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)

WELKOM

Ontsnap uit het spookhuis!

Lees dit samen voor jullie aan de raadsels beginnen.

1 per team (6x)



Het is de laatste dag voor de vakantie. Jullie team wandelt langs het oude, scheve spookhuis op de hoek van de straat. Krrrr … de voordeur zwaait open en valt achter jullie dicht! In de gang zweeft een rond, wit spook met grote donkere ogen.

“Hoeoeoe, welkom!” zegt het spook. “Ik ben Boe. Ik zit hier al honderd herfsten opgesloten, want het slot van de voordeur gaat enkel open met een code van vier cijfers. In elke kamer van mijn huis ligt één cijfer verstopt. Los de raadsels op, vind de vier cijfers en help ons allebei naar buiten! Maar kom snel: de grote spookklok slaat over dertig minuten.”

Het huis heeft vier kamers en elke kamer geeft één cijfer. Samen vormen de vier cijfers de slotcode, in de volgorde van de kamers: spookkeuken, bibliotheek, kelder en zolder. Elke kamer heeft twee bladzijden met vier raadsels. Het laatste raadsel geeft het cijfer.

REGELS

Spelregels en rollen

Eerst de regels, dan de vier kamers.

1 per team (6x)



De spelregels

1. Jullie werken als team en overleggen zachtjes, want spoken horen alles. Kijk of luister niet naar andere teams: elk team heeft zijn eigen spookhuis.
2. Alles wat jullie nodig hebben, staat op de bladen. Jullie gebruiken enkel potlood, gom en kladpapier: geen rekenmachine, boeken of toestellen.
3. Jullie mogen de kamers in elke volgorde doen, of met twee groepjes tegelijk.
4. Zitten jullie vast? Steek je hand op en vraag een hint aan de spookmeester (de leerkracht). Elke kamer heeft 3 hints, van klein naar groot. Elke hint kost jullie team 2 minuten: pennen neer en wachten.
5. Denken jullie de code te kennen? Kom naar de spookmeester met het slotblad en de kamerbladen en fluister de code. Klopt hij niet, dan knarst het slot en wachten jullie vanaf de derde poging eerst 2 minuten.

Kies jullie rollen

De voorlezer leest elk raadsel luid voor, de schrijver noteert de antwoorden, de rekenmeester controleert elk getal en de tijdwaker let op de klok en vraagt de hint. Met vijf spelers is er ook een spokenspeurder die alles nog eens nakijkt. Met vier spelers doet iemand twee rollen.

