verhalenberg en verdachtenprofielen vul je in het makersboek in.



Vertel dit thuis

“Wie is de dader in óns mysterie — en wat is zijn of haar motief?”

Dag 4



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij bouwer! Je programmeert of monteert een elektronisch slot, zorgt voor een analoge back-up voor als de techniek hapert, en verft je props oud met thee en kleizegels. Op het einde speel jij het parcours van een ander team — en test een ander team het jouwe.



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-19.jpg

16/9

Two children in a props workshop aging a paper note by dabbing it with tea using a cotton pad, a candle-melted wax seal and a small decorated wooden box nearby, farm classroom interior, warm afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik programmeerde of monteerde ons elektronische slot

☐ Ik zorgde voor een analoge back-up naast ons techniekstation

☐ Ik verouderde briefjes en maakte kleizegels in het propsatelier

☐ Ik tekende onze looproute op de plattegrond

☐ Ik testte het parcours van een ander team en bleef stil kijken en noteren

☐ Ik liet een ander team ons parcours testen

☐ Ik speelde de Storing-jacht en vond de losse storingen

☐ Ik paste samen met mijn team twee dingen aan na de feedback

0/8



Wat je erbij pakt

Je fallback-checklist en het observatieblad van de peer-test vind je in je makersboek.



Vertel dit thuis

“Welke storing vond ik tijdens de Storing-jacht — en hoe loste ik ze op?”



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij gamemaster! Je test je eigen station nog één keer helemaal alleen, oefent een goede hint geven, en dan komen de ouders binnen. Jij host je eigen mysterie: je geeft hints, bewaakt de tijd klok of int kampmunten aan de kassa. Op het einde onthullen jullie zelf wie de dader was — en krijgt iedereen een detective-badge.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-mysterie-20.jpg

16/9

A small handmade ticket booth at a farm camp mystery finale, a child wearing a homemade detective badge handing a paper ticket to a smiling parent, other children waiting behind a rope line, warm golden afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐

Ik testte samen met mijn duo ons eigen station helemaal alleen, op tijd

☐

Ik oefende een korte, eerlijke hint geven bij De Stille Hint

☐

Ik hielp de ticketkassa bemannen: ouders verdienen hun kampmunten

☐

Ik was gamemaster (of speelde mee) op mijn eigen station tijdens finaleronde 1

☐

Ik gaf een hint zonder de oplossing te verklappen

☐

Ik hielp resetten voor ronde 2

☐

Ik was erbij toen we de dader onthulden

☐

Ik kreeg mijn detective-badge en stond op de groepsfoto



Wat je erbij pakt

Je hintladder, je gamemaster-script en de finaleplanning vind je in je makersboek.

 Spoiler-alert: enkel na de finale!

Dit fragment verklapt de hele oplossing van het startmysterie van dag 1. Nog niet geluisterd? Speel het pas af ná jullie eigen onthulling vanmiddag, samen met de hele groep.



Vertel dit thuis

“Wat was mijn trotste gamemaster-moment vandaag?”

Na het kamp



Wat je mee naar huis neemt

Je hebt deze week een échte mysterie-avontuur beleefd: van speurder die een kist kraakt, tot maker die een eigen verhaal schrijft, tot gamemaster die het zelf host voor ouders. Je makersboek met twaalf ingevulde bladen en je codeboek zijn jouw logboek van de hele week — bewaar ze goed, want daar staat elke aanwijzing en elke beslissing in die jij nam.



Jouw diploma

Bij de groepsfoto na de onthulling krijg je je detective-badge en je mysterie-diploma. Daarop staat wat jij deze week leerde: sloten kraken, geheimschrift lezen én schrijven, een verhaal bouwen dat klopt van begin tot eind, en — misschien wel het belangrijkste — een hint geven zonder het antwoord te verklappen.



Een uitdaging voor thuis

Verzin thuis een mini-mysterie van drie aanwijzingen voor je familie: bedenk een dader, een motief en één code (Cesar, spiegelschrift of een eigen geheim alfabet). Verstop de aanwijzingen ergens in huis en laat iemand thuis speuren. Vertel pas de oplossing als ze alle drie gevonden hebben!