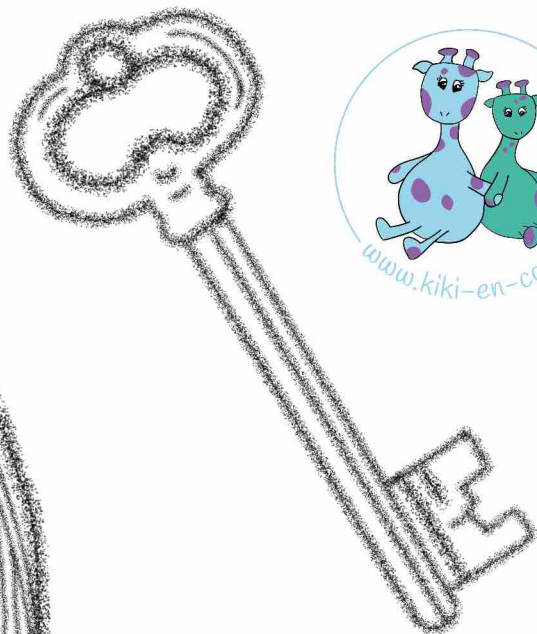


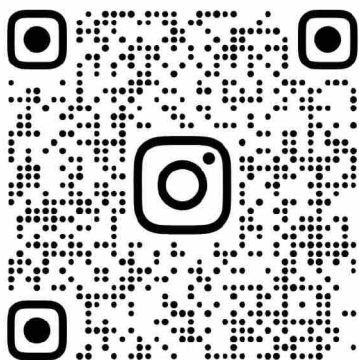


Werkboekje

Halloween

Groep 7/8

2026



De Grote Halloween- Illustratie-Missie!



Meester Daan heeft dit spannende verhaal geschreven, maar er is één groot probleem: de bladzijden zijn saai en leeg! De griezelige sfeer ontbreekt nog helemaal... en daar hebben we JOU voor nodig.

Wat ga je doen?

Lees eerst het héle verhaal rustig door. Zo weet je precies hoe het afloopt.

Blader daarna terug naar het begin.

Teken in de lege vakken de perfecte illustratie die bij dat stukje tekst hoort. Maak het zo spannend, mysterieus of griezelig als je zelf wilt!

Pak je potloden en breng de Fluisterende QR-code tot leven... Als je durft!

Deel 1



De Fluisterende QR-code

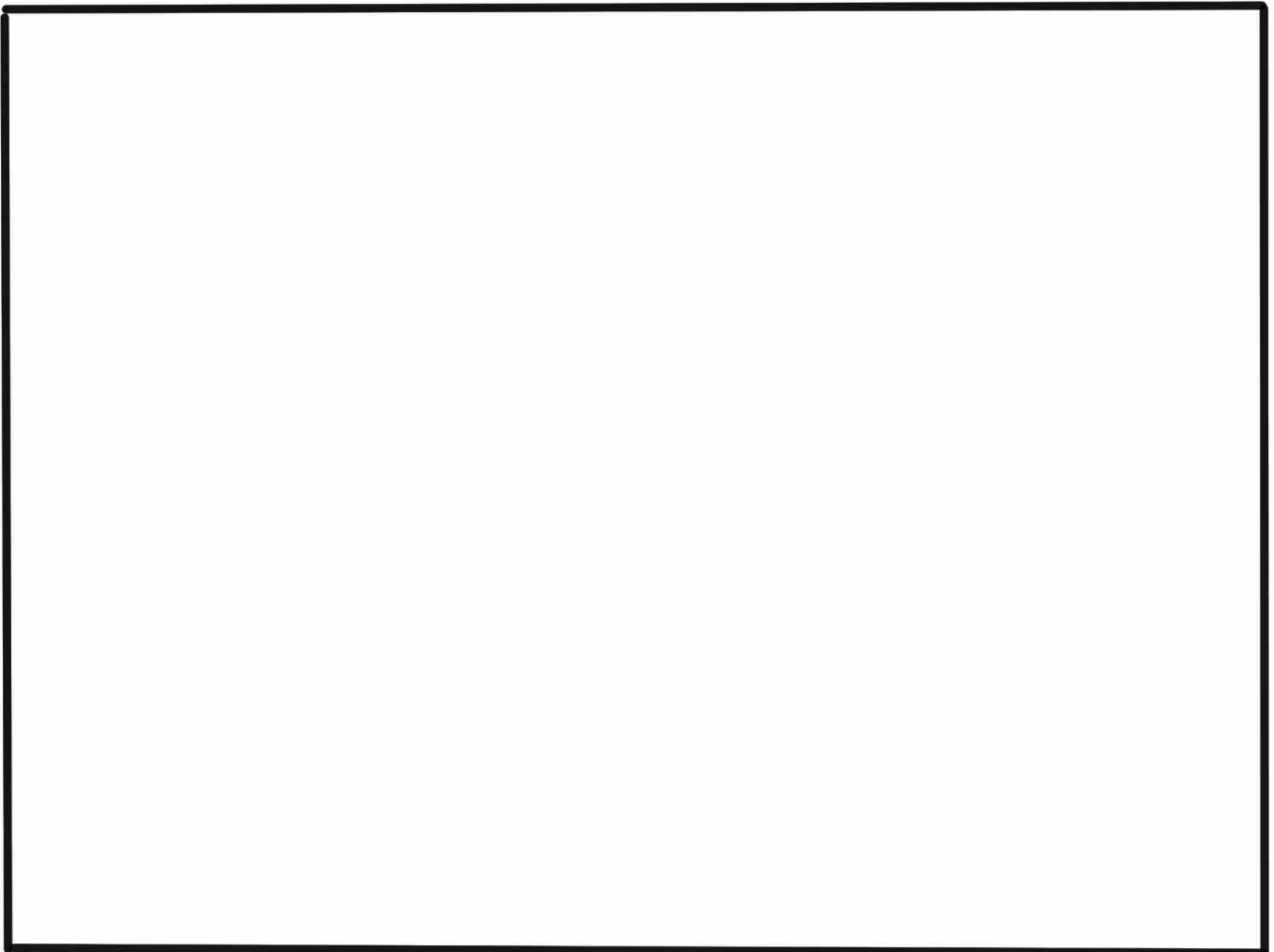
Het was 31 oktober en de storm sloeg hard tegen de ramen van groep 7. Meester Daan had de lichten uitgedaan en een nepschedel op zijn bureau gezet. "Voor de Halloween-speurtocht van vanmiddag," knipoogde hij.

