

Escape Room 'Petrus in de gevangenis'

Hier vind je stapsgewijs de voorbereidingen voor het maken van de escape room:

- Lees de hele escape room instructie met spellen goed door zodat je weet hoe de spellen verlopen.
- Lees van te voren Handelingen 12 zelf door. Hier vind je het verhaal van gevangenneming en bevrijding van Petrus.
- Schaf al het benodigde materiaal aan.
- Print alle opdrachten, de engelen, het dagboekfragment en de hintkaarten uit. Print de opdrachten een extra keer uit, voor als de deelnemers het bijvoorbeeld per ongeluk kapot scheuren.
- Vraag mensen die bewaker(s) wil(len) zijn en geef hen instructies. (Ze leiden de groep naar de ruimte, 'sluiten' de deur, blijven staan bij de deur, kijken serieus, en mogen géén hints geven. Ze openen de deur op één juist wachtwoord. En ze slaan alarm bij overtredingen.)

Opdracht 1

Oplissing opdracht:

- cijfercode team 1 = 713
- cijfercode team 2 = 715

- Zorg dat het scherm van de laptop, of van de beamer, duidelijk te zien is. Zet de PowerPoint en het filmpje klaar. Test het filmpje: <https://vimeo.com/158479184> en de presentatie. Let ook op het geluid!
- Toiletrol: schrijf het cijfer **7** aan de binnenkant.
- Toiletrol: print of schrijf onderstaande aanwijzingen op losse papiertjes. Rol de toiletrol af, plak de papiertjes met aanwijzingen op het wc-papier en rol deze weer op en plak de toiletrol met een plakbandje dicht. Leg de toiletrol in de ruimte.

Aanwijzingen, die in de toiletrol komen te staan:

- *hij wordt in de Bijbel meesterdromer genoemd...*
- *hij legt de droom van de farao uit...*
- *hij redt Egypte van zeven jaar hongersnood...*
- *Zoek deze persoon op in jullie stripbijbel...*

- Hang een poster met ranglijst Christenvervolging in de ruimte. Bij het land Iran plak je een nummer **[1]**.
- Prepareer de Strijpbijbel (en bij twee teams ook een Superheldenbijbel): Plak het nummer **[3]** (team 1) of **[5]** (team 2) bij het verhaal van Jozef. Plak een post-it bij het verhaal van Petrus. Plak of schrijf één keer 'rots' bij de naam 'Petrus'.

Opdracht 2:

- Puzzelopdracht 2 in een gesloten pot stoppen, deze afsluiten met een hangslotje met cijferslot, cijfercode instellen (713 of 715).
- Het dagboekfragment van Petrus in het dagboekje plakken. Het is handig om deze tekst qua grootte zodanig aan te passen dat je het goed in het dagboekje kunt plakken, zodat het er niet uitsteekt of het eruit te trekken is. Knip het fragment

bijvoorbeeld in twee of drie delen en plak het stevig in het boekje. Daarna het dagboekje op slot doen.

- Het sleuteltje van het dagboek in een envelop doen. De envelop stevig vastplakken onder een stoel in de ruimte. (Bewaar het reserve sleuteltje zelf.)
- Het gesloten dagboekje in de ruimte leggen of verstoppen.

Opdracht 3:

- Puzzelopdracht 3 bevestigen aan het kettingslot. (Rol het papier met de opdracht op, en maak het rolletje met plakband of touw aan de ketting vast.)
- Het kettingslot stop je in een zak/tas die de spelleider of de bewaker zelf bij zich houdt. Wanneer het team het dagboekfragment heeft voorgelezen, geeft de spelleider of de bewaker de ketting aan het team.
- Bedenk een wachtwoord waarmee het team vrijkomt uit de gevangenis. Zorg dat deze niet makkelijk te raden is, maar wel iets met het verhaal of jullie kerk te maken heeft.
- Afbeelding engel printen voor allebei de teams. Achterop de engelen schrijf je met onzichtbare inkt (groot) de wachtwoorden om vrij te komen. Knip de engel in puzzelstukken. Stop drie puzzelstukken in het geldkistje. Verstop de rest van de puzzelstukken in de ruimte.
- Stop in het geldkistje drie puzzelstukken van de engel én een pen met UV-lamp om de onzichtbare inkt te lezen. Sluit het kistje af met een slotje.
- Stop de sleutel van het slotje in een envelop. Leg de envelop onder een tafelkleed op een tafel in de ruimte. Dek bijvoorbeeld deze tafel of leg hier boeken of gevangenis-items op, zodat de envelop niet door het tafelkleed heen te zien is.
- Stop het geldkistje ook in een zak/tas die de spelleider zelf bij zich houdt. Wanneer het team de oplossing van puzzelopdracht 3 én het sleuteltje kan laten zien, geeft de spelleider hen het geldkistje.

Overige voorbereiding:

- Voor het geven van strafpauze is het handig als de spelleider een stopwatch op de mobiele telefoon gebruikt. Als het team een hint koopt, krijgen ze een strafminuut: ze moeten ze 1 minuut stil zitten zonder iets te doen.
- Zorg dat je per opdracht bedenkt wat je als hint kunt geven wanneer het team erom vraagt. Ieder team kan drie keer een hint kopen.
- Tijdens het spel kan het leuk zijn om spannende muziek te draaien of het geluid van een tikkende klok (zachtjes op de achtergrond).
- Deze link kun je gebruiken voor het bijhouden van de tijd:
<https://www.youtube.com/watch?v=2nli1Gc4Bzw>
- En voor de laatste minuut: <https://www.youtube.com/watch?v=CH50zuS8DDO>
Zet deze filmpjes klaar, maar start aan het begin van de escape room eerst de PowerPoint.