

DOELSTELLING

De 21st century skills zijn een aantal jaar geleden omschreven als vaardigheden die belangrijk zijn voor kinderen om te ontwikkelen om straks in de 21e eeuw aan het werk te gaan. In de praktijk blijkt dat scholen en leerkrachten het best lastig vinden om deze vaardigheden op een schooldag ruim aan bod te laten komen en zijn ze zoekende naar werkvormen/tools om hiermee aan de slag te gaan. Kraak de Klas is een unieke manier om hierop in te spelen! Spelenderwijs werken de leerlingen aan de vaardigheden met een belangrijke evaluatie aan het eind die ze inzicht geeft in gebruikte vaardigheden en handvatten voor een volgende keer.

ROL VAN DE LEERKRACHT

Het gedrag van de leerkracht is van grote invloed op de opbrengst aan het eind van de spel. Tijdens het spelen van Kraak de Klas heb je als leerkracht een afwachtende houding. Je grijpt niet in als leerlingen vast dreigen te lopen en je helpt ze ook niet op weg. Dit is vooral in de beginfase van het spel erg lastig. Leerlingen willen direct resultaat en zullen in het begin sneller terugvallen op de leerkracht. Juist wanneer je dit proces zijn gang laat gaan, moeten leerlingen een beroep doen op hun verschillende vaardigheden en komen ze tot nieuwe inzichten. Pas wanneer groepjes echt niet meer verder komen, kun je een kleine hint geven, maar probeer dit zo min mogelijk te doen. Bij de uitvoering van Kraak Kracht (zie handleiding Kraak Kracht) neemt u weer de leiding.

2 SOORTEN SPELLEN

De spellen van Kraak de Klas zijn competitief of coöperatief. Competitief betekent dat er meerder groepjes leerlingen in de klas tegelijkertijd bezig zijn om een kist binnen de tijd open te krijgen. Coöperatief betekent dat de klas speelt als één team met een gezamenlijk doel om 1 kist open te krijgen.

STERREN SPELLEN

De moeilijkheidsgraad van de spellen is aangegeven met sterren op de website waarbij 5 sterren het moeilijkste spel is. Een spel met 1 ster is geschikt voor groep 3. Spellens voor de feestdagen kunnen gedownload worden op de website en zijn meestal op 2 niveaus beschikbaar.

INZET SPELLEN

Wees creatief met het doel waarmee u Kraak de Klas wilt inzetten. De standaard opbouw is eerst het spel spelen en daarna met de leerlingen evalueren door middel van Kraak Kracht. U kunt echter ook van tevoren met de groep bespreken waar de focus dit keer op komt te liggen en de groepjes zelf samenstellen. Zo kunt u een groepje vormen waar de focus ligt op naar elkaar luisteren bijvoorbeeld. U kunt de gehele basis set dus inzetten naar de behoefte van uw groep.

HANDLEIDING SPELLEN

Op de website vindt u per spel alle benodigde documenten voor de spellen. Er is van elk spel een geschreven handleiding met overzicht van de codes en de voorbereidingen die getroffen moeten worden. Daarnaast staat op de website een instructiefilmpje van elk spel waarbij u uitlegt krijgt over de puzzels en oplossingen. Wij raden u sterk aan het filmpje te bekijken, dit scheelt een hoop voorbereidingstijd! Daarnaast staan bij elk spel de leerlingkaarten die afgedrukt dienen te worden.

Let op: bij sommige spellen ben je de eerste keer wat meer tijd kwijt met knippen van de kaarten!

SLOTEN

In elke Kraak de Klas kist zitten 5 hangsloten. Op de website staan instructiefilmpjes over hoe elk slot in te stellen is op de juiste code.

Belangrijk: vergeet niet de sloten altijd weer op de basiscode terug te zetten, zodat altijd duidelijk is wat de code is van het slot.

Leg de eerste keer aan de leerlingen uit hoe de sloten werken!

- 3-cijfer- en 4-cijferslot: code invoeren bij de rode lijn.
 - Richtingslot: druk de beugel 1x in voor het invoeren van de juiste code.
 - Letterslot: voer de code in naast de letters *Master*
-