WARIES MISDAADREEKS · Nº 105

Gietijzer in Oude IJsselstreek

De zaak van de vergiftigde gieters



EEN ESCAPEBOEK MET CODES EN PUZZELS
VOOR DE HELE FAMILIE

UITGEVERIJ WARIES

Inhoud

Zo werkt dit boek 4

Wie is er in Hal 9? 5

Voor ouders en begeleiders 7

Zaterdag, 16:00 uur 8

Kamer 1 · Poortwachtershok 11

Kamer 2 · Schaftlokaal 15

Kamer 3 · Modelmakerij 18

Kamer 4 · Gieterijhal 23

Kamer 5 · Gietertuin 27

Kamer 6 · Stoomgang 31

Kamer 7 · Brugpoort 37

Aan de speurders 41

Werkbladen 42

Antwoordformulier 46

Het Controlepaneel 48

Hints (op hun kop) 50

Verzegeld 54

Oplossingen van de puzzels 55

De oplossing van de zaak 56

Nawoord: ijzer uit de Achterhoek 60

Zo werkt dit boek

Dit is geen gewoon boek. Dit is een fabriek met zeven deuren, en jullie zitten erin opgesloten.

Speel met z'n tweeën, met het hele gezin of met een groepje vrienden. Jullie hebben een potlood nodig, kladpapier en een spiegeltje (een telefoon met camera kan ook). Reken op **twee tot drie uur** speeltijd. Je mag tussendoor stoppen: zet dan een vouwhoekje in de kamer waar je bent.

TWEE OPDRACHTEN TEGELIJK

1. Ontsnappen. Elke kamer heeft een deur met een codeslot. De code vinden jullie door de puzzel in die kamer op te lossen. Weet je de code, zoek hem dan op in het **Controlepaneel** (p. 48). Staat er GROEN, dan gaat de deur open en lezen jullie verder in de volgende kamer. Staat er ROOD, of staat je code er niet bij, dan klopt hij niet. Probeer het opnieuw.

2. De gifmenger vinden. In elke kamer ligt ook een envelop met documenten: verklaringen, lijsten, briefjes en tekeningen. Daarin zit alles wat je nodig hebt om te ontdekken wie het gif in de thermosfles van gids Henk deed, en hoe. Lees goed. Mensen vertellen niet altijd de waarheid, en een papiertje dat saai lijkt, kan later het belangrijkste stuk van de zaak zijn.

LETTERS OP DE DEUREN

Aan de binnenkant van elke deur die opengaat, zit een ijzeren plaatje met een letter en een gietnummer. Schrijf ze op het werkblad (p. 42). In de laatste kamer heb je ze allemaal nodig.

MARLOES HENGEVELD 47 · kunstenaar

Maakte de Gietertuin: twaalf oude gieters en acht plantenbakken langs de Oude IJssel. Woensdagavond werden haar gieters vergiftigd; donderdag gingen haar planten dood.

SANNE KEMPERMAN 19 · vrijwilliger in het Schaftlokaal

Zet koffie, smeert krentenbollen en vulde vanmiddag de thermos van Henk.

BAS LANKVELD 34 · podiumbouwer

Bouwt met Podiumbouw Lankveld mee aan het festival aan de overkant. Wil dat de gieters van zijn laadroute af gaan.

FEMKE OOLBEKKINK 41 · antiekhandelaar

Heeft de winkel De Gietkist in Terborg. Verzamelt oud gietwerk. Henk schreef niet zo aardig over haar in de nieuwsbrief.

Verder: **Wim Hulshof** (portier), **Gijs Bennink** (EHBO), **Ilona Tiemessen** (begeleider van een kinderspeurtocht) en **Dinand Rutgers** (bewaker). Zij zijn getuigen, geen verdachten. Henk is het slachtoffer; de zes anderen op deze bladzijden kunnen allemaal verdacht zijn, ook Ruud.

Voor ouders en begeleiders

Dit boek is gemaakt om samen te spelen, met kinderen vanaf een jaar of negen en volwassenen erbij. Een paar tips.

VERDEEL DE ROLLEN

De voorlezer leest de verhaaltekst en de verklaringen hardop. **De rekenaar** neemt de puzzels voor zijn rekening en houdt het potlood vast. **De archivaris** vult de werkbladen in: wie was waar, wie loog waarover. Wissel gerust per kamer.

