



# In het dagboek van Anne Frank



## Scenario Beschrijving



### Context van het verhaal

---

Anne Frank was een Duits meisje en Joods slachtoffer van de Holocaust die beroemd is geworden door het bijhouden van een dagboek over haar ervaringen. Anne en haar familie doken twee jaar onder om aan de vervolging door de nazi's te ontkomen. Haar documentatie van deze tijd is nu gepubliceerd als Het dagboek van een jong meisje. Ze werd geboren als Annelies Marie Frank op 12 juni 1929 in Frankfurt, Duitsland.

Anne en Margot, haar zus, kregen beiden tyfus en stierven in maart 1945, een paar weken voordat het Britse leger het kamp op 15 april bevrijdde. Toen het Sovjetleger Auschwitz op 27 januari 1945 bevrijdde, was hun vader Otto de enige van het bijgebouw die het overleefde. Toen hij werd vrijgelaten, vernam hij helaas dat zijn hele familie dood was.

Hij keerde echter terug naar Nederland en ontdekte dat zijn vriendin Miep Gies het dagboek van Anne Frank had kunnen redden voordat de nazi's hun onderduikadres binnenvielen. Otto las de geschriften van zijn dochter en zag dat zij journaliste of schrijfster wilde worden. Daarom publiceerde hij haar dagboek in juni 1947. Het boek werd steeds populairder en werd later in meer dan 70 talen vertaald. In 1960 werd het achterhuis waar de familie zich schuilhield, omgebouwd tot museum: het Anne Frank Huis.



## Globale uitleg

---

De spelers gaan de kamer binnen waar Anne Frank twee jaar lang met haar familie verborgen zat. Eerst vinden ze een dagboek op de vloer, geschreven door Margot Frank, de zus van Anne. Als ze het dagboek openen, zien ze op de eerste pagina een passage waarin Margot uitlegt dat ze bijna geen eten meer hebben. In hetzelfde dagboek zullen ze een raadsel vinden dat ze moeten oplossen. De spelers zullen begrijpen dat ze de eerste letter van elk stuk voedsel dat beschreven staat in het dagboek moeten gebruiken om het raadsel op te lossen. Op deze manier vinden zij de naam van een vriend die de familie heeft geholpen terwijl zij verborgen waren. De naam is MIEP.

Daarna openen de spelers een doos en vinden een handpop met een stuk papier erin waarop staat "De \_\_\_\_ van David". Na het zien van een klein icoon van een kaars op hetzelfde stuk papier, zullen ze uitzoeken hoe ze de puzzel kunnen oplossen. Ze moeten de warmte van een kaars gebruiken om het symbool van de davidsster, getekend met citroensap, op het papier te doen verschijnen.

Daarna gebruiken de spelers het woord "STER" als code om de kleerkast te openen. Binnen in de kleerkast zien de spelers een aantal nummers geschilderd op de achterkant van de binnenmuur. Binnenin vinden ze ook een piratenkaart met vier kruisen en lijnen erop getekend. Door de piratenkaart te matchen met de getallen, komen de spelers erachter dat de volgende 4-cijferige code 1942 is, het jaar waarin Anne Frank en haar familie voor het eerst ondergedoken zaten in de werkplaats van haar vader.

Met de code 1942 kunnen de spelers een kist openen met een oranje tulp en een dagboek aantekening uit Annes dagboek met daarin een hiëroglief. Deze hiëroglief





toont vier iconen (wereld, donder, hemel, vrede). Ze zullen beseffen dat ze na het lezen van een tekst de woorden moeten tellen om de getallen te krijgen die moeten worden opgeteld. Vervolgens krijgen de spelers de code 108.

Met deze code openen de spelers het doosje met een afbeelding van een oranje tulp erop. Ze zullen ook twee andere (gesloten) dozen zien met nog twee tulpen erop, maar in verschillende kleuren. Deze dozen mogen ze niet gebruiken.

In de doos vinden de spelers het dagboek van Anne Frank, dat op slot zit met een combinatieslot van 4 cijfers. Ze vinden ook een stuk papier met het volgende raadsel "Ik heb woorden maar spreek nooit" en een geheime boodschap ("2 rood, 5 geel, 1 blauw, 6 zwart"). De spelers moeten erachter komen dat de oplossing van het raadsel "BOEK" is. Dit is nog geen code om iets te openen, maar eerder een hint om iets te vinden dat gerelateerd is met boeken. Ze zullen begrijpen dat de volgende stap een grote afbeelding is van een boekenkast met vier planken en boeken in verschillende kleuren. Elk boek heeft een nummer op de rug. De afbeelding is op de deur geplakt.

