

Uitleg (ouders)

Welkom bij PapierPuzzels!

Wat ontzettend leuk dat je hebt gekozen voor deze Halloween Escaperoom/game

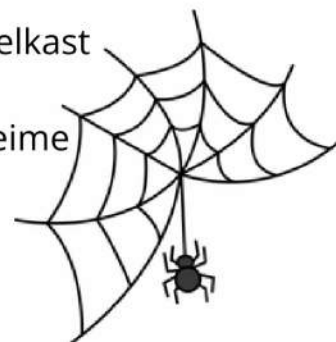
Met dit pakket tover je de woonkamer in een handomdraai om in een mysterieus avontuur.

Bereid je voor op 30 tot 45 minuten vol enthousiaste gezichten, teamwork en laagdrempelige breinbrekers voor de kinderen.

Als spelleider speel jij vandaag een glansrol. Als de kinderen ergens te snel doorheen vliegen, kun je ze extra uitdagen door ze de opdrachten hardop te laten voorlezen. Met de onderstaande handleiding zet je het spel in minder dan 5 minuten klaar. Veel plezier met griezelen én smullen!

De Voorbereiding

1. **Print** dit volledige document uit (11 pagina's).
 - Doe dit enkelzijdig daar er ook geknipt moet worden
2. Knip de kaartjes (op pagina 11) uit en plak de envelop kaartjes op de enveloppen (totaal 6 enveloppen)
3. Stop Pagina 2&3 (Opdracht 1 - Eettafel) in Envelop 1.
4. Stop Pagina 4&5 (Opdracht 2 - Televisie) in Envelop 2.
5. Stop Pagina 6&7 (Opdracht 3 - Koelkast) in Envelop 3- vleermuis
6. Stop de foute kaartjes (poes en spin) in de juiste enveloppen
7. Stop Pagina 8 & 9 (Opdracht 4 - Wasmachine) in Envelop 4.
8. Verstop Envelop 1 op of bij Eettafel
9. Verstop Envelop 2 bij de televisie
10. Hang 3 enveloppen (met nummer 3) op de koelkast.
 - Hou rekening met eventueel tape. Sommige tape soorten beschadigen de laag op de keuken.
 - Eventueel kunnen de 3 enveloppen ook in of bij de koelkast
11. Verstop Envelop 4 bij de wasmachine
12. Verberg alvast een bakje snoep (de schatkist) op een geheime plek naar keuze.
13. In de woonkamer ligt pagina 1 (Het Introductieverhaal voor de kinderen) en Pagina 10 (De Grote Kluis).



Witleg (ouders)

Het Spoor & De Oplossingenvoor de Spelleider

- **START:** Eettafel → Ouders lezen Pagina 1 (introductie) voor →
Kinderen openen Envelop 1 (Pagina 2&3).
Optioneel: Kinderen kunnen de introductie ook mooi inkleuren
- **OPDRACHT 1** (Heksenhoeden op Pagina 2): Tellen van de hoeden met een gesp.
 - Antwoord: 6
 - Voor de vindplek van envelop 2 moeten de kinderen de schaduw van de televisie (pagina 3) vinden.
- **OPDRACHT 2** (Het lijn-doolhof op Pagina 4): Het lijn-doolhof oplossen en de code vinden.
Antwoord: 4
Door middel van een streep puzzel komen de kinderen te weten dat ze bij de koelkast moeten wezen en hier de envelop met de vleermuis moeten pakken (pagina 5)
- **OPDRACHT 3** (De Geheime Dierenrebus op Pagina 6): Letters veranderen van de dieren
 - Antwoord: 8
 - Vindplek Envelop 4: Bij de Wasmachine, dit wordt achterhaald door het inkleuren van de kleurplaat (pagina 7)
- **OPDRACHT 4** (De Magische Knippuzzel op Pagina 8&9): De pompoen uitknippen en deze op de andere pompoen leggen, het cijfer is nu zichtbaar.
 - Antwoord: 5
- **FINALE:** De kinderen vullen de complete code **6 - 4 - 8 - 5** in op het Hoofdblad (Pagina 13). Zodra ze de spreuk roepen, verander jij in het **snoepmonster!**
Er wordt een locatie doorgegeven waar de snoepjes te vinden zijn. Natuurlijk is iets gezonds of een cadeau ook een optie

