



LEES GAME

WIE VANGT ARSÈNE LUPIN?



Uitgeverij Eenvoudig Communiceren

eenvoudigcommuniceren.nl | lezenvooriedereen.be

Deze uitgave is een bewerking op *Arsène Lupin, gentleman cambrioleur* van Maurice Leblanc, oorspronkelijk gepubliceerd door Éditions Pierre Lafitte in 1907.

Oorspronkelijke titel: *Arsène Lupin, gentleman cambrioleur*

Bewerking: Caluke van Hoften en Eenvoudig Communiceren

Redactie en vormgeving: Eenvoudig Communiceren

Beeld: Shutterstock AI

© 2025 | Uitgeverij Eenvoudig Communiceren, Amsterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Ook tekst- en datamining van deze uitgave is zonder schriftelijke toestemming van de uitgeverij niet toegestaan.

ISBN 978 90 8696 799 5

LEES GAME

WIE VANGT ARSÈNE LUPIN?



INHOUD 1/2

Voor je begint	7
Game 1 - De arrestatie van Arsène Lupin	10
Ronde 1	10
Ronde 2	16
Woordenlijst	21
Game 2 - Arsène Lupin in de gevangenis	22
Ronde 1	22
Ronde 2	30
Woordenlijst	35
Game 3 - Arsène Lupin ontsnapt uit de gevangenis	36
Ronde 1	36
Ronde 2	40
Ronde 3	44
Woordenlijst	48
Game 4 - De geheimzinnige reiziger	49
Ronde 1	49
Ronde 2	55
Woordenlijst	59

INHOUD 2/2

Game 5 - De ketting van de koningin	60
Ronde 1	60
Ronde 2	66
Woordenlijst	73
 Game 6 - De kluis van mevrouw Imbert	 74
Ronde 1	74
Ronde 2	80
Woordenlijst	84
 Game 7 - De zwarte parel	 85
Ronde 1	85
Ronde 2	91
Woordenlijst	97
 Game 8 - Sherlock Holmes komt te laat	 98
Ronde 1	98
Ronde 2	103
Ronde 3	106
Ronde 4	110
Woordenlijst	116

VOOR JE BEGINT

WIE IS ARSÈNE LUPIN?

Lupin is een slimme dief die inbreekt bij rijke mensen. Hij ziet er steeds anders uit. En hij gebruikt steeds een andere naam. Daardoor weet niemand wie Lupin echt is. En hoe hij er echt uitziet. Ook Ganimard weet dat niet. Ganimard is een belangrijk man bij de politie. Hij doet spoorwerk om misdaden op te lossen. En hij jaagt al jaren op Lupin. Het lukt hem maar niet om Lupin te pakken. Want Ganimard is slim, maar Lupin is slimmer.



BEROEMD BOEK

De avonturen van Lupin komen uit het beroemde boek *Arsène Lupin, gentleman-inbreker*. Het boek is geschreven in 1907 door de Franse schrijver Maurice Leblanc (1864-1941). In zijn tijd was er geen internet. Mensen hadden niet eens elektriciteit in huis! Als het donker werd, staken mensen kaarsen aan.

VAN NETFLIX

Komt de naam Lupin je bekend voor? Dat kan. Want op Netflix is een serie die *Lupin* heet. Hoofdpersoon Assane krijgt het boek *Arsène Lupin, gentleman-inbreker* van zijn vader. Door het boek wordt Assane net zo'n slimme dief als Lupin. En net als Lupin is Assane een 'gentleman-inbreker': een charmante dief die tegen onrecht is. De politie probeert Assane te pakken. En dan leest een van de agenten het boek ... *Arsène Lupin - gentleman inbreker* van Maurice Leblanc. Precies: het boek waar deze game op gebaseerd is.

