

1-2 SPELERS
12-99 JAAR



IN HET HOOFD VAN DE HACKER

SPELBEGELEIDING

Een escaperoomspel voor jonge mensen
met een licht verstandelijke beperking
en hun ouders of begeleiders

Spelidee

Rogier de Groot

Illustraties

Tjeerd Ouwehand

Vormgeving

Wendy Pronk | DeedyLicious

Drukwerk

Drukkerij Impressed

Met dank aan

*Jooske Andriessen, Tugce Atagun, Marc Burgers,
Marie-José Redeker*

*Dit spel is tot stand gekomen door een samenwerking
tussen Middin en het lectoraat LVB en risicovol gedrag
van de Hogeschool Leiden. Mede mogelijk gemaakt
door subsidies van het Netwerk Mediawijsheid en het
Zorgondersteuningsfonds.*

Speelduur: 45 minuten - 1 uur

INHOUD VAN DE SPELDOOS:

1x spelbegeleiding, 1x geldkluisje met daarin een kleine verrassing
1x afbeelding van kleurenslot, 8x envelop, 4x kamertegels,
1x tegel van prikbord.

DOEL VAN HET SPEL:

Het gesprek aangaan over de digitale wereld met mensen met een licht verstandelijke beperking is niet altijd vanzelfsprekend en kan als lastig worden ervaren door ouders en zorgprofessionals.

Tegelijk is het belangrijk dat we mensen met een LVB ook in de digitale wereld ondersteunen. Dit spel helpt je om het ijs te breken en het gesprek op een leuke manier op gang te brengen. Dit geeft je mogelijk aanknopingspunten waarmee je in de opvoeding en begeleiding ook aandacht kan geven aan het digitale leven van mensen met een LVB.

SPELVOORBEREIDING EN SPELVERLOOP:

1. Lees aandachtig de uitleg van het spel door (pagina 4).
2. Leg een leeg blaadje en een potlood of pen klaar.
3. Bekijk de wegwijzer op pagina 5 t/m 14 om jezelf bekend te maken met het verhaal en de spelonderdelen.
4. Scan de qr-code hiernaast op een telefoon en zet het geluid hard. Er start een kort filmpje. Hier begint het spel. Sla deze stap niet over!
5. Is het filmpje afgelopen? Pak kamertegel 1. GANG en leg deze op tafel.
6. Als ouder of begeleider ben je alleen spelbegeleider. Je speelt het spel zelf dus niet mee. Als spelbegeleider hou je de wegwijzer in de hand en begin je met lezen bij nummer 1. De wegwijzer vertelt je wat je als spelbegeleider moet doen tijdens het spel om de speler verder te helpen.



Tip 1: Als jij en de speler het leuk vinden kun je de qr-code hiernaast scannen waarmee je spannende muziek hebt tijdens het spelen van het spel.

Tip 2: Je kunt een cadeaubon in het geldkluisje leggen.



UITLEG SPEL:

De wegwijzer kun je op pagina 5 t/m 14 van deze handleiding vinden. De wegwijzer helpt jou in de rol als spelbegeleider om het verhaal van *In het hoofd van de hacker* op een spannende manier te vertellen aan de speler. Ook zorgt de wegwijzer ervoor dat je de opdrachten die de speler moet uitvoeren goed kan begeleiden.

Zwartgedrukte teksten zijn teksten die je voorleest aan de spelers.

Teksten in het **rood** en de tips voor het begeleiden van de opdracht (deze staan in blauwe blokken), zijn instructies voor de spelbegeleider om de speler verder te kunnen helpen in het spel. De **vetgedrukte rode teksten** zijn handelingen die de spelbegeleider moet uitvoeren.

In de wegwijzer vindt je drie symbolen die je eraan helpen herinneren dat je een nieuw onderdeel aan het spel toevoegt:



Verwijst naar een onderdeel uit de speldoos die de speler nodig heeft in het spel.



Verwijst naar een envelop uit de speldoos die de speler nodig heeft in het spel.



Verwijst naar 1 van de kamertegels uit de speldoos.

KAMERTEGELS:

De kamertegels laten de verschillende kamers van het huis van Berend zien.

Op de kamertegel staat in welke ruimte van het huis je bent. Ook heb je de kamertegels nodig voor het oplossen van puzzels. De wegwijzer in het spel vertelt je wanneer je iets moet doen met een kamertegel.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is afgelopen als het verhaal doorlopen is en alle opdrachten en puzzels zijn uitgevoerd. Pas dan kan de speler ontsnappen uit het huis van Berend.

HERGEBRUIK SPEL:

Je kunt het spel hergebruiken als je na het spelen zorgt dat alle materialen netjes in de speldoos worden teruggedaan. Als je het spel opnieuw wilt spelen, kun je zelf iets leuks of lekkers in het kluisje leggen. Als de woordpuzzel in envelop 3 is ingevuld, maak dan een kopie van pagina 15 uit dit boekje.

Check:

- Geldkluisje weer op slot. Stop er alvast een beloning in voor het volgende spel.
- Linkerhelft van krantenartikel + hint naar beloning in envelop 1
- Social media profielen in envelop 2
- Woordpuzzel in envelop 3
- Nepadvertentie in envelop 4
- Puzzelstukjes 1-8, pen en rechterhelft van krantenartikel in envelop 5
- Wachtwoordpuzzel in envelop 6
- Advertenties nep en echt in envelop 7
- Puzzelstukjes 9-16 in envelop 8

WEGWIJZER SPELBEGELEIDER



1: Leg **kamertegel 1. GANG** neer voor de speler en lees dan hieronder verder.

Je kijkt goed naar de gang. De voordeur zit op slot met een cijferslot met 5 verschillende kleuren. Je kijkt ernaar, maar je kunt er nu nog niks mee.



Geef de speler de afbeelding van het cijferslot dat in de speldoos zit, laat hem er even naar kijken en lees dan hieronder verder.

Je ziet nog twee deuren, maar die zitten op slot. Aan het plafond en op de grond zie je 5 gekleurde kabels die langs en uiteindelijk door de muur gaan. Waar lopen die kabels naartoe? Eerst de gang maar doorzoeken zeg je tegen jezelf. Berend lijkt je te volgen met de camera aan het plafond.

Lees hieronder verder bij nummer 2.

2: Aan het einde van de gang staat een kast. In de la ligt een envelop.



Pak envelop 1 uit de speldoos. Laat de speler envelop 1 bekijken. In de envelop zit een deel van een krantenartikel (de andere helft wordt later in het spel gevonden) en een blaadje met daarop een hint. Deze hint verwijst naar de beloning die de speler kan krijgen nadat alle puzzelstukjes zijn verzameld en de puzzel zoals omschreven bij nummer 26 van deze wegwijzer is opgelost.

(De hint die verwijst naar het cadeau heb je pas later in het spel nodig. Lees nu hieronder verder.)

Je bekijkt de inhoud van de envelop, maar voor nu kun je er niks mee. Je stopt alles voor de zekerheid maar wel in je jas.

Lees hieronder verder bij nummer 3.

3: Aan de muur zie je een vage poster van een hacker hangen. Je kijkt er even naar en loopt dan weer verder...

Lees verder bij nummer 4 op de volgende pagina.

4: In de gang staat een tafel. Op de tafel zie je een tablet, en een klein geldkluisje.



Pak het geldkluisje uit de speldoos, laat de speler er even naar kijken en lees dan hieronder verder.

Je pakt de tablet en ineens komt een tekst in beeld: *Alleen een hacker kan de toegangscode kraken*. Wat moet je nu weer mee met zo'n vage hint? Wacht!? Die poster aan de muur, daar staat een hacker op! Misschien nog maar eens goed naar de poster kijken...

Lees verder bij nummer 5.



5: Laat de speler goed kijken naar kamertegel 1. GANG

Dit is een kleine puzzel tussendoor. Als de speler goed naar de poster op kamertegel 1 kijkt, zie je dat tussen de nullen en enen een viercijferige code te vinden is: 2, 3, 5, 9. Dit is de ontgrendelingscode voor de tablet. Help de speler op weg als deze de code niet ziet.

Als de speler de code heeft gevonden lees verder bij nummer 6.

6: Je voert de code in en drukt op het scherm. Yes! Je hebt toegang en direct verschijnt een tekst die geschreven is door Berend: *Ik heb voor Steve, een vriend van mij, twee verschillende sociale media profielen gemaakt. Welk profiel helpt Steve het meeste om zich op een positieve en professionele manier te laten zien online? Welk profiel zou jij kiezen en waarom? Help me hierbij en ik laat je door naar de volgende kamer en geef je een cijfer van het slot op de voordeur.*



Geef envelop 2 aan de speler.

