

# Kinderen in het **VERZET**

**SCHATTENJACHT**  
GEBASEERD OP DE STRIPS  
VAN BENOÎT ERS & VINCENT DUGOMIER

## **SPELREGELS**



LE LOMBARD

BRUXELLES

In samenwerking met



# Hoe speel je het spel?

**Je staat op het punt te beginnen aan een groot avontuur. Deze schattenjacht is gebaseerd op de stripreeks 'Kinderen in het verzet', van Benoît Ers en Vincent Dugommier, die wordt uitgegeven door Editions du Lombard. Dit spel is het resultaat van een samenwerking met het Stripfeest. Het doel van het spel is om Jack, een geallieerde piloot, te helpen ontsnappen naar Engeland. Om in je opzet te slagen, zal je een aantal raadsels moeten oplossen. Met de cijfers die je tijdens het verloop van het spel ontdekt, kun je een geheime code vormen die je nodig zal hebben op het einde van het spel!**

Duur van het spel: van 15 tot 25 minuten naargelang de moeilijkheidsgraad die je zelf bepaalt. Je kan de aanwijzingen in een enkele kamer van het huis leggen, of in het hele huis verspreiden. Het spel kan dus worden aangepast aan de leeftijd van je kind.

## Nodige materiaal

- > Een printer
- > Een schaar
- > Een tube lijm
- > Een of meer kleren met een zak
- > Een internetverbinding en een computer of een smartphone voor de laatste fase van het spel
- > Een geest voor avontuur

## Voorbereiding

- Om het spel voor te bereiden, dien je alle pagina's af te drukken van het pdf-bestand:  
SCHATTENJACHT\_KINDEREN\_VERZET\_DOCS\_AF\_TE\_PRINTEN.pdf
- Knip de elementen uit en bereid ze voor. Enkele documenten moeten in tweeën worden gevouwen en vervolgens aan elkaar worden gelijmd tot een enkelvoudig dubbelzijdig document.  
Meer bepaald gaat het hier om de rantsoenbonnen en de boodschap van de Lynx, de drie valse identiteitskaarten en het visitekaartje.
- Lees het spelboekje om het spelverloop te ontdekken (zie document 1, het spelboekje in het pdf-bestand:  
SCHATTENJACHT\_KINDEREN\_VERZET\_DOCS\_AF\_TE\_PRINTEN.pdf)
- Verberg de verschillende elementen in je huis.

Elk raadsel heeft een overeenkomstige verstoppplaats waar het document moet gevonden worden. Met het nummer dat erop geschreven staat kan je aan het einde van het spel de geheime code vinden.

Sommige items moeten op specifieke plaatsen worden verborgen (de valse papieren in een portefeuille, bijvoorbeeld), andere kunnen worden verstopt waar je maar wilt, maar dan moet je wel een hint toevoegen in het spelboekje dat je kind zal gebruiken.

Pdf: (SCHATTENJACHT\_KINDEREN\_VERZET\_DOCS\_AF\_TE\_PRINTEN.pdf)

## Voorbereiding: te verbergen voorwerpen

- Document 2: reisvergunning
- Document 3: kaart van Brussel
- Document 4: rantsoenbonnen en het bericht van de Lynx
- Document 5: de 3 identiteitskaarten
- Document 6: het visitekaartje

## Raadsel 1:

- Verberg de eerder afgedrukte reisvergunning in de zak van een kledingstuk en verberg het kledingstuk vervolgens waar je maar wilt (in een koffer, ladekast, garderobe, enz.).
- Vervolledig vervolgens aanwijzing 1 in het spelboekje, bijvoorbeeld: 'De kleren zitten in de ladekast'.
- Als je het wat moeilijker wilt maken, kan je verschillende kledingstukken verbergen, waarvan er slechts één de reisvergunning bevat.

## Raadsel 2:

- Verberg de eerder afgedrukte kaart van Brussel waar je maar wilt.  
Voorbeeld: op de tafel in de woonkamer, tussen een stapel post, enzovoort.
- In het spelboekje vervolledig je dan aanwijzing 1 van het tweede raadsel, bijvoorbeeld: 'De kaart is te vinden in de woonkamer'.

## Raadsel 3:

- Verberg de eerder afgedrukte rantsoenbonnen met bericht van de Lynx op de achterkant. Bijvoorbeeld: in een lade met andere documenten.
- Vervolledig aanwijzing 2 van het derde raadsel:  
'De rantsoenbonnen bevinden zich...'

## Raadsel 4:

- Stop de eerder afgedrukte valse papieren in een portefeuille.
- Verberg de portefeuille in de kamer, of in een van de kamers, waar het spel wordt gespeeld.

## Raadsel 5:

- Verberg het eerder afgedrukte valse visitekaartje van de smokkelaar waar je maar wilt, bijvoorbeeld in een boek. Je kan een stapel boeken plaatsen in de speelruimte van je kind, waarin hij het valse visitekaartje met het nummer van de smokkelaar moet vinden.
- Volledige aanwijzing 2 in puzzel 5:  
'Dit is verborgen in...'

## Raadsel 6:

Laat je kind via een computer, smartphone of tablet de link <https://bit.ly/KIHV-THUISSPEL> bezoeken, zodat hij of zij de instructies op het scherm kan volgen om de aankomst van de soldaat via een zendontvanger te melden. Om dit te doen, zal hij de geheime code moeten invoeren die hij/zij in de loop van het spel zal hebben vervolledigd. Zo weet hij/zij ook meteen of de missie geslaagd is! Let op, de correspondent zal in verschillende talen spreken: Engels, Nederlands en Frans. Luister goed naar de boodschap tot het einde.

Als het spel voorbij is, heeft je kind zijn plicht als verzetsstrijder vervuld. Ten slotte kan hij/zij zijn of haar verzetsstrijderkaart invullen als beloning. Gefeliciteerd!

# Oplossing

1 Het goedkeuringsnummer dat je Jack moet bezorgen:



2 Adres waar Jack zich moet verbergen:



3 De tijd waarop Jack de rantsoenbonnen moet ophalen:



4 Het nummer op de identiteitskaart van Jack:



5 Het telefoonnummer van de smokkelaar:



6 De vijf cijfers van de geheime code die je hebt gevonden:

