



# TEAMBUILDING



WIE?

Paspoort				
Voornaam	Naam	Geboortedatum	Koosnaampje thuis	

## Escape room

Thema: Wednesday

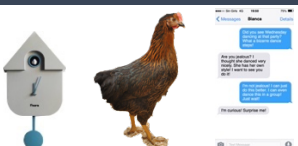
### Opdracht

### Uitwerking

Polybiusvierkant  
Talenten

R = 43		1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E	
2	F	G	H	I	J	
3	K	L	M	N	O	
4	P	Q	R	S	T	
5	U	V	W	X	Z	

Tik Tok  
wednesday



Raadsels

Waar komt dinsdag voor maandag, augustus voor januari en namiddag voor voormiddag?  
(In een woordenboek)

Ik besta alleen als er licht is maar verdwijn als er licht op me komt. Wat ben ik?  
(schaduw)

Wat kan je doden zonder dat het leeft en kan vliegen zonder vleugels?  
(De tijd)

Wat heeft 21 ogen, maar kan niet zien?  
(een dobbelsteen)

Twee moeders en twee dochters gaan uit eten. Iedereen eet 1 hamburger. Toch worden er  
maar 3 hamburgers gegeten. Hoe kan dat?  
(Het was een grootmoeder, moeder en dochter)

Er liggen 10 appels op tafel en je pakt er 2 weg. Hoeveel heb je er dan?

	(Als je er 2 pakt, heb je er 2)
	Als ik het heb, deel ik het niet. Als ik het deel, heb ik het niet. Wat is het? (een geheim)
	Wat is de volgende letter in deze reeks? JFMAMJJASON D (Het zijn de letters van de maanden van het jaar)
	Hoe kan je door alleen op te tellen met acht achten duizend maken? $888 + 88 + 8 + 8 + 8 = 1000$
	Een man werd dodelijk gewond tijdens een veldslag in 892. Hij overleed en werd begraven in 891. Hoe kan dat? (Het zijn jaartallen voor Christus)
Cartoon tekenen	Bundeltje stappenplan
Cijferslot	Speel met de geboortedata van..... en je krijgt mij open
Koosnaampjes	Koosnaampjes bevragen bij ouders

## Escape room

### Verhaal

Aha, dag Morbide kindertjes...

Klaar om een mega-saaie -kleurloze avond tegemoet te gaan??

Allé, smeer jullie lijkbleke botten maar in, we gaan er eens aan beginnen.

Zoveel te vlugger dat piranhaatje gewassen is, zoveel te vlugger we er het loodje bij kunnen neerleggen.

Owki-doki... Let's go

Het is vandaag dé grote dag! Jullie zijn uitgenodigd om een wedstrijd te spelen op de Nevermore Academy. Wat spannend!

Met een veel te grote, oude oldtimerbus worden jullie aan het reusachtige zwarte schoolhek afgezet.

Je stapt zenuwachtig uit de bus, terwijl tientallen groepjes vreemd ogende wezens je met grote ronde oogbollen aanstaren.

Het geeft je direct een geruststellend gevoel.

Het valt jullie direct ook op dat tussen die vreemde glimmende oogbollen twee rood geaderde exemplaren je doordringend aanstaren.

Een koude rilling loopt over jullie broze ruggengraat.

Zonder dat je het doorhebt zuigen de rood geaderde exemplaren je mee naar het onbekende.

Je volgt het sinistere figuur blindelings. Zonder het te beseffen verlaten jullie het schoolplein en stap je richting een verlaten bos.

Het schoolgebouw verdwijnt stilletjes aan uit het zicht en het voordien zeer aanwezige geroezemoes van jouw nieuwe studiemakkers verdwijnen in het niets.

Het enige herkenbare dat je nog hoort, is het getik en geschuifel tussen de bladeren heen, van jullie vertrouwde familielid, Thing.

Plots verbreekt de verbinding met het vreemde wezen en ben je terug volledig bij bewustzijn. Je kan terug helder denken en handelen.

Je kijkt rondom je en herkent deze plaats direct door de vele verhalen die jullie grootouders thuis aan de grote haard vertelden. Ze waarschuwden je nog zo om hier nooit een voet te betreden.

Maak dat mee...

Je zit vast in het hol van de leeuw.

Enkel met teamwork zal je dit vervloekte bos kunnen verlaten.

Maar hoe beginnen jullie aan dit avondje ellende?

Misschien weet die ene reisgezel die eigenlijk niet bij jullie ploeg hoort wel raad...

Voel je dat ook? Beginnen jullie vingers al te jeuken?