In de envelop zitten twee social media profielen van Steve. Vraag de speler na te denken over welk profiel hij zelf zou gebruiken en waarom. Dat is het advies aan Berend.

Ga hier 5 minuten met elkaar over in gesprek. Het antwoord dat de speler geeft is voor het spel niet belangrijk, maar biedt jou mogelijke aanknopingspunten in de begeleiding van het digitale leven van de cliënt. Als je klaar bent met de opdracht lees je verder bij nummer 7.

Tips voor het begeleiden van de opdracht:

In je gesprek met de cliënt kun je het bijvoorbeeld hebben over de onderstaande onderwerpen:

- A. Wat voor profielfoto kies je? Tip: maak een representatieve foto van jezelf of help de speler daarbij.
- B. Welke vrienden en groepen laat je zien op je profiel? Iedereen? Of alleen familie en vrienden?
- C. Wat voor foto's deel je op je profiel? Foto's van sexy mannen of vrouwen, of van blowende vrienden?
- D. Wat voor berichten zet je op je profiel? Berichten wat je hebt geleerd op je werk en wat je is opgevallen in het nieuws? Of dat je bent uit geweest, hebt gehangen met vrienden?
- E. Wat moeten mensen weten van jou? Rijbewijs? Opleiding? Werkervaring? Relatiestatus? Hobby?

7. Berend roept: *"Goed advies! Een cijfer van het slot op de voordeur: 9."*

Laat de speler een 9 op een blaadje schrijven en lees daarna hieronder verder.

Ineens hoor je een harde klik. De deur naar de andere kamer is open! Je hart bonst in je keel, maar je loopt naar binnen. Het is de woonkamer van Berend...



Leg kamertegel 2. WOONKAMER neer en lees verder bij nummer 8.

8. Ook in de woonkamer merk je dat je gevolgd wordt door een camera. Het ruikt een beetje muf en net als in de gang zie je weer die kabels lopen. Het licht doet het niet maar er komt net genoeg zonlicht langs de afgeplakte ramen waardoor je de kamer kunt doorzoeken.

Lees hieronder verder bij nummer 9.

9. Er staat een zwarte bank in de kamer met een tafel en een TV ervoor. Je besluit even op de bank te gaan zitten, maar dan schiet de TV aan. Je schrikt, maar het is vast Berend die een nieuwe opdracht voor je heeft.

Lees verder bij nummer 10 op de volgende pagina.

10. Er verschijnt een boodschap op de TV: *Je kunt me helpen. Toon maakt mij al wekenlang belachelijk op Instagram. Hij noemt mij een sukkel en een slechte hacker! Hij moet ophouden met mij belachelijk maken, maar hoe zeg ik dat op een positieve manier? Kun jij doen alsof je mij bent en een bericht sturen aan Toon? Als het je lukt om een positief bericht terug te krijgen van Toon, geef ik je een hint waarmee je ontsnapping weer een stukje dichterbij is.*

Vraag de speler om met zijn smartphone een korte email op te stellen waarin de speler op een positieve manier duidelijk maakt dat Toon moet stoppen met pesten. Bespreek het bericht met de speler (voor tips, zie het blauwe blok hieronder) en laat de speler het bericht opsturen naar Toon via **titatoon666@gmail.com**. Na het versturen krijgt de speler een bericht terug van Toon. Laat de speler dit voorlezen en lees dan zelf verder bij nummer 11.

Tips voor het begeleiden van de opdracht:

Vraag de speler waarom hij denkt dat dit het beste bericht is. Als de speler er zelf niet uitkomt kun je aangeven dat het plaatsen van boze berichten op social media profielen van anderen niks oplost en vaak leidt tot meer agressie op sociale media. Dit kan komen omdat mensen snel boos kunnen worden als er nare of kritische berichten op hun eigen social media profiel worden geplaatst. Je kunt beter iemand direct via een DM (Direct Message) benaderen via bijv. Whatsapp, een directe email sturen, of iemand offline aanspreken. Je kunt bijvoorbeeld het volgende bericht met de speler opstellen. Belangrijk hierbij is om het bericht kort en simpel te houden:

*Beste Toon,
Ik las je berichten over mij op Insta. Ik vind dit niet leuk. Zou je kunt stoppen met praten over mij op Insta? We zijn toch vrienden? Laat maar weten.
Groet, Berend*

11: "Wauw, hoe heb je dat gedaan dan?", roept Berend via de speaker. "Ik had niet gedacht dat je zo snel een positieve reactie van Toon zou krijgen. Ok, een tweede cijfer van het slot op de voordeur is 3".

