Het spookhuis: escaperoom

Vind vier cijfers, kraak de slotcode en help Boe uit het spookhuis voor de spookklok slaat.



escaperoom met vier kamers en een slotcode · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 40 tot 45 min · teams van 4 tot 5 (5 of 6 teams)

LEERKRACHT

Waarom dit spel



Leerdoelen

- Wiskunde: rekenen met bewerkingen waarbij haakjes en de rekenvolgorde tellen (maal en deel vóór plus en min) en maten (inhoud, gewicht en lengte) omzetten en vergelijken.
- Wiskunde: patronen en getallenrijen herkennen en voortzetten, gegevens ordenen en logisch redeneren met aanwijzingen.
- Nederlands: woordenschat en woordbouw oefenen met anagrammen, rijm en samenstellingen, en een geheimschrift (Caesar) ontcijferen met een sleuteltabel.
- Leren leren en samenwerken: taken verdelen, elkaars resultaten controleren en hulp vragen op het juiste moment.

Materiaal

- Per team (5 of 6 teams): het afgedrukte leerlingenpakket van 12 bladzijden (verhaal, regels, plattegrond, slotblad en acht kamerbladen) in een gesloten envelop
- Per team: potlood, gom en een blad kladpapier (geen rekenmachine, geen toestellen)
- Het diploma: 1 afdruk per team, die je zelf bijhoudt tot een team de juiste code fluistert
- Het leerkrachtdocument met de hintbladen (om voor te lezen), de hinttabel en de oplossingen
- Een zichtbare klok of timer (30 minuten speeltijd)
- Optioneel voor de sfeer: gedimd licht, een lampje per team, zachte spookmuziek en eventueel een sticker of kleine traktatie (zonder noten) bij het diploma
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_01_A3_borden.pdf, afdrukken op A3): affiche voor aan de deur, grote plattegrond, groot cijferslot en vier kamerposters om in de lokaalhoeken te hangen.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk bladzijde 2 tot 13 van het leerlingenpakket 6 keer af, dubbelzijdig (6 vellen per team), en bladzijde 14 (het diploma) 6 keer enkelzijdig (4 min).
- Steek per team één pakket in een envelop en plak die dicht, of hang er een bestaand slotje aan. Het diploma houd je zelf bij (2 min).
- Druk het leerkrachtdocument af: de hintbladen en de hinttabel heb je tijdens het spel naast je (1 min).
- Zet de tafels in teamgroepjes, ver uit elkaar, zodat teams elkaars code niet horen (2 min).
- Schrijf op het bord enkel: “30 minuten, 4 cijfers, code in de volgorde van de kamers” (1 min).
- Lees de oplossingen één keer door (3 min).

Wat je afdrukt

- **Ontsnap uit het spookhuis!**: 1 per team (6x)
- **Spelregels en rollen**: 1 per team (6x)
- **De plattegrond**: 1 per team (6x)
- **Het slot van de voordeur**: 1 per team (6x)
- **De spookkeuken (1/2)**: 1 per team (6x)
- **De spookkeuken (2/2)**: 1 per team (6x)
- **De bibliotheek (1/2)**: 1 per team (6x)
- **De bibliotheek (2/2)**: 1 per team (6x)
- **De kelder (1/2)**: 1 per team (6x)
- **De kelder (2/2)**: 1 per team (6x)
- **De zolder (1/2)**: 1 per team (6x)
- **De zolder (2/2)**: 1 per team (6x)
- **Het diploma**: 1 per team (6x), jij houdt ze bij en deelt ze uit

