

1. Introductie

Wat leuk dat jullie het Mysterie van Koningsdag Empel & Gewande gaan oplossen. Het mysterie kun je het best oplossen in teams van 2 tot 5 spelers. Meer kan natuurlijk ook, maar maak de groep niet te groot. Om het Mysterie op te lossen heb je het volgende nodig:

- 2 telefoons met Whats App; 1 telefoon bij de speurneuzen en 1 telefoon bij de ouder/begeleider.
- De opdrachten en de beschrijving. De informatie voor het team kun je het best printen. Mocht je dat niet kunnen of willen, dan kun je de informatie natuurlijk ook digitaal delen met de teams. Kijk zelf wat het best bij je past hoe je dat doet, bijvoorbeeld door een tablet mee te geven of deze zelf mee te nemen als je met de speurders meeloopt. Zorg er wel voor dat alle leden van het team de informatie rustig kunnen bekijken en tijdens de missie deze nog eens erbij kunnen pakken.
- Mocht je de deelnemers, als ze het mysterie opgelost hebben, willen belonen met iets leuks, dan kan dat bijvoorbeeld met een ijsje. Zorg dan dat de deelnemers hiervoor geld bij zich hebben.

2. Het Mysterie van Koningsdag Empel & Gewande

Er zijn in de dagen voor Koningsdag enkele vreemde zaken voorgevallen:

- de kat van de burens is even zoek geweest
- de oranje tulpen zijn vannacht Koningsblauw geworden
- de tas met oranje slingers en ballonnen van het Oranjecomité is verdwenen

Wij, het team van Koningsdag wil dit graag tot op de bodem uitgezocht hebben. Omdat wij zelf druk zijn met de online optredens en de online Bingo vinden wij het heel fijn dat jullie voor ons het “Mysterie van Koningsdag Empel & Gewande” gaan oplossen. Jullie gaan opdrachten uitvoeren, codes kraken en bewijsmateriaal bestuderen om achter de naam te komen van de dader van de ondeugende streken. Ook moet je aangeven op welke locatie de dader zich bevindt.

Tijdens de missie krijg je aantekeningen mee met tips en informatie over de verdachten.

3. Wat is nodig

- Smartphone met WhatsApp voor ieder team
Ieder team heeft zijn eigen smartphone. Kinderen kunnen deze vast wel lenen van ouders/verzorgers.
- Smartphone voor ouder/begeleider
Let op, er moet wel een werkende internetverbinding op zitten!
- De puzzels en andere materialen die bij de speurtocht horen, zie de bijlage.

4. Voorbereiding

4.1. Route

Je kunt zelf een route uitzetten of je kunt de route gebruiken die hier is aangegeven.

Mocht je het zelf willen doen, zet een route uit van ca 3 kilometer. Je moet 6 locaties in de route hebben zitten waar de spelers opdrachten kunnen uitvoeren. De spelers lopen van locatie naar locatie.

Kies locaties waar de spelers de ruimte (en rust) hebben om de opdrachten uit te voeren, denk aan:

- speeltuintjes
- een bankje
- een parkeerplaats
- een plein
- misschien wel bij een bekende in de achtertuin.

Lees voordat je de route gaat uitzetten de opdrachten alvast even door. Zo kan je zelf het beste bepalen op welke locaties je de opdrachten goed kunt uitvoeren en krijg je een goed beeld van het spelverloop. Via WhatsApp geeft de begeleider na een juist uitgevoerde opdracht de volgende locatie door waar de spelers naar toe gaan. Je kunt de route op verschillende manieren uitzetten:

- Via een foto van (een herkenningspunt van) de volgende locatie waar ze naar toe moeten. Bijvoorbeeld: een foto van het logo van een winkel of een bedrijf in de buurt.
- Via een aanwijzing over de volgende locatie waar ze naar toe moeten lopen. Als je de spelers naar het park in de buurt wilt sturen kun je bijvoorbeeld de volgende aanwijzing geven: 'Goed bezig speurders! Haast jullie nu naar de volgende locatie; het is hier dichtbij, je hoort de vogels fluiten en de eenden kwaken in het groene gras'. Je kunt ook direct de volgende locatie te geven.
- Via Google Maps teken je de route stap voor stap uit. Na iedere goed uitgevoerde opdracht krijgen de spelers een foto van het volgende stukje van hun route.

Combineer bovenstaande manieren voor de afwisseling.

4.2 Printen en fotograferen

Je kunt de verschillende documenten printen en fotograferen. Mocht dat niet mogelijk zijn, maak dan foto's van de schermen of zorg dat je de stukken op een device plaatst die het team meeneemt op de missie.

Wanneer je kiest om te printen, print dan het volgende uit:

Print de volgende documenten uit:

1. Brief
Print uit en geef aan de teamleden die op missie gaan. Zorg dat iedereen de inhoud van de brief heeft gehoord.
2. Aantekeningen
Deze geef je mee aan de teamleden. Dit kan digitaal op een device of geprint.

