# **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).
 |