PUZZELS EN SPEURWERK

De puzzels zijn er voor iedereen; jongere kinderen kunnen de meeste zelf oplossen. Het speurwerk is lastiger. Daarvoor moet je documenten uit verschillende kamers naast elkaar leggen. Laat de kinderen zelf ontdekken wie er liegt, en vraag steeds: *hoe weet je dat*? Een goed antwoord wijst naar een papier, een tijd of een tweede getuige.

OVER HET GIF

In dit verhaal wordt niemand gedood. Gids Henk wordt ziek van iets wat in zijn koffie is gedaan en knapt weer op. Het gif in het boek, blauwe kristallen uit een tuinschuur, is echt gevaarlijk. Een mooi moment om te praten over wat er thuis in de schuur staat.

Zaterdag, 16:00 uur

KLONK. Achter jullie valt de zware ijzeren deur van Hal 9 in het slot. Boven de deur springt een rood lampje aan. Op een bord staat in sjabloonletters: ONTSNAP UIT DE GIETERIJ. SIRENE OM 17:00.

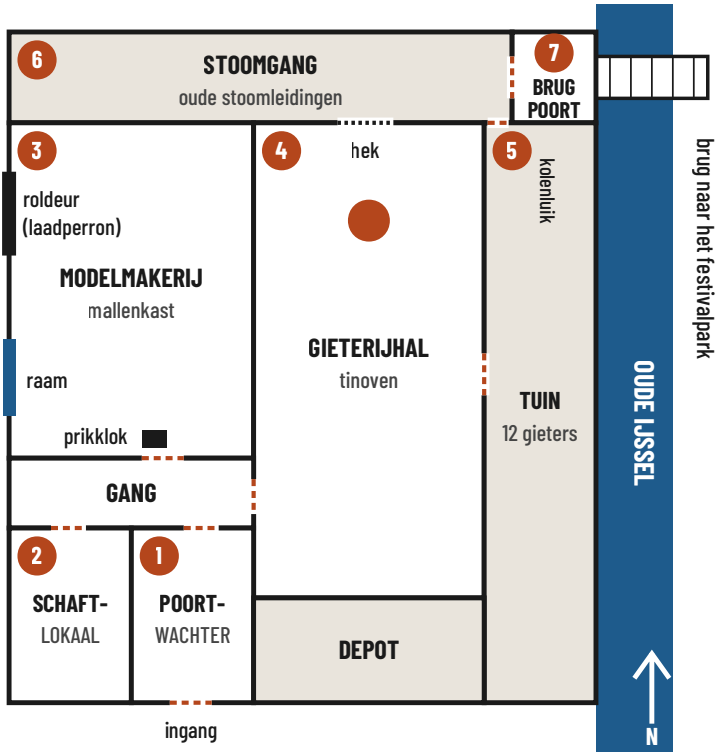
Het is zaterdag 29 augustus 2026. Aan de overkant van de Oude IJssel klinkt een soundcheck: *één*, *twee*, *één*, *twee*. Daar begint vanavond Huntenpop. Hier, op het oude DRU-terrein in Ulft, ruikt het naar roest, koffie en warm metaal. Vandaag is het Gietdag van Stichting Vuur & Vorm. Kinderen gieten tinnen leeuwtjes, gidsen vertellen over de tijd dat hier potten, kachels en badkuipen werden gemaakt. En om vier uur begint de escapetocht. Jullie hadden kaartjes.

Alleen: de spelleider is er niet.

De intercom naast de deur kraakt. ‘Hallo? Zijn jullie binnen? Met Ruud Geurink, van de stichting.’ Hij klinkt moe. ‘Ik moet jullie iets vertellen. Onze gids, Henk Rouwhorst, is vanmiddag ziek geworden. Om twaalf over twee nam hij een slok uit zijn thermosfles. Een paar minuten later werd hij misselijk en duizelig. De ambulance heeft hem naar het ziekenhuis in Doetinchem gebracht. Hij komt er weer bovenop, gelukkig. Maar de dokter zegt dat er iets in die koffie zat wat er niet in hoorde. Blauwe kristallen. Gif.’

Het blijft even stil.

‘Het spel kan ik niet stoppen,’ zegt Ruud. ‘Henk heeft de codesloten zelf geprogrammeerd. Om vier uur gingen ze dicht, om vijf uur loeit de oude fabriekssirene en gaan alle deuren vanzelf open. Dat is het spel. Maar



Henks plattegrond van Hal 9. Rode cijfers: de zeven kamers van het spel, in de volgorde van de tocht. Het hek tussen Gieterijhal en Stoomgang is tijdens het spel dicht.

WAT JE OP DE KAART ZIET

De rode stippellijntjes zijn deuren. Bij de deur van de Modelmakerij hangt de oude prikklok: zonder pasje kom je daar niet in. De roldeur van de Modelmakerij komt uit op het laadperron en is dicht. In de Gieterijhal staat de tinoven van Jos (de rode stip). Het kolenluik verbindt de Gietertuin met de Stoomgang, en via de Brugpoort kom je bij de brug over de Oude IJssel.

NOG 60 MINUTEN TOT DE SIRENE · BEGIN IN KAMER 1

KAMER 1 VAN 7

Poortwachtershok

Een kamertje met een loket, een kacheltje van DRU-gietijzer en een houten bord vol sleutels. Hier zit Wim Hulshof normaal gesproken: wie Hal 9 in wil, moet langs Wim.

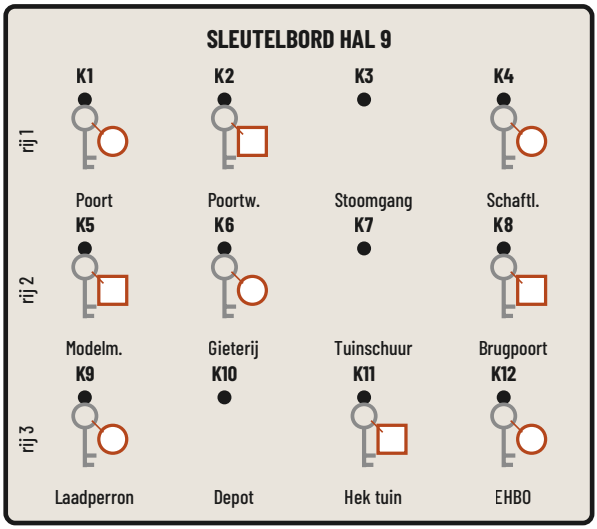
Op het loket ligt de eerste envelop. Op de deur naar de gang zit een codeslot met drie cijfers. Op de deur hangt een kaartje in Henks hanenpoten.

KAARTJE VAN HENK OP DE DEUR — DEUR KAMER 1

Welkom, speurders! Een portier ziet alles, vooral wat er niet is.

1e cijfer: hoeveel haken op het sleutelbord zijn leeg?
2e cijfer: in welke rij hoort de sleutel van de Stoom-gang?
3e cijfer: hoeveel sleutels aan het bord hebben een rond label?

Groet, Henk



Het sleutelbord in het Poortwachtershok, zaterdag om 16:00.

PUZZEL I · HET SLEUTELBORD

Kijk goed naar het bord en lees Henks kaartje nog eens. Let op: een lege haak heeft ook geen label.

CODE ☐ ☐ ☐ **→ controleer op het Controlepaneel, p. 48**

DOC 1.1 · GASTENPASJES GIETDAG — LOKET

De deur van de Modelmakerij gaat alleen open met een pasje in de oude prikklok. Vaste vrijwilligers hebben een eigen nummer; gasten krijgen een G-pasje.

PASJE	NAAM	WAARVOOR
G-3	F. Oolbekkink	stempelpost speurtocht
G-5	B. Lankveld	opmeten laadperron
G-8	I. Tiemessen	begeleider speurtocht

Vaste nummers: 101 Rouwhorst · 102 Geurink · 107 Wolbrink · 112 Hengeveld · 115 Kemperman

DOC 1.2 · SLEUTELLIJST HAL 9 — BIJGEHOUDEN DOOR W. HULSHOF

Van elke deur in Hal 9 bestaat precies één sleutel. De sloten zijn in 2025 allemaal vervangen; er zijn geen reservesleutels en er is geen loper.

SLEUTEL	UITGEGEVEN AAN	SINDS	WAARVOOR
K3 Stoomgang	J. Wolbrink	vr 28-8, 16:10	gasflessen tinoven
K7 Tuinschuur	M. Hengeveld	za 29-8, 09:05	gereedschap tuin
K10 Depot	R. Geurink	za 29-8, 08:45	spullen Gietdag

Alle andere sleutels: aan het bord. Sleutel terug? Afstrepen en paraaf!