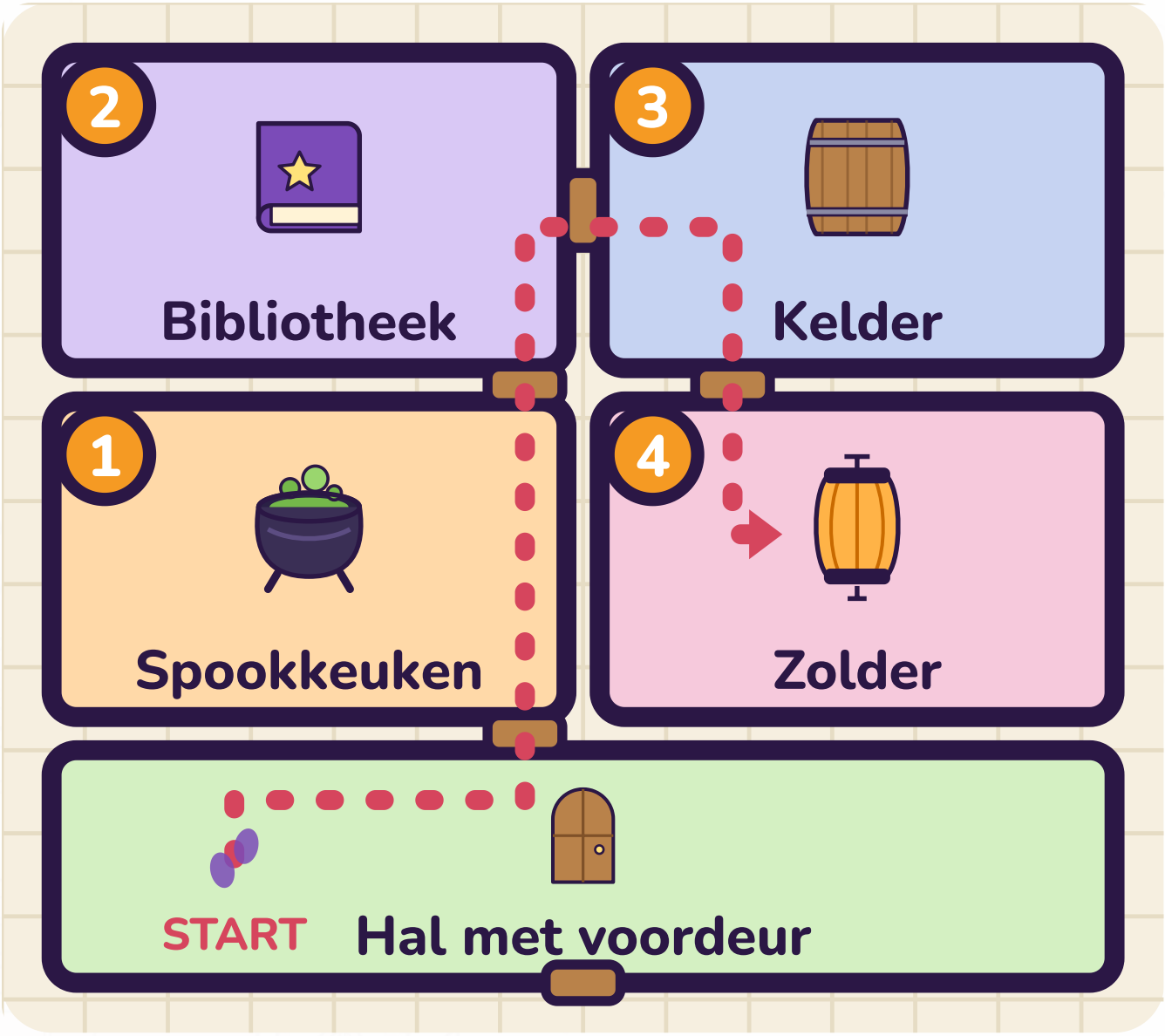
PLATTEGROND

De plattegrond

Vier kamers, vier cijfers en één voordeur.

1 per team (6x)

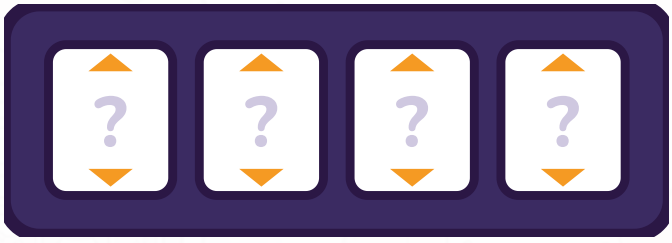
Het spookhuis van boven bekeken



Start bij de voordeur en volg de rode stippellijn, of kies zelf een andere volgorde. Elke kamer geeft één cijfer.

Het slot van de voordeur

Dit cijferslot houdt Boe gevangen. Het opent pas met vier cijfers: één uit elke kamer, in de volgorde van de kamernummers.



SLOTBLAD

Het slot van de voordeur

Vier cijfers gevonden? Schrijf ze hieronder op, in de volgorde van de kamers, en fluister de code bij de spookmeester.

1 per team (6x)

De slotcode

Eén cijfer per kamer. Breng daarna dit blad en de kamerbladen samen naar de spookmeester.

	1. Spookkeuken	2. Bibliotheek	3. Kelder	4. Zolder
Ons cijfer				

Pas op voor het slot

Klopt de code niet? Dan knarst het slot en horen jullie hoeveel cijfers juist staan, maar niet welke. Vanaf de derde poging wachten jullie eerst 2 minuten.



