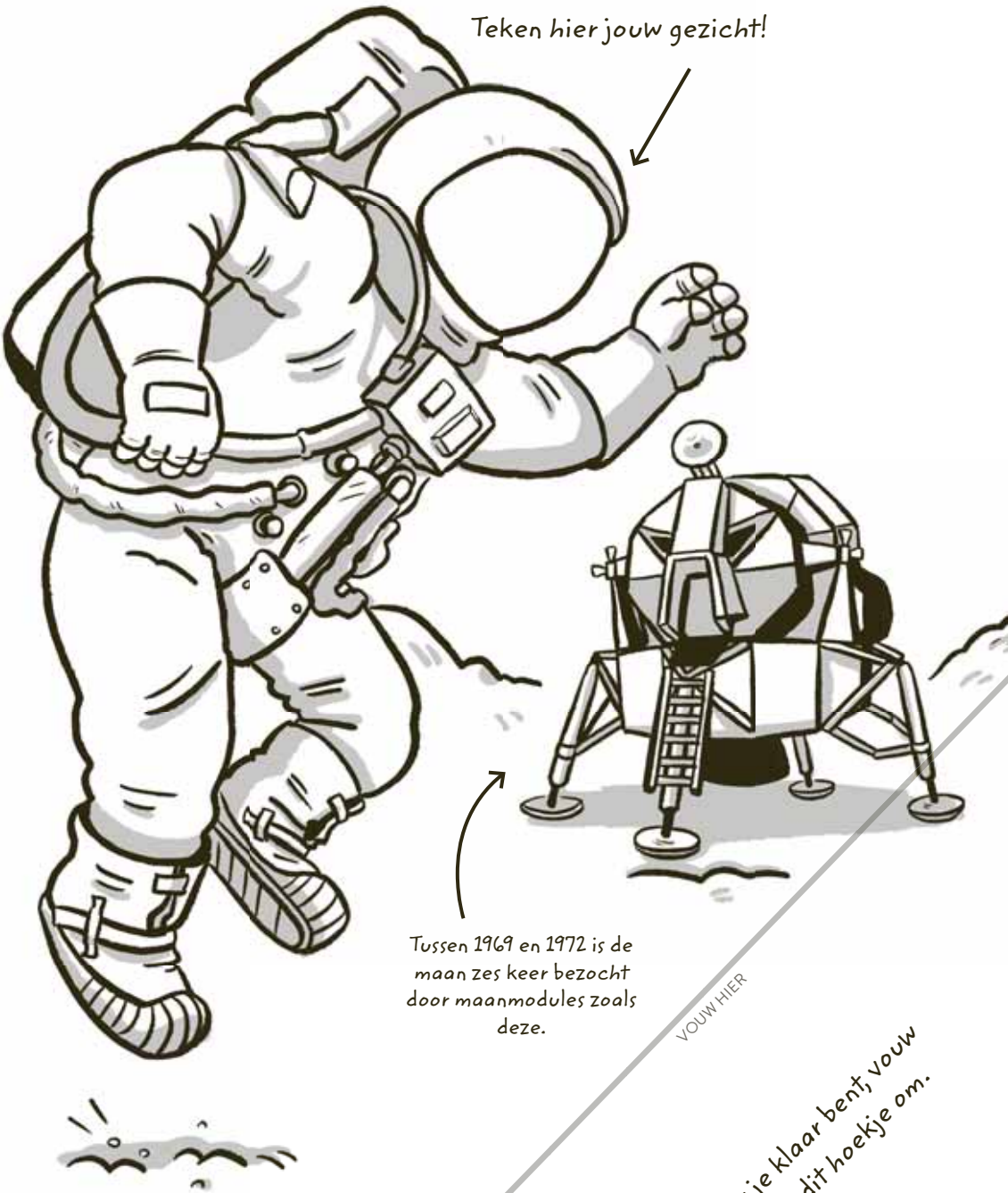


Teken hier jouw gezicht!



Tussen 1969 en 1972 is de maan zes keer bezocht door maanmodules zoals deze.

VOUW HIER

Als je klaar bent, vouw dan dit hoekje om.


