



handleiding

Het spel

'De Biljoenbende' is een hybride escape room waarbij de leerlingen opdrachten deels digitaal (via Google Forms) en deels fysiek (aanwijzingen en puzzels op papier) maken om zo te ontsnappen uit de best beveiligde bank van Nederland.

Organisatie

Verdeel de klas in groepen van twee of drie leerlingen zodat elke leerling actief kan bijdragen aan een succesvolle ontsnappingspoging.

Benodigheden voor elke groep

- Device met internetverbinding
- Brief* of link naar het onlinegedeelte.
- Downloads met fysiek materiaal (enkelzijdig afdrukken)
- Krantenartikel

*De brief is de inleiding voor het spel en bevat een QR-code naar het online gedeelte van de escape game. Wanneer je de link met de kinderen via een andere weg dan de QR-code deelt, kan de inhoud van de brief nog steeds gebruikt worden om de escape game in te leiden.

Benodigheden voor de klas

- Een timer (op het digibord)

Om het spel nog wat spannender te maken, of de druk nog wat op te voeren, kan de escape game gespeeld worden met een tijdslimiet. Door middel van een timer op het bord kan iedereen zien hoeveel tijd er nog over is (voordat de politie het bankgebouw heeft omsingeld en ontsnappen niet meer mogelijk is.)

De opdrachten

Hieronder staan de opdrachten in speelvolgorde. Bij elk spel staan het antwoord en soms ook enkele tips om groepjes verder te helpen.

Opdracht 1: Celmaten



De verdachten die in het krantenartikel staan, moeten in de juiste volgorde gelegd worden aan de hand van de onderstaande aanwijzingen. De combinatie van cijfers en letters onder de namen van de verdachten vormen samen de sleutel.

Aanwijzingen:

- Tussen gevangene 1 en gevangene 4 zitten twee andere gevangenen.
- Tussen gevangene 5 en gevangene 6 zitten drie andere bendeleden.
- Aan de ene kant naast gevangene 5 zit een jongen in de cel. Aan de andere kant een meisje.
- Voor gevangene 3 geldt hetzelfde.
- In de cellen naast gevangene 2 zitten meisjes.
- Gevangene 1 zit niet in de laatste cel.

De goede volgorde is:

Victoria – Kaj – Resi – Arash – Jimmy – Lot



1Q2X456ti7a4rB9Cs8



- De verdachten in de krant mogen natuurlijk uitgeknipt worden.
 - De aanwijzingen in de bestaande volgorde opvolgen, helpt ook.
 - Natuurlijk kun je ook aangeven welke namen al goed liggen.
 - De sleutel is hoofdlettergevoelig. Opletten met invoeren dus.
-

Opdracht 2: Oud geld



De kinderen gaan het geheimschrift ontcijferen met behulp van een online cipher wheel.

De blauw letters op het wiel zijn de letters van het geheimschrift. Draai het wiel zodat de groene T bij boven de blauwe A staat. Vervolgens kunnen ze elke letter ontcijferen. Er wordt dan een vraag zichtbaar: "Wat staat er op een biljet van tweehonderdvijftig gulden?"



Vuurtoren



- De biljetten kunnen teruggevonden worden in het fysieke materiaal.
-

Opdracht 3: Knappe koppen



De opdracht begint met een rekenopgave. De uitkomst daarvan is altijd '3'. Die drie heeft elk groepje nodig voor het ontcijferen van een aanwijzing in het cijferveld (bij fysiek materiaal). Door alle cijfers '3' te kleuren, wordt de aanwijzing zichtbaar.

Aanwijzing cijferveld: Frans Hals

De aanwijzing leidt naar een bankbiljet waarvan ze de kleur en het getal moeten invullen.



Blauw / 10



- Wijs de kinderen op het cijferveld wanneer ze niet verder komen na het vinden van de uitkomst.
 - Op de biljetten staan de namen van de afgebeelde, historische personages.
-

Opdracht 4: Geld zoeken



In het online formulier krijgen de leerlingen een overzicht van 20 woorden. Vijf daarvan staan niet de papieren woordzoeker. Aan de leerlingen de taak deze vijf woorden te selecteren.



Doekoe (M), geeltje (E), munten (I), poen (E), rijksdaalder (R).
Codewoord: MEIER



- Groepen kunnen zonder overzicht al starten met de puzzel, maar zullen dan geen aanwijzing vinden. Geef de groep dan de tip om verder te gaan met de digitale opdracht op hun device.
-

Opdracht 5: Vluchtroute (1)



De kinderen moeten ontdekken wat het nummer is van het parkeervak waarin de vluchtauto geparkeerd staat.



607



- Cryptische aanwijzing: "Bekijk het eens van de andere kant."
(Door de afbeelding ondersteboven te draaien, ontstaat er een logische cijferreeks.)
-

Opdracht 6: Vluchtroute (2)



Deze opdracht geeft de routebeschrijving vrij voor de vluchtroute. Deze moet op de plattegrond gevolgd worden. Markeren helpt, dan wordt de sleutel namelijk zichtbaar.



256



- Groepjes die de route alleen met hun vinger volgen, kunnen als tip krijgen om de route te kleuren/markeren.
 - Help groepjes waar nodig met het volgen van de routebeschrijving.
-