Het Mysterie van de Verdwenen Sleutel

**Categorieën:** Leeftijd: Bovenbouw, Genre: Mysterie

# Introductie

Dit script neemt de leerlingen mee in een spannend avontuur waarin ze leren hoe ze een mysterie kunnen oplossen door goed na te denken en samen te werken.

# Karakters

* • Alex: Nieuwsgierig en avontuurlijk, altijd op zoek naar antwoorden.
* • Sam: Voorzichtig en analytisch, denkt graag eerst na voordat hij handelt.

# Het Toneel

Het toneel is een eenvoudig klaslokaal met twee stoelen tegen elkaar geplaatst als een tafel. Er is een ingebeeld bord en een deur.

# Script

[Alex]: (kijkend rond) Sam, ik weet zeker dat ik de sleutel hier ergens heb gelegd.
[Sam]: (nadenkend) Misschien moeten we het stap voor stap bekijken, Alex.
[Alex]: (opgewonden) Goed idee! Laat me denken... het was na de pauze.
[Sam]: (wijzend naar de deur) Toen kwam je binnen met je lunch, toch?
[Alex]: (knikkend) Ja, en toen legde ik de sleutel op de tafel.
[Sam]: (kijkt naar de tafel) Maar nu is hij weg. Wat kan er gebeurd zijn?
[Alex]: (fronsend) Misschien heeft iemand hem per ongeluk meegenomen?
[Sam]: (schudt zijn hoofd) We moeten bewijzen verzamelen. Wat is het laatste dat je je herinnert?
[Alex]: (denkend) Ik sprak met Lisa over het project...
[Sam]: (onderbreekt) En wat zei ze?
[Alex]: (lachend) Ze had het over het weekend, ik lette niet echt op.
[Sam]: (grappig) Dat helpt ons niet echt, Alex.
[Alex]: (beteuterd) Sorry, het was een chaotische dag.
[Sam]: (nadenkend) Kan het zijn dat je hem in je tas hebt gestopt?
[Alex]: (pakt zijn tas) Laten we eens kijken... Oh! Hier is hij!
[Sam]: (glimlachend) Gelukt! Zie je, stap voor stap werkt altijd.
[Alex]: (opluchtend) Dank je, Sam. Je hebt echt geholpen!
[Sam]: (lachend) Geen probleem, Alex. Mysteries oplossen is altijd leuk.
[Alex]: (enthousiast) Volgende keer ben ik voorzichtiger, beloofd!
[Sam]: (grappig) En ik help je graag weer, als je het vergeet.
[Alex]: (lachend) Afgesproken, partner in crime-solving.
[Sam]: (lachend) Tot het volgende mysterie!
[Alex]: (zwaaiend) Tot dan, Sam!

# Regie-aanwijzingen

De spelers moeten expressief spreken en duidelijke gebaren gebruiken om hun emoties te tonen. Alex moet energiek bewegen, terwijl Sam rustiger en bedachtzamer moet zijn.

# Leerdoelen

Leerlingen leren over probleemoplossende vaardigheden door het onderzoeken van aanwijzingen en het logisch nadenken.