Terugblik: welk raadsel vonden jullie het leukst of het moeilijkst, en wat deden jullie goed als team?

KAMER 1

De spookkeuken (1/2)

In de pot pruttelt pompoensoep, maar Boe kan zijn kookboek niet meer lezen.

1 per team (6x)



Raadsel 1: De rekenpot (haakjes eerst, dan maal en deel, dan plus en min)

A 6 x 7 + 8 = _____

B (48 - 4) : 4 = _____

C 80 - 3 x 12 = _____

D 5 x (14 - 6) = _____

KAMER 1

De spookkeuken (2/2)



Soep, zakjes en het koelkastslot: het laatste raadsel geeft het cijfer van deze kamer.

1 per team (6x)

2 De soeppot



In de grote pot zit 3 liter pompoensoep. Boe drinkt eerst zelf een halve liter (0,5 l). Van de rest schept hij kommetjes van 250 ml. Hoeveel kommetjes kan hij helemaal vullen?

Aantal kommetjes: _____

3 De pompoenzakjes



Boe heeft 2 kg 400 g pompoenblokjes. Hij stopt ze in zakjes en in elk zakje komt precies 300 g. Hoeveel zakjes kan hij vullen?

Aantal zakjes: _____

Mijn uitkomsten

Schrijf hier alle uitkomsten van deze kamer op. Dan heb je ze bij de hand voor het koelkastslot.

	Som A	Som B	Som C	Som D	Raadsel 2	Raadsel 3
Uitkomst						

4 Het koelkastslot



De koelkast gaat enkel open met één cijfer. Op het slot staat:
Tel de uitkomsten van de sommen A, B, C en D op. Tel er ook de antwoorden van raadsel 2 en raadsel 3 bij. Het laatste cijfer van dat totaal (het cijfer van de eenheden) is het cijfer van de spookkeuken.

Cijfer van de spookkeuken: _____

KAMER 2

De bibliotheek (1/2)

In de bibliotheek vliegen de boeken van de planken en de letters dansen over de bladzijden.

1 per team (6x)



1 De letters in de war

Op de rug van een oud boek staan de letters door elkaar: V E N W E Z.
Zet ze in de juiste volgorde. Het woord vertelt wat spoken in de lucht kunnen doen zonder de grond aan te raken. (6 letters)

Woord: _____

2 Het rijmraadsel

Ik rijm op REGEL.
Ik heb stekels op mijn rug en ik slaap de hele winter in een berg bladeren.
Wie ben ik? (4 letters)

Wie ben ik: _____

KAMER 2

De bibliotheek (2/2)

Boe zoekt zijn lievelingsboek. Het vierde raadsel verraadt het cijfer van deze kamer.

1 per team (6x)

3 Het woord dat overal past

Welk woord kun je voor elk van deze drie woorden plakken, zodat er telkens een nieuw woord ontstaat?
____huis, ____trein, ____verhaal
Het gezochte woord heeft 5 letters en past bij Halloween.

Woord: _____

Mijn eerste letters

Schrijf het antwoord van elk raadsel op en daaronder de eerste letter.

	Raadsel 1	Raadsel 2	Raadsel 3
Antwoord			
Eerste letter			

4 De boekenkastcode

Schrijf de eerste letter van het antwoord van raadsel 1, raadsel 2 en raadsel 3 achter elkaar op.
Samen vormen ze een telwoord (een woord voor een getal).
Welk cijfer hoort bij dat telwoord? Dat is het cijfer van de bibliotheek.