Print uit en maak hier foto's van die je later via de app verstuurd aan de teamleden.

Je kunt deze documenten ook op een device zetten, geef ze dan een duidelijk nummer mee.

Dan kun je de teamleden informeren; open nu document A, B, C etc.

3. Kraak de Code
4. Factuur van de kapper
5. Artikel Stempel
6. Gekleurde letters
7. Boodschappenlijst

In het verhaal vindt de begeleider deze aanwijzingen. De begeleider stuurt deze aanwijzingen gedurende de speurtocht naar de deelnemers.

4.3 WhatsApp

Het is handig om, met name, de langere berichten alvast te typen voordat de speurtocht begint. Dit voorkomt dat de spelers lang moeten wachten op het volgende bericht.

Mochten er meerdere telefoons zijn in een team, maak dan een appgroep aan.

4.4. Tas

Geef ieder team een tas mee of laat ze een eigen tas meebrengen. Zorg dat ieder team beschikt over: pen en papier en **de aantekeningen**.

5. Start van de speurtocht

Verzamel de teams 1 voor 1. Maak eventueel meerdere versies van speurtochten zodat de teams elkaar niet voor de voeten lopen.

- a) De Brief
Start met (voor)lezen van de brief. Zorg dat alle teamleden weten wat het doel is van de speurtocht.
- b) Leg je eigen rol uit
Jij bent de assistent van het Koningsdag team. Jullie willen graag dat alles vandaag op rolletjes loopt en dat de grappenmaker gevonden wordt.
- c) Leg uit dat het team op missie gaat hier in de buurt.
Via WhatsApp krijgen ze allerlei opdrachten en aanwijzingen van jou.
- d) Wanneer een opdracht juist is uitgevoerd krijgen ze een aanwijzing over de nieuwe locatie waar ze naar toe moeten gaan. Zodra ze denken op de nieuwe locatie te zijn moeten ze een foto maken van de locatie en deze versturen via WhatsApp naar jou! Pas dan krijgen ze nieuwe opdracht te horen.
- e) Leg uit dat ze onderweg nieuwe informatie over de dader krijgen. Deze informatie moeten ze noteren en onthouden. Door alle informatie te verzamelen en aan het einde te bestuderen weten ze wie de dader is en waar deze zich bevindt.
- f) Mochten er in een team meerdere smartphones zijn, maak dan een groepsapp aan.
- g) Geef de spelers de tas mee of als ze zelf een tas hebben:
de geheime aantekeningen en pen en papier om eigen aantekeningen te maken.
Benadruk dat de geheime aantekeningen belangrijk zijn onderweg!
Wil of kun je niet printen, geen probleem, geef een laptop of tablet mee waar je de documenten op hebt gezet.
- h) Als de spelers jong zijn of het spannend vinden, is het verstandig dat er ook een ouder/begeleider meeloopt met de groep.
- i) Mocht je, na de oplossing van dit mysterie dit willen vieren met bijvoorbeeld een ijsje voor alle deelnemers bij de ijssalon, de Plus of snackbar De Brink of Eetcafé de Ster, zorg dan dat 1 vd deelnemers hiervoor geld bij zich heeft.
- j) Zodra alles duidelijk is kan het grote avontuur beginnen. Benadruk dat ze jou via WhatsApp altijd kunnen vragen om hulp als ze er niet uitkomen.

Je kunt de spelers nu vertellen of appen wat de eerste locatie is en vertel dat jullie contact houden via WhatsApp. Het spel begint!

6. Einde Spel

Zodra de spelers de juiste naam van de dader en locatie van waar deze zich momenteel bevindt, doorgeven via WhatsApp is het spel ten einde.

LET OP: de spelers kunnen dit pas zeker weten **NA** de laatste hint na opdracht zes: als ze al eerder een naam en locatie doorgeven, vraag dan door naar het bewijsmateriaal. Ze kunnen dit niet bewijzen, dus de missie gaat verder.

Stuur de spelers het laatste WhatsApp bericht van het spel, waarin je ze ook verzoekt om weer naar het verzamelpunt terug te keren: zie opdrachten, vanaf bladzijde 7.

Complimenteer ze met hun speurtalenten.

Opdrachten

De spelers voeren elke opdracht uit op een locatie in de route die je hebt uitgezet. Zodra de spelers op deze locatie zijn sturen ze jou een foto als bewijs dat ze zijn gearriveerd. Jij stuurt ze vervolgens het eerste WhatsApp bericht waarin staat uitgelegd wat de opdracht is. Zodra de spelers de opdracht goed hebben uitgevoerd, sturen ze jou hiervan een foto of de oplossing.