Je zit *GEVANGEN* in dit boek...
en dit boek is een *Apollomissie naar de maan!*

Over slechts een paar bladzijden zul je als aanvoerder van een ruimtevlucht vanaf de aarde worden gelanceerd, zul je over het maanoppervlak racen in een maanwagen, of zul je als hoofd van het controlecentrum de bemanning vanaf de aarde aansturen!

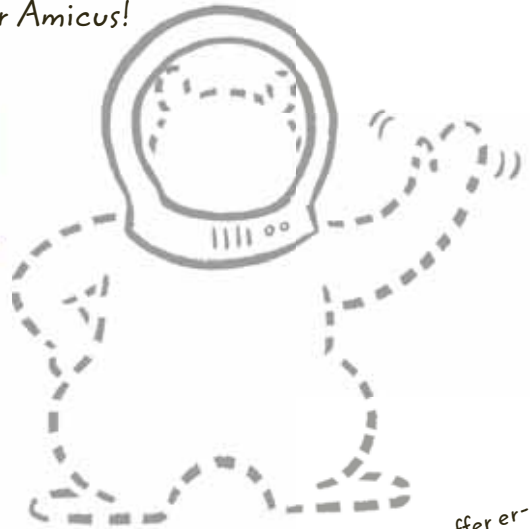
Wie ik ben? De beste ontsnapingsdeskundige van de wereld! Ik ben op zoek naar een hulpje voor een heel speciale missie. Ik zal je meer vertellen – onder andere hoe je me kunt vinden! – als je kunt bewijzen dat je dapper genoeg bent, door uit dit boek te ontsnappen.

Terwijl ik me met andere dingen bezighoud zal mijn huisdier Amicus, een goffer, als mijn ogen en oren dienen tijdens je avontuur. Hij kan zich meesterlijk goed vermommen. Maar niet zo goed als ik, natuurlijk! Je kunt hem niet zien totdat je hem hebt getekend. Ik zal je laten weten wanneer hij in de buurt is, zodat je hem kunt opspeuren.

Teken hier mijn goffer Amicus!



Hallo! Blijf je doelloos
in de ruimte zweven,
dan red ik je leven!



Vraag je af hoe een goffer er-
uitziet? Het is een kruising tussen
een eekhoorn en een
stokstaartje!

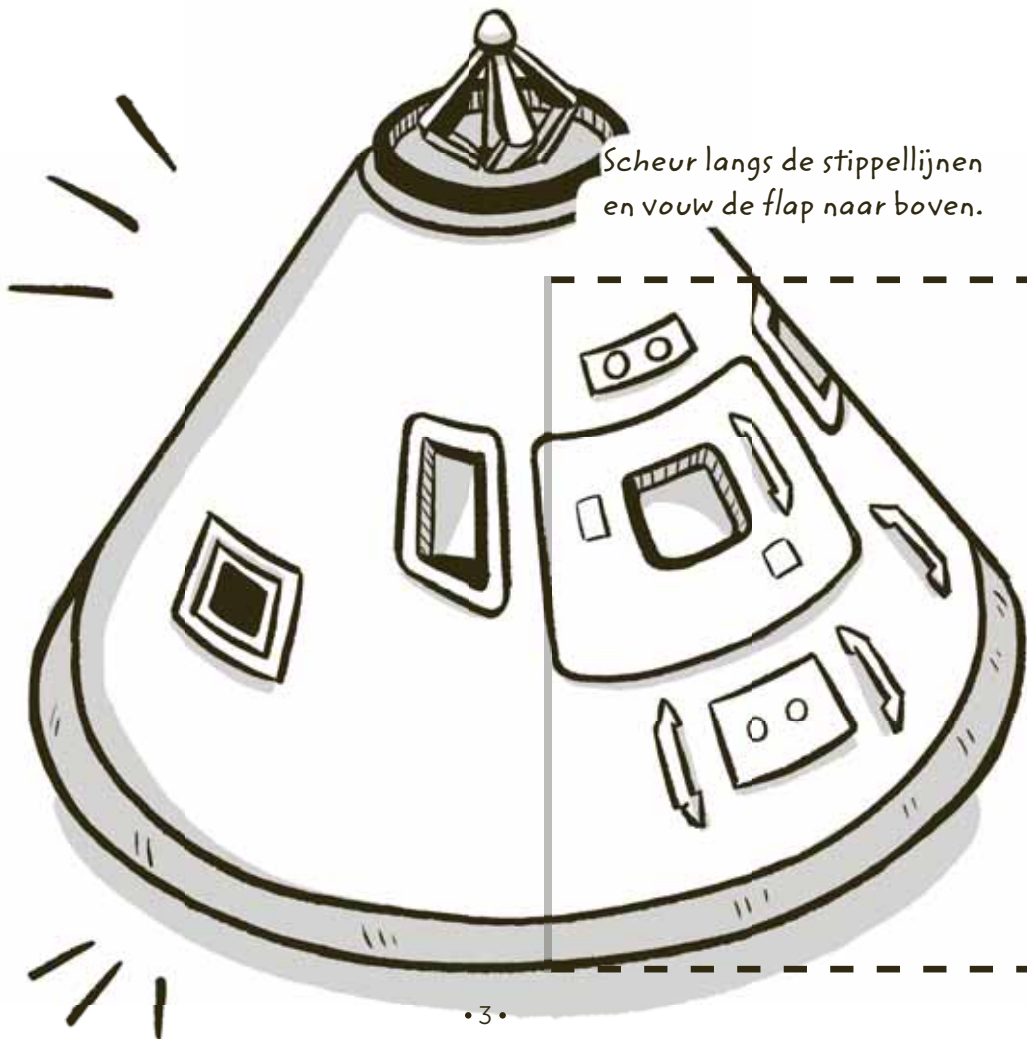
Om te overleven zul je moeten ontsnappen met behulp van de volgende drie dingen: *kapotmaken*, *krabbelen* en *kiezen*. Oefen de ontsnappingskunde met de volgende drie korte uitdagingen.

