

## THEMA

Tim is hoofdoppasser in de dierentuin en is zoals gewoonlijk als eerste aanwezig. Als hij zijn gebruikelijke rondje loopt, staat hij ineens oog in oog met de leeuwen. De dieren zijn ontsnapt en Tim rent voor zijn leven. Als hij zich achter een plantenbak verschuilt, ziet hij dat alle hokken open staan. Kunnen jullie de codes oplossen en de dieren weer opsluiten?

**AANTAL STERREN:** \* \* \*

## DUUR

45 minuten spel + 15 minuten Kraak Kracht

## BENODIGDHEDEN

- 3 kisten
- 3 slotvermeerderaars
- 15 hangsloten
  - 3x 3-cijferslot      **5 4 0**
  - 3x 4-cijferslot      **4 2 3 6**
  - 3x Richtingslot      ←↓←→←
  - 3x Letterslot      **L W A R**
  - 3x Sleutelslot      **Achter de klok**
- 3 mappen met elk 14 kaarten Ontsnapping uit de dierentuin
- 3x Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Ontsnapping uit de dierentuin – leerlingkaarten
- Timer op digibord
- A4-enveloppen
- 3x set kaarten Kraak Kracht

## 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 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.

Geef elk groep een nummer. Pak uit de mappen de startopdracht en leg deze klaar bij de kist. Stop de 6 overige kaarten in een enveloppe met daarop een nummer van de groepjes. Print het document Ontsnapping uit de dierentuin – leerlingkaarten zo vaak uit naar het aantal groepjes dat gemaakt is. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Vul de enveloppen elk aan met de 3 bladen. Verstop de enveloppen bij een prullenbak (de letters met een dier erin vormen samen PRULLENBAK).

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 achter een klok.

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 enveloppe en sleutel voor hen is.

Leg de werwijze uit wanneer er meer dan 3 groepjes zijn. (zie Voor het spel)

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 Ontsnapping uit de dierentuin.

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 Ontsnapping uit de dierentuin
  - 2x startkaart
  - 2x 6 kaarten plattegrond
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt

## OPLOSSINGEN SLOTEN

### Startopdracht: prullenbak

In sommige letters zit een dier verstopt. Zet deze letters achter elkaar.

### Woordzoeker: de sleutel zit achter de klok

Zoek alle dieren in de woordzoeker. De overgebleven letters vormen bovenstaande zin.

### Ontsnapte dieren: 4 2 3 6

De vraag is 'hoeveel dieren zijn er ontsnapt?'. Op de plattegrond staat dat er 12 zebra's zijn. Op de kaart van de leerlingen tellen ze er nog maar 8. Dit betekent dat er 4 zebra's ontsnapt zijn. Het eerste cijfers is 4.

### Rode werelddelen + pootafdrukken: L W A R

Op elke wereldkaart is een werelddeel rood gekleurd, staat een pootafdruk en is een witte vorm te zien. Onderaan de plattegrond vind je deze vormen terug. De eerste vorm is de zeshoek. Bij de zeshoek is europa rood gekleurd en je weet dat het dier uit 4 letters bestaat en de eerste letter is de W.

Goede antwoord: Wolf. De goede dieren zijn: wolf – olifant – lama – ijsbeer. Rechts op de plattegrond zie je de vormen weer terug en zie je welke letter je moet hebben van elk dier.

**Logo: 5 4 0**

Rechtsonder op de plattegrond staat het logo van de dierentuin. De bolletjes hier zijn geel – rood – blauw. Rechtsboven op de plattegrond zie je deze kleuren terug. Geel is de **VIJF**hoek van de aap, rood is het **VIER**kant van de leeuwen en het nijlpaard staat in een cirkel en heeft dus geen (**NUL**) hoeken.

**TANGRAM:** ←↓ ← → ←

Puzzel de dieren van het tangram. De cirkel geeft aan welke pijl je moet hebben. Er zijn vijf dieren, dus vijf richtingen te vinden.