



EXIT-GAME

Belangrijke symbolen:

Verschiebe

Kamera

verschuiven

camera

Für das EXIT-Game braucht

ihr: Einen Zettel und einen

Stift

Voor het EXIT-Game heb je het volgende nodig:

WICHTIGE SYMBOLE:

Een stuk papier en een pen





Deine Tante Mirjam ist verreist und hat dich gebeten auf ihrem Hof nach dem Rechten zu sehen.

Du machst dich mit deinen Freunden und Freundinnen auf den Weg. Da du schon lange nicht mehr dort warst, hat dir Tante Mirjam eine Wegbeschreibung mitgegeben.

Blättere auf die nächste Seite.



Jouw tante Mirjam is op reis en heeft je gevraagd op haar boerderij te passen.

Je gaat op pad met je vrienden. En omdat je al lang niet meer daar geweest bent, heeft je tante Mirjam een routebeschrijving meegegeven.

Ga naar de volgende pagina.

De boerderij van tante Mirjam

Hoppla,
da ist wohl
was
verrutscht...

Oeps, er is vast iets verschoven

Die gelbe Linie führt euch zum Haus und zur Kuhweide. Findet ihr die richtige Straße? verschiebt die Linie auf die passende Stelle in der Karte.

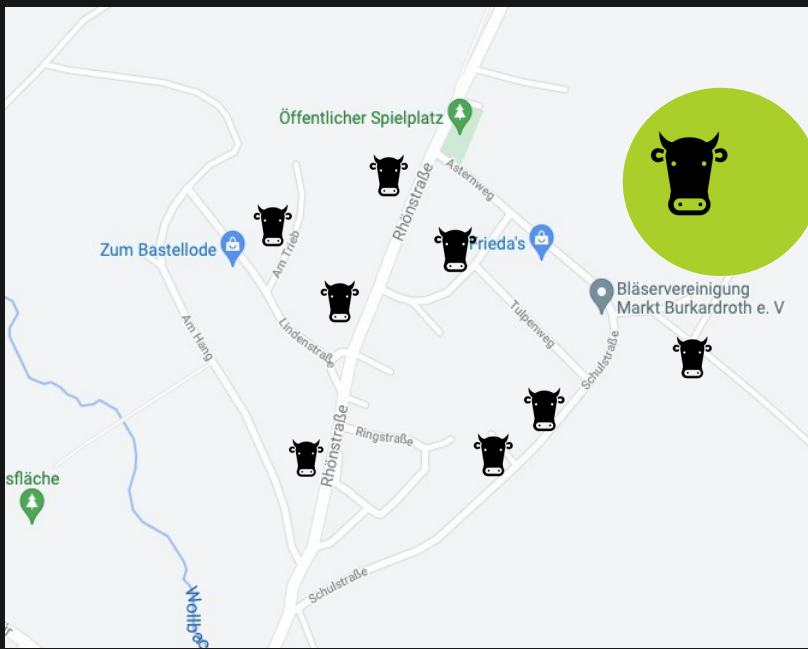
Der Name der Straße:

De gele lijn brengt je naar het huis en de koeienweide. Kun jij de juiste weg vinden? Verplaats de lijn naar de juiste plek op de kaart.
De naam van de straat:

Abgeknickte Äste



Der Hof von Tante Mirjam:



Hoofdstuk 1: de weide van de doden

Als jullie bij de weide van tante Mirjam aankomen kunnen jullie je ogen niet geloven... Hier liggen vier dode runderen. Wat is er gebeurd? Ga op zoek naar de paarse aanwijzingen op pagina 1-5 en schrijf ze op.

Kapitel 1: "Die Weide der Toten"



Welke aanwijzingen hebben jullie gevonden:



Hinweis von der Deckseite:

Aanwijzing voorpagina:

Hinweis Seite 3:

Aanwijzing pagina 3:

Hinweis Seite 4:

Aanwijzing pagina 4:

Hinweis Seite 5:

Aanwijzing pagina 5:

Aanwijzing pagina 6:

Waardoor zijn de koeien



Dubbelklik in het vak en los het mysterie op.



Hoofdstuk 2: „Een onweersbui dreigt“



Het volgende onweer dreigt!

Hoe kunnen jullie jezelf beschermen tegen blikseminslag?