Kapotmaken!

Korte uitdaging nr. 1

Aarzel niet om bladzijden te scheuren, vouwen en proppen als ik je daarom vraag – elke seconde telt!

Open het luik van deze ruimtecapsule zodat je naar binnen kunt klimmen!



Ben je er klaar voor om snelle beslissingen te nemen tijdens het doorlopen van je eigen gekozen ontsnappingsroute? Achter in dit boek staan mijn 'Documenten van een Ontsnappingsdeskundige'. Ze barsten van de informatie die je nodig hebt om te kunnen ontsnappen. Blader door naar die documenten wanneer ik dat zeg, wanneer je deze map ziet of wanneer je er zelf zin in hebt!



Kiezen!

Korte uitdaging nr. 2

De raket Saturnus V lanceerde de Apollomissies de ruimte in. Hij was hoger dan een gebouw van 35 verdiepingen! Deze raket had de krachtigste aandrijving die ooit was gemaakt.

Laten we je eerste keuze eens bekijken.

Hier zul je samen met twee andere astronauten zitten tijdens de lancering en een groot deel van je reis.



Sla de bladzijde om.



De raket Saturnus V: 110 meter.

Twee Vrijheidsbeelden op elkaar: 92 meter.

Wil je meer weten over de Saturnus V voordat je de ruimte in wordt geschoten? Kijk op bladzijde 175.



Of denk je dat je al wel genoeg weet? Lees dan
• 4 • door op de volgende bladzijde.

Bereid je voor! Een pen of potlood is erg handig om jezelf uit benarde situaties te tekenen, of om door bladzijden te 'knallen' wanneer je moet krabbelen of kapotmaken!

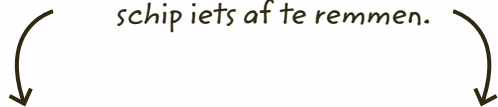
Krabbelen!

Korte uitdaging nr. 3

In het bovenste topje van de megagrote raket Saturnus V zul je naar de maan racen – en je zult terugkeren naar de atmosfeer van de aarde in een kleine capsule. Maar daar eindigt je ontsnapping nog niet. Je zult nog steeds veilig in de oceaan moeten plonsen.

Je ruimteschip daalt te snel op de aarde af. Je staat op het punt te verpletteren tegen het wateroppervlak!

Snel! Teken hier een parachute en teken er hier nog eentje om je schip iets af te remmen.

