

 **Bedankt voor je aankoop bij PapierPuzzels.nl!**



Beste Expeditie leider,

Hartelijk dank voor de aankoop van deze **Jungle expeditie: de geheime oerwoudkoffer!**

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen onderweg een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen.

Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie aan de stoere jungle-puzzels, de logica en het printvriendelijke design gewerkt.

We hebben de game speciaal zo ontworpen dat het voor jou als ouder of spelleider super eenvoudig, stressvrij en snel klaar te zetten is, terwijl de kinderen (5-7 jaar) vanaf hun eigen zitplaats in de auto, de trein of het vliegtuig écht uitgedaagd worden om logisch na te denken.

Wat kun je nu doen?



- Print de gehele expeditie direct uit via je computer.

- **Blader direct naar de volgende pagina's:**

Daar vind je direct jouw handige Handleiding & Spiekbrief waarin in simpele stappen staat uitgelegd hoe je de enveloppen vult en het spel start!

We wensen de jonge rangers ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het te slim af zijn van de brutale apen en het kraken van de oerwoudkoffer. Mocht je enthousiast zijn over dit reisavontuur, dan zouden we een leuke review op onze pagina enorm waarderen!

Veel speelplezier en een goede, veilige reis gewenst!

Met een luide oerwoudgroet,

Het team van PapierPuzzels.nl  



● HANDLEIDING & SPIEKBRIEF (Alleen voor de gids!)

Houd deze pagina bij de hand tijdens de reis om het spel klaar te zetten en de enveloppen op het juiste moment te overhandigen.



📁 STAP A: DE ENVELOPPEN VULLEN (Vóór vertrek)

- **Los Blad (De Start):** Houd **Pagina 1** (Introductiebrief) en **Pagina 2** (pootafdrukken) apart. Deze geef je direct aan het begin van de reis aan de kinderen.
- **Envelop 1:** Stop hier **Pagina 3 t/m 6** in. Bewaar deze envelop binnen handbereik.
- **Envelop 2:** Stop hier **Pagina 7 t/m 11** in. Bewaar deze envelop nog op een geheime plek (als ze de eerste code goed hebben kan je de locatie verklappen)
- **Los Blad (De Beloning):** Houd **Pagina 12 (Het Certificaat)** apart of leg dit alvast stiekem in de schatkist of koffer, samen met een kleine vakantiebeloning (iets lekkers of een klein cadeautje).
- **optioneel:** Als je 2 cijfersloten hebt kan je deze aan de koffer maken. Stel deze dan in op **254** en **781**

🗺️ STAP B: HET STAPPENPLAN (tijdens de reis)

- **START:** Geef de kinderen **Pagina 1** en **Pagina 2**. Laat ze de 5 pootafdrukken onderaan de brief opzoeken op de overzicht lijst met pootafdrukken om het woord **SLANG** te spellen. Zodra ze dit ontdekken, geef je ze **Envelop 1**.
- **STOPPAGINA:** Op **Pagina 6** bereiken de kinderen een stop in hun spel. Scan de QR-code met je telefoon.



Zodra de kinderen de code **254** invoeren, springt het scherm op groen en roepen ze het woord **SLANG**. Geef ze dan pas **Envelop 2**.

Mocht je op dat moment geen internet hebben, dan kunnen de kinderen de code **254** doorgeven en krijgen ze **Envelop 2**.

- **ONTKNOPING: De eindcode (254-781)** wordt ingevuld op de finalepagina (Pagina 11). Zodra ze via de pootafdrukken het woord **RANGER** hebben gespeld, mogen ze de koffer openmaken en vinden of krijgen ze het **Certificaat (Pagina 12)**!

CODES VAN ENVELOP 1 (Het Eerste Slot - online poort)



- **Pagina 1 & 2 – De Startbrief & Plattegrond:**

Antwoord: De 5 pootafdrukken onderaan de brief spellen met behulp van de lijst met pootafdrukken. Hieruit volgt het woord **SLANG**. De kinderen mogen nu starten met de eerste opdrachten uit **Envelop 1**.