LEERKRACHT

Spelverloop



Stap voor stap

1. Verdeel de klas in teams van 4 of 5 leerlingen en laat elk team aan een eigen tafelgroepje plaatsnemen, ver van de andere teams (3 minuten).
2. Deel de gesloten enveloppen uit. Neem het openingsblad uit één envelop, lees het verhaal voor met een spookstem (eventueel bij gedimd licht) en stop het blad terug (3 minuten).
3. De enveloppen gaan open. De teams lezen de regels, verdelen hun rollen (voorlezer, schrijver, rekenmeester, tijdwaker, eventueel spokenspeurder) en bekijken de plattegrond. Herhaal kort: een hint kost 2 minuten en de code fluister je bij de spookmeester (4 minuten).
4. Zet de timer op 30 minuten en start met “De voordeur valt dicht!”. Jij bent de spookmeester: loop rond, geef geen inhoudelijke uitleg en stel hulpvragen terug, zoals “Wat staat er letterlijk?” of “Wie in je team heeft dit nog niet gelezen?”
5. Vraagt een team een hint voor een kamer, zet dan een streepje in de hinttabel en laat het team de pennen neerleggen. Na 2 minuten lees je zachtjes de eerstvolgende hint van die kamer voor uit de hintbladen (eerst hint 1, dan 2, dan 3). Toon het hintblad niet aan de leerlingen.
6. Meldt een team zich met de code, bekijk dan kort samen de ingevulde kamerbladen (staat bij elke kamer een cijfer?) en laat het team de code fluisteren. De juiste code is 3-6-5-8.
7. Klopt de code, dan “springt het slot open”: geef het diploma. Klopt hij niet, dan “knarst het slot”: zeg hoeveel cijfers juist staan, niet welke. Vanaf de derde poging wacht het team eerst 2 minuten.
8. Na 25 minuten roep je dat er nog 5 minuten zijn. Teams die na 30 minuten nog vastzitten, krijgen gratis alle hints van hun kamer (hooguit 5 minuten extra).
9. Verzamel de klas zodra elk team is ontsnapt (5 minuten): welk raadsel was het leukst of het moeilijkst en wat ging goed als team? Overloop kort een raadsel waar veel teams vastzaten.
10. Wie wint? Alle teams ontsnappen samen. Het team dat het eerst de juiste code fluistert, krijgt een applaus als snelste spookjagers (hints en foute codes tikken mee op de klok). Bij twijfel wint het team met de minste hints.

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: één gratis hint per kamer bij de start en teams van 5.
- Moeilijker: speeltijd 25 minuten, een hint kost 3 minuten, of de code geldt enkel als alle kamerbladen volledig zijn ingevuld.
- Spreiden: kamer 1 en 2 in de ene les, kamer 3 en 4 in de volgende.
- Groepsgrootte: duo's vormen twee aan twee een team. Bij 7 teams druk je 7 pakketten af.
- Vroeg klaar: laat het team een eigen raadsel voor een ander team schrijven.

Tips

Dim het licht een beetje (nooit helemaal donker), speel zachte muziek en spreek als spookmeester met een geheimzinnige stem. Spreek af dat iedereen elk raadsel meeleest, anders doet de snelste rekenaar alles. De slotcode is voor alle teams dezelfde: bekijk bij een code ook de kamerbladen, want daar zie je meteen waar een team vastzit. Reken op 10 minuten intro, 30 minuten spel en 5 minuten afronding. De voorbereiding duurt minder dan 15 minuten.

Veiligheid en inclusie

Kies traktaties zonder noten en vraag naar allergieën, of geef stickers. Niet elk kind viert Halloween: noem het een spooky herfstspel, laat niemand zich verkleden en leg uit dat het om raadsels en een grappig verhaaltje gaat. Wie liever geen spookhuis wil, leest het verhaal als een oud herfstkasteel. Hou het lokaal niet helemaal donker, laat niemand rondrennen en verstop niets buiten het lokaal.

LEERKRACHT

Oplossingen

5.2 · Sommen: Raadsel 1: De rekenpot (haakjes eerst, dan maal en deel, dan plus en min)
A = 50; B = 11; C = 44; D = 40

6.1 · Raadsel 2: De soeppot
10 — 3 l min 0,5 l is 2,5 l, en dat is 2500 ml. 2500 : 250 = 10 kommetjes.

6.2 · Raadsel 3: De pompoenzakjes
8 — 2 kg 400 g = 2400 g. 2400 : 300 = 8 zakjes.