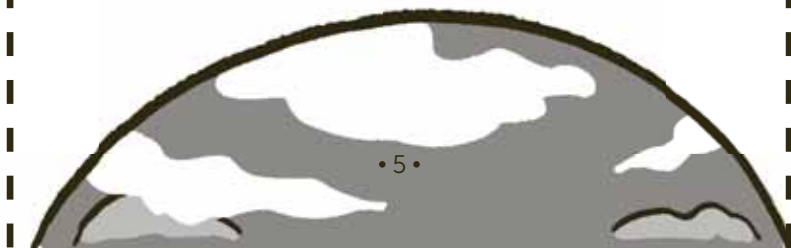


280 kilometer
per uur



3050 meter boven
het aardoppervlak

Als je klaar bent vouw je deze flap om.



Fantastisch! Je hebt de beginselen onder de knie. Maak je nu klaar voor de lancering door wat meer te lezen over het Apolloprogramma!

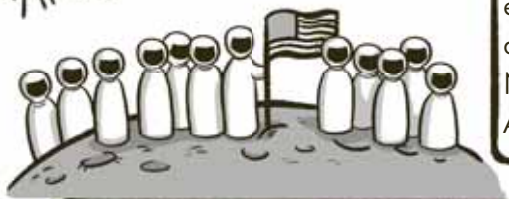


President John F. Kennedy daagde de Verenigde Staten in 1961 uit om iets te doen wat nog nooit iemand voor elkaar had gekregen – een mens op de maan zetten.

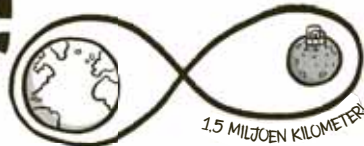


NASA lanceerde zes Apollomissies en zette zo twaalf astronauten op de maan. De eerste twee waren Neil Armstrong en Edwin 'Buzz' Aldrin, in 1969.

'NASA' staat voor 'National Aeronautics and Space Administration'.

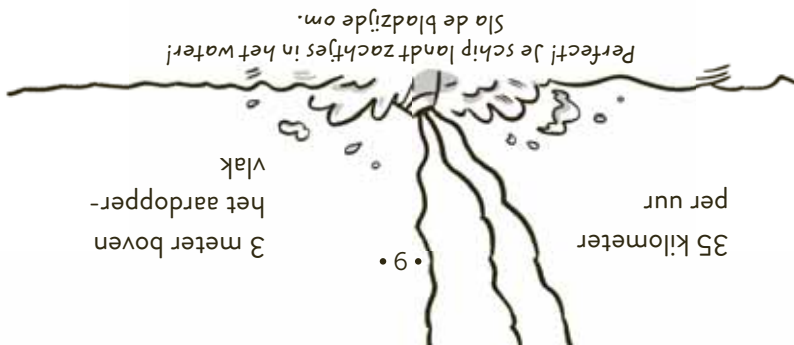


Tijdens elke Apollomissie reisden drie bemanningsleden honderdduizenden kilometers door de ruimte, naar de maan en terug.



Het Apolloprogramma kostte ruim 21 miljard euro! Dat kwam neer op ongeveer 105 euro per inwoner van Amerika in 1969.

Ga naar de volgende bladzijde.



Wie wil JIJ zijn tijdens je grootse ontsnapping?

Schrijf je naam op een van de lege plekken hieronder. Later stuur ik je weer naar deze bladzijde terug, zodat je de andere rollen ook kunt proberen!

Let op de moeilijkheidsgraad! Kies de volgorde van de rollen zoals je zelf wilt. Maar pas op: ik heb ze hier gerangschikt aan de hand van ingewikkeldheid – van redelijk ingewikkeld tot raketwetenschapachtig ingewikkeld.



MISSIECOMMANDANT

Als hoofdastronaut heb jij het in de ruimte voor het zeggen. Lukt het jou naar de maan en terug te reizen door uit de ene gevaarlijke situatie na de andere te ontsnappen? Lanceer jezelf naar bladzijde 120.



MAANWAGEN- BESTUURDER

Je mag de maan verkennen op vier wielen. Maar voordat je begint: heb jij alles in je mars om veilig op het maanoppervlak te landen? Race door naar bladzijde 68.



VLUCHT- DIRECTEUR

Je bent de baas over het controlecentrum in Houston. Ben jij in staat binnen één enkele seconde een beslissing te nemen die om leven of dood draait? Loop door naar bladzijde 8.

Veel geluk. (Je zult het nodig hebben!)