Laat de speler een 3 achter het vorige cijfer (9) op een blaadje schrijven en lees daarna verder bij nummer 12.

12: Het is gek, maar je bent toch blij dat Berend en Toon hun ruzie hebben opgelost, maar hoe nu verder? Je kijkt nog eens goed rond in de kamer. Er klopt iets niet met die boekenkast, maar wat? Je ziet een soort blaadje tussen een boek uitsteken. Je pakt het boek en haalt het blaadje er tussenuit.



Geef de speler envelop 3 en laat hem de woordpuzzel oplossen. Streep de woorden die op het blaadje staan af in de puzzel en lees dan het woord dat overblijft als je van linksboven begint met lezen. Er ontstaat dan de zin **BITCOIN FOR DUMMIES**. **Op pagina 15 kun je een kopie maken als je het spel nog een keer wilt spelen.**

Lees verder bij nummer 13.

13: Je ziet een boek in de kast dat ook BITCOIN FOR DUMMIES heet en je pakt het uit de kast. Krakend komt de hele boekenkast naar voren. Voorzichtig stap je naar binnen.



Leg kamertegel 3. WERKKAMER neer en lees verder bij nummer 14.

14: De kamer staat vol met dozen en er staat een bureau. Op het bureau staat een computer. Weer hoor je Berend via een speaker: *"Ik ben onder indruk. Je hebt mijn geheime werkkamer gevonden. Maar je bent er nog niet!"*

Lees verder bij nummer 15.

15: Je wilt de deur naar de laatste kamer openen, maar die zit op slot. Naast de deur hangt een soort microfoon waar je in kunt praten.

Lees verder bij nummer 16.

16: Wat zou er gebeuren als je de computer die op het bureau staat aanzet? Je drukt op het scherm en je ziet dat Berend een nieuwsbericht op een website open heeft staan. Berend roept via de speaker: *"Ok, luister. Naast hacken zoek ik online naar nepnieuws. Ik ben benieuwd of jij dit bericht echt of nep vindt. Laat me weten wat je denkt ok? Stel me tevreden en ik help je op weg."*



Geef envelop 4 aan de speler en laat hem het bericht bekijken. Bespreek in 5 minuten of hij denkt dat het bericht echt of nep is (voor tips zie het blauwe blok op de volgende pagina). Vraag ook waarom hij dit denkt. Lees na de opdracht verder bij nummer 17.

Tips voor het begeleiden van de opdracht:

1. Wie heeft het bericht geschreven? Is dit betrouwbaar?
2. Lees niet alleen de kop maar ook de rest van het bericht.
3. Worden er bronnen genoemd in het bericht en zijn die te checken?
4. Is de titel wat overdreven of worden er schreeuwerige koppen gebruikt? Denk aan koppen als: LET OP!, of: BREAKING NEWS!
5. De vormgeving lijkt soms op die van bekende nieuwssites. Hoe zit dat in dit bericht?
6. Tot slot: Als je twijfelt of iets echt of nep is, vraag het dan aan een ouder, begeleider of leerkracht!

Meer weten over nepnieuws? Ga naar www.mediawijsheid.nl/nepnieuws

17: Berend is tevreden over je advies. Hij geeft je het derde cijfer van het slot op de voordeur: 4.

Laat de speler een 4 achter de andere 2 cijfers (9,3) en lees daarna hieronder verder.

Je loopt naar de deur van de volgende kamer, maar die blijft dicht.

Lees verder bij nummer 18.

18: Aan de achterzijde van de werkkamer zie je een groot prikbord met diverse dingen erop.



Leg de kamertegel PRIKBORD neer en lees verder bij nummer 19.

19: Je kijkt geconcentreerd naar het prikbord. Zou Berend hier aanwijzingen hebben verstopt voor je?

De opdracht bestaat uit 2 delen:

1. De speler moet goed kijken naar het prikbord en vertellen wat belangrijk is:
 - Een cadeau getekend naast een pen.
 - Een envelop met een cadeau erop.
 - Een stuk van een krantenartikel met daarnaast de tekst: Het begin van iedere zin is de sleutel naar succes.



Als de speler deze dingen heeft benoemt (je mag hints geven) mag hij **envelop 5 uit de speldoos** halen. Daarin zit een pen, het tweede stuk van het krantenartikel en puzzelstukjes. De pen en de puzzelstukjes zijn nu nog niet nodig. Leg deze opzij.

