

Escape Room ‘Petrus in de gevangenis’

Ga de ruimte van de escape room in. Het verhoogt de spanning als de bewakers de teams meenemen en de ruimte “afsluiten” (niet op slot). Nadat de bewakers hen in de gevangenis hebben gezet, begint het spel.

LET OP: In verband met veiligheid is het NOOIT toegestaan mensen echt op te sluiten in een escaperoom. Als er een noodgeval is moeten mensen per direct de escaperoom kunnen verlaten zonder sloten op te hoeven maken.

Verhaal en instructie bij escaperoom:

“Jullie zitten nu allemaal opgesloten, omdat jullie christen zijn. Net zoals Petrus in de Bijbel. Hij zat in de gevangenis omdat hij mensen over Jezus vertelde. Jullie ontdekken straks meer over hem. Maar, in de gevangenis zitten voor je geloof is niet alleen iets van de geschiedenis. Dit gebeurt vandaag de dag op meerdere plekken in de wereld. Daar gaan jullie zo meteen ook meer over zien.

Doel van deze escaperoom is dat jullie als team uit deze gevangenis ontsnappen binnen 60 minuten. Bij de deur staat een bewaker. Deze heeft van jullie een **wachtwoord** nodig om de deur te openen en dan zijn jullie vrij. Naar dit wachtwoord gaan jullie dit uur op zoek (bij twee teams: elk in een eigen (deel van de) zaal). Dit gaan jullie doen aan de hand van spellen. Ik ben zelf de spelleider. Als spelleider houd ik de tijd in de gaten en als het jullie niet lukt om binnen deze tijd vrij te komen, dan blijven jullie gevangen zitten.

Tijdens het spel mag je de bewaker niet storen, anders slaat deze alarm. Na het roepen van alarm door de bewaker, krijgen jullie een minuut strafpauze: dan mag je als team een minuut lang niet werken aan je opdracht. (Dus terwijl de tijd doortikt.) Als je het spel met twee teams in één ruimte speelt, dan is het ook niet toegestaan om naar het gedeelte van het andere team te gaan of met het andere team praten – daarbij slaat de bewaker ook alarm en krijg je ook een strafminuut.

Elk team krijgt van mij drie hintkaarten. Deze kaarten zet je in om een ‘hint’ te kopen. Als jullie er niet uitkomen, mogen jullie *mij* om een hint vragen, nadat jullie mij de hintkaart hebben gegeven. Dus: ga verstandig om met jullie kaarten. Eens gegeven, blijft gegeven. De bewakers mag je niet vragen om een hint.

We gaan zo samen naar een filmpje kijken. Het heet ‘*Stef in de gevangenis*’. Jullie moeten goed kijken, want na afloop krijgen jullie een opdracht mee voor het eerste spel waarbij je aanwijzingen uit het filmpje nodig hebt. Vanaf dan gaat de tijd in: jullie krijgen na het filmpje 60 minuten om uit de gevangenis te ontsnappen.

Zijn er nog vragen?”

Elk team krijgt vervolgens een bijbel mee, plus pennen met kladpapier (Deze Bijbel heb je voor die tijd klaargemaakt, met een cijfer op de bladzijde van het verhaal van Jozef en een post-it bij het verhaal van Petrus in de gevangenis.) Vertel dat deze Bijbel hen gaat helpen bij de eerste opdrachten.

Geef aan team 1 de Bijbel in strip Geef aan team 2 de Superheldenbijbel

Opdracht 1: zoek de code van 3 cijfers.

Start de PowerPoint Presentatie op het scherm. Kijk samen naar het filmpje 'Stef in de gevangenis'. Ga daarna door naar de volgende dia waarop de opdracht beschreven staat. Wanneer ze deze dia's met opdracht 1 gelezen hebben, laat je de klok lopen op het scherm. De deelnemers gaan op zoek naar de bijpassende voorwerpen die hen verder helpen om drie cijfers te vinden. Deze drie cijfers vormen de code voor het cijferslot van de volgende opdracht.

