



In het dagboek van Anne Frank



Scenario Concept en kamerinrichting



Index van artikelen

Fase A

- Margot Frank's dagboek
- Een doos op slot met een 4-letterige code
- Een combinatieslot van 4 letters

Fase B

- Handpop
- Geheime boodschap
- Citroensap
- Kaars
- Garderobe
- Combinatieslot van 4 letters



Fase C

- Getallen getekend op de achterkant van het interieur van de kleerkast
- Piratenkaart
- Kist
- 4-cijferig combinatieslot

Fase D

- Oranje tulp
- Dagboekantekening met hiëroglief
- 3 dozen met op elke doos een afbeelding van een tulp van een andere kleur
- 3-cijferige combinatiesloten X 3

Fase E

- Dagboek van Anne Frank
- 4-cijferig combinatieslot
- Papiertje met het raadsel "Ik heb woorden maar spreek nooit"
- Nog een stukje papier met een geheime boodschap: "2 rood, 5 geel, 1 blauw, 6 zwart".
- Grote foto van een boekenkast met vier planken

Fase F

- Sleutel (vastgeplakt in Annes dagboek)
- Deur

Extra decorelementen (optioneel)

- Oude kleren en dekens.
- Blikken met eten, wat bestek.
- Enkele matrassen op de vloer.
- Wat kaarsen.
- Wat boeken, kranten.



Gedetailleerd concept

De afbeeldingen zijn te vinden in de annexes.

I1 - Margot Frank's Dagboek





Materiaal vereisten

Een dagboek van Margot Frank.

Uitleg

Op de eerste bladzijde staat de tekst waarin Margot uitlegt dat het voedsel opraakt (deze tekst is te vinden in de bijgevoegde bestanden) en de boodschap: voedsel 1 + voedsel 2 + voedsel 3 + voedsel 4. De eerste letter van elk stuk voedsel maakt het raadsel compleet. 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". Het resulterende woord is "MIEP".

12 - Een doos vergrendeld met een 4-letter code

Materiaal vereisten

Een klein doosje dat op slot zit met een code van 4 letters.

Uitleg

Vergrendel de doos met de 4-letter code "MIEP" en plaats het ergens in de kamer.





I3 – Handpop

Materiaal vereisten

Een handpop met een geheime boodschap binnenin.

Uitleg

Voeg de geheime boodschap toe (zie hieronder) en verberg het stuk papier in de marionet.

I4 - Geheime boodschap (citroensap)



Materiaal vereisten

Een geheime boodschap geschreven in citroensap.

Een kaars*.

* het gebruik van vuur kan gevaar opleveren en wordt op eigen verantwoordelijkheid gedaan.

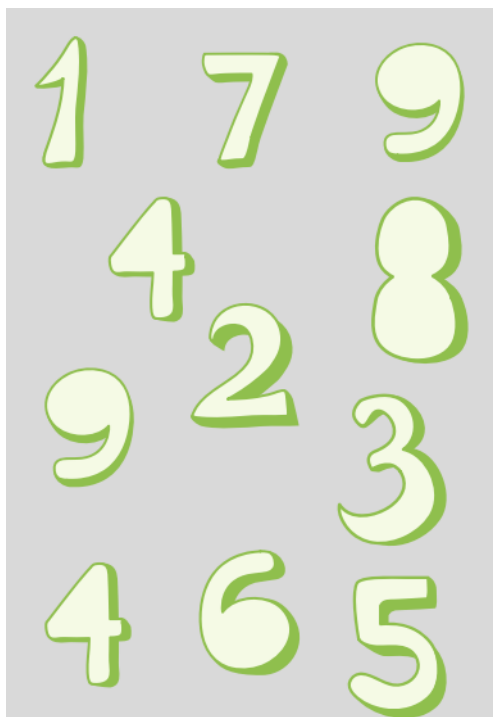


Uitleg

Schrijf op een stuk papier de boodschap "De ____ van David" en teken een kleine afbeelding van een kaars in een van de hoeken of print het bovenstaande plaatje uit (je vindt het misschien ook in de bijgevoegde bestanden). Teken ergens op het papier het joodse symbool van de davidster met citroensap. Plaats het stuk papier in de handpop en plaats de handpop in de doos. Sluit het vervolgens af met de 4-letterige code "MIEP".

U kunt gebruik maken van het materiaal in de bijgevoegde bestanden.