2. De speler legt nu het 2e stuk van het krantenartikel naast het stuk dat hij eerder in het spel kreeg. Met behulp van de hint (het begin van iedere zin is de sleutel naar succes) moet de speler de puzzel oplossen: Als je goed kijkt dan bestaat het artikel uit 6 zinnen. Als je de hoofdletters van deze 6 zinnen achter elkaar zet staat er het woord GOOGLE. Help de speler als het lastig is.

Zodra de speler het woord heeft gevonden lees je verder bij 20.

20: Die microfoon naast de deur.....wat nu als je het geheime codewoord GOOGLE insprekt dat je net in het krantenbericht hebt gevonden... Bingo! Je hoort een klik en de deur gaat open.



Leg kamertegel 4. SLAAPKAMER neer en lees verder bij nummer 21.

21: Een muffe lucht komt je tegemoet. Je zet door en al snel merk je dat je in de slaapkamer van de hacker staat. Je ziet een vieze matras en kleding en troep op de grond. Naast de matras staat een laptop op een klein bijzettafeltje.

Lees verder bij nummer 22.

22: Je probeert de laptop aan te krijgen, maar ook hier is een wachtwoord nodig. Je begint een beetje boos te worden en wil Berend roepen, maar dan kijk je nog eens goed naar de plek waar de laptop staat. *"Misschien kan ik het wachtwoord ergens vinden?"*

Als de speler goed kijkt naar kamertegel 4 ziet hij een blaadje onder de laptop met daarop een aantal wachtwoorden. Eén van de wachtwoorden geeft toegang tot de laptop.



Geef envelop 6 aan de speler. Ga 5 minuten in gesprek met de speler over de wachtwoorden die te zien zijn en welke hij de beste vindt.

Je vindt tips voor het begeleiden van de opdracht in het blauwe blok op de volgende pagina.

Tips voor het begeleiden van de opdracht:

Vraag hoe de speler in zijn eigen leven omgaat met wachtwoorden online. Welke wachtwoorden kiest hij? En waarom? Vertel eventueel dat het gebruik van een wachtwoordmanager kan helpen. Je browser heeft er één ingebakken (bijvoorbeeld: Google Chrome, Apple Safari), maar je kunt er ook aparte apps voor downloaden, zoals Nordpass en Dashlane. Gebruik je geen wachtwoordmanager, dan is het beter om bijvoorbeeld een wachtwoord in de vorm van een zin te gebruiken die je makkelijk kunt aanpassen voor verschillende websites en apps. Maak een zin waarin je zowel hoofd- en kleine letters, als cijfers gebruikt en die je makkelijk kunt onthouden. Bijvoorbeeld voor de voetbalfan:
Instagram: Ajaxwintdetitel@insta2022. TikTok: Ajaxwintdetitel@tiktok2022.

Ajaxwintdetitel2022 is hier dan ook het beste wachtwoord, want een zin met hoofdletters, kleine letters en cijfers. Als je samen met de speler tot deze conclusie bent gekomen lees dan verder bij nr. 23.

23: Yes! Je hebt het juiste wachtwoord ingevoerd. Je hoort gekraak en daar is Berend weer: *“Op de laptop zie je twee websites met daarop een advertentie voor een nieuwe laptop die ik graag wil hebben. Ik neig naar die goedkope aanbieding, maar moet ik dat wel doen? Kun jij me vertellen wat verstandig is?”*



Geef envelop 7 aan de speler en lees hieronder verder.

In de envelop zitten ogenschijnlijk twee afbeeldingen van dezelfde advertentie, maar er zijn ook verschillen. Vraag de cliënt of hij wil aangeven welke van de twee advertenties echt is en welke nep. Vraag ook waarom de speler dit vindt. Lees na de opdracht verder bij nummer 24.

24: Je roept door de kamer dat de goedkope aanbieding nep is. *“Jammer”, roept Berend terug. “Maar goed, beter het geld op zak houden dan opgelicht worden! Dank voor je hulp. Hier zijn de laatste 2 cijfers van het deurslot: 9 en 3”*. Je haalt opgelucht adem, je bent er bijna...

