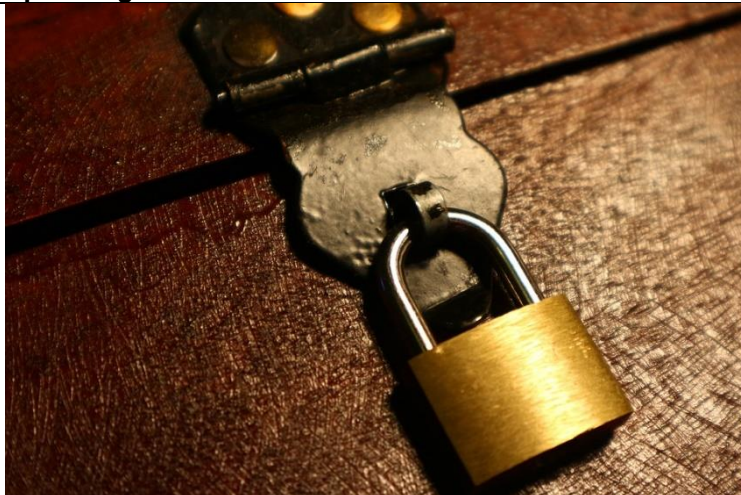


Naam activiteit:	Escaperoom		
Type activiteit:	Sport & Spel, Uitdagende Scouting Technieken		
Speltakken:	Welpen, Scouts, Explorers, Rover-Scouts		
Tijd:	45 – 90 minuten	Vorbereiding:	>60 minuten
		Uitleg:	10-20 minuten
		Spel:	15-90 minuten
Benodigdheden:	<ul style="list-style-type: none"> - Lokaal - Thema aankleding, prullaria - Kisten, hangsloten en kettingen - Laptop, web- en/of IPcams - PMR setje - Geluidsapparatuur 		

Speluitleg:



Principe van het spel:

Een groep Scouts wordt "opgesloten" in een ruimte en moet doormiddel van puzzels en opdrachten een mysterie oplossen, waar uiteindelijk de sleutel uitkomt waarmee ze de ruimte kunnen verlaten.

Doel van het spel:

De deelnemer of groep die als snelste de escaperoom weet te verlaten heeft gewonnen.

Vorbereidingen:

Een escaperoom opzetten is veel werk, maak vooraf een plan, hoe

de escaperoom er uit gaat zien en heel belangrijk via welke route de deelnemers alle puzzels en opdrachten moeten uitvoeren, voordat zij de escaperoom gekraakt hebben. Laat de puzzels en opdrachten die je maakt ook door andere collega (bege)leiding controleren en testen, je denkt namelijk al snel te moeilijk. Maak de opdrachten ook geschikt voor de leeftijdsgroep waar je escaperoom voor bouwt.

Het verhaal:

Voor de Welpen kun je natuurlijk op het thema inspelen en probeer je samen met Shanti te ontsnappen uit de Emaarate Ruïne. Voor de andere speltakken moet het een stuk spannender. Je kunt denken aan Mission Impossible, James Bond, DaVinci Code, Jason Bourne, Star Trek enz. Let wel op dat je ook de aankleding en de puzzels ervoor moet verzinnen, een Mona Lisa (DaVinci Code) kun je nog uitprinten, de brug namaken van USS Enterprise (Star Trek) vergt wel iets meer tijd en energie.

Lokaal en groepsgrootte:

Voor een escaperoom is het belangrijkste ingrediënt natuurlijk de ruimte zelf, dit mag ook eventueel een tent zijn. De grootte van de ruimte is ook bepalend voor de groepsgrootte, je kunt dus niet een groep van 12 welpen in een ruimte van 3 x 3 meter loslaten.

Let op!: De deur wordt bewaakt door een (bege)leider en gaat NIET op slot (zie puntje veiligheid). De ideale groepsgrootte is 3 tot 6 personen per keer.

Tijd:

Bepaal vooraf een maximale tijd. Hou rekening met de speltak, voor een Welpengroepje is 30 minuten meer als voldoende terwijl voor Explorers 60 minuten voldoende is. Hou de tijd van iedere groep bij met een stopwatch. Indien de maximale tijd is verstreken, dan doet dat groepje niet meer mee. Lukt het geen enkele groep om binnen de maximale tijd te ontsnappen, dan was de escaperoom te moeilijk.

Controlroom:

Een escaperoom is natuurlijk niet compleet zonder een echte controlroom. Hang enkele web- of IPCams in de ruimte om de groepjes te volgen. Zet een oude laptop neer met Skype of IRC (ScoutLink) als hulplijn en gebruik een microfoon om de groep toe te spreken.