Lars, Sanne en Bram vormden een groepje. Gewapend met een oude school-iPad moesten ze codes scannen die door de school verspreid waren. De eerste opdrachten in de aula en de gymzaal waren makkelijk. Maar toen ze bij de laatste opdracht kwamen, haperde er iets.

Op de deur van de oude bezemkast onder de trap – een plek waar eigenlijk nooit iemand kwam – hing een vreemde, ietwat verkleurde QR-code. Hij stond niet op het officiële opdrachtenvel van de meester.

"Zullen we hem toch scannen?" vroeg Sanne, terwijl ze haar jas wat strakker om zich heen trok.

"Natuurlijk," zei Lars stoer, al voelde hij ook een lichte kriebel in zijn buik.



Deel 2



Bram richtte de camera van de iPad op de code. Biep.

Het scherm flitste drie keer fel wit. In plaats van een normale schoolsite, verscheen er een zwart scherm met bloedrode letters: "Klop drie keer en treed binnen. Wat verloren is, wacht in de duisternis."

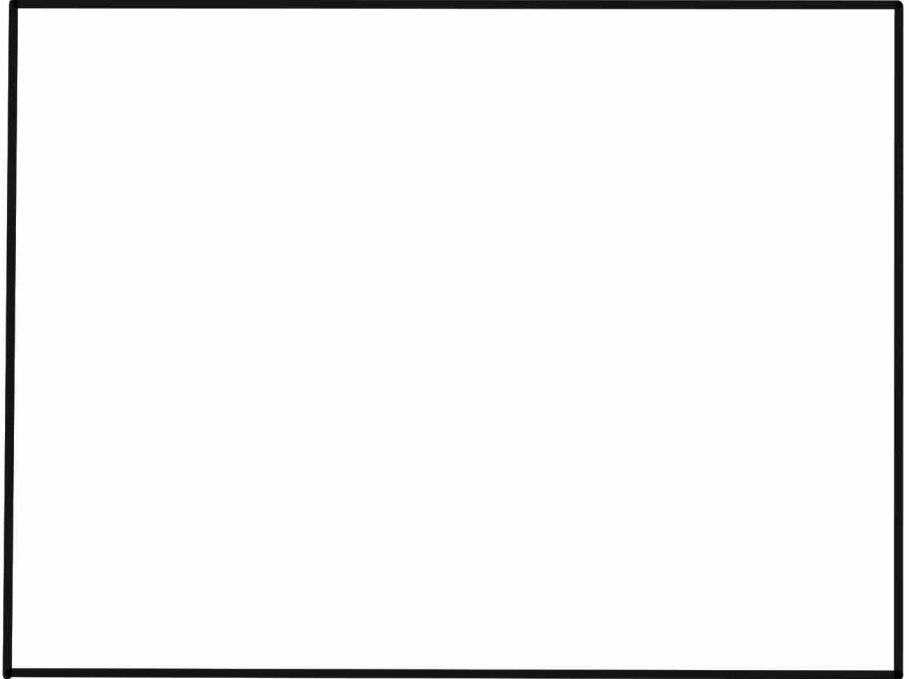
Ineens hoorden ze een zacht, krassend geluid achter de deur. Alsof er lange nagels over het hout gleden.

"Jongens, dit hoort vast bij de grap van Meester Daan," fluisterde Bram, hoewel zijn stem een beetje trilde.

Lars nam een diepe ademteug en klopte op de deur. Bonk. Bonk. Bonk.

Klik. De deurklink bewoog uit zichzelf naar beneden. De zware houten deur zwaaide langzaam open. Binnen was het aardedonker en rook het naar vochtige aarde en heel oude boeken.

"Kijk daar," wees Sanne. Midden in de bezemkast zweefde een zwak, groenig licht. Het was geen zaklamp. Het licht leek te ademen. Vrijwillig stapten de drie kinderen de kast in. Zodra Bram als laatste zijn voet over de drempel zette, sloeg de deur achter hen met een harde klap dicht. Het was meteen doodstil. Het vertrouwde rumoer van hun klasgenoten op de gang was in één klap verdwenen.



Deel 3



Op het scherm van de iPad begon een timer af te tellen vanaf 03:00 minuten. Daaronder verscheen een nieuwe tekst: "Los het raadsel op, of blijf voor altijd in het jaar 1926." "1926?" stotterde Sanne. "Dat is exact honderd jaar geleden! Toen is deze school gebouwd!"

Het groenige licht bescheen een oud, stoffig klassenboek dat op een plank lag. Lars blies het stof eraf. De pagina lag open bij 31 oktober 1926. Er stond een foto in van een streng uitziende meester met een ouderwetse bril. Zijn ogen leken hen recht aan te kijken. Onder de foto stond een rekensom geschreven in sierlijke, oude inkt:

"Vierentwintig spinnen vangen elk zes vliegen. Haal de nul weg bij de heksen die liegen. Tel het aantal jaren dat ik hier al wacht erbij op, en je vindt de sleutel voor de top." "De timer staat op anderhalve minuut!" riep Bram paniekerig. "Snel, rekenen!"

Lars dacht diep na. "Oké, 24 keer 6... dat is 144! 'Heksen die liegen'? Dat slaat nergens op, dat is een afleider. 'Het aantal jaren dat ik hier al wacht'... de school is gebouwd in 1926. Het is nu 2026. Dat is precies 100 jaar!" "Dus 144 plus 100 is 244!" riep Sanne uit.

Op dat moment begon de grond zachtjes te schudden. Uit de hoeken van de kast leken schaduwen omhoog te kruipen. Het krassende geluid op de deur werd luider. "Waar moeten we die code invoeren?!" Bram keek wild om zich heen. De timer stond op 00:12 seconden.

Sanne zag het ineens. Op het cijferslot van een oude kist onder de plank stonden drie wieltjes. Met trillende vingers draaide ze de cijfers snel naar 2 - 4 - 4. KLIK.

Deel 4



De kist sprong open. Er lag geen goud in, maar een antieke, koperen sleutel. Tegelijkertijd sprong de iPad op groen en de deur van de bezemkast vloog met een luide knal open. Het felle licht van de schoolgang stroomde naar binnen.

Hijgend stapten de drie vrienden de kast uit. De gangen waren weer gevuld met het vertrouwde geluid van pratende kinderen.

Meester Daan kwam net aanlopen met een doos vol snoepjes. "En? Hebben jullie alle codes van de lijst gevonden?" vroeg hij vrolijk.



Lars keek naar de koperen sleutel in zijn hand, die ijskoud aanvoelde, en toen naar Sanne en Bram. Ze besloten er maar over te zwijgen.

"Bijna allemaal, meester," zei Lars met een mysterieuze glimlach. "Maar we hebben wel de hoofdprijs gewonnen."

Toen ze terugliepen naar de klas, keek Lars nog één keer achterom naar de bezemkast. De QR-code was spoorloos verdwenen...

