

EEEN MYSTERIESPEL [OPEN]

Start:

De spelers lossen een raadsel op en verzamelen daarvoor heel wat aanwijzingen en getuigenissen.

Wat is de startvraag van het mysterie?

Hoe wordt dit geïntroduceerd?

Verloop:

Mysterieën zijn het leukste als je zelf kan nadenken aan de hand van de info die je krijgt. Geef hen voldoende aanwijzingen en tips, maar laat hen zelf uitzoeken wat hen het juiste antwoord lijkt.

Wat kan je allemaal verzinnen rond je mysterie? Welke personages, voorwerpen en plaatsen waren er betrokken?

Hoe kunnen spelers op een leuke manier deze info te weten komen? Denk niet aan "raadseltjes"!

Welke manieren hebben de spelers om deze info samen te puzzelen?

Slot:

De spelers puzzelen het antwoord samen.

Kunnen ze de dader dramatisch ontmaskeren/het mysterie ontaarden?

Wat gebeurt er nu?

Materiaal:

Welke voorwerpen kan je gebruiken om je tips 'echt' te laten voelen?

Speluitleg:

Tip: Zeker voor jongere spelers kan je een personage verzinnen die samen met hen het raadsel wilt oplossen.

Hoe krijg je de deelnemers aan het spelen? Wat moet elke rol doen?

Bijstuurmogelijkheden:

Wat als spelers bepaalde tips niet vinden? Wat als ze met theorieën afkomen die je zelf niet hebt voorzien?