

super secret

Operatie "Ruwe Diamant"

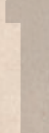
Maurits Bal, hoofd van het GOK (Geheim Opsporings Korps) is al een tijdje een bende op het spoor die diamanten rooft over de hele wereld. Zijn team was net te laat bij de inbraak bij Barones Berenborst, die hier in de buurt op haar domein woont. Maar de verdachte is nog in de buurt en wil de buit vermoedelijk verstoppen.

Inleiding

Super Secret is een speurtocht voor kinderen tussen 8 en 12 jaar oud.

In het spel combineer je twee apps: **Facebook Messenger** en de **Super Secret app**.

Via deze apps zullen de kinderen instructies krijgen voor hun zoektocht en kunnen ze bewijsmateriaal onderzoeken.



Doel van het spel

Word een detective en zoek de dader van de diamantroof. Verzamel tips en sluit hiermee mogelijke daders uit. Je wordt hierbij geholpen door de virtuele commissaris Maurits, een chatbot in Facebook Messenger.

Het spelgebied

De zoektocht start aan het toeristisch kantoor in het domein 't Torreke. De zoektocht loopt verder over het park Mariënstede en eindigt in het gebedspark Rosarium. De tocht is iets minder dan 1 kilometer lang.

De spelers

Je kan het spel met kinderen van 8 tot 12 jaar spelen, waarbij de jongsten af en toe de hulp zullen kunnen gebruiken van oudere spelers bij het ontcijferen van de tips.

De spelduur

Het spel duurt doorgaans 1u30 tot 2 uur. De spelduur hangt af van hoe snel de kinderen de tips kunnen ontcijferen.

De toestellen

Je kan het spel spelen op **iPhone en Android** telefoons of tablets. Je hebt minstens 1 toestel met een **mobiele dataverbinding** (3G of 4G) nodig.

Tijdens het spel verbruik je ongeveer 10MB aan data. Laad het toestel helemaal op voor de start, want je verbruikt wel wat energie.

Let op met toestellen die meer dan twee jaar oud zijn. Het is mogelijk dat de batterijen hiervan snel leeg raken. Neem in dit geval een extra batterij (Powerbank) mee.

Je kan al spelen met 1 toestel, maar het is veel **handiger en leuker als je er 2 of meer hebt**.

A. Met 1 toestel spelen

Installeer voor de start twee apps: **Facebook Messenger** en de **Super Secret** app van producent La mosca.

Staat Messenger al op je toestel? Prima, dan moet je enkel de gratis Super Secret app downloaden via de app store.

3

Moet je Messenger nog installeren? Kijk dan op dasbox.be/messenger voor enkele tips.

Speel je met 1 toestel, dan zal je tijdens het spel vaak moeten switchen tussen Messenger en de Super Secret app.

B. Met 2 of meer toestellen spelen (aanbevolen)

Deze optie is veel handiger, want zo hoef je niet te switchen tussen beide apps op 1 toestel.

Installeer Messenger op een telefoon **met mobiele dataverbinding** (3G of 4G) (zie dasbox.be/messenger).

Hou dit toestel voor jezelf. Jij zal het gesprek met de politiecommissaris in de gaten houden op jouw telefoon.

De **Super Secret app** installeer je op 1 of meerdere andere toestellen. Deze geef je aan de kinderen.

Beschik je over telefoons of tablets met een mobiele dataverbinding (3G of 4G)? Prima! Zet de dataverbinding en GPS-ontvanger aan en installeer de app via de app store. Heb je geen toestellen met een mobiele dataverbinding? Geen erg. Je kan ze makkelijk verbinden met jouw telefoon via een **mobiele hotspot**. Zie: dasbox.be/hotspot.

Installeer Super Secret en zet de GPS-ontvanger aan!

Het spel thuis al eens uitproberen

Je kan vooraf al eens kennismaken met Maurits door **m.me/supersecretdasbox** in te tikken in de browser van je telefoon of door **supersecretdasbox** in te tikken in Messenger.

Zeg 'hallo' en de chatbot zal je vragen om je spelcode in te voeren. Die kan je gratis aanvragen op **dasbox.be/supersecretadizele**.

Nadat je de spelcode hebt ingevoerd, krijg je nog eens alle spelinstructies. Je kan het spel al eens thuis uitproberen als je wilt. Druk 'STOP' als je klaar bent en je hele spel wordt uitgewist. Op de dag van het spel zeg je weer 'hallo' en kan je echt gaan spelen.

Belangrijk: op **dasbox.be/verdachten** vind je het overzicht met de verdachten. Druk dit af en neem het mee op je zoektocht.

Het spel starten en de oplossingen van de raadsels

5

1. De start

Vertel de kinderen dat er een diefstal is gebeurd en zoek de **affiche met de verdachten bij het infokantoor**.

Jij houdt als begeleider het best de telefoon bij je om de gesprekken met Maurits luidop voor te lezen. Bovendien biedt dit ook de mogelijkheid om ons tijdens het spel stiekem geheime informatie door te spelen (zie pagina 11).

2. Zoektocht naar de eerste tip

Maurits zal de detectives vragen om in de Super Secret app de kaart van de omgeving te openen.

Voer de **spelcode** in en de kaart met de vindplaats van de eerste tip zal verschijnen.

De kinderen krijgen ook nog een aanwijzing van Maurits waarmee ze het plastic plaatje kunnen vinden met de tip. Vinden ze hiermee het plaatje niet, dan stuurt Maurits hen nog 1 of 2 foto's van waar ze precies moeten zoeken.

