



# STUDIO

MAAK ZELF EEN  
ESCAPEROOM!

## SPULLEN

- pen
- papier

## NODIG

- pot
- foto
- dvd
- kookwekker
- slotje
- plattegrond
- proefpersoon



45 min



2

## ZO MAAK JE HET

KIJK OP [STUDIO.HETKLOKHUIS.NL](http://STUDIO.HETKLOKHUIS.NL)  
VOOR FILMPJES EN HOEDOEJEDAT-JES

### STAP 1

Kies een ruimte die niet al te groot is maar je wel een beetje in kunt lopen. Een slaapkamer is meestal wel een goede maat. En de kamer moet natuurlijk wel dicht kunnen, dit hoeft niet met een sleutel. Je kunt zelf als bewaker voor de deur gaan zitten.



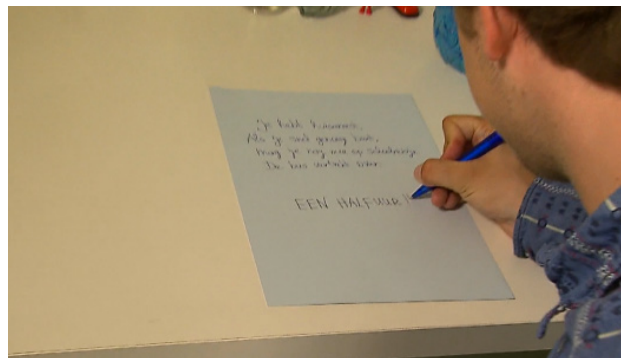
### STAP 2

Nu ga je allerlei puzzels maken, hier kun je natuurlijk allerlei dingen voor bedenken. Wij geven hier een paar voorbeelden. Zorg er wel voor dat je puzzels niet te moeilijk zijn. Een puzzel mag wel moeilijk zijn, maar niet onduidelijk!



### SCHRIJF EEN BRIEF

Begin nu met het schrijven van een spannende brief. Waarom zit de speler opgesloten?



## MAAK EEN FOTOPUZZEL

Op een foto of plaatje kun je een boodschap schrijven die zal leiden naar de volgende puzzel. Knip deze vervolgens in stukjes zodat je de boodschap niet meer kunt lezen.

Hier schrijven we *Wie kijkt er naar de struisvogel. Dit dier helpt je verder.* Dit antwoord kun je vinden op de plattegrond, en wijst op de Leeuw. Hierdoor moet de speler opzoek naar het dvd-hoesje van de Lion king.



## VERSTOP DE CODE

Verstop een briefje met de code van de pot in de dvd, de dvd kunnen ze vinden door de aanwijzing op de fotopuzzel die de speler wijst op de leeuw op de plattegrond.



## POT MET HET CODEWOORD

In de pot stop je een briefje met: Het codewoord voor de deur is SPECULAAS (een ander codewoord mag natuurlijk ook). Doe deze goed dicht met het slotje.



## STAP 3

Nu kun je alle spullen in de kamer leggen.

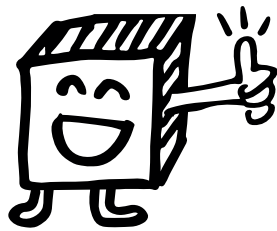
De fotopuzzel verstop je in de kamer, op 1 stukje na die leg je bij de brief. Zo weet de speler meteen waar hij/zij naar opzoek moet.

De plattegrond en dvd mag je op een logische plek in de kamer leggen. En de pot met de code mag zichtbaar in de kamer staan. De speler moet toch eerst nog op zoek naar de code.



## STAP 4

Vraag nu een proefpersoon om je kamer te testen. Kan je proefpersoon iets echt niet vinden? Dan moet je het misschien wat makkelijker vragen. De speler mag ook af en toe een hint vragen.



Hoppa! klaar

## IS HET NIET HELEMAAL GOED GEGAAN?

Upload jouw failfoto en vertel anderen waar ze op moeten letten!

