

# De Groote Dropping 2015

Zaterdag 14 november

Wegwijzer - Deel 1

Groepsnaam: .....

*0. Op het eerste stuk van de route hoef je nog geen opdrachten te vervullen. We geven je hier de kans om de uitleg bij de opdrachten en de rest van de wegwijzer rustig door te nemen. Vanaf 'start van het spel' begint het echt.*

1. Nadat je gedropt wordt: ga het pad in waar je met je paard niet in mag.
2. Wanneer je weer op straat komt, volg je de straat naar rechts.
3. Je komt bij een T-splitsing. Volg de EFRO-route met nummer 86.

## Start van het spel

**Vraag (25 punten):** Eentje om op te warmen. Welk woord van 11 letters wordt in Van Dale omschreven als: '(fig.) als iets waardoor men vast op temperatuur, in de gewenste stemming komt' ?

## OPWARMERTJE

### **Krijgsgevangenen: voorwaarde 1**



**De eerste voorwaarde die de vijand stelt voor het bevrijden van onze soldaten, is dat hij de code krijgt om de tikkende tijdbom**

**onschadelijk te maken die zijn hoofdkwartier bedreigt. De code bestaat uit vier cijfers. Op bijlage 1 staat een schets van een huis dat je zult tegenkomen op de route (ergens tussen route-instructie 4 en het eindpunt van de dropping). Neem het aantal letters van de straat waarin dat huis zich bevindt (het achtervoegsel 'straat' niet meegerekend). Tel dat getal op met het huisnummer van het geschetste huis. De uitkomst daarvan verhef je tot de derde macht. Nu bekom je de code van vier cijfers.**

**Code: 4913**

**(50 punten)**

4. Op het einde van de kasseistrook loopt de straat dood. Je komt bij een huis. Volg EFRO-route met nummer 86.

### **Krijgsgevangenen : voorwaarde 2**



**De tweede voorwaarde die we moeten vervullen om onze krijgsgevangenen te kunnen bevrijden, is het doorgeven van de geheime code van ons digitaal communicatiekanaal. De vijand wil ons namelijk dolgraag afluisteren. De code van zes tekens kun je vinden door te bellen naar het gsm-nummer dat verscholen zit op de route, ergens tussen route-instructie 5 en de eerstvolgende straat die je tegenkomt. Kijk goed uit en je zult het zien.**

**Code van zes tekens: 0019NS**

**(50 punten)**

5. Je passeert aan je rechterhand een kapel. Vanaf daar zie je in de bomen rood-witte linten hangen. Ga van lint tot lint en vind zo de juiste route door het bos, tot je bij knooppunt 86 komt.
6. Bij knooppunt 86 ga je rechtsaf door de voetgangerssluis.
7. Onmiddellijk na de sluis ga je rechtsaf. Aan je linkerhand staat een paaltje dat bovenaan wit geverfd is.
8. Volg het pad naar beneden. Ook hier hebben we rood-witte linten gehangen zodat je de juiste weg naar beneden vindt. Het laatste lint hangt bij de brug.
9. Wanneer je bij de brug komt, kun je erover gaan op eigen risico. **MAAR:** het is misschien beter om in de beek te stappen en zo over te steken. Vanaf hier hangen er geen rood-witte linten meer.
10. Wanneer je op straat komt, sla je rechtsaf.
11. Je komt aan een kruispunt. Heb je het volgnummer van 4 cijfers gezien van de elektriciteitspaal die het dichtst bij het verkeersbord F45 staat? Voor het vervolg van de route, los je de volgende vraag op:

Welke van de volgende 3 steden of gemeenten ligt het dichtst bij Brussels Airport?

Denk je

- A) Denderleeuw, ga dan **naar links**.
- B) Evere, ga dan **rechtdoor**.
- C) Diest, ga dan **naar rechts**

## **Krijgsgevangenen: adres**

**Hier volgt een tip met betrekking tot het adres van de krijgsgevangenen:**

**De straat is vernoemd naar een Vlaams schrijver die geboren werd op 25 november 1840. Hij schreef onder meer een biografie over Guido Gezelle en hij stierf in Ingooigem. De straatnaam bestaat uit zijn voornaam en familienaam. Er bestaan in België meerdere straten met die straatnaam.**

12. Volg EFRO-route met nummer 29.

13. Wanneer je op straat komt, ga je rechtdoor. Je komt nu bij de bevoorrading. Hier eindigt deel 1 van het spel.