Laat jullie maar eens gaan!

En vergeet niet! Zonder teamwork geraak je hier niet uit.

# UITGESCHREVEN OPDRACHTEN

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 1

Uitwerking

Thing

Bijlage 1 (codes)  
Bijlage 2 (talenten)

Thing heeft een boodschap voor jullie:  
Per letter tikt hij een aantal keer met zijn vinger.  
Ontcijfer zijn boodschap:

Gebruik ieders talent: Verdeel de talenten onder de spelers.  
Overleg wat het best past bij welke speler.

	R = 43				
	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	X	Z

G	E	B	R	U	I	K		I	E	D	E	R	S		T	A	L	E	N	T								
22	15	12	43	51	24	31		24	15	14	15	43	44		45	11	32	15	34	45								
V	E	R	D	E	E	L		D	E		T	A	L	E	N	T	E	N		O	N	D	E	R		D	E	
52	15	43	14	15	15	32		14	15		45	11	32	15	34	45	15	34		35	34	14	15	43		14	15	
S	P	E	L	E	R	S																						
44	41	15	32	15	43	44																						
O	V	E	R	L	E	G		W	E	L	K		T	A	L	E	N	T		H	E	T		B	E	S	T	E
35	52	15	43	32	15	22		53	15	32	31		45	11	32	15	34	45		23	15	45		12	15	44	45	15
P	A	S	T		B	I	J		W	E	L	K	E		S	P	E	L	E	R								
41	11	44	45		12	24	25		53	15	32	31	15		44	41	15	32	15	43								

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 2

Benodigdheden

Tik Tok maken met heel de groep

Bos sleutels  
Kist met hangslot  
Tekstbericht Bianca – Xavier  
Bijlage 3 (foto klok en kip)

De groep krijgt een bos met verschillende sleutels.  
Op het terrein staan een aantal kistjes verstopt met telkens een hangslot aan.  
De bedoeling is dat ze de juiste sleutel vinden die bij kistje 1 hoort.  
Er is maar 1 sleutel die werkt op één van de kistjes.  
In het kistje zit een GSM, een prent van een kip en van een klok.

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 3

Benodigdheden

Raadsels

Sleutel  
Kist met hangslot  
Bijlage 4 (raadsels)  
Puzzel Wednesday met op achterkant tips (twee puzzelstukken in de kist, de rest verstopt)

De groep zoekt een nieuwe kist waarop de sleutel past die in de vorige kist verstopt zat.  
In het nieuwe kistje zitten raadsels alsook een nieuwe sleutel.  
Er zit ook een deel van een puzzel in. Op de achterkant van die puzzel staan tips (zelf nog te noteren) voor het oplossen van de raadsels.  
De stukken van de puzzel die niet in de kist zitten, moeten ze gaan zoeken op het domein. Hier moeten ze zelf achter zien te komen.

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 4

Benodigdheden

Cartoon

Sleutel  
Kist met hangslot  
Tekpapier  
Grijs potlood  
Gom  
Slijper  
Bijlage 5 (tekentips)

De groep zoekt een nieuwe kist waarop de sleutel past die in de vorige kist verstopt zat.  
In het nieuwe kistje zit een bundeltje van Tim Burton 'karikatuurs tekenen' alsook een raadsel voor een code van een cijferslot.

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 5

Benodigdheden

Koosnaampjes

Kist met cijferslot  
Koosnaampjes van iedere groepslid (te bevragen bij de ouders)

De groep zoekt een nieuwe kist maar deze keer met een hangslot.  
De code zat in raadselvorm in de vorige map.  
In het nieuwe kistje zitten koosnaampjes en eigennamen van de spelers.  
De groep moet zelf ontdekken dat dit over hun koosnaampjes gaat en het juiste naampje bij hun eigen naam plaatsen.

Code cijferslot:

# BIJLAGEN BIJ OPDRACHTEN

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht1: Bijlage 1



22	15	12	43	51	24	31

24	15	14	15	43	44

45	11	32	15	34	45

52	15	43	14	15	15	32

14	15

45	11	32	15	34	45	15	34

35	34	14	15	43

14	15

44	41	15	32	15	43	44

35	52	15	43	32	15	22

53	15	32	31

45	11	32	15	34	45

23	15	45

12	15	44	45	15

41	11	44	45

12	24	25

53	15	32	31	15

44	41	15	32	15	43

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 1: Bijlage 2

Je moet aan elke persoon zeker twee of drie talenten linken. Niet meer dan drie! Is dit gelukt, kom dan om de volgende tip.

