

Deze escaperoom is ontwikkeld door ds. Rina Mulderij (Protestantse Gemeente Grootegast-Sebaldeburen) en gereedgemaakt voor bredere verspreiding in samenwerking met de dienstenorganisatie van de Protestantse Kerk.

Deze bijlage bevat:

- Uitleg over het verloop van de escaperoom
- Materiaallijst
- Uitleg hoe je escaperoom maakt
- Opdrachtkaarten
- Hintkaarten
- Dagboekfragment Petrus
- Afbeelding engel

De powerpoint van de eerste opdracht staat in een losse bijlage op
<https://protestantsekerk.nl/idee/escape-room-petrus-in-de-gevangenis/>

Uitleg verloop van de escaperoom

Ga de ruimte van de escaperoom 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 tevoren 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)*

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 reservesleuteltje 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 hun 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 verstopt 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.

Materiaallijst

Dit heb je nodig per escaperoom:

- ☐ laptop en boxjes
- ☐ eventueel beamer, geprojecteerd op scherm of witte muur
- ☐ filmpje: 'Stef in de gevangenis' op <https://www.stefweb.nl/filmpjes> of <https://vimeo.com/158479184>
- ☐ bijlage: PowerPoint bij opdracht 1
- ☐ bijlagen geprint: puzzelopdracht 2, puzzelopdracht 3, dagboekfragment Petrus, afbeelding engel,
- ☐ bijlage: hintkaarten, van elkaar losgeknipt
- ☐ stopwatch (op smartphone)
- ☐ een grote bijbel waarin het verhaal over Jozef die dromen uitlegt en Petrus in de gevangenis duidelijk vindbaar zijn, het liefste met platen. (bijvoorbeeld de bijbel in strip en een superheldenbijbel)
- ☐ een 'gewone' bijbel waar je een touw of strik om heen knoopt en waar je op schrijft "in sommige landen is dit een verboden boek " en die je in de ruimte legt
- ☐ toiletrol met papier eraan, waarop je aanwijzingen op reepjes papier kunt plakken
- ☐ de aanwijzingen naar het verhaal van Jozef uitgeschreven of geprint op papiertjes (zie 'het maken van de escaperoom')
- ☐ poster van open doors met ranglijst vervolgde christenen op deze wereld (liefst een recente: <https://www.opendoors.nl/ranglijst>)
- ☐ snoeppot die afgesloten kan worden met een hangslotje
- ☐ hangslotje met cijferslot met drie cijfers
- ☐ dagboekje met slot
- ☐ enveloppen
- ☐ pen met onzichtbare inkt en uv-lampje
- ☐ zwaar kettingslot (zoals je gebruikt voor een fiets)
- ☐ tafel met tafelkleed
- ☐ stoelen
- ☐ geldkistje, waar de pen met uv-lamp in past
- ☐ kladpapier voor de te maken puzzels
- ☐ pennen
- ☐ lijm en schaar
- ☐ touw of plakband
- ☐ bewaker

☐ spelleider

☐ eventueel extra attributen om de ruimte in te richten of dingen in/onder te verstoppen
(handboeien, water en droog brood, een 'verboden bijbel', tijdschriften, een boevenpak,
etc.)

Hoe maak je de escaperoom?

Hier vind je stapsgewijs de voorbereidingen voor het maken van de escaperoom.

- Lees de hele escaperoom-instructie met spellen goed door zodat je weet hoe de spellen verlopen.
- Lees van tevoren 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 kapotscheuren.
- Vraag mensen die bewaker(s) wil(len) zijn en geef hun 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

Oplossing 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 Stripbijbel (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 reservesleuteltje 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. Achter op 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 hun 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=CH50zuS8DD0>
- Zet deze filmpjes klaar, maar start aan het begin van de escaperoom eerst de PowerPoint.

Opdracht 2: Petrus in de gevangenis

Zoek samen dit verhaal op in jullie stripbijbel of superheldenbijbel.

Aan de hand van dit verhaal kunnen jullie deze puzzel oplossen om het sleuteltje voor het dagboekje te vinden. Het dagboekje zit ook ergens in de ruimte verstopt. Succes met **invullen van de vakjes**! De vakjes waarin kleine getallen staan, bevatten dezelfde letters.

- 1) Wie zet Petrus gevangen?
- 2) Wie bevrijdt Petrus uit de gevangenis?
- 3) Voor wie is Petrus bang?
- 4) Wat doen de vrienden van Petrus?
- 5) Wie bedankt Petrus voor zijn bevrijding?
- 6) Wat is Petrus' bijnaam?
- 7) Wanneer Petrus ontsnapt, is het...

1)		4		3		4	1	
2)	4			4	5			
3)		4				4		1
4)					4			
5)		3						
6)		3	2	1				
7)					2			

Jullie vinden de sleutel van het dagboekje in een envelop bij

1	2	3	4	5

Let op: doe heel voorzichtig bij het openen van het dagboekje! Anders krijg je het boekje niet open voor de volgende opdracht...

Opdracht 3: Cijfers worden letters

Jullie moeten op zoek gaan naar het sleuteltje van het geldkistje, dat jullie bij de spelleider kunnen vragen. Laat de spelleider de ingevulde puzzel zien plus het sleuteltje. Dan zijn jullie een stapje dichterbij jullie vrijheid! De sleutel van het geldkistje moet je zoeken aan de hand van het volgende aanwijzingen: A=6; B=7, C=...

[illegible]

Dagboekfragment

Beste

Ik dacht dat ik droomde,

dat ik een visioen zag.

Er stond opeens een engel

naast mijn gevangenisbed.

Ik zat stevig vast met kettingen

en er zaten twee bewakers naast mij.

Maar de kettingen vielen van mij af

en de bewakers hadden niets door.

Ik liep achter de engel aan,

we liepen langs de wachtposten,

door de poort van de gevangenis.

We wandelden zo naar buiten!

“Wat een mooi visioen”, dacht ik.

Maar opeens was de engel weg.

Ik stond daar alleen.

Ik wreef in mijn ogen.

Ik was wakker, dit was echt!

God had een engel gestuurd

om mij te bevrijden...

Nu kan ik verder gaan
met vertellen over Jezus. :-o

De kettingen heb ik achtergelaten
in de gevangenis.

Misschien kunnen jullie
er nog wat mee...

Zoek ze op
en je vindt een opdracht.

Groet, Petrus

Hintkaarten





Afbeelding engel