DE LEES-GAME

In deze game speel je acht avonturen van Arsène Lupin. Je gaat zelf als inspecteur aan de slag in deze lees-game. Samen met de klas ga je Lupin proberen te vangen! Lees en luister mee en los de raadsels op. Voor alle goede antwoorden krijg je punten. Lukt het jou om Lupin te pakken?

8 GAMES

Er zijn 8 games, met elk 2, 3 of 4 rondes van ongeveer 20 minuten. Elke ronde bestaat uit de volgende onderdelen:

Rollen verdelen

Eerst verdelen jullie de rollen. Welke rollen er meedoen, staat aan het begin van de ronde. De rollen staan in de volgorde van wanneer ze aan de beurt zijn.

Dan begint de game

Luister goed naar alle gesprekken. Want in de tekst zitten aanwijzingen verstopt. En die heb je hard nodig!

Raadsel

In elke game los je een raadsel op. Heb je alle aanwijzingen kunnen ontdekken? Dan weet jij vast het goede antwoord. En daarmee win je een punt! Bij de meeste raadsels krijg je ook een tip van iemand.

Verder spelen

Speel de game verder om erachter te komen of jouw antwoord goed is. Heb je Lupin kunnen vangen?

DE PUNTEN-TELLING

Met elk goed antwoord win je een punt. Net als met voorlezen. Je docent kijkt de antwoorden na. De punten houden jullie bij op het scorebord. Wie heeft na alle rondes de meeste punten? De winnaar van de Arsène Lupin lees-game!

DE HOOFDPERSONEN



ARSÈNE LUPIN

Mijn naam is Arsène Lupin. Gentleman, kunstkenner, en soms, heel soms, ook meester-inbreker. Maar je hoeft niet bang te zijn: ik steel alleen van mensen met slechte smaak of te veel geld. Er is iets waar ik heel goed in ben: mezelf vermommen. Niemand weet dan wie ik ben.



GANIMARD

Ik ben inspecteur Ganimard, hoofd-inspecteur van politie. Ik ben dus de baas van een grote groep politie-agenten. Ik jaag al jaren op één man: Arsène Lupin. Hij is aardig en bijzonder slim, helaas. Help je mij om hem te pakken?

OOK BELANGRIJK



VERTELLERS

De hoofdpersonen in dit spel praten niet alleen. Soms doen ze ook dingen. Zoals weglopen of iets aangeven. Wij vertellen daarover. Ook vertellen we over de plek waar de game zich afspeelt.



GELUIDS-TECHNICUS

In sommige rondes komen geluiden voor. Die worden afgespeeld door mij, de geluids-technicus. Hiervoor gebruik ik een speciale afspeellijst, via deze QR-code:



Moeilijke woorden zijn onderstreept en worden uitgelegd aan het einde van de ronde.

GAME 1

DE ARRESTATIE VAN ARSÈNE LUPIN

RONDE 1



VERTELLER



GELUIDS-TECHNICUS



NELLY



PAUL



BERNARD



RAMSON



RAHIM



ROZAINE



**VRIENDIN
VAN NELLY**



KAPITEIN

Verteller:

Op een groot schip zit een groep reizigers. Ze zijn onderweg van Frankrijk naar Amerika. De reis duurt nog vijf dagen. De kust van Frankrijk is al lang niet meer te zien. Alleen via morse kunnen ze nog berichten van land krijgen. Op de tweede dag klinkt er morse.

**Geluids-
technicus:**



Verteller:

Het morse-bericht is: 'Arsène Lupin is op de boot. Hij reist eerste klas. Hij heeft bruine ogen en een wond aan zijn rechterarm. Lupin reist alleen en met een valse naam. Die naam is: R ...'

**Geluids-
technicus:**



Verteller:

Het begint te onweren. De verbinding valt weg, de morse stopt. De reizigers op het dek schrikken.

Nelly:

Wat?! Is Arsène Lupin op dit schip?

Paul:

Wie zou het zijn?

Nelly:

Ik hoop dat ze hem snel vinden.

