

Avonturenkamer



Avonturenkamers zijn nu in elke grote stad te vinden. Je wordt opgesloten in een kamer en moet er binnen een bepaalde tijd weer uit zien te komen. Eenvoudige avonturenkamers kun je ook zelf opzetten en samen met kinderen voltooien op een middag in een jeugdclub.

Ideeën

Kamer 1

De kinderen worden samengebonden met huishoudelijk touw (hennep/katoen). Dit huishoudelijk touw moet worden verbrand met lucifers of kaarsen. Daarna moeten ze een roverladder vormen naar een ballon aan het plafond. In deze ballon zit de sleutel van de deur.

Kamer 2

Alle kinderen beginnen in een kartonnen doos. Vervolgens moeten ze een cijfer oplossen om een code voor een kluis te vinden. De kluis bevat een sleutel voor een verborgen doos die de kamersleutel bevat.

Kamer 3

Een "dode" knuffel ligt in de kamer (geënceneerde plaats ongeval). Voor deze knuffel moet een zwart verhaal worden opgelost. Als de puzzel is opgelost, krijgen de kinderen de sleutel.

Kamer 4

Een kamer is gevuld met tafels zonder tussenruimtes (wat resulteert in twee verdiepingen). In het begin zijn de kinderen vastgebonden aan de tafelpoten met een ketting en een slot. De kamer is volledig donker. Ze moeten nu op zoek naar een zaklamp en de sleutel van het slot. Op een gegeven moment is er een doorgang naar de tweede verdieping. Deze doorgang is echter afgedekt met een plank. De deur op de tweede verdieping kan nu geopend worden omdat de deurklink zich op de bovenste verdieping bevindt.

Poster bij de vernissage



Bronvermelding

- **Foto omslag:** knipseline / pixelio.de
- **Poster:** BESJ Teamweekend 2017, www.besj.ch
- **Idee:** Dit idee komt van de "Ideas vernissage" op het BESJ Teamweekend 2017. Meer ideeën van deze vernissage vind je in het artikel [BESJ Teamweekend 2017](#).