DE ROL VAN VLUCHTDIRECTEUR

Dus jij denkt dat je drie astronauten door miljoenen kilometers vijandelijke ruimte kunt leiden, om ze daarna veilig op de maan te laten landen? Hmm... Ik betwijfel het. Laten we eerst eens kijken of je eigenlijk wel weet waar je bent!

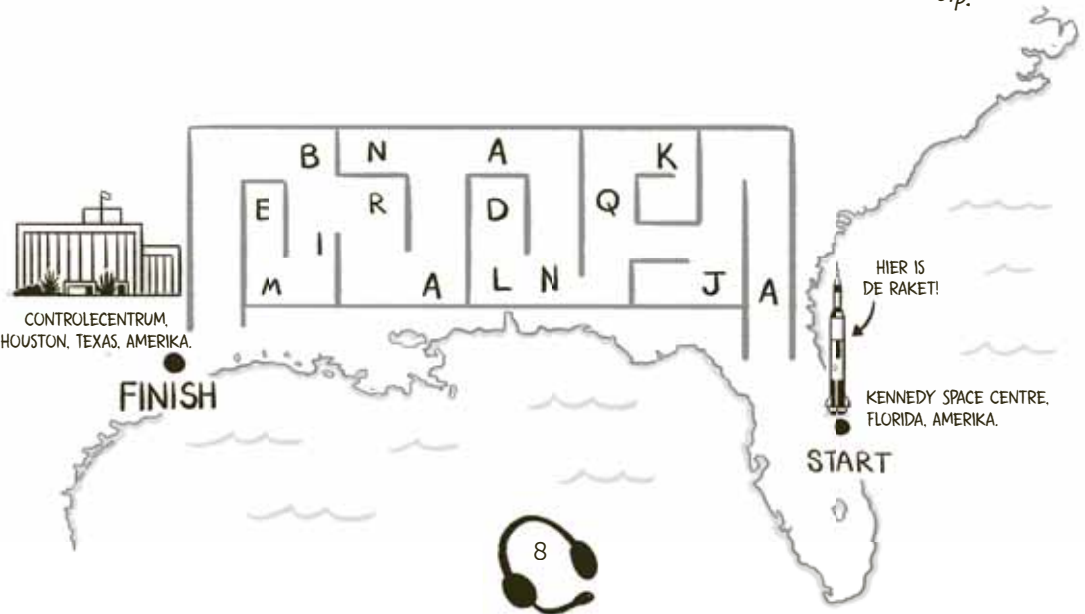
Besef je wel dat je bij het controlecentrum in Houston werkt? Jij maakt alle grote beslissingen tijdens deze ruimtemissie, en moet het ruimteschip en de bemanning 24 uur per dag in de gaten houden. De raket die zo gelanceerd gaat worden staat 1600 kilometer verderop.

Bewijs dat je weet hoe je bij het controlecentrum moet komen. Ga door het doolhof van START naar FINISH. De letters die je onderweg tegenkomt vul je hieronder in dezelfde volgorde in:

Mysteriezin: _____

Als je klaar bent, ga je naar de volgende bladzijde.

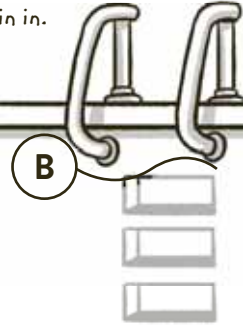
Als je er niet uitkomt, kijk dan op bladzijde 183 voor hulp.



De vluchtdirecteur is verantwoordelijk voor alle grote, dappere acties tijdens een missie. Onderweg moet je uit veel valstrikken zien te ontsnappen! Sterker nog, je zit momenteel al in een valstrik – zonder dat je het weet.

Teken een lange, golvende lijn van _____ .

Vul hier de mysteriezin in.



Teken hier vijf korte, **dikke** golflijnen die eruitzien als dansende wormen. Ik heb er al een paar voor je getekend – want ik ben geweldig.



Als je klaar bent met tekenen, scheur je langs de stippellijn en vouw je de flap om, zodat je kunt zien waar je bent.



Je struikelde en viel in het zwembad waar astronauten trainen voor ruimtemissies. Niet de beste start van de dag van de lancering, vluchtdirecteur!

