**Benodigdheden:**

**Waar klaar te zetten + codes**

Waar: in de eetzaal

Voorbereiding: zet erlenmeyer met NaOH klaar waarin fenolftaleïne al is toegevoegd.

Waar: het talenlokaal

Voorbereiding: leg wattenstaafje al in de zeep en voeg eventueel kleurstof al toe in de melk

Waar: de sporthal

Voorbereiding: vul het bord al met water. Schrijf al H2O op het papier en leg klaar.

Waar: biologielokaal

Voorbereiding. Teken met fenoltaleïne de code 7302 op het blad en laat drogen. Zet NaOH klaar.

Waar: aardrijkskundelokaal

Voorbereiding: maak de fles zodat ze volledig klaar is leerlingen ermee kunnen schudden.

Waar: het onthaal

Voorbereiding: maak volledig klaar tot het punt waarop ze de zakdoek moeten verbranden.

Zure adem.

* Fenoftaleïne
* NaOH (Natriumhydroxide)
* Rietje
* Erlenmeyer

Kleurenspel op je bord.

* Melk
* Een diep bord
* Kleurstof
* Vloeibaar afwasmiddel.
* Wattenstaafje

Tekenwonder met papier.

* Keukenrol
* Viltstiften
* Water

Aantonen van basen.

* Blad
* Wattenstaafje
* NaOH 0,1 mol/l
* Fenoftaleïne

De blauw kolf.

* 1 liter erlenmeyer met rubber stop
* 10 g glucose
* 6 g vast NaOH
* 0.1 massa% methyleenblauwoplossing in ethanol

Brandende zakdoek.

* Ethanol-water (50-50)
* Bunsenbrander
* Zakdoek
* Metalen tang
* lucifers

**Wachtwoorden**

Na de eerste oefening krijg je een wachtwoord namelijk **MOORD**. Dit heb je nodig om de plaats delict te betreden. De plaats delict zijn 2 oefeningen waarbij je als je de vragen goed beantwoord het wachtwoord krijgt voor de proef om het onderzoeksrapport te mogen openen. Dit is **VLIEGTUIG**. Als je hier de vragen goed beantwoord krijg je het wachtwoord **GEEN IDEE**. Hiermee krijg je het onderzoeksrapport open. Vervolgens heb je nog een oefening waarbij je het wachtwoord **ORENS** vrij speelt. Hiermee krijg je alle verdachten te zien. Hierbij gaan we door naar de lokalen:

* Het biologielokaal: de proef is aantonen van basen met fenolftaleïne en de code die je krijgt is **7302**.
* De eetzaal: zure adem, **kleurloos**
* Het aardrijkskundelokaal: blauwe kolf, **blauw**
* Het onthaal: brandende zakdoek, juiste antwoorden zijn: de ethanol verbrandt en het water verdampt.
* De sporthal: tekenwonder met papier, **H2O**
* Het talenlokaal: kleurenspel in je bord, het juiste antwoord is: de kleurstof beweegt weg van de melk.

De laatste code die je vrijspeelt is **888**. Hiermee kan je de verklaringen lezen. Als laatste moet je nog ingeven wie de moordenaar is. Dit is **PEETERS.**