

THEMA

Er is een inbraak geweest op de afdeling van jullie geheimagenten...!
Tegeijktijd is er ook een hack poging geweest. Aan jullie de taak om op te lossen wie hierachter zit.

AANTAL STERREN: * ***DUUR**

45 minuten spel + 15 minuten Kraak Kracht

BENODIGDHEDEN

- 3 kisten
- 1 slotvermeerderaars
- 1 hangsloten
 - 2x 3-cijferslot **1 8 5** **1 4 1**
 - 2x 4-cijferslot **3 9 1 3**
 - 1x Richtingslot ← ↓ ← ↑ ←
 - 1x Letterslot **L I S S** **B L U T**
 - 1x Sleutelslot **K A S T**
- 1 map met 27 kaarten Geheimagent in de problemen
- 1x Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Geheimagent in de problemen – medisch dossier
- Timer op digibord
- 1x set kaarten Kraak Kracht

VOOR HET SPEL

Dit spel wordt met 3 kisten gespeeld. Kist 1 en 2 maak je samen met de hele groep open. Daarna verdeel je de klas in groepjes en gaan ze met hun eigen groepje verder. Verdeel de klas in groepjes van maximaal 5 leerlingen (max 6 groepjes).

Print het document Geheimagent in de problemen – medisch dossier zo vaak uit naar het aantal groepjes dat gemaakt is. Afdruk in kleur, enkelzijdig, links boven geniet.

Kist 1: leg hierin de 3 verschillende kaarten met 2 blauwe stippen, zo vaak naar gelang het aantal groepjes dat gemaakt is. Hang het 3-cijferslot aan de kist met de code **1 8 5**.

Kist 2: leg hierin de geprinte medisch dossiers. Hang het letterslot aan de kist met de code **L I S S**. (je hebt een extra wieltje nodig over de 2^e S van het 3^e letterslot dat je niet gebruikt)

Kist 3: leg hierin de kaart GEKRAAKT. Hang een slotvermeerderaar aan de kist met de overige hangsloten. Verstop de sleutel ergens bij/in een kast.

Leg de startopdracht klaar + de kaart met 3 blauwe bolletjes voor elk groepje.

Leg voor elk groepje papier klaar om aantekeningen op te maken.

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.

Zet de timer aan en lees de startopdracht voor en deel de eerste opdracht uit. De kaarten met de 3 blauw gekleurde bolletjes.

Laat de groepjes de gevonden code opschrijven. Wanneer aardig wat groepjes de code hebben opgelost, bespreek je de code en bekijkt wat je ermee kunt (kist 1 openmaken).

Verdeel de kaarten die ze in kist 1 vinden onder de groepjes en laat ze weer puzzelen. Na een tijdje maak je gezamenlijk kist 2 open.

Met de medisch dossiers gaat elk groepje nu apart aan de slag. Laat ze ook hier weer de gevonden codes opschrijven.

De rol van de leerkracht vanaf nu: 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.

Wanneer een groepje al codes heeft ga je ze bespreken en kijken of de kist open gaat.

NA HET SPEL

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

Maak een foto van de klas met daarbij: de tijd die nog over was, de GEKRAAKT kaart en een aantal kaarten van Geheimagent in de problemen.

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

D&KIDS

GEHEIMAGENT IN DE PROBLEMEN

Inhoud elke kist:

- Map met kaarten Geheimagent in de problemen
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt