



**ESCAPEBOEK** KETNET  
**ESCAPEBOEK**



Bevrijd de wrappers in 10 spannende escape games!

Saskia Martens



© 2023, Saskia Martens en Pelckmans Uitgevers nv  
pelckmans.be  
Brasschaatsteenweg 308, 2920 Kalmthout, België

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in geval van wettelijke uitzondering. Informatie over kopieerrechten en de wetgeving met betrekking tot de reproductie vindt u op [www.reprobel.be](http://www.reprobel.be).

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

Tekst en concept: Saskia Martens  
Omslagontwerp en vormgeving binnenwerk: Kaatigo  
Beeldmateriaal verwerkt in de vormgeving: Kernet & AdobeStock

D/2023/0055/193  
ISBN 978 94 6337 729 4  
NUR 228  
THEMA YNVP, 5AJ

[pelckmans.be](http://pelckmans.be)

 [facebook.com/pelckmans.be](https://facebook.com/pelckmans.be)

 [twitter.com/Pelckmans\\_be](https://twitter.com/Pelckmans_be)

 [instagram.com/pelckmans.be](https://instagram.com/pelckmans.be)



# ESCAPEBOEK ESCAPEBOEK

KETNET



Bevrijd de wrappers in 10 spannende escape games!

|  |  |    |
|--|--|----|
| Gloria in space                            |  | 7  |
| Halloween met Héritier                     |  | 15 |
| Jingle Bells met Nidal                     |  | 23 |
| Nona in het museum                         |  | 31 |
| Geklungel in de jungle met Thomas          |  | 39 |
| Weekendje Ardennen met Sarah               |  | 47 |
| Ketnet-wrappers: escape uit de snoepwinkel |  | 55 |
| Ketnet-wrappers: escape uit de bank        |  | 63 |
| Mysterie: de plas bloed                    |  | 71 |
| Mysterie: de ijselijke schreeuw            |  | 79 |
| Oplossingen                                |  | 87 |
| Diploma                                    |  | 95 |

# KETNET ESCAPEBOEK

## ESCAPEN DOE JE ZO!

### Het doel:

Kraak de code en bevrijd de Ketnet-wrappers uit hun benarde positie.

**Aan dit boek** kun je **beginnen** waar je maar wilt!

- Bij de eerste escaperoom, en daarna de tweede en daarna de derde.
- Of je zoekt je favoriete Ketnet-wrapper en helpt om die als eerste te bevrijden.
- Ga je liever meteen voor een heldenactie en wil je een heel team Ketnet-wrappers bevrijden? Start dan met een van de laatste vier escaperooms.
- Zoek de makkelijkste of de moeilijkste escaperoom uit! Waar jij zin in hebt!

### Moeilijkheidsgraad



Hoe moeilijk de escaperoom is, staat aangegeven in de inhoudstafel op p. 3 en op de eerste pagina van elke escaperoom.

### Ready? Zo start je:

- Begin bij de inleiding van de escaperoom die je hebt gekozen en lees die goed.
- Start bij de eerste opdracht: je ontdekt vanzelf hoe je dit spel moet spelen.
- Het doel is altijd: een code vinden waarmee je de Ketnet-wrapper(s) helpt te ontsnappen.

### Dit heb je nodig:

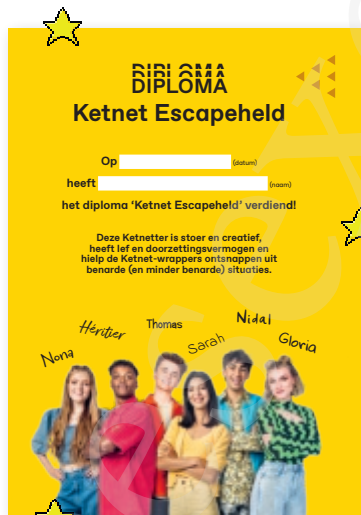
- Schrijfgerei
- Kleurpotloden
- Af en toe een schaar
- Een beetje lijm
- En veel gezond verstand

## Escape geslaagd?

Je denkt misschien dat je bent ontsnapt, maar weet je dat wel zeker? Of lukt het niet?

