# **Escaperoom**

## **Wachtwoorden**

**Toegangscode, die men bekomt na de quiz over begrippen:** H13!

**Toegangscode, die men bekomt na de quiz over naamgeving:** 5A6B

**Toegangscode, die men komt na de quiz juist of fout:** FIDELIO

**Toegangscode, die je moet ingeven om de moordenaar te bekomen:** PEETERS

## **Experimenten**

*Proef 1: Schrijven met citroensap*

|  |  |
| --- | --- |
| **Materiaal:** | **Werkwijze:** |
| * Bekertje met citroensap * Wattenstaafjes * Koffie filter of papier * Kookplaat | * Schrijf je geheime boodschap (Cl2) op het papier met een wattenstaafje door het eerst in citroensap te dippen. * Laat je boodschap dan drogen. * Leg het papier dan op de warme kookplaat. |

*Proef 2: Draken adem*

|  |  |
| --- | --- |
| **Materiaal:** | **Werkwijze:** |
| * Bunsenbrander * Lucifers * Sprayflesje * CuCl2 – oplossing   Wachtwoord in bookwidget = blauw | * Steek de Bunsenbrander aan. * Spuit de oplossing voorzichtig op de vlam. Let op dat je niet naar mensen richt! |

*Proef 3: Boodschap met pH- indicator*

|  |  |
| --- | --- |
| **Materiaal:** | **Werkwijze:** |
| * Gekleurd papier (rood) * Schaal/ bord * Rood lakmoespapier * Ontstopper * Lijmstift | * Maak met de lijmstift een symbool van een chemisch element (Au). * Plak de rode indicator op de lijm. * Vouw het rood papier dubbel, zodat het indicatorpapier niet zichtbaar is en lijm deze ook vast. * Plaatst het geheel in de schaal/ het bord. * Giet de ontstopper uit over het gevouwen papier. |

*Proef 4: Droog blijven onder water*

|  |  |
| --- | --- |
| **Materiaal:** | **Werkwijze:** |
| * Hoge maatbeker/bekerglas * Water * Witte peper | * Strooi voorzichtig een dikke laag peper van enkele mm op het oppervlak van het water. * Steek nu op een rustige manier een vinger, doorheen de dikke laag peper. Doet dit op een rustige manier en steek je vinger ook niet te diep (+/- 2 cm). |