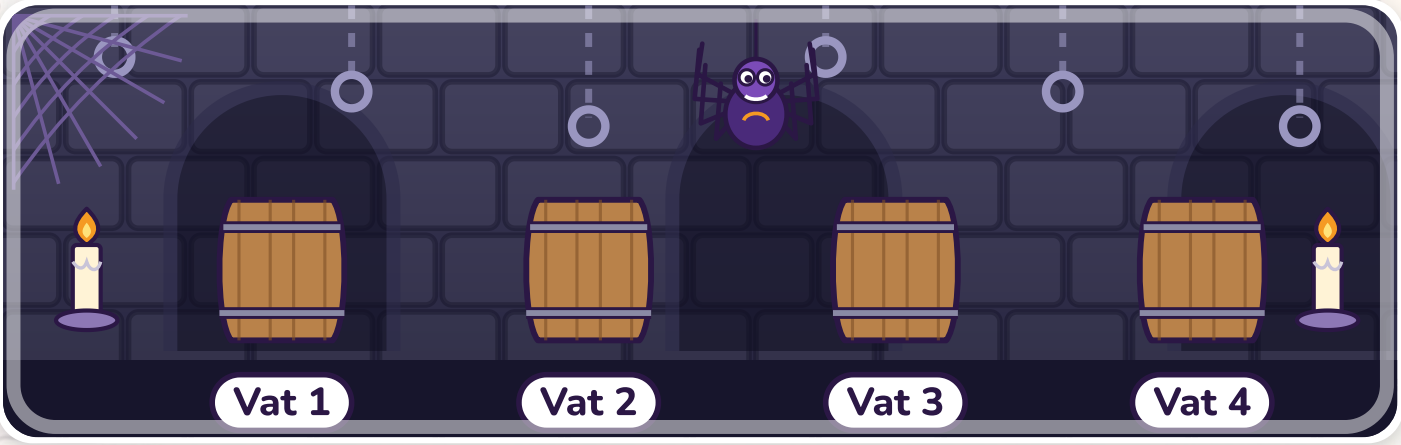
Cijfer van de bibliotheek: _____

KAMER 3

De kelder (1/2)

Geheimschrift en logica bij kaarslicht.

1 per team (6x)



echt	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
code	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

echt	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
code	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

Raadsel 1: Het briefje op de muur

Elke letter is 3 plaatsen opgeschoven in het alfabet. Zoek elke letter van de code in de onderste rij van de sleuteltabel hierboven: de echte letter staat er recht boven. Schrijf de zin op de lijnen, want je hebt hem nodig bij raadsel 2.

NQRNL CLW QLHW GLUHFW QDDVW PXPPLH PR

2 Wie zit waar?

Fleer, Spinnie, Knoki en Mummie Mo zitten elk achter een ander vat. De vaten staan op een rij: vat 1 staat links, vat 4 rechts.
Aanwijzing 1: Fleer zit direct naast Spinnie. Aanwijzing 2: Fleer zit ook direct naast Knoki. Aanwijzing 3: Spinnie zit ergens links van Knoki. Aanwijzing 4 vind je op het briefje van raadsel 1. In welk vat zit Spinnie?