Geen probleem: de oplossingen staan achteraan in dit boek. Je vindt er niet alleen de juiste code, maar ook de oplossingen van elke afzonderlijke opdracht.

Niet zomaar  
gaan kijken, hè!



## Ketnet Escapeheld!

Zijn alle escapes gelukt – of heb je ze allemaal kunnen oplossen? Vergeet dan niet je diploma als 'Ketnet Escapeheld' achteraan in dit boek (zie p. 95) uit te knippen, in te vullen en in te lijsten – en ermee op te scheppen!

## TIPS & TRICKS

We vroegen Streammaster om één tip te geven, maar... hij had een hele lijst bij (en een koffer vol verkleedspullen). Hierbij dus de tips van Streammaster en zijn 'vrienden'.

1



Houd alles, maar dan ook echt álles dat je bij het maken van de opdrachten tegenkomt goed in de gaten. Je weet nooit wat je kunt gebruiken.

Maak je escape nog spannender door tegen de klok te werken. Stel een timer in op een aantal minuten naar keuze. Begin met 15 minuten.



2

3



Escape om het eerst! Heb je een vriend(in) die dit boek ook heeft? Kies dan dezelfde escaperoom, houd je klaar en tel af: drie, twee, één. Op één beginnen jullie tegelijk. Wie is er het eerst klaar en – ook belangrijk – wie heeft de juiste uitkomst?

Snap je een escaperoom niet meteen? Misschien helpt het om even bij de vorige of de volgende opdracht te kijken... Het is maar een tip!



4

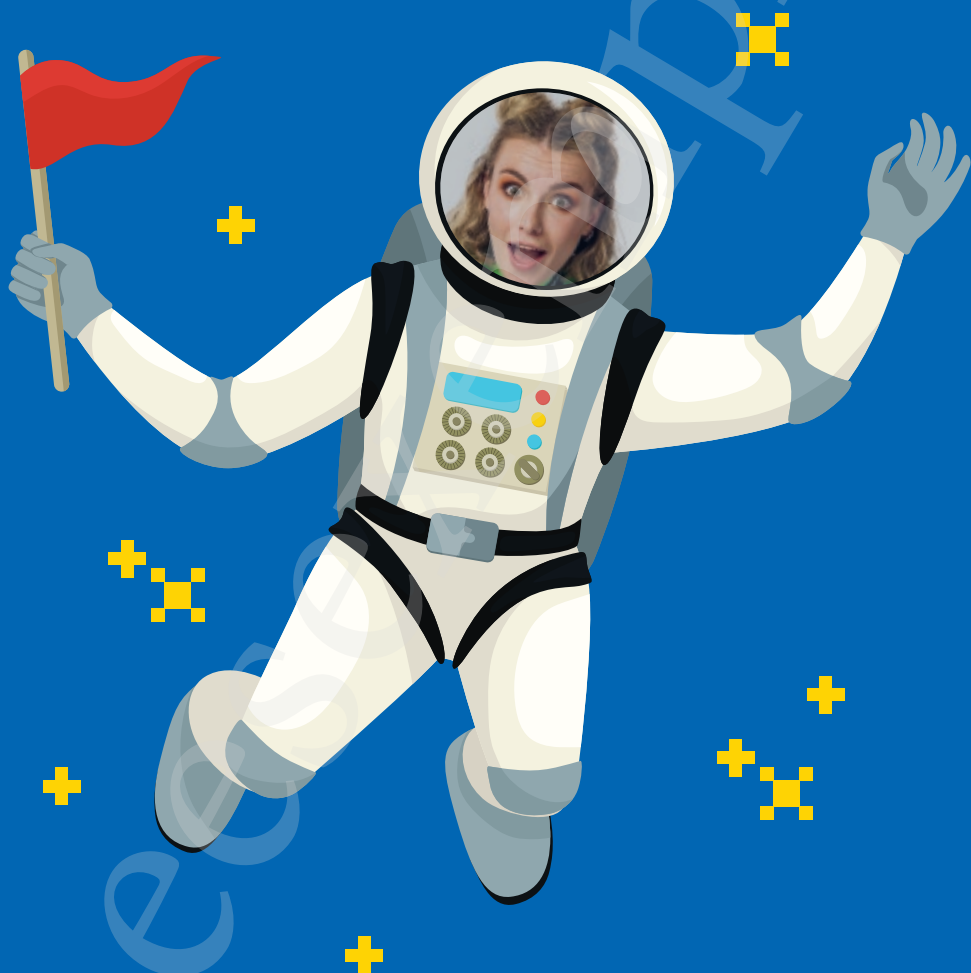
5

Onthoud goed: in dit boek staan 10 escaperooms, maar ze zitten niet allemaal hetzelfde in elkaar. Bij elke escape kom je voor een nieuw raadsel te staan.

NIVEAU



# GLORIA IN SPACE



# GLORIA IN SPACE

Mayday! Mayday!

Gloria wordt de eerste Ketnet-wrapper in *space*. Ze is aan haar astronautenopleiding begonnen en daarbij horen trainingen in een echte ruimteraket, in de juiste uitrusting. Ze vindt het geweldig!

Haar instructeurs geven haar allerlei opdrachten, maar hebben nu lunchpauze. En Gloria? Die zit vast in de raket, maar moet dringend plassen. Hoe raakt ze uit deze benarde positie?

Dat lukt haar alleen als ze met jouw hulp de juiste code vindt om de deur te openen. Dus... help!

★ Baan je een weg door de volgende opdrachten en breek de code waarmee je de ruimteraket kunt openen.

★ Zet Gloria weer met haar beide voeten op de grond (zodat ze snel naar het toilet kan hollen).

★ Is een opleiding tot astronaut iets voor jou?

Ja     Nee

Waarom (niet)?