15 - Een kleerkast met een 4-letterig slot en wat cijfers erop geschreven



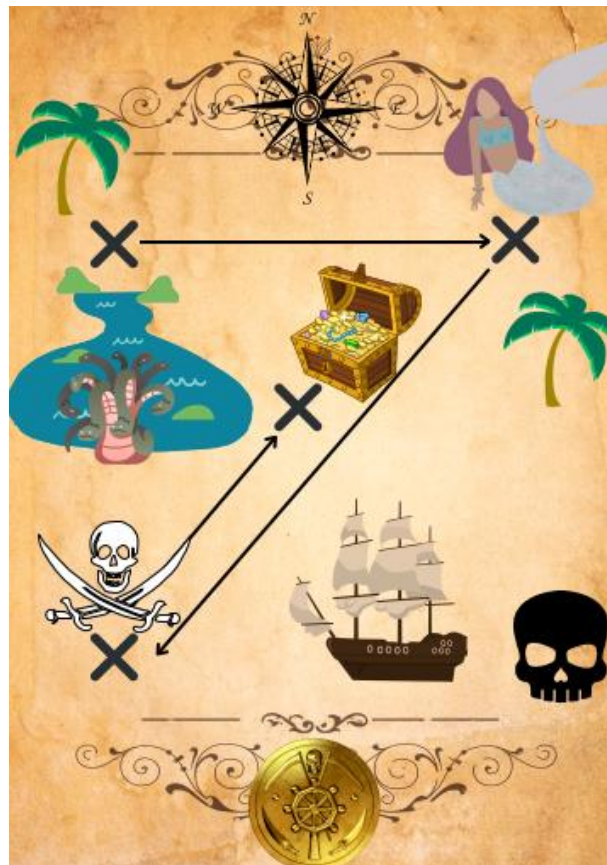
Materiaal vereisten

Een kleerkast met cijfers op de binnenmuur, een piratenkaart binnenin en afgesloten met een combinatieslot van 4 letters.

Uitleg

Schilder enkele getallen op de achterkant van de binnenwand van de kleerkast (ze kunnen ook op een stuk karton worden getekend en opgeplakt).
(De wijze waarop de nummers moeten worden getekend is te vinden in de bijgevoegde bestanden).

I6 – A pirate map



Materiaal vereisten

Een piratenkaart.



Uitleg

Plaats de piratenkaart in de kleerkast met vier kruisen en lijnen erop getekend (de manier waarop de kruisen en lijnen op de kaart zijn getekend is te vinden in de bijgevoegde bestanden). Vergrendel de kleerkast met de 4-letterige code "STER".

17 - Een kist vergrendeld met een 4-cijferige code

Materiaal vereisten

Een kist afgesloten met een 4-cijferig combinatieslot.

Uitleg

Plaats de oranje tulp en de aantekening uit Annes dagboek met een hiëroglief erin (uit de volgende 2 stappen). Doe de kist op slot met de 4-cijferige code "1942" en zet hem ergens in de kamer neer.

18 - Een oranje tulp

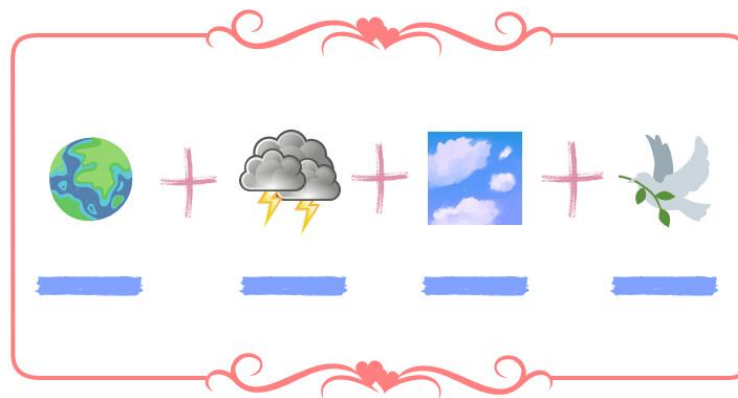
Materiaal vereisten

Een oranje tulp (van plastic of van papier).

Uitleg

Plaats de oranje tulp in de kist, samen met de notitie uit Annes dagboek en de hiëroglief en sluit de kist af met de code van stap 17 (1942).

19 - Een dagboekantekening met een hiëroglief



Solution: $4+15+36+53= 148$

Materiaal vereisten

Een dagboekantekening uit Annes dagboek met een hiëroglief.



Uitleg

Plaats de dagboekantekening met de hiëroglief in de kist samen met de oranje tulp en sluit hem af met de code uit I7 (1942).

The text of the entry is the following: "I see the world gradually turning into a wilderness, I hear the ever-approaching thunder, which will also destroy us, I can feel the suffering of millions and yet, when I look at the sky, I think that all will be well , that this cruelty will also come to an end and that peace and tranquility will return."

I10 - 3 dozen met een afbeelding van een tulp van een andere kleur op elke doos

Materiaal vereisten

Drie dozen met op elke doos een afbeelding van een tulp in een andere kleur.

Lijm.