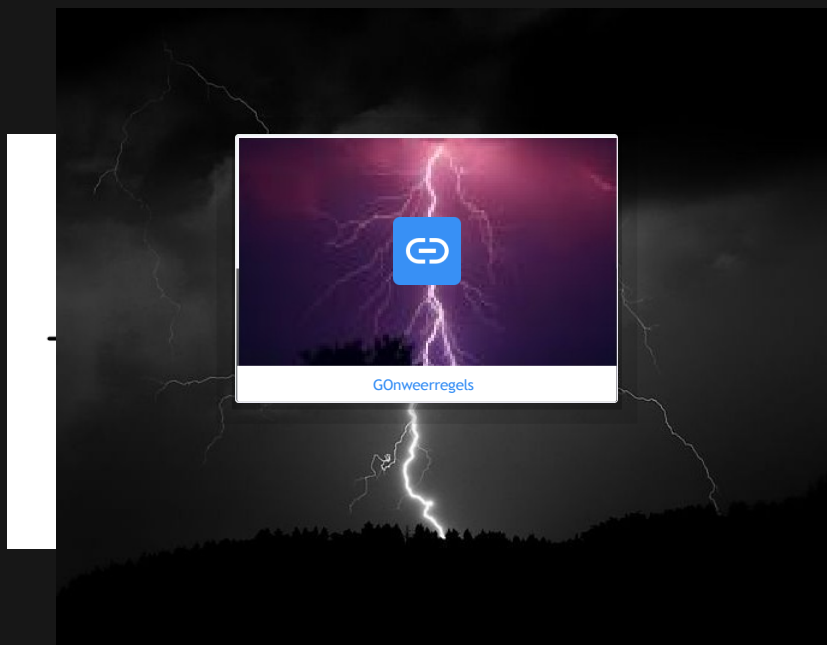
Bekijk de video en ga dan naar de volgende pagina



Donder & bliksem

Weten jullie alle regels nog?

Dubbelklik in het blauwe vlak



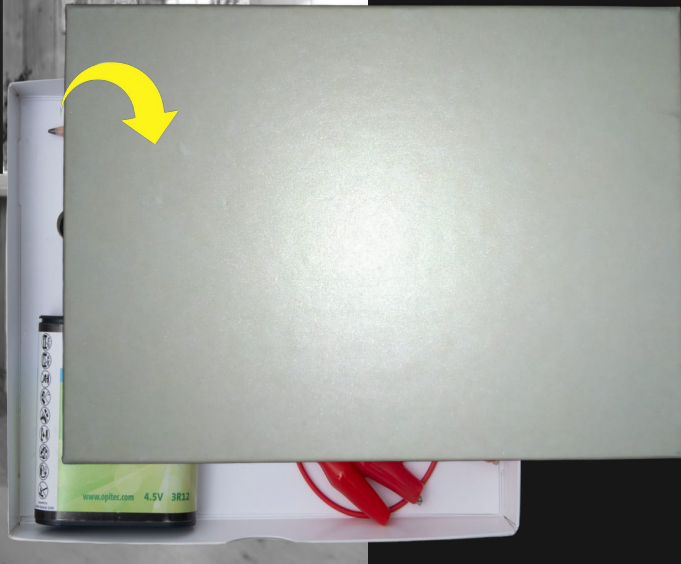
Hoofdstuk 3: De donkere boerderij



Als je het huis binnenkomt, is het pikdonker omdat ook hier de bliksem is ingeslagen.

In de kast onder de televisie staat een mysterieuze doos. Ga snel naar de volgende bladzijde om het te bekijken.

Verschuif het deksel en kijk erin. Je kunt ontdekken hoe de onderdelen in de doos heten door de pagina om te slaan.

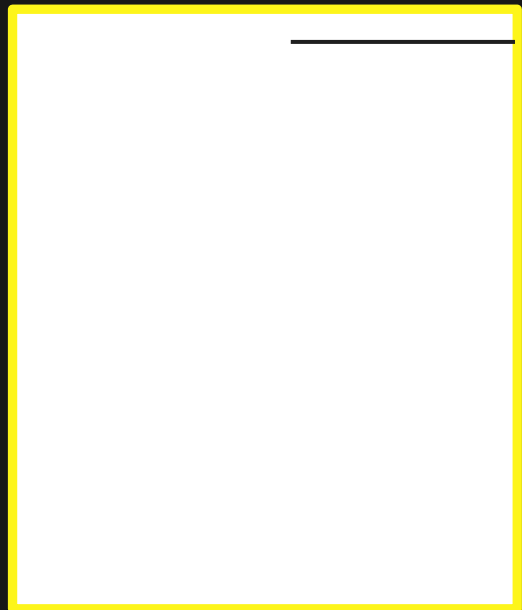
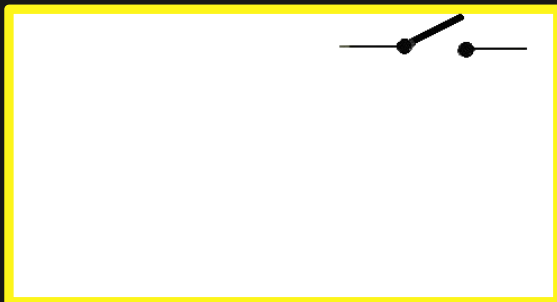


Ken je alle onderdelen? Schuif de plaatjes in de juiste vakjes. Leer de symbolen voor de onderdelen uit je

Schalter



Kabel met krokodilklem =
de voedingskabel



L, E

Fitting (hier geen symbool)



Batterij



Aus die Kiste fertig, LOS!