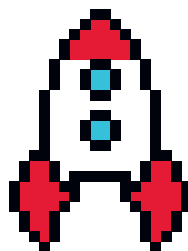
---

---

---

---

---



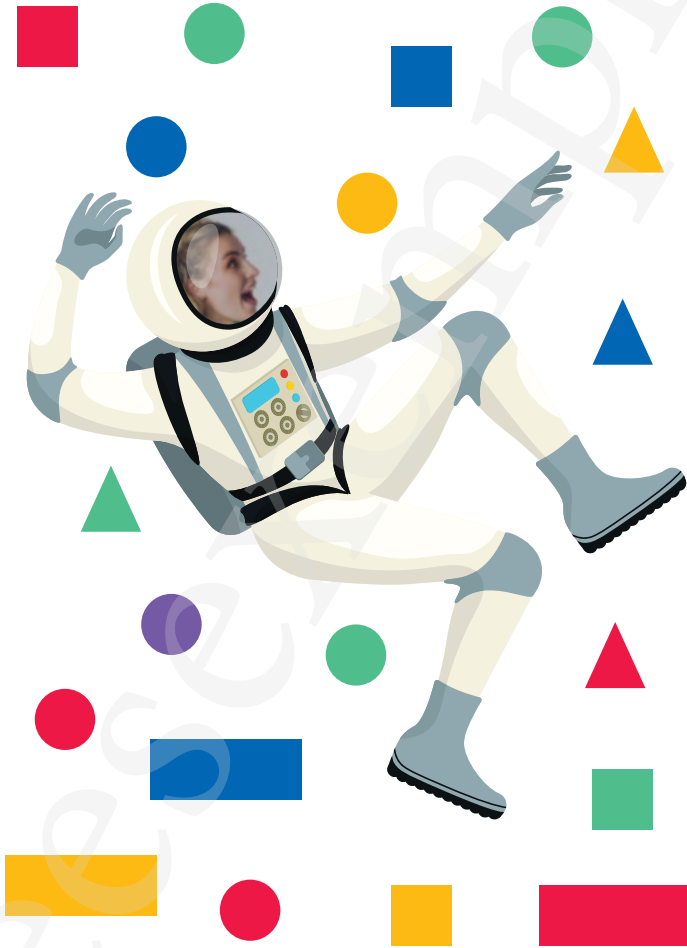


## De helm

Eerst moet die helm af, want Gloria krijgt bijna geen lucht meer. Maar op welk knopje moet ze duwen om de helm open te klikken?

De juiste knop is niet rood of oranje.

De juiste knop heeft hoeken.



De juiste knop heeft ... (vul cijfer in) hoeken. Het cijfer rijmt op 'papier'.

De juiste knop is niet blauw.

## Propje to the rescue!

Gelukkig is Gloria niet alleen.

Alleen... ze ziet ondertussen vierdubbel van de stress: het lijkt wel of er vier Propjes bij haar in de ruimteraket zijn.



Wie van die vier heeft een identieke dubbelganger en is het enige echte Propje dat haar kan helpen?



## Paniek!

O jee, gemiste berichten: de andere wrappers hebben Gloria heel dringend nodig. Dus terwijl ze probeert te ontsnappen, moet ze ook nog eens een berichtje sturen. Maar hoe gaat die telefoon ook weer open? In alle paniek weet ze niet meer hoe ze haar telefoon moet ontgrendelen.

Teken de code voor Gloria!



## TIP

De vorm van de code is geen nul.

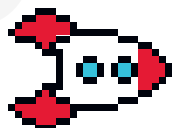
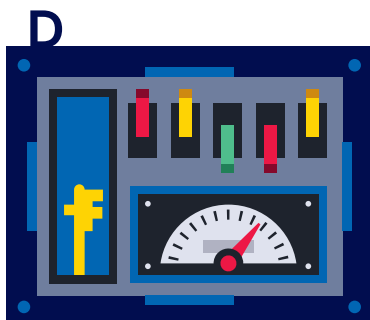
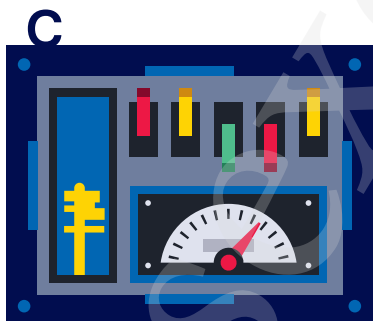
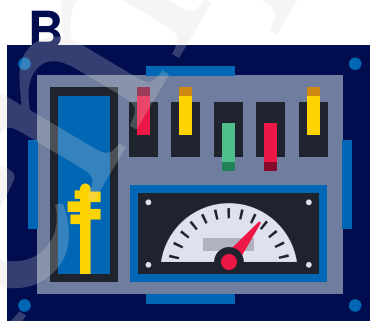
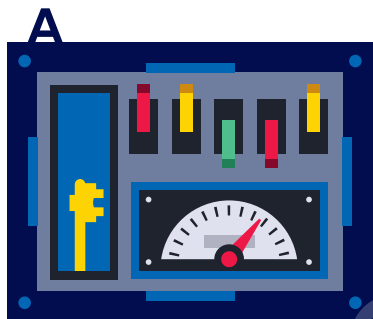
Kijk eens wat verder dan deze pagina. Denk erom: deze escape loopt van pagina 7 tot en met 14.



























## Controlepaneel

Hè, hè. De helm ging open, het reddende Propje bleek niet veel te redden maar is toch van de partij, de andere wrappers kunnen verder én Gloria heeft een sleutel! Nog één hindernis.

In welk controlepaneel past de sleutel?



# Escape!

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