1	Creatief denken	
2	Probleemoplossend denken	
3	Bemiddelen tussen mensen	
4	Anderen helpen	
5	De leiding (opbouwend) nemen	
6	Initiatief nemen	
7	Organiseren	
8	Een groep motiveren	
9	Zorg dragen voor de andere	
10	Empathie: meevoelen met de andere	
11	Geduld hebben met de andere	
12	Openstaan voor andere meningen	
13	Omgaan met en accepteren van verschillen	
14	Positieve denker	
15	Structuur brengen in informatie	
16	Logisch denken	
17	Rekenen	
18	Tekenen, creatief zijn	
19	Zich aanpassen aan een situatie, flexibel zijn	
20	Realistisch denken	

Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 2: Bijlage 3



Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 3: Bijlage 4

1. Waar komt dinsdag voor maandag, augustus voor januari en namiddag voor voormiddag?

2. Wat kan je doden zonder dat het leeft en kan vliegen zonder vleugels?

3. Ik besta alleen als er licht is maar verdwij als er licht op me komt. Wat ben ik?

4. Wat heeft 21 ogen, maar kan niet zien?

5. Twee moeders en twee dochters gaan uit eten. Iedereen eet 1 hamburger. Toch worden er maar 3 hamburgers gegeten. Hoe kan dat?

6. Er liggen 10 appels op tafel en je pakt er 2 weg. Hoeveel heb je er dan?

7. Als ik het heb, deel ik het niet. Als ik het deel, heb ik het niet. Wat is het?

8. Wat is de volgende letter in deze reeks? JFMAMJJASON

9. Hoe kan je door alleen op te tellen met acht achten duizend maken?

10. Een man werd dodelijk gewond tijdens een veldslag in 892. Hij overleed en werd begraven in 891. Hoe kan dat?



Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 4: Bijlage 5 a

### Personages

Wanneer je een Tim Burton-personage vergelijkt met een realistisch portret, zul je enkele grote verschillen opmerken.

- De kunst van Tim Burton is niet realistisch.
- De ogen zijn overdreven en zijn het belangrijkste kenmerk van het hoofd.
- De iris mist detail en bestaat simpelweg uit kleine zwarte puntjes.
- De lichamen zijn mager en langwerpig.
- Dit contrast wordt overdreven met grote hoofden die in dunne lange halzen zijn geplaatst.
- Typisch Tim Burton-personages hebben kleine neuzen en kleine monden.

### Kleurgebruik

De kunst van Tim Burton deelt een algemeen gotisch gevoel.

Over het algemeen geeft hij de voorkeur aan grijs en blauw. De kleuren die Burton gebruikt zien er bleek uit in vergelijking met typische tinten.

### Vormtaal

Shape Language is een concept dat in kunst en animatie wordt gebruikt om betekenis over te brengen op basis van vormen waarmee we vertrouwd zijn.

- Cirkels worden meestal gezien als zacht, onschadelijk, benaderbaar en veranderlijk.
- Vierkanten worden gezien als solide, stevig, sterk, ondersteunend, betrouwbaar en inflexibel.
- Driehoeken zijn scherp, directioneel, dynamisch, gevaarlijk, slecht en onvoorspelbaar.

Tim Burton combineert meestal twee van deze vormtalen (cirkels en driehoeken) om zijn personages te creëren. De fijne balans tussen deze twee vormen geeft zijn personages die benaderbare maar ook angstaanjagende uitstraling.

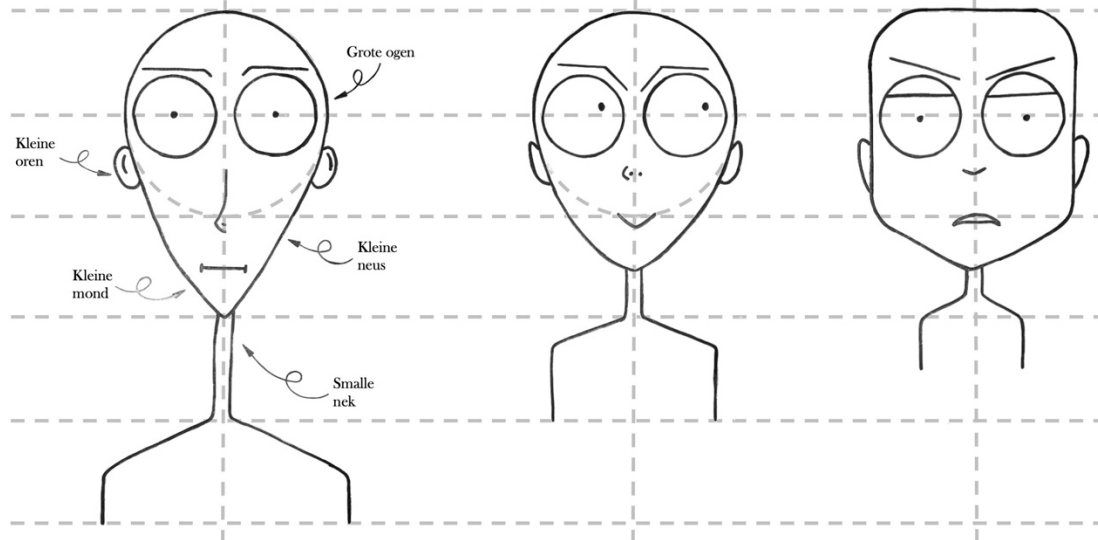
Opdracht: Teken ..... in de typische Tim Burton-stijl.