Gelukkig werkt je grote zus, Lynette, ook voor NASA. Ze staat aan de rand van het zwembad en roept je naam: 'Blub blub!'



Hmmm. Werkten er veel vrouwen bij NASA tijdens de Apollomissies? Blader door naar mijn 'Documenten van een Ontsnappingsdeskundige' om erachter te komen.

Blub blub? Is dat je naam? O nee, wacht, Lynette klinkt vervormd omdat je nog steeds onder water zit. Wanneer je spartelend bovenkomt lacht ze. 'Je vond het altijd al fijn om je onder te dompelen in je werk!'

Wat drijft er nou naast je? Er is een familiefoto uit je zak geglijpt.

Teken jezelf in de foto! Vergeet jullie huisdier niet – die heb je Spoetnik genoemd, naar de eerste satelliet die rond de aarde zweefde in 1957. Als je klaar bent ga je naar de volgende bladzijde.



Je bent in een zwembad!
Sla de bladzijde om.



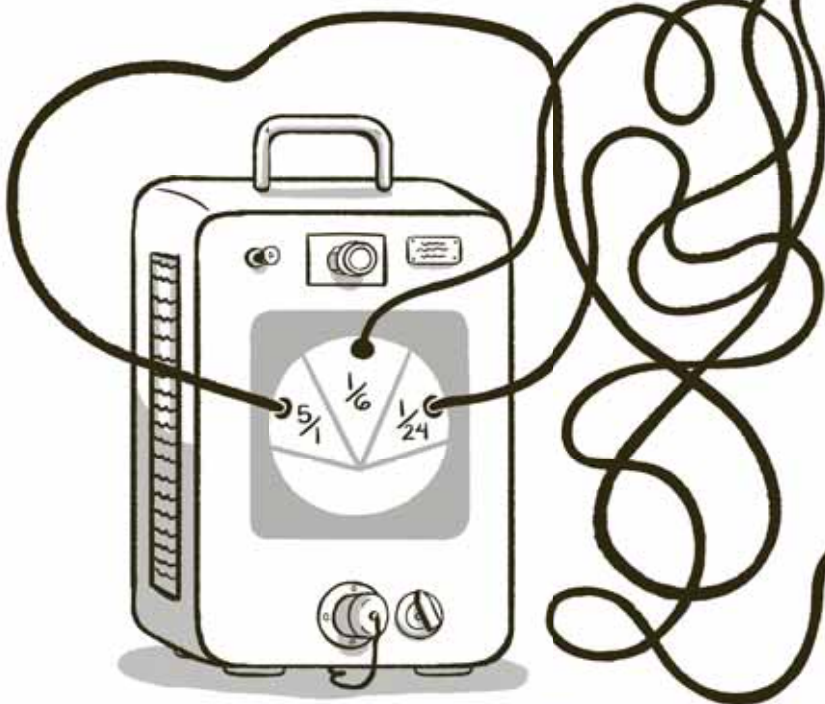
Je pakt een handdoek en loopt op de deur af, maar Lynette houdt je tegen.

'Help me eerst even met deze simulatie,' zegt ze. 'Ik wil dat de astronauten die in het zwembad trainen het gevoel krijgen alsof ze op de maan zijn. Kun je me helpen?'

Nou, kun je dat?

Als je lucht pompt in de astronautenpakken, krijgen ze misschien een idee van hoe het is om op de maan te lopen.

Welke stand gebruik je om lucht in de astronautenpakken te pompen? Volg de lijn van die stand, vouw de flap waarop je uitkomt om, en volg de aanwijzingen op.





Probeer het opnieuw!



Goed gedaan! Ga naar bladzijde 12!



Probeer het opnieuw!

‘Dat was goed!’ zegt Lynette. ‘Ga nu maar snel naar het controlecentrum. Het is best wel een belangrijke dag.’

Best wel? Ze grapt natuurlijk maar wat. Dit is de belangrijkste dag – de dag van de lancering! Het halfuur van aftellen voor de lancering is aangebroken!



‘Ik ben er voor je als je me nodig hebt,’ zegt Lynette, en ze geeft je een schouderklopje. ‘Zolang je je best doet niet in nog meer zwembaden te vallen komt het allemaal wel goed.’

Ik mag haar wel!

Aan de slag nu. Ga door naar bladzijde 14.