Als deze foto of oplossing juist is, stuur jij ze de aanwijzing over de volgende locatie waar de spelers naar toe moeten lopen. Hieronder staan de WhatsApp berichten en de opdrachten beschreven.

Als er een foto bij een bericht moet worden meegestuurd, staat dat erbij geschreven.

Overzicht locaties in Empel:

- Locatie 1: Kasteelpark bij de speeltuin/het riet
- Locatie 2: Schoolplein bij het Wikveld
- Locatie 3: Speeltuin kabelbaan bij het dierenpark: geen foto, maar een aanwijzing: "je kunt hier lekker glijden en kunt hier veel vogels horen".
- Locatie 4: Auto voor bij Caleidoscoop; kies uit foto of tekstbericht: "je kunt in Empel ook in je eigen rode auto zitten"
- Locatie 5: Het mozaïeken bankje op de Brink; kies uit foto of tekstbericht: "driekleur waar je op kunt zitten".
- Locatie 6: Plein voor de kerk

LOCATIE 1: OPDRACHT 1 – FOTO: ZORG ERVOOR DAT JE NIET OPVALT.

WhatsApp bericht:

'Beste speurders, tijdens deze geheime missie is het natuurlijk van groot belang dat jullie zo min mogelijk opvallen. Op ieder moment moet je je meteen goed kunnen verstoppen. Dit is een test: zorg dat je binnen 60 seconden op deze locatie een perfecte verstopplek hebt, waar niemand jullie kan zien. Iemand van jullie groep maakt een foto waar jullie allemaal op staan, maar niet of nauwelijks te zien zijn. Wees creatief!'

--Spelers sturen juiste foto--

WhatsApp bericht: 'Heel goed! Jullie zijn geslaagd voor de test. Aanwijzing over de volgende locatie van de route.'

Locatie 2: foto van schoolplein Wikveld in Empel

LOCATIE 2: OPDRACHT 2 – KRAAK DE CODE

locatie is schoolplein Wikveld

WhatsApp bericht 1:

- FOTO koffer met cijferslot –

Maak een foto van de koffer op de aantekeningen of op het document Kraak de Code.

Je kunt ook van iedere willekeurige koffer met een 3 cijferig cijferslot een afbeelding doorsturen.

‘Het team Koningsdag’ vond deze koffer van de dader op het terrein van Emplina, maar deze zit op slot. Weten jullie de 3-cijferige code?’

WhatsApp bericht 2 (vlak na bericht 1 versturen):

- FOTO van het document KRAAK DE CODE –

‘Misschien dat dit jullie kan helpen? Dit zat in een tas die bij de koffer lag.’

--Appbericht van groep: **CODE IS 274**--

WhatsApp bericht 3: ‘Ja, hij is open! Bedankt! Wij gaan kijken wat erin zit.

Aanwijzing naar volgende locatie.’

“Volgende locatie; je kunt hier lekker glijden en kunt hier veel vogels horen”.

Als het antwoord fout is, gaat de koffer natuurlijk niet open.

WhatsApp bericht 4 (tijdens het lopen naar de volgende locatie):

‘Er zit een rijbewijs in de koffer. Alle gegevens en de pasfoto zijn doorgekrast. Het enige dat wij kunnen zien, is dat de voornaam van de dader zes letters heeft!’

De spelers weten vanaf nu dat de dader een voornaam heeft van zes letters:

‘Lex is niet de dader.

Deze informatie moeten ze onthouden en/of opschrijven of alvast doorgeven via WhatsApp.

LOCATIE 3: OPDRACHT 3 – FOTO VAN DIEREN

Locatie 3: Kabelbaan speeltuin

WhatsApp bericht 1:

‘Ik kreeg een belangrijk bericht binnen. Het Koningsdag team heeft een anonieme tip over de dader gekregen! De dader plaatst heeft bij dieren misschien microfoontjes neergezet om de buurtbewoners af te luisteren! Deze zijn niet te zien, maar zo weet de dader precies wat iedereen aan het doen is.

Aan jullie de taak om binnen vijf minuten zoveel mogelijk verschillende dieren, minimaal 5, op de foto te zetten en mij deze te sturen, zodat wij dit verder kunnen onderzoeken. Dit kunnen natuurlijk ook hele kleine dieren zijn. Jullie hebben maximaal vijf minuten de tijd.

Wees creatief!’ --Foto’s van dieren--

WhatsApp bericht 2:

‘Bedankt ik stuur de foto’s door!’

Aanwijzing over de volgende locatie van de route:
'je kunt in Empel ook in een trein zitten'

LOCATIE 4: OPDRACHT 4 – HINT VAN FACTUUR KAPPER

Locatie 4: treinstel bij de Caleidoscoop

WhatsApp bericht 1: 'Ik heb nog meer documenten gevonden in de koffer. Ik stuur er een foto van.'