Geluk of tactiek:

Puzzels en opdrachten kun je zowel op basis van geluk of op basis van tactiek maken. Bijvoorbeeld: Je hebt een kist met een hangslot en op tafel staat een schaal met 200 sleutels. Dit is een geluksopdracht, hoe eerder je de passende sleutel hebt, hoe meer geluk (en vooral tijd) je hebt. Een tactiekopdracht is bijvoorbeeld: Een foto van de Eiffeltoren, die terug te vinden is in een oude encyclopedie op bladzijde 127 en 127 is de code van het cijferslot.

Hangsloten:

Gebruik je hangsloten, zorg dat je extra sloten hebt met reservesleuteltjes, door enthousiasme kan het wel eens gebeuren dat er een sleuteltje afbreekt. Andere optie hiervoor zijn cijfersloten.

**Geheimschrift:**

Geheimschriften kun je zeker gebruiken in een escaperoom, ideeën voor geheimschriften vind je op de onderstaande link:

<https://nl.scoutwiki.org/Geheimschrift>

JOTA-JOTI:

Het is zeker mogelijk om meerdere JOTA-JOTI elementen in de escaperoom te verwerken, zo kun je bijvoorbeeld een PMR-set gebruiken om contact te leggen met een hulplijn, IRC van ScoutLink om een contact persoon onder een schuilnaam te zoeken (tip!: registreer tijdig de schuilnaam op ScoutLink). Laat iemand van de groep een signaalzoeker in elkaar solderen, waarmee een morse signaal opgespoord kan worden (De Signaalzoeker en de Micro-LF-Spoetnik zijn te bestellen op <http://kitbuilding.org>) Om tekst om te zetten naar morsecode (audio .WAV bestand) kun je terecht op: <https://morsecode.scphillips.com/translator.html>.

Foto's:

Foto's zijn een mooie toevoeging aan de escaperoom. Met behulp van een fotobewerkingsprogramma (Photoshop, GIMP of Fotofiltre <http://www.photofiltre-studio.com/pf7-en.htm>) kun je tekst verstoppen in een foto. Let wel op dat bij het printen het wel leesbaar moet zijn.

Geluid:

Met Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) kun je een gesproken tekst in een achtergrond muziekje verstoppen.

Google:

Voor sommige opdrachten kun je Google gebruiken, om de deelnemers naar een antwoord op een vraag te laten zoeken. Controleer ook altijd meerdere zoekresultaten, want op het internet bestaat de kans dat er meerdere waarheden zijn.

Oude computer:

Een oude computer kun je beveiligen met een wachtwoord om er documenten en foto's op te verstoppen, die aanwijzingen bevatten voor het spel.

Dwaalspoor:

Je kunt voor de oudste speltakken ook extra hints verstoppen die de groepen op een dwaalspoor zetten.

Hersteltijd:

Oefen de escaperoom regelmatig en bereken de hersteltijd, immers als je een groep brave scouts de uitdaging geeft om zo snel mogelijk te ontsnappen veranderen ze in kudde wild vee, dus niet alleen de puzzels vliegen door het lokaal, maar ook de gehele aankleding, want alles kan een aanwijzing zijn. Blijf vooral rustig, want dit hoort erbij, zorg eventueel voor extra reservepuzzels, zodat je snel het een en ander kan vervangen.

Start van het spel:

Spreek vooraf af wie de groepen binnen laat, wie de deur bewaakt, wie de controlroom bemant en wie de escaperoom herstelt. Voordat de groep naar binnen gaat, wordt eerst een inleidend verhaal verteld, wat de groep op weg moet helpen naar de eerste aanwijzing. Eenmaal binnen start de tijd. De controlroom of de deurwachter houdt de tijd bij. Geef tijdig een aanwijzing als een groep dreigt vast te lopen. Immers het is voor de groepen als voor het escaperoom-team leuker als elke groep er in slaagt de puzzels op te lossen en uiteindelijk te ontsnappen.

Vloggen:

Laat Explorers en Rover-Scouts een vlog maken tijdens de escaperoom, dit kan mooie ervaringen opleveren!

Veiligheid:



Veiligheid:

In tegenstelling tot professionele escaperooms, raden wij het ten zeerste af om de ruimte fysiek op slot te doen. Hoe goed de bedoelingen ook zijn, een zelfgemaakte escaperoom is niet gekeurd en voldoet dus niet aan alle veiligheidsnormen. Laat daarom altijd de deur open. Ook bij het aankleden van de ruimte moeten de vluchtdeuren, brandblusmiddelen vrij en zichtbaar blijven.