

# MURDER MYSTERY ESCAPE ROOM

DOCENT  
INSTRUCTIES



## Murder mystery escape room - Docent instructies

Hallo hoofddetective! Welkom bij het onderzoek. In dit document vind je alle instructies die je nodig hebt voor en tijdens de escape room. Zo werkt het: de studenten krijgen aanwijzingen in de vormen van puzzels en raadsels. Daarnaast ontvangen ze een lijst met verdachten. Door de puzzels en raadsels op te lossen, kunnen ze telkens een verdachte uitsluiten en komen ze uiteindelijk bij de dader uit.

### Vorbereiding

1. Vul de namen in!

In de documenten voor de studenten en voor jezelf zie je rode markeringen waar namen ontbreken. Hier vul je onder anderen de namen en leeftijden van de opleidingsmanager en de docenten in. Ook zijn er vakjes aangegeven waar je foto's van de docenten kunt toevoegen. Hierdoor leren de studenten meteen de docenten kennen die op hun opleiding werken.

2. Verzamel materialen.

Voor de escape room hebben de studenten pennen/potloden, kladpapier en scharen nodig. Je kan aan de studenten vragen om deze zelf mee te nemen, of deze kunnen zelf verzameld en klaargelegd worden.

3. Printen.

De documenten moeten worden uitgeprint voor de studenten om ermee te werken. Geef niet alle opdrachten tegelijk aan de studenten, maar één voor één. In de opdracht staat wat ze moeten doen om de volgende opdracht te krijgen. Dat staat ook in dit document beschreven bij de individuele opdrachten, dus lees dit goed door. Print eventueel dit document uit om het bij de hand te houden tijdens het uitvoeren van de escape room.

4. Groepjes maken

Voor dat de studenten beginnen met de eerste opdracht, raden wij aan om groepjes van 3-5 mensen te maken. Op deze manier kan iedereen meedoen!

### Verdachten dossier

Dit is het aanwijzingsboekje voor de studenten met de dossiers en een plaats delict-foto. Vul hier de namen en foto's in zoals beschreven in de voorbereiding. Zodra de studenten dit hebben doorgenomen en iedereen klaar is, kun je opdracht 1A en 1B uitdelen en de escape room starten.

### Opdracht 1A

Door het oplossen van de woordzoeker kunnen de studenten een eerste aanwijzing krijgen: het moordwapen. Het antwoord op de woordzoeker is: **rechtshandige schaar**

Door deze aanwijzing kunnen ze één verdachte uitsluiten, namelijk **verdachte naam 2**. Als de studenten het juiste antwoord op de woordzoeker geven en kunnen laten zien welke verdachte afvalt, plus als ze opdracht 1B correct hebben afgerond, ontvangen ze opdracht 2.

### Opdracht 1B

In de opdracht 1B en 4B focussen de studenten zich oven op de organisaties die hier op de HU te vinden zijn. In opdracht 1B maken ze kennis met de verschillende organisaties en het grote plaatje van waarvoor ze staan. Pas als zowel opdracht 1A, als 1B zijn gemaakt mogen ze door naar opdracht 2. Het antwoord op de woordzoeker is: **HU Gemeenschap**

### Opdracht 2

Opdracht 2 omvat een foto-opdracht voor de studenten. Het doel van deze opdracht is om het koffertje met aanwijzingen te kunnen openen. De studenten moeten op verschillende locaties foto's maken als bewijsmateriaal: de receptie van het gebouw, de dichtstbijzijnde kantine of food court en de ingang van de dichtstbijzijnde bibliotheek. De foto's laten ze vervolgens aan jou zien als bewijs. Als ze de opdracht correct hebben uitgevoerd, ontvangen ze opdracht 3. In deze ronde wordt er dus geen verdachte geëlimineerd.

### Opdracht 3

In het koffertje van de vorige ronde zijn artikelen gevonden. De studenten moeten de met behulp van een papier met gaatjes een boodschap vinden in deze artikelen. Er zijn drie artikelen waarvan er één over de HU gaat. Als de studenten het gaatjespapier over de eerste bladzijde van dit artikel leggen, krijgen ze de aanwijzing "**groene vingers**". Op basis van deze aanwijzing kunnen ze **verdachte naam 8** elimineren. Als zij deze twee antwoorden aan jou kunnen doorgeven, ontvangen ze opdracht 4A en 4B.

### Opdracht 4A

In opdracht 4A krijgen ze de opdracht om een puzzel uit te knippen en in elkaar te zetten. Als ze dit correct doen zou de puzzel een **pet** moeten afbeelden. Met deze hint kunnen ze **verdachte naam 5** elimineren. Samen met het antwoord uit opdracht 4B verdienen ze opdracht 5.

### Opdracht 4B

In opdracht 4B focussen de studenten zich opnieuw op de verschillende organisaties die te vinden zijn op de HU. Dit keer ontdekken ze welk initiatief bij welke ideeën en plannen hoort. Het antwoord is: **HUGS**. Pas nadat ze zowel opdracht 4A als 4B hebben afgerond, mogen ze door naar opdracht 5.

### Opdracht 5

In deze opdracht krijgen ze een tekst die ze moeten ontcijferen met behulp van een cipher wiel. In deze tekst vinden ze een omschrijving van een zak M&M's die op de plaats delict is gevonden, met daarop DNA dat niet van het slachtoffer, maar van de dader is. Door de tekst goed te vergelijken met de aanwijzingen in de dossiers, ontdekken ze dat er **pinda's in de M&M's** zaten en dat één van de verdachten allergisch is voor pinda's. Deze verdachte is dus niet de dader en **verdachte naam 10** valt af. Met deze antwoorden verdienen de studenten opdracht 6.

### Opdracht 6

Deze aanwijzing neemt de vorm aan van een doolhof. Door het doolhof op te lossen, krijgen de studenten letters. Als ze deze letters in de juiste volgorde zetten, krijgen ze de hint: "**meertaligen**".

Deze hint vertelt de studenten dat de dader meerdere talen spreekt. Hierdoor kunnen ze **verdachte naam 4** elimineren. Met deze antwoorden kunnen ze opdracht 7 ontvangen.

### Opdracht 7

Dit is het laatste opdracht van de escape room. In deze ronde nemen de studenten 'verhoringen' af bij de verdachten om zo de dader te ontmaskeren. Dit gebeurt aan de hand van een Einstein-logische puzzel. Hieronder zie je het antwoordmodel:

Verhoorkamer 1	Verhoorkamer 2	Verhoorkamer 3	Verhoorkamer 4	Verhoorkamer 5
Vul in naam 1	Vul in naam 3	Vul in naam 6	Vul in naam 7	Vul in naam 9
Hond	Paard	Lama	Kat	Hamster
Roze	Geel	Blauw	Rood	Groen
Thriller	Romcom	Fantasy	Sci-fi	Detectives
Thuis	Bij de sportschool	Bij de supermarkt	Op werk	Moordenaar

De moordenaar is: **verdachte 9**.

Op basis van de hints kunnen de studenten het schema invullen en zo de dader ontdekken. Het groepje dat dit als eerste lukt wint de escape room.