Na het oplossen van het raadsel met de boekenkast, vinden de spelers de code 9372. De spelers gebruiken de code "9372" om het dagboek van Anne Frank te openen. In het dagboek vinden ze een sleutel om de deur te openen en uit de kamer te ontsnappen.



## Routekaart

---

Het schema van de gedetailleerde stappen is beschikbaar in de bijlage.

### A. Margot's Dagboek

De spelers zijn leden van het Rode Kruis in 1947 die, na het einde van de Tweede Wereldoorlog, de plek vonden waar Anne Frank met haar familie twee jaar verborgen was. Ze zijn daarheen gegaan om bewijzen te vinden voor de wreedheden die Joodse mensen tijdens de oorlog hebben moeten doorstaan. Hun doel is om de omstandigheden waarin Joodse mensen moesten leven aan de kaak te stellen. Aangezien dit om een achterhuis gaat, en de geheime "deur" achter ze in het slot valt, zitten ze opgesloten.

#### Stap A.1 - Zoek Margot Frank's dagboek

De spelers gaan de kamer binnen en vinden op de grond het dagboek van Margot Frank, de zus van Anne. Op de eerste bladzijde van het dagboek vinden ze een passage waarin Margot uitlegt dat het voedsel bijna op is en daaronder vinden ze een boodschap: voedsel 1 + voedsel 2 + voedsel 3 + voedsel 4.

#### Stap A.2 - Los het raadsel op

De spelers zien in de dagboek aantekening vier woorden die naar voedsel verwijzen. Zij zullen de eerste letter van elk stukje voedsel gebruiken om het raadsel te voltooien. Het eerste stukje voedsel is "melk", het tweede stukje voedsel is



"ijzerkoekje", het derde stukje voedsel dat in de tekst voorkomt is "ei" en het vierde is "peer". Ze moeten de eerste letter van elk stukje voedsel gebruiken om het raadsel compleet te maken. Het woord dat zo ontstaat is "MIEP", een van de mensen die de familie hielp toen ze verborgen waren.

### Stap A.3 - Open een doos met een 4-letter code

De spelers gebruiken de code "MIEP" om een doos te openen die ergens in de kamer staat. Dan begint fase B.

## B. De Davidsster

Na het openen van de doos met de code "MIEP", vinden de spelers iets binnenin.

### Stap B.1 - Zoek een handpop met een geheime boodschap erin

In de doos vinden de spelers een handpop en binnenin vinden zij een stuk papier waarop staat "De \_\_\_\_ van David" met een kleine afbeelding van een kaars in één van de hoeken.

### Stap B.2 - Vind het geheime symbol

Op het papier staat het symbool van de joodse davidster, getekend met citroensap. De spelers kunnen het symbool alleen zien als ze het papier verhitten met een kaars die ergens in de kamer zal staan, daarom heeft het stuk papier de afbeelding van een kaars. Als ze het papiertje verhitten, zien ze het symbool van de Davidsster, en kunnen ze de zin "De \_\_\_\_ van David" aanvullen met het woord "STER".





### Stap B.3 - Open een kleerkast met een code van 4 letters

De spelers gebruiken het woord "STER" om een kleerkast te openen die zich ergens in de kamer bevindt. Dan begint fase C.

## C. De garderobe

Wanneer de spelers de kleerkast openen, vinden ze enkele dingen binnenin.

### Stap C.1 - Zoek nummers op de achterkant van de kleerkast en een piratenkaart

De spelers vinden getallen die op de achterkant van de binnenmuur van de kleerkast zijn geschilderd (je kunt ze ook op een stuk karton tekenen en opplakken). Ze vinden ook een piratenkaart binnenin met vier kruisen en lijnen erop getekend (de manier waarop de nummers moeten worden geplaatst samen met de kaart zijn beschikbaar in de bijgevoegde bestanden).

### Stap C.2 - Zoek de code op de achterkant van de kast

De spelers volgen de aanwijzingen van de piratenkaart, waar Anne en Margot altijd mee speelde, om een code van 4 cijfers te vinden op de achterkant van de kleerkast. De kruisjes geven de plaats aan van de cijfers die op de achterkant van de kleerkast staan. Als ze de lijnen van de kaart volgen, krijgen ze een 4-cijferige code: 1942, het jaar dat Anne Frank en haar familie voor het eerst ondergedoken zaten in de werkplaats van haar vader.



### Stap C.3 - Open een kist met een 4-cijferige code

De spelers gebruiken de code "1942" om een kist te openen die ergens in de kamer staat. Dan begint fase D.

## D. De Tulpen

Wanneer de spelers de kist openen, vinden ze enkele voorwerpen binnenin.

