



# FUTURE IS CALLING



**BEGELEIDERSHANDLEIDING**



# HANDLEIDING VOOR BEGELEIDERS

## Het verhaal

Een mysterieus apparaat is samen met een stapel kisten in de klas beland. Een stem uit de toekomst waarschuwt voor een duistere toekomst. Dit is het moment om actie te ondernemen voor het te laat is. Doen de teams genoeg kennis op om het tij te keren?

## Vorbereiding

Als begeleider zorg je dat het spel op rolletjes loopt. Je deelt de groep op in teams van 3 tot 5 spelers. Elk team krijgt een eigen kist in hun teamkleur. De kisten blijven dicht tot het spel officieel gestart is.

Steek de stekker van het apparaat met de rode telefoonhoorn in een stopcontact. Het spel kan nu beginnen. Zorg dat de hele groep in de buurt staat van het apparaat en goed kan luisteren. Iemand mag op de knop drukken om het spel te starten.

Er speelt zich een audiobericht af. Daarna start de tijd en kunnen alle teams beginnen.

Let op: Het spel kan alleen worden gereset door de stroom van het apparaat af te halen en opnieuw aan te sluiten.

## Het bericht

Een mysterieuze stem uit de toekomst legt uit dat de wereld binnen niet al te lange tijd totaal op zijn kop staat. Door grote tekorten aan schaarse materialen die nodig zijn om mobiele telefoons te maken is de mensheid volledig losgeslagen. Zijn laatste hoop is contact opnemen met het verleden. Hij stuurt een kist vol spullen en informatie op. Als de teams leren over de herkomst van de materialen en hoe ze beter om kunnen gaan met hun mobiele telefoons, is het tij wellicht nog te keren.

## Begeleiden

In deze handleiding volgt de uitleg en oplossing van alle puzzels. Komt een team ergens niet uit? Dan kunnen kleine hints helpen. Probeer de teams zelf tot de oplossing te laten komen en geen antwoorden voor te zeggen.

## Puzzel 1 - Vind de sleutel

Alles waar je bij wil komen zit nog op slot. Ergens moet een sleutel te vinden zijn. Je kan wel bij een grote gekleurde sleutel, maar die past niet. De man schrijft in zijn bericht dat een stoffige oplaadpoort vaak tot problemen leidt. OPLOSSING: In de oplaadpoort van de grote telefoon zit een sleuteltje. Met de magneetjes in de grote gekleurde sleutel kan je deze voorzichtig uit de oplaadpoort vissen.



## Puzzel 2 - Open de telefoon

Het scherm van de grote telefoon kan verwijderd worden. Nu kunnen alle onderdelen uit het zojuist geopende luik correct worden geplaatst in de telefoon. Volg daarvoor de aanwijzingen in het deksel van de kist. Als je daarna het scherm weer op de telefoon legt, lees je in de barsten van het scherm van boven naar beneden de code 5-2-8-9 af. Hiermee kan het slot geopend worden. De telefoon komt nu los.



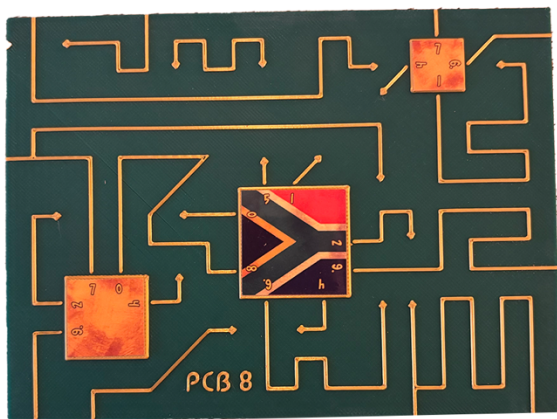
### Puzzel 3 - Herleid de grondstoffen

Aan de achterkant van de telefoon vind je de twee halfronden van de aardbol. Het noordelijk en zuidelijk halfrond. In de brief lees je dat de bedoeling is dat de teams achterhalen waar de grondstoffen die gebruikt zijn om de vijf telefoononderdelen te maken vandaan komen. Met behulp van de aantekening kan je daarna een lettercode vinden.

Op de telefoononderdelen vind je dezelfde vlaggen als op de wereldbol. In de notitie is te lezen welke grondstoffen waar



vandaan komen en waarvoor deze grondstoffen worden gebruikt. Koppel de juiste grondstof aan het juiste land, kijk of dit land op het noordelijk of zuidelijk halfrond ligt en vind de lettercode: C-R-L-C-D



## **Puzzel 4 - Verstuur de telefoons**

In het laatste compartiment zijn 4 defecte telefoons te vinden. Op een stickertje zie je per telefoon wat er mis mee is. Verspreid over de box vind je 8 flyers van reparatie- of recycleservices. Door de flyers te koppelen aan de juiste telefoons kan je de juiste plaatsing van de telefoons is de klep vinden.

Als de telefoons juist staan en je de pijlen volgt kan je een telefoonnummer aflezen. Als je dit nummer invoert op het apparaat hoor je een audiofragment en mag je je score noteren op het scorebord.

De juiste telefoonnummers:

|              |              |
|--------------|--------------|
| Team Blauw:  | 067288536121 |
| Team Groen:  | 061527730921 |
| Team Rood:   | 064461723829 |
| Team Oranje: | 068239064764 |
| Team Geel:   | 065592381093 |
| Team Paars:  | 068271608812 |

Door op \* of # te drukken wis je alle ingevoerde cijfers en kan je opnieuw beginnen.

## Reset instructies

Lees klassikaal voor zodat elk team elke stap nauwkeurig kan volgen. Een verkeerde reset betekent dat een volgend team het spel niet goed kan spelen.

1. Stop de **vier doosjes met kapotte telefoons** en de **brief uit de toekomst met letter B** terug in het vakje linksachterin.
2. Sluit het vakje linksachterin met het **letterslot**. Klik het slot dicht en draai de letters terug zodat alle verhoogde letters in één lijn staan met het streepje. Je leest dan het woord MATCH.
3. Stop het **plaatje met aantekeningen** en de **brief uit de toekomst met letter A** terug in het grote vak rechts.
4. Zet de **grote telefoon met de wereldbollen** terug in het vak aan de rechterkant.
5. Haal het **cijferslot** door het gat aan de linkerkant van de telefoon, zodat de telefoon vast zit. Het slotje moet buiten de telefoon hangen. Draai de code terug naar 0-0-0-0.
6. Haal de **2 speakers, trilmotor, printplaat, batterij** en **chip** uit de telefoon en stop ze in het vakje linksvoorin. Zet **het scherm** weer op de telefoon.
7. Sluit het vakje en draai **de sleutel** om. Controleer of het vakje goed dicht zit.
8. Stop het **kleine sleuteltje** terug in de oplaadpoort van de telefoon.
9. Leg de **grotere gekleurde sleutel** terug in het daarvoor bestemde vakje.
10. Sluit **het deksel** van de kist. Het spel is nu weer klaar voor gebruik.

 **FUTURE  
IS CALLING**



**Den Haag**

**Interreg**



Co-funded by  
the European Union

**North-West Europe**

**E6**

**EVENTJESWEL.NL**  
— EVENEMENTEN, SPELEN EN MEER —