6.4 · Raadsel 4: Het koelkastslot
3 — 50 + 11 + 44 + 40 + 10 + 8 = 163. Het laatste cijfer is 3.

7.2 · Raadsel 1: De letters in de war
ZWEVEN — Anagram van VENWEZ. Spoken zweven.

7.3 · Raadsel 2: Het rijmraadsel
EGEL — Egel rijmt op regel en past bij stekels en winterslaap.

8.1 · Raadsel 3: Het woord dat overal past
SPOOK — Spookhuis, spooktrein en spookverhaal.

8.3 · Raadsel 4: De boekenkastcode
6 — Z + E + S = ZES, dus 6.

9.4 · Geheimschrift: Raadsel 1: Het briefje op de muur
KNOKI ZIT NIET DIRECT NAAST MUMMIE MO (verschuiving 3)

9.5 · Raadsel 2: Wie zit waar?
2 — Fleer zit tussen Spinnie en Knoki, dus de volgorde is Spinnie, Fleer, Knoki op de vaten 1-2-3 of 2-3-4. Mummie Mo zit dan in vat 4 of vat 1. Het briefje zegt dat Knoki niet direct naast Mummie Mo zit, dus is het vat 2-3-4 met Mummie Mo in vat 1. Spinnie zit in vat 2.

10.2 · Raadsel 3: De drie briefjes
C — Ligt de sleutel in A, dan zeggen alle drie de briefjes de waarheid. Ligt hij in B, dan zegt geen enkel briefje de waarheid. Ligt hij in C, dan klopt enkel het briefje op vat B. Dus vat C.

10.3 · Raadsel 4: De kelderdeur
5 — Spinnie zit in vat 2 en de sleutel ligt in vat C (3). 2 + 3 = 5.

11.2 · Raadsel 1: De lampionnenrij
geel — De volgorde herhaalt zich om de 4 lampions. 100 = 25 x 4, dus lampion 100 is de vierde van een groepje: geel.

11.3 · Raadsel 2: De getallenkoffer
24 — De verschillen zijn +1, +2, +3, +4, +5. Het volgende verschil is +6: 18 + 6 = 24.

12.1 · Raadsel 3: De spinnendraden
EBCDA — In cm: A = 120, B = 95, C = 105, D = 110, E = 90. Van kort naar lang: E, B, C, D, A.

12.3 · Raadsel 4: De zolderklok
8 — Draad B staat op plaats 2. 24 : 2 = 12. Het antwoord van raadsel 1 is geel (4 letters). 12 - 4 = 8.

De slotcode: 3 - 6 - 5 - 8
Spookkeuken 3, bibliotheek 6, kelder 5, zolder 8. De code is voor alle teams dezelfde. Zeg bij een foute code enkel hoeveel cijfers juist staan, niet welke.

Klopt de code niet, kijk dan op de kamerbladen: elke kamer eindigt met een raadsel dat het cijfer van die kamer geeft, zodat je snel ziet welk cijfer afwijkt.

Veelgemaakte fouten en ingebouwde controles
Kamer 1: de rekenvolgorde niet volgen (bij C eerst 80 - 3 = 77 rekenen) en 0,5 l verkeerd omzetten (bijvoorbeeld als 50 ml).
Kamer 2: klopt een antwoord niet, dan vormen de eerste letters geen telwoord, dus de leerlingen controleren zichzelf.

Kamer 3: de eerste volgorde (Spinnie, Fleer, Knoki op vat 1-2-3) valt af door het briefje van het geheimschrift: Knoki zou dan naast Mummie Mo in vat 4 zitten. Kamer 4: draden vergelijken zonder alles om te zetten naar cm.

HINTS

Hints voorlezen: kamer 1 en 2

Enkel voor de spookmeester. Toon dit blad niet aan de teams.

Zo gebruik je dit blad

Vraagt een team een hint? Zet een streepje in de hinttabel, laat het team de pennen neerleggen en wacht 2 minuten. Loop dan naar het team en lees de eerstvolgende hint van die kamer zachtjes voor: eerst hint 1, dan hint 2, dan hint 3.