Tips voor het begeleiden van de opdracht:

Om de betrouwbaarheid van een website te controleren kun je op de volgende dingen letten:

1. Vergelijk prijzen. Lijkt het te mooi om waar te zijn? Dan is dat het vaak ook.
2. Let op keurmerken. Een echt keurmerk kun je vaak op klikken zodat je kunt zien dat de webshop echt is aangesloten.
3. Check de url van de webshop. Soms maken oplichters een site goed na, maar dan is de url net even iets anders.
4. Kijk kritisch hoe de webshop eruit ziet: zie je contactgegevens van de verkoper? Kun je alleen mailen of ook bellen? Kun je op 1 manier betalen of op meerdere manieren?
5. Lees reviews op bijvoorbeeld Google of Trustpilot over de webshop
6. Controleer bij de politie of de webshop daar bekend is:
www.politie.nl/aangifte-of-melding-doen/controleer-handelspartij.html



Laat de speler een 9 en 3 achter de andere 3 cijfers (9,3,4) op een blaadje schrijven uit de speldoos, pak kamertegel 1. GANG er weer bij en lees dan verder bij nummer 25.

25: Je stapt de deur door en staat weer waar het avontuur begon, in de gang van de hacker. De deur valt met een klap achter je dicht waardoor een envelop van de archiefkast valt.



Geef envelop 8 aan de speler en lees hieronder verder.

Die heb je eerder zeker gemist? Er zitten weer puzzelstukjes in. Waar zouden die nu toch voor zijn? En wat moet je nu met dat geldkluisje?

Lees verder bij nummer 26.

26: Je legt alles wat je in het huis verzameld hebt op de tafel in de gang: het geldkluisje, de pen en de puzzelstukjes. De puzzel! Die was je helemaal vergeten. Dat was natuurlijk de sleutel tot de beloning! Je pakt de stukjes en begint te puzzelen.

De speler maakt nu eerst de puzzel met alle puzzelstukjes. Op de puzzel staat: *Wat je niet ziet is belangrijker dan wat je wel ziet.* Dit is een hint om de blacklight pen te gebruiken.

Schijn met de pen over de puzzel en er verschijnen twee cijfers waarmee je het geldkluisje kunt openen. Hoe open je het geldkluisje? Zet de draaischijf van het kluisje eerst naar 0. Draai vervolgens het eerste cijfer met de klok mee en het tweede cijfer tegen de klok in. Als dit niet lukt dan draai je het eerste cijfer tegen de klok in en het tweede cijfer met de klok mee. In het kluisje vindt de speler een kleine beloning. Lees verder bij nummer 27.

27: Berend heeft zich in ieder geval aan zijn woord gehouden, want je beloning is binnen! Ok, nu nog het slot van de voordeur halen... Maar als je de 5 cijfers invoert, gaat het slot niet open! De cijfers staan dus op de verkeerde volgorde. *"Wacht, die gekleurde kabels op de grond leiden naar het slot op de voordeur, misschien zit daar de oplossing?"*

De speler moet nu nog het slot op de voordeur openen om te kunnen ontsnappen. Pak de afbeelding van het kleurenslot erbij. Onder het slot staan 5 gekleurde vakjes waar je een cijfer kunt invoeren. De speler heeft de volgende cijfers gekregen van Berend 9 3 4 9 3, maar die staan op de verkeerde volgorde. Laat de speler de juiste volgorde van de cijfers in de vakjes zetten om de juiste code van het slot te krijgen.

Oplossing van de puzzel: De kabels hebben kleuren. Deze kun je zien op kamertegel 1. GANG. De speler begint bij de onderste, groene kabel. Het pijltje onder de kabel geeft daarvoor een hint. In het groene vakje onder de afbeelding van het kleurenslot schrijf je een 9. In het rode vakje een 3. In het paarse vakje een 4. In het gele vakje een 9. En in het blauwe vakje een 3. Als de speler dit goed heeft gedaan is het slot open en lees je verder bij nummer 28.

28: Je voert de code 39439 in op het voordeurslot en opent de deur. Een frisse wind komt je tegemoet. Eindelijk naar huis!

EINDE

Wachtwoord Tablet

M T C R E Y H Y E D
E E L D U R M A C N F O
D B A I I A M E F V W
N A I I A T O R D G T
E T I F M C M D C S Z Z
R I F M I D C S Z Z
E T C O I M P U T N
B C O N R E T N
T E N

berend
computer
hacker
internet
media
sociale
table
wachtwoord

©Middin en Hogeschool Leiden

Alle rechten voorbehouden. Niets van deze uitgave mag worden
verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevens bestand
en/of openbaar worden gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij
elektronisch, mechanisch of op een andere manier, zonder voorafgaande
toestemming van de uitgever.



middin
middin in het leven