

THEMA

Ro woont in het regenwoud. Het wordt steeds zwaarder om in het regenwoud te overleven. Aan de leerlingen de taak om het regenwoud en Ro te redden!

GROEP

7/8 basisonderwijs + onderbouw voortgezet onderwijs

DUUR

45 minuten spel + 15 minuten Kraak Kracht

BENODIGDHEDEN

- 3 kisten
- 3 slotvermeerderaars
- 15 hangsloten
 - 3x 3-cijferslot **9 5 0**
 - 3x 4-cijferslot **5 5 2 6**
 - 3x Richtingslot ↓ → → ↑ ←
 - 3x Letterslot **B S K 1**
 - 3x Sleutelslot **Kijk tussen de boeken**
- 3 mappen met elk 14 kaarten Red het regenwoud
- 3x Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Red het regenwoud – leerlingkaarten
- Timer op digibord
- A4-enveloppen
- 3x set kaarten Kraak Kracht

VOOR HET SPEL

Verdeel de klas in groepjes van 4 of 5 leerlingen. Er kunnen maximaal 6 groepjes worden gevormd. Indien de klas meer dan 30 leerlingen heeft, kunt u enkele groepjes van 6 leerlingen maken.

Indien er meer dan 3 groepen zijn gemaakt, betekent dit dat er groepjes samen met een kist moeten doen. Wanneer er 2 groepjes samen doen met 1 kist is de werkwijze als volgt: groepje 1 lost de code op van het letterslot. Ze checken bij de kist of het slot open gaat. Indien het slot opengaat, onthouden zij de code en maken ze het slot weer dicht voor de volgende groep. Ze draaien de wieltjes van het slot door, zodat het slot niet op de oplossing blijft staan. Pas wanneer 1 van de groepjes alle codes heeft gevonden, mogen ze alle sloten open maken. De leerkracht noteert de tijd en het groepje maakt de kist weer dicht voor de andere groep. De tijd loopt door om ook de andere groepen nog de kans te geven de kist binnen de tijd open te krijgen.

Print het document Red het regenwoud – leerlingkaarten zo vaak uit naar het aantal groepjes dat gemaakt is. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Geef elke groep een nummer.

Leg van elke set de eerste kaart met het geheimschrift klaar bij de kist, dit is de startopdracht. Stop van elke set de overige 4 kaarten in een A4-enveloppe en schrijf het nummer van de groep erop. Leg de opdrachten in een keukenla.

Leg een GEKRAAKT kaart in elke kist. Stel de 15 hangsloten in met de juiste code en bevestig 5 verschillende hangsloten aan de slotvermeerderaar bij elke kist.

Bij elk sleutelslot worden 3 sleutels meegeleverd. Bij eerste gebruik zijn van elke slot 2 sleutels genummerd. Met 3 kisten zijn er dus 6 sleutels genummerd met 1 t/m 6. Leg de benodigde sleutels ergens tussen een paar boeken.

Pak de 3 mappen van Red het regenwoud. Het is niet nodig om van elke kist alle kaarten van Red het regenwoud op te hangen. Hang 1 set totaal op en van de andere 2 sets hang je alleen de 2 kaarten met 5 witte stippen erop.

Zet de timer klaar op het digibord.

Bekijk de handleiding van Kraak Kracht en kies een van de werkvormen uit.

START SPEL

Verdeel de leerlingen in de voorafgemaakte groepjes en laat ze plaatsnemen op de juiste plek. Vertel ze welk nummer hun groepje heeft, zodat ze weten welke enveloppe en sleutel voor hen is.

Leg de werwijze uit wanneer er meer dan 3 groepjes zijn. (zie Voor het spel)

Zet de timer aan en wens de leerlingen succes.

De rol van de leerkracht tijdens het spel: handen op de rug. Dat wil zeggen: grijp niet in als groepjes vastlopen of tegen problemen aanlopen. Juist wanneer je dit proces zijn gang laat gaan, moeten leerlingen een beroep doen op hun verschillende vaardigheden. Pas wanneer groepjes echt niet meer verder komen, kun je een kleine hint geven.

NA HET SPEL

Evalueer het spel door middel van uitgekozen werkvorm van Kraak Kracht.

Maak een foto van de groepjes die de kist binnen de tijd hebben open gekregen. Van elke groep apart wordt een foto gemaakt met daarbij: de tijd die nog over was, de GEKRAAKT kaart en een kaart van Red het regenwoud. Zijn ze de snelste groep? Post de foto op Facebook!

Ruim alle kisten netjes op.

Zet de sloten weer in hun beginstand:

- Cijferslot: 000 en 0000
- Letterslot: WRRD
- Richtingslot: ↑↑↑↑

KRAAK

D&KlAS

RED HET REGENWOUD

UITVOERING: GEHELE KLAS

- Sleutels vastgemaakt aan de beugel

Inhoud elke kist:

- Map met kaarten Red het regenwoud
 - 2x startkaart
 - 3 kaarten foto's dieren
 - 4 kaarten met vlaggen
 - 5 kaarten met apen
 - Kaart met verhaal
 - Kaart met memobriefjes
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt