

1

DRIJFT'IE OF DRIJFT'IE NIET?



Het is misschien geen eend en zeker geen boot, maar zou deze kaart drijven of zinken als lood? Je kunt er wel over fantaseren of dromen... er is maar één manier om hierachter te komen!



Stop deze kaart in een bak water.

Blijft hij drijven?

- A. Ja
- B. Nee



**ESCAPE
YOUR HOUSE**
SPY TEAM

PUZZELKAART

RESERVE
10

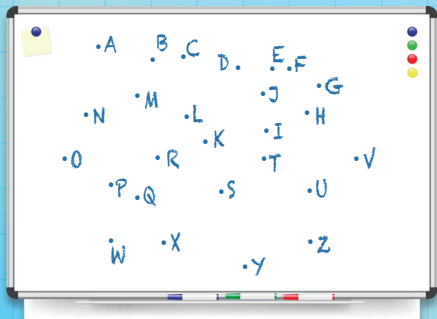
MISSIE 1

2

DE TEKENING



Op het bord in deze klas staan allemaal punten. Wat moet dat voorstellen?



Teken op deze kaart met pen of stift volgens de instructies op het schoolbord van klas 3.

Klas 1



ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUZZELKAART

RESERVE

3

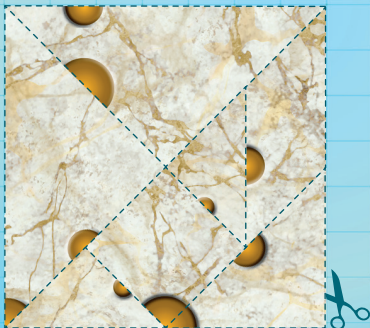
MISSIE 3

7

SCHERVEN BRENGEN GELUK?



Oeps, je hebt per ongeluk een
kamelenbeeldje omgestoten...



Als de bewaker langskomt, zal hij dit merken en
alarm slaan. Knip gauw de scherven uit en maak
hiermee het beeldje van puzzelkaart 3 exact na.
Zodra het lukt, mag je antwoordkaart 12 hebben!

Hal



ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUZZELKAART

RESERVE
2

MISSIE 4

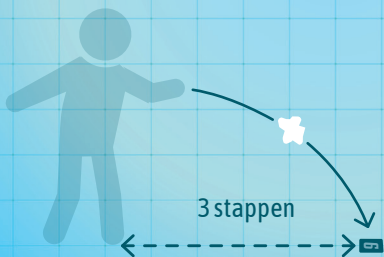
1

MAGNEETVISSEN



In een kuil vol hongerige krokodillen ligt een sleutel. Gelukkig heb je een magneet gevonden en een lang stuk touw.

Nu alleen goed mikken...



Leg antwoordkaart 6 op de grond en ga op 3 passen afstand staan. Verfrommel deze puzzelkaart tot een propje en probeer hiermee de antwoordkaart te raken.

Zodra het lukt, mag je de antwoordkaart hebben!

Krokodillenverblijf



ESCAPE YOUR HOUSE

SPY TEAM

PUZZELKAART

RESERVE

MISSIE 6