Het plaatje hangt tussen de letters R van de roeste staalplaat van domein 't Torreke. Maar dit vertel je hen alleen maar in uiterste nood natuurlijk!

Op het plaatje staat de volgende tip: de woonplaats van de jongste verdachte. Nu is het moment aangebroken om het papier met de 10 verdachten boven te halen dat je thuis hebt afgedrukt. Zoek samen naar de woonplaats van de jongste verdachte.

Poedelbroek is het juiste antwoord. Hiermee kan je in de app de verdachte afluisteren.

In het af luisterapparaat van de app sleep je de groene balk naar rechts tot je de stem van de dader hoort. Hij vertelt dat hij **ALTIJD EEN STRIKJE** draagt (tip 1).

3. Zoektocht naar de volgende verstopplaatsen met hints

Maurits zal de kinderen vragen om de kaart te openen in de **Super Secret** app. Hierop staat de vindplaats van een volgende tip. Hij zal de kinderen ook vragen om goed rond te kijken, want de bende houdt hen mogelijk in de gaten!

4. Zes tips leiden naar de dader

Telkens je een verstopplaats met een hint vindt en het bijhorende raadsel oplost, zal je 1 van de 10 verdachten kunnen elimineren (bijvoorbeeld 'Geen snor').

Maurits zal de gevonden tips bijhouden en geregeld herhalen. Er zijn zes verstopplaatsen en evenveel tips.

5. Verstopplaats 2

Het tweede plaatje is verstopt aan het rechterhek van een bruggetje verderop. Hierop staat een telefoonnummer. Laat de kinderen dit nummer bellen. Ze zullen te weten komen dat de **dader geen bril draagt** (tip 2).

6. Verstopplaats 3

De kinderen gaan nu op zoek naar een **kaartje**. Dit hangt achter het raam van Château Superette, het winkeltje van het Mariënstede kasteel.

Maar vooraleer je het kaartje kan scannen met de Holoscoop in de Super Secret app, moet je eerst het wachtwoord achterhalen.

Hiervoor moeten de kinderen een boodschap ontcijferen door in het alfabet steeds twee letters terug te gaan. FG wordt dan DE en YQQPRNCCVU wordt dan WOONPLAATS.

Je kan lezen: '**De woonplaats van de oudste verdachte**'.

Het antwoord hierop is **Mollegem**. Hiermee kan je de Holoscoop openen in de app en te weten komen dat de verdachte een hoed draagt (tip 3).

7. Verstopplaats 4

Hier zoeken de spelers naar een plaatje in het insectenhotel. Daarop staan enkele tekens in het **Rozenkruisers geheimschrift** of de Pigpen-code.

Nieuwsgierig? Kijk eens op wikikids.nl/Rozenkruisersgeheimschrift

Als je de boodschap ontcijfert, lees je: '**muis**'.

Met dit wachtwoord kan je de spectrofoon openen in de app. Als je het geluidsbestand afspeelt, dan krijg je een opeenvolging van gekke geluiden te horen.



Dezelfde geluiden bevinden zich ook onder de lettertoetsen van de spectrofoon. Zoek nu de geluiden uit het geluidsbestand in de spectrofoon en speel ze na in de juiste volgorde.

9

Zo krijg je de letters **GEEN SNOR** te zien.
De verdachte heeft dus geen snor (tip 4).

8. Verstopplaats 5

Om deze tip te vinden, moet je naar de **schapenstal**. Iets boven de grond vind je een **doorkijkgat** om in de stal te kunnen kijken. Daar hangt een blad met sterrenbeelden op. Het **sterrenbeeld 'maagd'** is **doorkruist**. Dit betekent dat de dader niet het sterrenbeeld 'maagd' heeft. De verdachte met dit sterrenbeeld mag dus al uitgesloten worden.

9. Verstopplaats 6

De kinderen gaan in het Rosarium op zoek naar de kapel met de vermelding '3de glorieijke mysterie'. Daar vinden ze aan de achterkant de onderstaande foto. Met de X-Ray tool in de app kunnen ze deze rotssteen scannen. Als je goed door het gat kijkt, zie je een pijp. De dader rookt dus een **PIJP**. (tip 6)



10. De tip voor de schat

De zes tips leiden naar de dader **Karel Muishond**.

Als je in Messenger een bericht verstuurt met daarin 'Karel Muishond', dan zal inspecteur Maurits bevestigen dat dit de juiste dader is.

Hiermee komt het spel ten einde. Voor de kinderen is er een kleine lekkernij als beloning. Daar vertelt Maurits hen meer over.

Speel stiekem informatie door

Tijdens het spel kan je ons via Messenger stiekem informatie over de spelers doorspelen. Bijvoorbeeld: 'een van de kinderen draagt een roze t-shirt'.

Speurder Maurits zal dan aan de kinderen laten weten dat hij een bericht van de bende heeft onderschept waarin ze het hebben over een 'iemand met een roze t-shirt'.

Hierdoor krijgen de kinderen de indruk dat ze in de gaten worden gehouden door de bende.

Of je kan ons een omschrijving van een voorbijganger sturen, zodat wij er een handlangers van de bende kunnen van maken. Zo wordt het allemaal nog spannender.

Maar dit legt onze virtuele spelbegeleider je allemaal uit in Messenger.