Aanwijzingen uit dit filmpje zijn:

- Iran (daar zit Stef gevangen): In de ruimte hangt een poster van Open Doors Ranglijst christenvervolging 2019: hierop staat bij Iran een getal geplakt **[1]**
- Medegevangene in het filmpje kijkt door toiletrollen: In de ruimte ligt een toiletrol, waar je met een dunne stift of pen een getal **[7]** aan de binnenkant hebt gezet: ze moeten dit getal zien als ze in binnenkant van de rol kijken. En er staan aanwijzingen op het toiletpapier die nodig zijn voor het zoeken naar het derde getal in de stripbijbel. De aanwijzingen leiden hen naar het verhaal van Jozef de meesterdromer.
- En gelukkig was het voor Stef maar een droom: in de Bijbel moeten de deelnemers naar het verhaal van naar Jozef gaan waar hij de dromen van de farao uitlegt. Bij dat verhaal heb je het derde getal geplakt **[3]** of **[5]**

Als het team de drie getallen gevonden heeft, kunnen ze de juiste volgorde zoeken van het cijferslot door verschillende combinaties te proberen. Hiervoor kunnen ze kladpapier gebruiken.

Opdracht 2: puzzel Petrus in de gevangenis

Als het team de snoepot open heeft gemaakt, vinden ze daarin de volgende opdracht: puzzel "Petrus in de gevangenis". Ze moeten dit verhaal in de Bijbel opzoeken (van te voren kun je een post-it bij dit verhaal plakken.) Aan de hand van het Bijbelverhaal moeten ze de puzzel invullen. Het is handig om bij de Bijbel in strip achter de naam van Petrus één keer 'Rots' te schrijven.

Oplossingen van puzzelopdracht 2:

- 1) *Wie zet Petrus gevangen? (Herodes)*
- 2) *Wie bevrijdt Petrus uit de gevangenis? (engel)*
- 3) *Voor wie is Petrus bang? (bewakers)*
- 4) *Wat doen de vrienden van Petrus? (bidden)*

Deze escape room is tot stand gekomen in samenwerking met ds. Rina Mulderij, PG Grootegast-Sebaldeburen.

- 5) *Wie bedankt Petrus voor zijn bevrijding? (God)*
- 6) *Wat is Petrus' bijnaam? (Rots)*
- 7) *Wanneer Petrus ontsnapt, is het... (nacht)*

Oplossing = stoel

De sleutel van het dagboekje heb je in een envelop gedaan en onder één van de stoelen in de ruimte geplakt. Het dagboekje ligt ergens in de ruimte. Het is een klein sleuteltje en het slot is ook kwetsbaar, dus de kinderen moeten het slot van het dagboek erg voorzichtig openen, anders verbuigen ze het slot en krijgen ze opdracht 3 niet. Houd zelf een reserve sleuteltje bij je.

Opdracht 3: op zoek naar een volgende sleutel (sleutel geldkistje)

Als het team het dagboek heeft geopend, moeten ze daar het dagboekfragment van Petrus lezen. Zodra ze dit (hardop) gelezen hebben, geef je hen het kettingslot.

Aan de ketting vinden ze puzzelopdracht 3. Het team moet de boodschap ontcijferen. Hier komt een raadsel uit en daarmee kunnen ze het sleuteltje van het geldkistje vinden, zodat ze die kunnen openen.

Voor deze opdracht mag het team ook kladpapier gebruiken om de boodschap te kraken.

Oplossing puzzel:

"Ik kom in kleuren en maten

Je kunt me wassen, vouwen en ergens op leggen.

Je kunt iets onder mij verstoppen."

Dit raadsel verwijst naar 'tafelkleed'. Onder het tafelkleed vinden ze de envelop met sleutel van het geldkistje. Deze sleutel + de opgeloste puzzel laten ze aan de spelleider zien en dan krijgen ze het geldkistje.

Wil je de sleutel ergens anders verstoppen? Maak dan een eigen puzzel en verander de aanwijzing.

Opdracht 4: op zoek naar het wachtwoord

Wanneer het team het geldkistje open heeft, vinden de kinderen daarin een pen met een uv-lamp plus puzzelstukjes van een engel. De puzzel is niet compleet, de rest van de engel puzzelstukjes heb je verstoppt in de escaperoom. Het wachtwoord om vrij te komen staat achter op de engel met onzichtbare inkt. Het woord wordt zichtbaar, als het team de engel bij elkaar heeft gepuzzeld en de achterkant met het uv-lampje beschenen heeft.

Met dit wachtwoord kan het team bij de bewaker komen. Bij het goede wachtwoord, opent de bewaker de deur.

Het team dat als eerste vrij is, heeft gewonnen.

Succes met de escaperoom!



Deze escape room is tot stand gekomen in samenwerking met ds. Rina Mulderij,
PG Grootegast-Sebaldeburen.