

THEMA

Dit spel gaat over de oude en de nieuwe 7 wereldwonderen. Door de oude wonderen ontdekken ze de nieuwe 7, lukt het ze alle opdrachten op te lossen en alle wereldwonderen te ontdekken?

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 2 4

1 2 2

3 4 1

- 3x 4-cijferslot

4 1 1 8

4 5 8 2

5 7 8 0

- 3x Richtingslot

←↑↓→

↑←→→↑←

↓→→↑←

- 3x Letterslot

P M E W

M P H W

H S P V

- 1x Sleutelslot

C R I S T O

- Map met 11 kaarten De 7 wereldwonderen
- Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document De 7 wereldwonderen – leerlingenkaarten
- Printen document CRISTO
- Timer op digibord
- 3x set kaarten Kraak Kracht

VOOR HET SPEL

Dit is een coöperatief spel, de leerlingen werken als één team om de kist met het sleutelslot eraan open te krijgen.

Er zijn voor dit spel 3 kisten nodig:

- Kist 1 met slotvermeerderaar + 3x het 3-cijferslot + 3x het richtingslot
- Kist 2 met slotvermeerderaar + 3x het 4-cijferslot + 3x het letterslot
- Kist 3 met alleen het sleutelslot eraan

Wanneer het spel voor de eerste keer gespeeld wordt, moeten de startopdrachten worden uitgeknipt. Dit zijn de 6 dezelfde tangrammen. Leg voor elk groepje een tangram klaar. (oplossing is LINIAAL, ze tellen de letter in de naam van het wereldwonder)

Kist 3 staat centraal in de klas, dit is de kist die binnen 45 minuten open moet worden gemaakt. Leg de GEKRAAKT kaart in de kist. Hang een sleutelslot aan de kist. Pak het geprinte kaartje van Cristo en knip het uit. Verstop het ergens in de klas waar de kinderen het niet kunnen zien en verstop daar de sleutel achter.

Kist 1 en 2 kunnen willekeurig ergens worden neergezet.

Hang de 11 meegeleverd muurkaarten verspreid op in de klas (hoeft niet verstopt).

Verdeel de klas in 6 groepen.

Print nu het document De 7 wereldwonderen – leerlingenkaarten 1x uit. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Deze kaarten bevatten opdrachten van 6 van de 7 wereldwonderen en liggen op volgorde. Niet de kaarten behorend bij de Chinese muur aan elkaar, niet de kaarten Chichen Itza aan elkaar enz.

Aantal kaarten per wereldwonder: Chinese muur 5, Chichen Itza 4, Colosseum 4, Petra 3, Machu Picchu 4, Taj Mahal 3.

Leg vervolgens deze opdrachten verstopt bij een LINIAAL. Deze vinden ze na het oplossen van de startopdracht. Elk groepje gaat verder met 1 wereldwonder.

START SPEL

Verdeel de leerlingen in de voorafgemaakte groepjes. Vertel dat het doel is om de kist met het sleutelslot binnen 45 minuten open te krijgen. Iedereen werkt samen om deze kist open te krijgen.

Geef elk groepje de door elkaar gehusselde tangram, 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 groep als het is gelukt de kist binnen 45 minuten open te krijgen met daarbij: de tijd die nog over was, de GEKRAAKT kaart en wat kaarten van het spel.

Ruim alle kisten netjes op.

Zet de sloten weer in hun beginstand:

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

KRAAK

DEKLAAS

DE 7 WERELDWONDEREN

Inhoud elke kist:

- Map met 11 kaarten De 7 wereldwonderen
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt