

## THEMA

Missie naar Mars gaat over de laatste raket die over 45 minuten vertrekt naar Mars. De mens heeft de aarde jarenlang vervuild en is onbewoonbaar geworden.

## 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      **3 5 8**
  - 3x 4-cijferslot      **2 3 8 8**
  - 3x Richtingslot      ↓ → → ↑ ←
  - 3x Letterslot      **C K L Z**
  - 3x Sleutelslot      **onder toetsenbord leerkracht**
- 3 mappen met elk 8 kaarten Missie naar Mars
- 3x Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Missie naar Mars – leerlingkaarten in kleur
- Timer op digibord
- A4-enveloppen
- Set kaarten Kraak Kracht

# KRAAK

# D&KlAS

MISSIE NAAR MARS

UITVOERING: GEHELE KLAS

BEKIJK DE INSTRUCTIEVIDEO  
VAN MISSIE NAAR MARS!

## 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 wieltes 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 Missie naar Mars – leerling kaarten zo vaak uit naar het aantal groepjes dat gemaakt is. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Geef elke groep een nummer.

Stop elke set leerlingkaarten in een aparte A4-enveloppe en schrijf het nummer van de groep erop. Plak de enveloppen onder de tafel van het betreffende groepje.

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 onder het toetsenbord van de leerkracht.

Pak de 3 mappen van Missie naar Mars. De startopdracht zit er 2x in (zonder bolletjes aan de boven kant van de kaart). Leg bij elke kist een startopdracht neer. Hang de overige kaarten van alle sets op in de klas.

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 sleutel voor hen is.

Leg de werwijze uit wanneer er meer dan 3 groepjes zijn.

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 Missie naar Mars. Zijn ze de snelste groep? Post de foto op Facebook!

# KRAAK

# D&KIDS

MISSIE NAAR MARS

UITVOERING: GEHELE KLAS

Zet de sloten weer in hun beginstand:

- Cijferslot: 000 en 0000
- Letterslot: WRRD
- Richtingslot: ↑↑↑↑
- Sleutels vastgemaakt aan de beugel

Inhoud elke kist:

- Map met kaarten Missie naar Mars
  - 2x startkaart
  - 6 verschillende kaarten
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt
- Set kaarten Kraak Kracht