Kamer 1: De spookkeuken

1. **Hint 1** Jullie hoeven niet alles samen te doen. Verdeel: twee leerlingen nemen de sommen van raadsel 1, de anderen rekenen raadsel 2 en 3. Raadsel 4 komt pas als alle antwoorden er zijn.

2. **Hint 2** Bij een som met haakjes reken je eerst wat tussen de haakjes staat. Daarna komt maal of deel, en pas helemaal op het einde plus of min. Bij raadsel 2 en 3 reken je alles eerst om naar ml en naar g.

3. **Hint 3** De uitkomsten van de sommen zijn A = 50, B = 11, C = 44 en D = 40. Raadsel 2: 3 l min 0,5 l is 2,5 l en dat is 2500 ml. Raadsel 3: 2 kg 400 g is 2400 g.

Kamer 2: De bibliotheek

1. **Hint 1** Los eerst raadsel 1, 2 en 3 op, in eender welke volgorde. Het vierde raadsel gaat enkel over de beginletters van jullie drie antwoorden.

2. **Hint 2** Raadsel 1: het woord begint met een Z en het gaat over iets wat spoken in de lucht doen. Raadsel 2: denk aan een stekelig diertje uit het bos. Raadsel 3: probeer woorden die bij Halloween passen.

3. **Hint 3** De antwoorden zijn ZWEVEN, EGEL en SPOOK. Hun eerste letters vormen samen een telwoord van drie letters.

HINTS

Hints voorlezen: kamer 3 en 4

Enkel voor de spookmeester. Toon dit blad niet aan de teams.

Kamer 3: De kelder

1. **Hint 1** Zoek elke letter van de code in de onderste rij van de tabel. De echte letter staat er recht boven. Je hebt de ontcijferde zin nodig bij raadsel 2.

2. **Hint 2** Raadsel 2: Fleer heeft twee directe buren en dat zijn precies Spinnie en Knoki. Teken vier vakjes en probeer twee volgordes. Raadsel 3: leg de sleutel om beurt in vat A, B en C en tel hoeveel briefjes dan de waarheid zeggen.

3. **Hint 3** Het briefje zegt: Knoki zit niet direct naast Mummie Mo. Daardoor zit Spinnie in vat 2. In raadsel 3 ligt de sleutel in vat C.

Kamer 4: De zolder

1. **Hint 1** De eerste drie raadsels staan los van elkaar. Verdeel ze en vul daarna samen het laatste raadsel in.

2. **Hint 2** Raadsel 1: schrijf de kleuren op tot nummer 12 en kijk welke kleur steeds op plaats 4, 8 en 12 staat. Raadsel 2: bekijk het verschil tussen twee getallen die naast elkaar staan. Raadsel 3: reken alle lengtes om naar cm.

3. **Hint 3** Lampion 100 heeft dezelfde kleur als lampion 4. De verschillen in de getallenrij zijn +1, +2, +3, … De draden zijn 120, 95, 105, 110 en 90 cm lang.

SPOOKMEESTER

De hinttabel

Zet een streepje per hint die je voorleest.

Hints en wachttijd per team

Team	Kamer 1	Kamer 2	Kamer 3	Kamer 4	Foute codes
1. _____					
2. _____					
3. _____					
4. _____					
5. _____					
6. _____					

Snelle nakijktabel

Kamer	Cijfer	Waar je op let
1. Spookkeuken	3	Totaal 163 (50 + 11 + 44 + 40 + 10 + 8): laatste cijfer 3
2. Bibliotheek	6	ZWEVEN, EGEL, SPOOK: Z, E en S vormen ZES
3. Kelder	5	Spinnie in vat 2 en sleutel in vat C (3): 2 + 3
4. Zolder	8	24 : 2 = 12 en geel heeft 4 letters: 12 - 4

De juiste code is 3 - 6 - 5 - 8

Is de code fout, zeg dan enkel hoeveel cijfers juist staan. Vanaf de derde poging wacht het team eerst 2 minuten.