WhatsApp bericht 2: FOTO FACTUUR KAPPER 'Dit is zeker weten van de dader! Misschien staat er belangrijke informatie op. Zien jullie hier een aanwijzing over de dader?'

*Op de factuur van de kapper is te lezen dat het gaat om lang bruin haar:
De deelnemers weten nu dat Willem het ook niet heeft gedaan. Hij heeft kort haar en is niet de dader.
De dader is: 'Maxime of Amalia'*

Volgende locatie; je kunt hier lekker glijden en kunt hier veel vogels horen".
Zodra ze deze bovenstaande conclusie (dader heeft lang, bruin haar OF Lex en Willem zijn niet de dader) via WhatsApp hebben doorgegeven, geef je via WhatsApp weer een aanwijzing over de volgende locatie van de route.

WhatsApp bericht 3: "lekker uitrusten en genieten van de vele kleuren"
of je stuurt de foto van het mozaïeken bankje op de Brink door.

LOCATIE 5: OPDRACHT 5 – KRANTENBERICHT EN DOCUMENT ONTCIJFEREN

WhatsApp bericht 1: FOTO ARTIKEL STEMPEL MET OMCIRKELDE LETTERS '

Wow...er zat nog meer in de koffer. In een zijvak heb ik dit bericht uit de Stempel gevonden.
Kunnen jullie me helpen?'

Voeg een foto van de het artikel toe.
De spelers moeten deze letters in deze volgorde vinden:

B U U I B U J J U H I V D E H K D Z O

Door de aantekeningen te gebruiken, kunnen ze dit bericht ontcijferen:
'lees letters in oranje'.

WhatsApp bericht 2: FOTO VAN DOCUMENT MET LETTERS IN KLEUR

'En deze zat hier ook verstopt!'

De spelers hebben het ontcijferde bericht uit de stempel nodig om de brief met de gekleurde letters te kunnen lezen. Dit document kan echter door goed te kijken ook gelezen worden (zonder de hint uit het bericht in de Stempel).
Stuur pas WhatsApp bericht 2, als ze het bericht uit de Stempel hebben ontcijferd.

Als ze vervolgens op het document met de gekleurde letters enkel de oranje letters lezen, lezen ze:

ZE VINDEN ME NIET, IK GA MET TREIN NAAR PARIJS

Vervolgens kunnen ze zien op het vluchtplan in aantekeningen dat de trein naar Parijs vanaf Den Bosch vertrekt. Dat is de locatie van de dader. Deze kunnen ze alvast doorgeven via WhatsApp.

WhatsApp bericht 3:

a. Mocht de groep geen locatie doorgeven, vraag daar dan naar:
Hebben jullie de locatie van de dader gevonden?

b. De locatie is doorgegeven. Dit moet zijn Rosmalen

‘Wat goed van jullie! Het Koningsdag Team gaat er nu direct naar toe om de dader te pakken. Jullie gaan nu naar een andere locatie van deze geheime missie om een aanwijzing over de dader te vinden

Aanwijzing volgende locatie’.

LOCATIE 6: OPDRACHT 6 – BOODSCHAPPENLIJSTJE

WhatsApp bericht1:

‘Het team is bijna bij het station in Rosmalen. Op de locatie waar jullie nu staan is de dader gisteren volgens ooggetuigen nog gezien! Wacht, ik heb net een bericht ontvangen, dit boodschappenlijstje is gevonden.

WhatsApp bericht2:

foto van het boodschappenlijstje

Met de tekst; weten jullie wie de dader is?

De spelers sturen het juiste antwoord, Amalia met het hondje.

WhatsApp bericht: ‘Wow..., wie had dat gedacht! Ze leek altijd zo vriendelijk.

Jullie krijgen nog een laatste opdracht op deze locatie.

GROEPSFOTO MAKEN

WhatsApp bericht: ‘Het is gelukt! De dame met het hondje is in de boeien geslagen. Wat bleek? Ze was gewoon jaloers op de bewoners in deze buurt. Zij wil ook mooie tulpen in de tuin en een lieve kat waar ze mee kan knuffelen. Het koningsdag team is trots op jullie omdat jullie zo goed hebben geholpen. Maak nu een zo creatief als mogelijke foto van jullie groep.

--Groepsfoto ontvangen--

WhatsApp bericht: ‘Toppers zijn jullie! Kom nu zo snel mogelijk weer naar hier om de overwinning te vieren.’ => DEELNEMERS LOPEN TERUG NAAR DE STARTLOCATIE/HUIS of ze gaan de overwinning vieren met iets lekkers, bijvoorbeeld een ijsje bij de Ijssalon, de Plus of bij snackbar De Brink of eetcafé de Ster. Dit kan natuurlijk alleen als je dit vooraf hebt geregeld (geld meegeven aan de deelnemers voor een ijsje).