### Stap D.1 - Zoek een oranje tulp en een dagboekantekening met een hiëroglief

In de kist vinden de spelers een oranje tulp (het kan een plastic tulp zijn of een tulp van papier) en een dagboekantekening uit Annes dagboek met een hiëroglief eronder. De hiëroglief toont 4 iconen met het symbool "+" ertussen. Het eerste icoon is de aarde en staat voor het woord "wereld" in de tekst, het tweede icoon is het icoon van een storm en staat voor het woord "donder" in de tekst, het derde icoon is het icoon van een hemel en staat voor het woord "hemelen" in de tekst en het laatste icoon is een witte duif met een groene tak in de snavel (het symbool van vrede) en staat voor het woord "vrede" in de tekst. De spelers zullen de woorden moeten tellen om te ontdekken op welke positie deze woorden staan. Zij realiseren zich dat het woord "wereld" het 4e woord in de tekst is, het woord "donder" het 15e woord, het woord "hemel" het 34e woord en het woord "vrede" het 55e woord in de tekst is. Zij moeten deze getallen bij elkaar optellen om een driecijferige code te krijgen: 108.



De volledige tekst is de volgende: "Ik zie de wereld geleidelijk in een wildernis veranderen, ik hoor de altijd naderende donder, die ook ons zal vernietigen, ik kan het lijden van miljoenen voelen en toch, als ik naar de hemel kijk, denk ik dat het allemaal goed zal komen , dat ook aan deze wreedheid een einde zal komen en dat vrede en rust weer zullen terugkeren."

Stap D.2 - Zoek drie dozen met een afbeelding van een tulp van een andere kleur op elke doos.

De spelers vinden ergens in de kamer drie dozen met op elke doos de afbeelding van een tulp in een andere kleur. Eén tulp zal oranje zijn, maar de andere tulpen mogen elke kleur hebben die de spelleider verkiest. Elk doosje wordt afgesloten met een combinatieslot van 3 cijfers.

Stap D.3 - Open de doos met het oranje tulp plaatje met een 3-cijferige code

De spelers realiseren zich dat de code "108" het doosje met de oranje tulp erop opent, omdat de kleur dezelfde is als de tulp die ze in de kist hadden gevonden. Dan begint fase E.





## E. De boekenkast

Als de spelers de doos openen, vinden ze er een aantal interessante voorwerpen in.

### Stap E.1 - Vind Annes dagboek, een raadsel en een geheime boodschap

In de doos vinden de spelers het dagboek van Anne Frank, maar het is afgesloten met een combinatieslot van 4 cijfers. Ze vinden ook een stuk papier met het volgende raadsel: "Ik heb woorden, maar spreek nooit". In de doos zit nog een papiertje met een geheime boodschap: "2 rood, 5 geel, 1 blauw, 6 zwart".

### Stap E.2 - Zoek de foto van een boekenkast die de achterkant van de deur bedekt

Nadat het raadsel is opgelost (het antwoord is "het boek"), vinden de spelers een grote afbeelding van een boekenkast met vier planken aan de achterkant van de deur en boeken in verschillende kleuren. Elk boek heeft een nummer op de rug.

### Stap E.3 - Vind de code op de boekenkast

De spelers kijken dan naar de geheime boodschap die in de doos is gevonden en ze zullen zich realiseren dat de nummers overeenkomen met de positie van elk boek en dat de kleurnamen overeenkomen met de kleur van elk boek. Het eerste boek (2 rode) ligt op de eerste plank, dus zorg ervoor dat het tweede boek op de bovenste plank rood is en het nummer 9 op de rug geschreven heeft. Het tweede boek moet op de tweede plank staan en het moet het vijfde boek op die plank zijn. Dit boek



moet geel zijn en het nummer 3 op de rug hebben. Het derde boek dat ze moeten vinden staat op de derde plank. Zorg ervoor dat dit boek op de eerste plaats staat en dat het blauw is. Schrijf het nummer 7 op de rug. Het laatste boek moet op de vierde plank staan. Dit boek moet zwart zijn en het moet op de zesde plaats op de plank staan. Zorg ervoor dat het nummer 2 op de rug is geschreven. De resulterende code is "9372".

#### Stap E.4 - Open Annes dagboek met een 4-cijferige code

De spelers gebruiken de code "9372" om het dagboek van Anne Frank te openen. Ze hebben het dagboek al, maar ze moeten nog uit de kamer ontsnappen.

### F. Anne's Dagboek

Na het openen van het dagboek, vinden ze er iets in.

#### Stap F.1 - Zoek een sleutel

Nadat ze Annes dagboek hebben geopend, vinden de spelers een sleutel die op de eerste bladzijde is geplakt.

#### Stap F.2 - Open de deur met de sleutel

De spelers gebruiken de sleutel om de deur te openen en met het dagboek uit de kamer te ontsnappen.



## Erasmus+

Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat..

**Project code:** 2020-1-FR01-KA201-080646



This work is licensed under the Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>