Spionnen in het kasteel

Door Mauro Jacob

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Regenactiviteit | Binnen |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 3 | Ongeveer 20 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 11 tot 12 jaar | 90 minuten |

# Inkleding

We zijn allemaal spionnen die door een zeer zwaar bewaakt gebouw moeten geraken tot de controllekamer...Iedereen moet zeer voorzichtig zijn en nauwkeurig te werk gaan.De leider van de spionnen stuurt ze en geeft ze uitleg over wat ze moeten doen en waar ze zicht bevinden.

# Uitleg

De spionnen proberen dus door het gebouw te geraken, maar ze moeten hun weg vinden en opletten voor boobytraps.

1. Ze bevinden zich in een congiërgekamer van het zwaarbewaakte gebouw en moeten de duur open krijgen door een specifieke code in te voeren. In de kamer liggen er tips en raadsels die hun helpen met de code te vormen. Ze doen dit allemaal zonder te praten, want anders kan iemand hen ontdekken.
2. Ze bevinden zich nu in een gang bewaakt met lasers, alleen als ze hun lichaamsdelen op de juiste plaatsen neer zetten gaat het alarm niet af. Het is dus een soort twister maar dan ook met cijfers, materialen, kleuren etc. Als er iemand valt dan moeten ze weer van het begin vertrekken.
3. Als ze op het einde van de gang zijn komen ze aan bij de kamer van een werknemer, hier vinden ze delen van een kaart van het gebouw, ze moeten de puzzel oplossen om te weten welke kant ze op moeten. Niemand mag hier weer praten...
4. Als ze de kaart hebben, volgen ze deze tot de alarmkamer. Hier kunnen ze het alarm van de controlekamer afzetten. Om het alarm af te zetten moeten ze een verschillende opdrachten doen en raadsels oplossen.
5. Nu kunnen ze de kaart volgen tot de controlle kamer, als ze door de gang gaan moeten ze geblinddoekt in een rij kruipen, want er hangt een koord gespannen waar ze onder moeten.
6. Eenmaal ze aan de deur van de controle kamer zijn moeten ze een codetaal ontcijferen en een opdracht uitvoeren die hier op geschreven stond.
7. Als ze in de controlekamer zijn zoeken ze naar een sleutel om een kluis te openen waar de belangrijke plannen in zitten.

# Materiaal

* Raadsels
* Twister -> plakkers, papieren, ...
* Sleutel