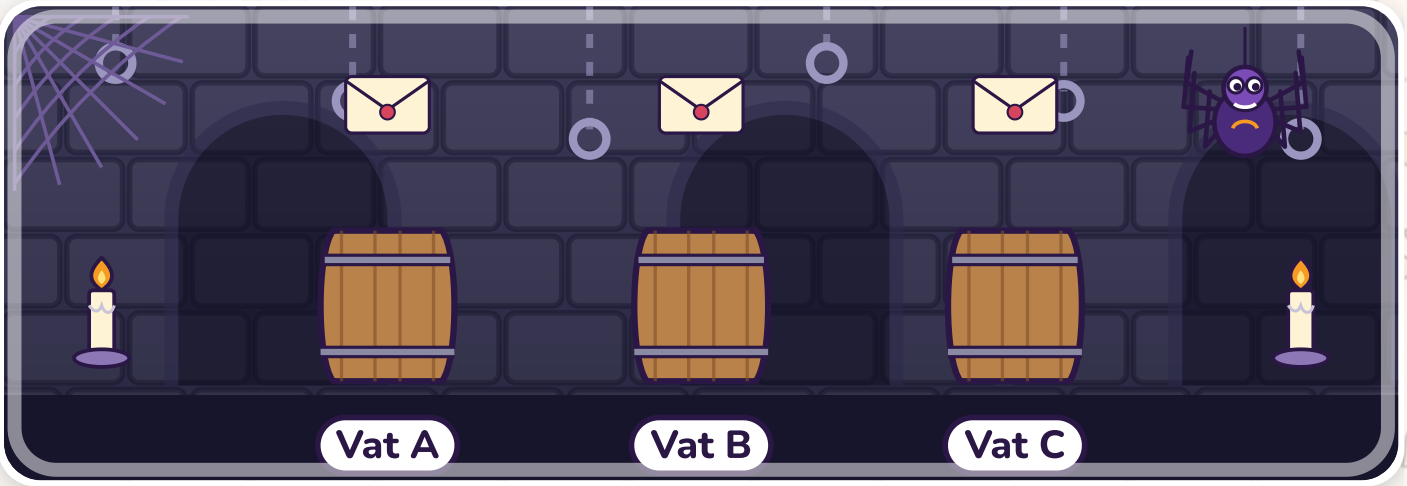
Spinnie zit in vat: _____

KAMER 3

De kelder (2/2)

Een gouden sleutel, drie briefjes en één kelderdeur.

1 per team (6x)



3 De drie briefjes

In een van de vaten A, B en C ligt een gouden sleutel. Op elk vat hangt een briefje, maar precies één briefje zegt de waarheid. De twee andere briefjes kloppen niet.
Vat A: “De sleutel zit in vat A.” Vat B: “De sleutel zit niet in vat B.” Vat C: “De sleutel zit in vat A.” In welk vat ligt de sleutel? (A, B of C)

De sleutel ligt in vat: _____

4 De kelderdeur

Tel op: het vatnummer van Spinnie (raadsel 2) en het volgnummer van het vat met de sleutel (raadsel 3; A = 1, B = 2, C = 3). Dat is het cijfer van de kelder.

Cijfer van de kelder: _____

KAMER 4

De zolder (1/2)

Op de stoffige zolder hangen lampions en spant Spinnie draden tussen de balken.

1 per team (6x)



1 De lampionnenrij

Aan de balken hangt een lange rij lampions. De kleuren komen steeds in dezelfde volgorde terug: oranje, oranje, paars, geel, oranje, oranje, paars, geel, … Zo gaat het door tot voorbij lampion nummer 100.
Welke kleur heeft lampion nummer 100?

Kleur: _____

2 De getallenkoffer

Op het deksel van een oude koffer staat een rij getallen: 3, 4, 6, 9, 13, 18, …
Welk getal komt er daarna?

Volgend getal: _____

KAMER 4

De zolder (2/2)

Mummie Mo zoekt zijn verbandrol. Breng orde in de rommel en vind het cijfer van de zolder.

1 per team (6x)

3 De spinnendraden

Spinnie heeft vijf draden gespannen. Draad A is 1 m 20 cm lang, draad B is 9,5 dm, draad C is 1050 mm, draad D is 1,1 m en draad E is 90 cm.
Zet de draden van kortst naar langst en schrijf hun letters achter elkaar op (de kortste eerst).

Volgorde: _____

Alles in centimeter

Zet elke draad om naar cm. Zo kun je ze snel vergelijken.

	Draad A	Draad B	Draad C	Draad D	Draad E
Lengte in cm					

4 De zolderklok

Doe dit in drie stappen. Stap 1: zoek in jullie rij van raadsel 3 de plaats van draad B (de kortste draad staat op plaats 1). Stap 2: deel het antwoord van raadsel 2 door die plaats. Stap 3: trek van dat getal het aantal letters van het antwoord van raadsel 1 af.
Wat overblijft is het cijfer van de zolder.

Cijfer van de zolder: _____

DIPLOMA

Het diploma

1 per team (6x), jij houdt ze bij en deelt ze uit



HALLOWEEN · Het spookhuis: escaperoom

Spookjager-diploma

Dit team kraakte de slotcode van het spookhuis, loste alle raadsels op en hielp Boe veilig naar buiten. Proficiat, spookjagers!

naam

handtekening leerkracht