KIDS ACTIEF 8+

SAMENSTELLING CARLA OVERDUIN

ESCAPEROOM

Ooit gehoord van een escaperoom? Dat is een ruimte waaruit je kunt ontsnappen door allerlei raadsels op te lossen. Een spannende uitdaging voor de oudere kinderen in de bso. Laat je hersens kraken en ontsnap. Het maken van een escaperoom is overigens net zo leuk als het spel.

EERSTE KEER

Bedenk de eerste keer als pm'er zelf de raadsels, zodat de kinderen ontdekken hoe het spel werkt. Bij een volgende ronde verzinnen de kinderen zelf raadsels. Verdeel ze in twee groepen van ongeveer dezelfde leeftijd. Elke groep maakt de raadsels voor de andere groep.

Ouders

Licht de ouders in, zodat ze thuis met de kinderen kunnen meedenken over raadsels. Of maak een escaperoom voor de papa's en mama's!

Rooms

Kies eerst een escaperoom. Denk aan een lokaal dat met een sleutel wordt afgesloten. In deze geheime ruimte is een verrassing te vinden, zoals een lekkere maaltijd, drinken, muziek en feesthoedjes. De kinderen moeten dit feestje 'bevrijden' en binnen zien te komen. Ze moeten dus de sleutel vinden. Meestal is het bij een escaperoom trouwens andersom: je zit zelf opgesloten en moet zien te ontsnappen. Maar dat is in een bso niet echt (brand)veilig. En dit is net zo leuk.

Slotjes en kluizen

Bij een escaperoom horen sleutels, slotjes, kluizen en schatkisten. Een kluis kan een (schoenen)doos zijn of een dubbelgevouwen stuk karton met een hangslotje eraan. Begin met een open doos met daarin het eerste raadsel. Verstop de andere kluisjes met in elke kluis een nieuwe opdracht. De oplossing is steeds de locatie en cijfercombinatie van de volgende kluis. Doe maximaal 6 tot 8 opdrachten. In de laatste kluis zit de sleutel naar de escaperoom. De bedoeling is om aan het eind de code van die kluis bij elkaar te puzzelen.

RAADSELS

Een raadsel kan van alles zijn. Een rebus bijvoorbeeld of een cijfer-geheimschrift (simpel: a=1, b=2, c=3). Of stel vier vragen. De eerste letters van de antwoorden vertellen de locatie. Om de cijfercode voor het hangslot te vinden, lossen de kinderen bijvoorbeeld een som op. Ook leuk: neem een boek of krant, schrijf daar vier zinnen/koppen uit over. De paginanummers waar die zinnen staan vormen de code. Nog een optie: leg drie stukken fruit neer: banaan, appel, peer. De eerste letters staan voor hun plaats in het alfabet: B-A-P is dan 2-1-16, dus de cijfercode is 2116. In de allerlaatste kluis zit een raadsel dat 4 cijfers oplevert. Het raadsel is bijvoorbeeld: '...hoedje van papier'. Komen de kinderen op het liedje 1-2-3-4-hoedjevanpapier? Dan is de code 1234. De kinderen vinden de sleutel en openen de deur.