Gezichtskenmerken en -proporties

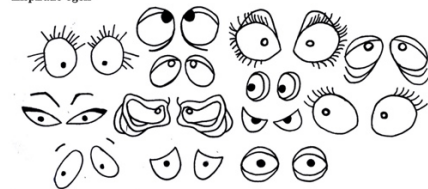
Gezicht = cirkel + scherpe driehoek

Gezicht = cirkel + stompe driehoek

Gezicht = vierkant + stompe driehoek



Inspiratie ogen



Inspiratie neus



Inspiratie mond



Inspiratie oren

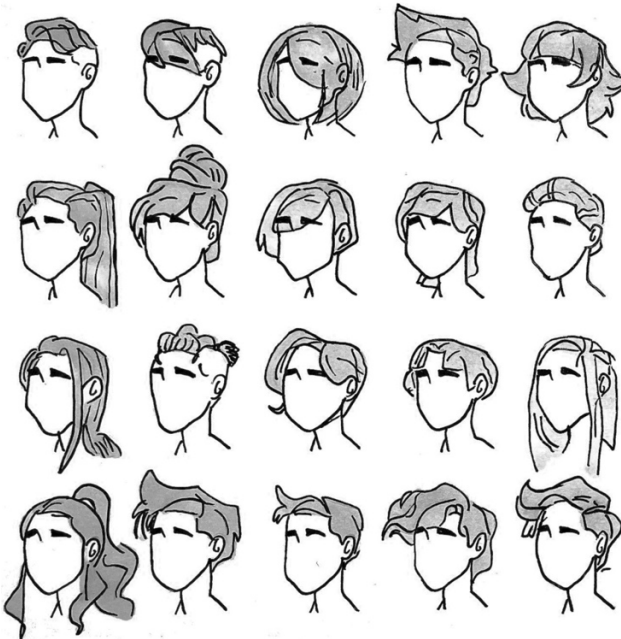


Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 4: Bijlage 5 c

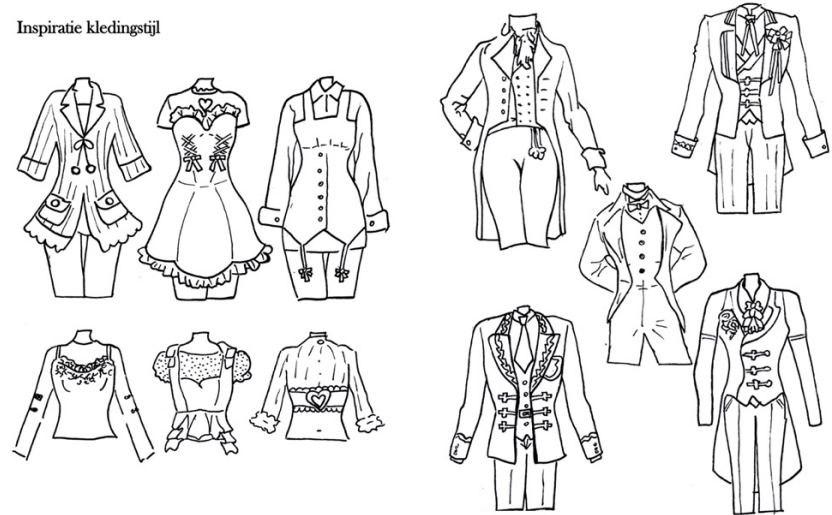
Inspiratie haarstijl



Inspiratie accessoires



Inspiratie kledingstijl



Thema: Wednesday

Escape room

Opdracht 5: Bijlage 6

naam	

(koosnaampjes apart te voorzien)