Bernard:

Zullen wij anders zélf uitzoeken wie van de reizigers Arsène Lupin is?

Paul:

Dat lijkt me moeilijk.

Bernard: We weten wel een paar dingen: zijn naam begint met een R, hij reist alleen, in de eerste klas en hij heeft bruine ogen.

Paul: Ja, dat klopt allemaal. Maar hoe gaan we hem zoeken?

Bernard: We kijken op de passagiers-lijst van het schip. Daar staan alle reizigers op. Dan weten we wie het in ieder geval niet is.

Verteller: Bernard heeft de lijst al in zijn zak en haalt die tevoorschijn. Ondertussen staat er een groep mensen om hem heen.

Bernard: Hier staat iedereen die in de eerste klas reist. Ik zie twaalf reizigers met een naam die begint met een R. Maar negen daarvan zijn met hun gezin. Zij reizen dus niet alleen. Daarom blijven er drie over. Als eerste de heer Ramson, wie is dat?

Ramson: Dat ben ik. Maar ik reis niet alleen. Ik ben op reis met mijn goede vriend Paul.

Paul: Dat is waar. Wij delen een kajuit.

Bernard: Dan de heer Rahim.

Rahim: Dat ben ik.

Nelly: Maar meneer Rahim heeft blauwe ogen.

- Bernard:** Dan blijft nummer drie over: Meneer Rozaine. Kent iemand meneer Rozaine?
- Verteller:** Nelly kijkt naar de knappe, stille man naast haar.
- Nelly:** Waarom zegt u niets?
- Verteller:** Iedereen schrikt. Is dit meneer Rozaine? Hij heeft bruine ogen. Zou hij ...?
- Rozaine:** Ja. Mijn naam begint met een R. De kleur van mijn ogen is bruin. En ik reis alleen. Maar ... Ik heb geen wond.
- Verteller:** Meneer Rozaine laat zijn linkerarm zien. Maar in het bericht stond: een wond aan de rechterarm. Bernard kijkt even naar Nelly. Heeft zij dat ook gezien? Hij wil iets zeggen. Maar dan komt Nelly's vriendin aanrennen.
- Vriendin van Nelly:** Mijn juwelen! Mijn parels! Ze zijn weg!
- Paul:** Dit is natuurlijk het werk van Arsène Lupin!
- Verteller:** De kapitein wordt erbij gehaald. Hij arresteert Rozaine. De reizigers zijn blij. Maar de volgende ochtend is Rozaine alweer vrij. Er is geen bewijs dat hij Arsène Lupin is. Bernard en Nelly zijn op het dek en praten erover.
- Nelly:** De parels zijn nog steeds weg. Die moeten toch ergens zijn?

Bernard: Kijk eens hier.

Verteller: Bernard pakt zijn foto-toestel en opent het hoesje.

Bernard: Hier passen alle parels in. Dus dat is een goede plek om ze te verstoppen. Niemand zoekt in een foto-toestel.

Nelly: Maar elke dief maakt wel eens een foutje.

Bernard: Arsène Lupin niet. Hij denkt aan alles.

Verteller: Het wordt nacht. Alle reizigers liggen te slapen. De parels zijn nog steeds niet gevonden. Iedereen denkt dat Rozaine ze heeft gestolen. En dat hij Arsène Lupin is. Maar dan hoort de kapitein een vreemd geluid.

**Geluids-
technicus:**



Verteller: De kapitein rent naar het dek. Daar ziet hij een man zitten. Zijn handen zijn vast-gebonden. Hij heeft een donkere sjaal om zijn hoofd. De kapitein haalt de sjaal weg.

Kapitein: Rozaine?!

Verteller: Kan Arsène Lupin zichzelf vastbinden? Nee. Rozaine is dus onschuldig. Maar wie is dan de dief?



RAADSEL

Arsène Lupin is op de boot. Maar hij is vermomd. Wat weet je over Arsène Lupin?



TIP VAN:
VERTELLER