

THEMA

Er lopen kriebelbeestjes door klas! Ze lopen overal. De kriebelbeestjes wijzen jullie de weg op de sloten open te krijgen. Vangen jullie alle kriebelbeestjes?

AANTAL STERREN

*

DUUR

45 minuten spel + 15 minuten Kraak Kracht

BENODIGDHEDEN

- 1 kist (afhankelijk van het aantal leerlingen)
- 1 slotvermeerderaars
- 5 hangsloten
 - 3x 3-cijferslot **2 1 9**
 - 3x 4-cijferslot **6 5 2 3**
 - 3x Richtingslot → ↑ ← ↑ ↑
 - 3x Letterslot **W E S P**
 - 3x Sleutelslot **Brood**
- 1 map met kaarten Kriebelbeestjes
- Printen document Kriebelbeestjes – leerlingkaarten (4 pagina's enkelzijdig)
- Timer op digibord
- Set kaarten Kraak Kracht

VOOR HET SPEL

Het spel is op 2 manieren te spelen. Deze inschatting maak je zelf op basis van de zelfstandigheid van je groep.

Verdeel de klas in groepjes van 4 of 5 leerlingen.

De startopdracht wordt door de leerkracht voorgelezen. Daarna gaan de leerlingen met de 5 opdrachten aan slag behorend bij de 5 sloten.

1. Spel met 1 kist. Verdeel de klas in groepjes en leid ze door het spel. Jullie kiezen een opdracht uit, elk groepje probeert de code op te lossen en daarna kijken jullie of deze klopt. Daarna gaan jullie door met de volgende opdracht enz. Jullie maken aan het eind dus de kist met de hele klas open.
2. Spel met meerdere kisten. Verdeel de klas in groepjes en laat ze zelfstandig de opdrachten maken. Elk groepje zet een eigen tijd neer. 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, schrijven zij de code op 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 Kriebelbeestjes – leerlingkaarten en het codeblad zo vaak uit naar het aantal groepjes dat gemaakt is. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Geef elke groep een nummer.

Maak nu de kist(en) in orde. Leg een GEKRAAKT kaart in elke kist. Stel de 5 hangsloten in met de juiste code en bevestig deze aan de slotvermeerderaar bij elke kist. Verstop de sleutel(s) bij het brood.

Verspreid de kriebelbeestjes door het lokaal (bij eerste gebruik kaartjes

uitknippen).

Leg voor elk groepje de geprinte en meegeleverde kaarten en het codeblad klaar. Om het moeilijker te maken kun je er ook voor kiezen om de meegeleverde muurkaarten op te hangen, zodat ze deze eerst moeten vinden.

Zet de timer klaar op het digibord.

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

START SPEL

Loop kort de sloten door met de leerlingen, zodat ze weten naar wat voor codes ze op zoek moeten.

Verdeel de leerlingen in de voorafgemaakte groepjes en laat ze plaatsnemen op de juiste plek. Indien de leerlingen zelfstandig spelen, vertel ze welk nummer hun groepje heeft, zodat ze weten welke sleutel voor hen is en leg de werwijze uit wanneer er meer dan 3 groepjes zijn.

Lees de startopdracht voor zet de timer aan!

NA HET SPEL

Maak een foto als een groep de kist binnen de tijd heeft open gekregen met daarbij de tijd die nog over was + de GEKRAAKT kaart van kriebelbeestjes.

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

Ruim alle kisten netjes op.

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 Kriebelbeestjes
 - startkaart
 - kaarten vlinders
 - kaarten rups/vlinder
 - 16 kleine kaarten insecten
 - 1 GEKRAAKT kaart
- Overige mappen met spellen
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt

OPLOSSINGEN SLOTEN:

3-cijferslot: leg de 2 pagina's met de mieren over elkaar heen en houd deze voor het raam, de code verschijnt.

4-cijferslot: zoek alle kriebelbeestjes in de klas en tel hoeveel er van elk soort zijn. De zoekkaart geeft aan in welke volgorde de beestjes moeten.

Richtingslot: zoek de juiste vlinder en zet de pijltjes die erbij staan achter elkaar.

Letterslot: streep alle letters van het woord *mug* en *vlo* weg. Er blijven 4 letters over die wesp vormen.

Sleutelslot: de juiste volgorde van de rups naar vlinder.