Uitleg

Plak de afbeeldingen op de dozen (één op elke doos). Eén tulp zal oranje zijn, maar de andere tulpen mogen alle kleuren hebben. Elk vakje wordt afgesloten met een ander 3-cijferig combinatieslot. Het vakje met de oranje tulp moet worden afgesloten met de code "108", de andere 2 vakjes kunnen worden afgesloten met willekeurige 3-cijferige codes.

I11 - Het dagboek van Anne Frank afgesloten met een 4-cijferige code en een sleutel erin geplakt I11

Materiaal vereisten

Het dagboek van Anne Frank (het kan een gewoon dagboek zijn en je kunt op de kaft de naam "Dagboek van Anne Frank" schrijven), met een sleutel erin geplakt en afgesloten met een 4-cijferige code, sellotape.

Uitleg

Plak met plakband een sleutel op de binnenkant van de voorpagina van Annes Frank dagboek en vergrendel het met de 4-cijferige combinatiecode "9372". Plaats het dagboek in de doos.

I12 - Een raadsel



Materiaal vereisten

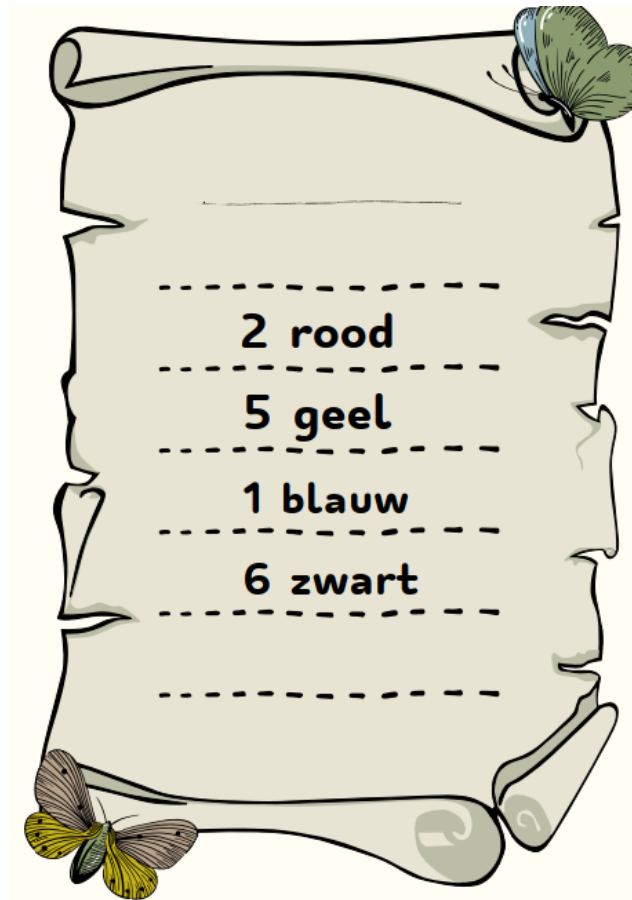
Een stuk papier met een raadsel.



Uitleg

Print het volgende raadsel "Ik heb woorden maar spreek nooit" uit op een stuk papier en leg het in de doos samen met het dagboek van Anne Frank en de geheime boodschap.

I13 - Een geheime boodschap



Materiaal vereisten

Een stuk papier met een geheime boodschap.



Uitleg

Print de volgende boodschap uit op een stuk papier. Doe het in de doos, samen met Annes dagboek en het raadsel.

"2 rood

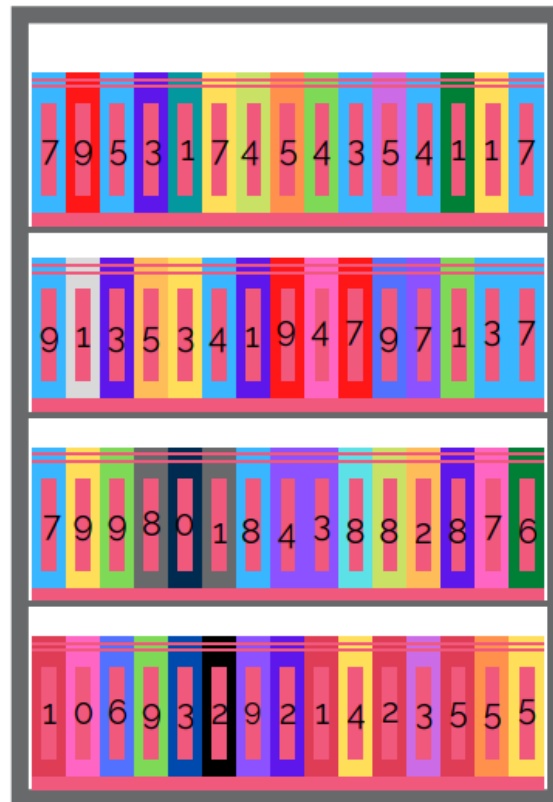
5 geel

1 blauw

6 zwart"

Doe de doos op slot met de code "108".