- **Pagina 3 – Puzzel 1: Het spoor van de boswachter:**

Antwoord: De kinderen volgen de route van de boswachter langs de jungle-icoontjes.

Code: **1e cijfer = 2** (De getekende lijn vormt visueel een 2).



- **Pagina 4 – Puzzel 2: Woorden zoeken in de jungle:**

Antwoord: Als alle 14 oerwoudwoorden zijn doorgestreept, spellen de overgebleven letters van boven naar beneden het woord **VIJF**.

Code: **2e cijfer = 5**.

Help jij de boswachter om alle verborgen woorden te vinden en weg te strepen?

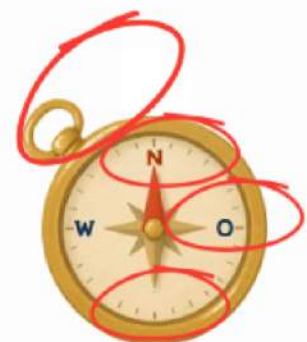
O	G	I	R	A	F	L	V	N
L	P	L	A	N	T	E	I	R
I	J	T	I	J	G	E	R	O
F	W	A	T	E	R	U	K	O
A	S	L	A	N	G	W	I	H
N	R	A	N	G	E	R	K	S
T	J	U	N	G	L	E	K	U
F	M	O	E	R	A	S	E	E
V	R	U	C	H	T	T	R	N

- Gat
- Giraf
- Jungle
- Kikker
- Leeuw
- Moeras
- Neushoorn
- Olifant
- Plant
- Ranger
- Slang
- Tijger
- Vrucht
- Water

- **Pagina 5 – Puzzel 3: De jungle-kompassen:**

Antwoord: De kinderen zoeken de verschillen tussen de twee kompassen. Ze vinden er precies 4.

Code: **3e cijfer = 4**.



- (De complete poort-code voor het online stopscherm op **Pagina 6** is nu: **254**).

CODES VAN ENVELOP 2 (Het Tweede Slot - koffer)



• Pagina 7 – De Vervolgbrief:

De kinderen lezen de brief van de boswachter waarin staat dat ze op zoek gaan naar de laatste 3 cijfers om de koffer te kraken.

• Pagina 8 – Puzzel 4: Het geheime junglespoor:

Antwoord: De kinderen volgen het ritme (Kokosnoot → Banaan → Blad → Pootje). De schuine route door de tabel vormt visueel een 7.

Code: **4e cijfer = 7.**



• Pagina 9 – Puzzel 5: De zware tassen:

Antwoord: De logische weegschaal-som met de kilo's van de tassen.

(3 + 2 + 3) rekent uit naar 8.

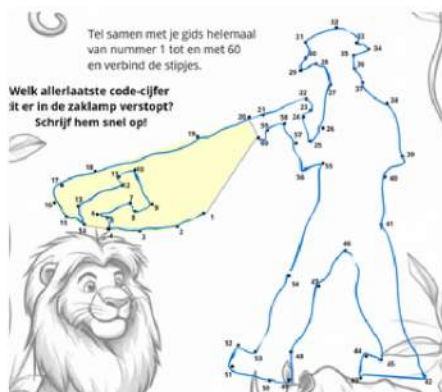
Code: **5e cijfer = 8.**

• Pagina 10 – Puzzel 6: Schijn in het donker!:

Antwoord: De kinderen verbinden de 60 stipjes van de zaklamp. De lange, rechte lijn van nummer 4 tot en met 14 vormt een 1.

Aandachtspunt: Jonge kinderen hebben hulp nodig bij deze puzzel.

Code: **6e cijfer = 1.**



• Pagina 11 – De Finale:

Antwoord: De kinderen vullen hun verzamelde code **2-5-4-7-8-1** in.

Als ze deze pootafdrukken opzoeken bij de **pootafdrukken** van **Pagina 2**, spelt de code het woord **RANGER**. Dan mag de koffer open!

- (De complete code voor de koffer is nu: **254-781**).