Op de doos, klaar, af!

Pak de box en haal alleen **de Batterij en een LED** eruit.

Lukt het om de LED zo tegen de batterij aan te houden dat deze gaat branden?

Tip: le top de plus en min pool!

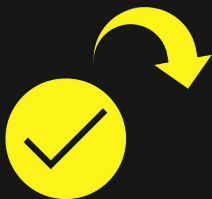
Let op:

Als het lampje brand, maar heel kort aan de batterij houden!



Wanneer brandt het lampje?

Schuif het vinkje naar de juiste oplossing



Warum Warum brandt het LED?



Zoals je zelf hebt ontdekt, gaat de LED alleen branden als deze op beide polen van de accu is aangesloten.

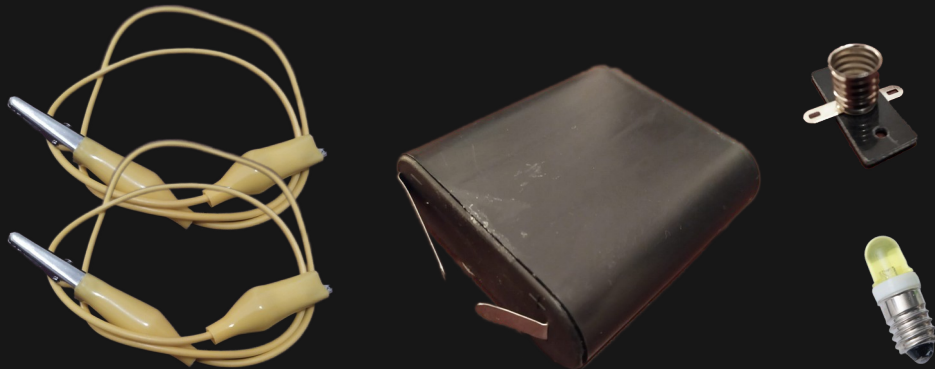
Pas dan loopt er stroom van de pluspool van de batterij via de lamp naar de minpool van de batterij. Het circuit is gesloten.



Los het raadsel op



Nu heb je nodig:



Opdracht:

Het lampje zou weer moeten gaan branden, maar deze keer moeten er kabels worden aangesloten tussen het lampje en de batterij. Probeer het uit.

Als je LED oplicht,
kun je een groene envelop pakken.



Open het en los de puzzel

Maak een foto van je puzzel en voeg hem toe aan deze pagina.



Plek voor je foto

VAKKENNIS

Een tekening van een elektrisch circuit wordt een **STROOMKRING** genoemd.

Neem nu de schakelaar en een andere kabel uit de doos en installeer beide in je stroomkring.
Baut beide in eure Stromk



Kö nnt ihr die Lampe j etzt an und ausschalten? J a? Dann:

Wichtig: Baut eure Schaltung noch nicht auseinander, ihr braucht sie spä ter noch!

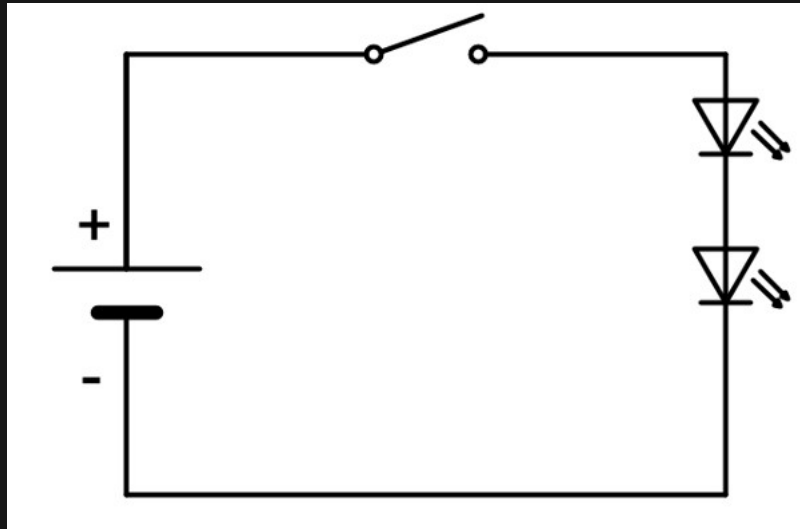


Maak een foto van je stroomkring met schakelaar en voeg hem toe aan deze pagina.