I14 - Een grote foto van een boekenkast





Materiaal vereisten

Een grote foto van een boekenkast met vier planken.

Uitleg

Plaats een grote foto van een boekenkast met vier planken op de achterkant van de deur. De boeken moeten verschillende kleuren hebben. Elk boek heeft een nummer op de rug. Het eerste boek (2 rode) staat op de eerste plank, dus zorg ervoor dat het tweede boek op de bovenste plank rood is en het nummer 9 op de rug heeft staan. 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 zal "9372" zijn. Het maakt niet uit welke kleur de andere boeken hebben of welk nummer ze op de rug hebben.

I15 - Een gesloten deur

Materiaal vereisten

Een deur die op slot zit.

Uitleg

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



(In het geval dat een speler claustrofobie heeft, bestaan de mogelijkheid om de deur op een kier te zetten en het "gesloten zijn" te symboliseren met een slotje)



Richt de kamer in





Opstelling voor fase A

1. Druk de eerste bladzijde van het dagboek af met een boodschap eronder. De boodschap is: voedsel 1 + voedsel 2 + voedsel 3 + voedsel 4.
2. Stop deze bladzijde in het dagboek van Margot.
3. Leg het dagboek van Margot op de grond.
4. Zet een doos ergens in de kamer
5. Print een geheime boodschap uit
6. Teken op hetzelfde stuk papier boven de geheime boodschap een Davidster met citroensap.
7. Stop deze boodschap in een handpop.
8. Stop de marionet in de doos.
9. Sluit het doosje af met een combinatieslot van 4 letters. De code is "MIEP".

Opstelling voor fase B

1. Zet een kaars en een aansteker ergens in de kamer.
2. Plaats een kleerkast ergens in de kamer.
3. Teken de getallen op de achterkant van de binnenwand van de kledingkast.
4. Print de piratenkaart uit en leg hem in de kledingkast.
5. Sluit de kleerkast af met een combinatieslot van 4 letters. De code is "STER".



Opstelling voor fase C

1. Plaats een kist ergens in de kamer.
2. Print een aantekening uit Annes dagboek met een hiëroglief eronder.
3. Leg een oranje tulp en de tekst uit Annes dagboek in de kist.
4. Sluit de kist af met een 4-cijferig combinatieslot. De code is "1942".

Opstelling voor fase D

1. Plaats drie dozen ergens in de kamer.
2. Stop een sleutel in het dagboek van Anne Frank.
3. Sluit Annes dagboek af met een 4-cijferig combinatieslot. De code is "9372".
4. Stop Annes dagboek in een van de dozen.
5. Print het raadsel "Ik heb woorden maar spreek nooit" uit en doe het in dezelfde doos.
6. Print de geheime boodschap uit: "2 rood, 5 geel, 1 blauw, 6 zwart" en stop het in dezelfde doos.
7. 7. Plaats een afbeelding van een tulp op elke doos. De tulp op de doos met de verborgen voorwerpen erin moet oranje zijn.
8. Doe alle drie de dozen op slot met 3-cijferige combinatiesloten. De code voor het doosje met de oranje tulp erop is "108".



Opstelling voor fase E

1. Print de foto van een boekenkast uit.
2. Plak deze foto op de deur.

Opstelling voor fase F

1. Doe de deur op slot



Reset het spel

Reset voor fase A

1. Leg Margot's dagboek op de grond.
2. Stop de geheime boodschap met de joodse davidster in de handpop.
3. Stop de marionet in de doos.
4. Sluit het doosje af met een combinatieslot van 4 letters. De code is "MIEP".

Reset voor fase B

1. Leg de piratenkaart in de kleerkast.
2. Sluit de kleerkast af met een combinatieslot van 4 letters. De code is "STER".

**Reset voor fase C**

1. Stop een oranje tulp en de notitie uit Annes dagboek in de kist.
2. Sluit de kist af met een 4-cijferig combinatieslot. De code is "1942".

Reset voor fase D

1. Stop een sleutel in Anne's dagboek.
2. Sluit Annes dagboek af met een 4-cijferig combinatieslot. De code is "9372".
3. Stop Annes dagboek, het raadsel en de geheime boodschap in één van de dozen.
4. 4. Zet op elk van de drie dozen een tulp. Vergeet niet een oranje tulp te leggen op de doos met het dagboek erin.
5. Sluit alle drie de dozen af met een 3-cijferig cijferslot. De code voor het doosje met de oranje tulp erop is "108".

Reset voor fase F

1. Doe de deur op slot.



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/>