Plek voor je foto

En neem nu een LED, een stopcontact en een kabel en installeer alles in je schakeling van pagina 22. Het schakelschema zal je helpen.



VAKKENNIS:

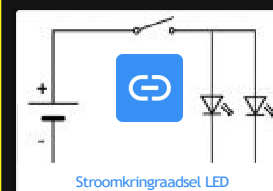
Je hebt een serieschakeling gemaakt. Dit wordt zo genoemd omdat de LED's in een rij staan.

Er is ergens op de eerste pagina's van het boek een afbeelding van een parallelschakeling verstopt. Kun je het vinden?

Knip het uit en plak het op deze pagina.

Doe dan de puzzel rechtsonder.

P ARALLELSCHAKELING



Hoofdstuk 5: de juiste schakelaar



Als de bliksem inslaat, stroomt er veel elektriciteit door de bedrading van onze huizen. Dat is gevaarlijk!

Om ons te beschermen tegen elektrische ongelukken, zijn er zekeringen. Deze schakelen de elektriciteit in huis uit als er gevaar dreigt.

Zodra het gevaar geweken is, kunnen we de stroom weer inschakelen in de stoppenkast. Om dit te doen, moeten we de zekering omdraaien. Kun je die vinden?



Laat er licht zijn

Oh jee, er ontbreekt een stuk van de omheining!
Voordat alle koeien wegrennen, ren je snel naar buiten. Pak de kleine doos. Oh jee, er ontbreekt een stuk van de omheining!
Voordat alle koeien wegrennen, ren je snel naar buiten. Pak de kleine doos.



Wow, het is je gelukt!
Het licht brandt weer. Super!
Je gaat naar het raam, kijkt naar buiten en....

Oh jee, er ontbreekt een stuk van de omheining!
Voordat alle koeien wegrennen, ren je snel naar
buiten. Pak de kleine doos.

K Hoofdstuk 6: de kapotte omheining

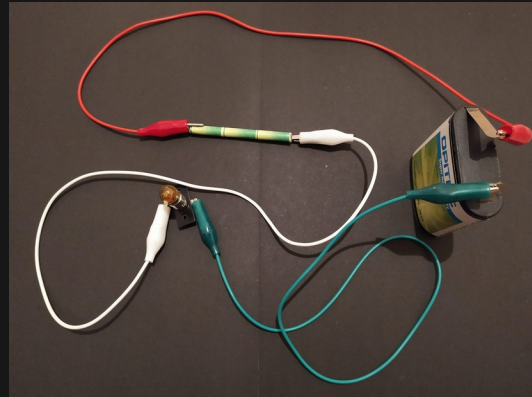
dezaur



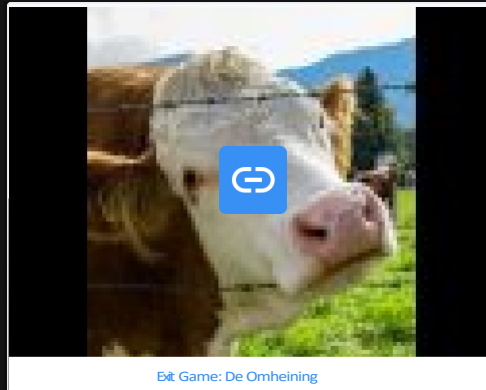
Welke materialen uit de doos kun je gebruiken om het hek te repareren? Om daar achter de komen, installeer je de onderdelen **achter elkaar** in je stroomkring.

Als de lamp brandt, geleidt het materiaal elektriciteit en kun je het gebruiken om de omheining te repareren.

Onthoud wat je kunt gebruiken



Geleider of niet-geleider (isolator?)



Het is bijna klaar.

Je moet alleen nog één puzzel vinden die goed verborgen is. Het heet “**EXIT GAME - De laatste puzzel**”.

Als je de laatste puzzel hebt opgelost, krijg je aanwijzingen over je geheime code.

Het is jullie gelukt, alle raadsels zijn
GGefeliciteerd!
Maar vergeet niet:

Experimenteer nooit alleen met stroom!
Het kan levensgevaarlijk zijn!





Arnfried
und
Hannelore
Meyer-Stiftung



ijf

Initiative Junge Forscherinnen
und Forscher e.V.

made by Juliane Dylla

Audiospuren: Dr. Mirjam Fölge

