

UITVOERING: KLEINE GROEP, MAX 5 LEERLINGEN

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

- 1 kist
- Slotvermeerderaar
- 5 hangsloten
 - 3-cijferslot **5 4 0**
 - 4-cijferslot **4 2 3 6**
 - Richtingslot ←↓ ← → ←
 - Letterslot **L W A R**
 - Sleutelslot **Achter de klok**
- Map met 14 kaarten Ontsnapping uit de dierentuin
- Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Ontsnapping uit de dierentuin – leerlingkaarten in kleur
- A4-enveloppe
- Timer op tablet/computer/telefoon
- Set kaarten Kraak Kracht

VOOR HET SPEL

Print de leerlingkaarten enkelzijdig uit in kleur.

Pak uit de map de startopdracht en leg deze klaar bij de kist. Stop de 6 overige kaarten in een enveloppe met daarbij de geprinte leerlingkaarten. Verstop de enveloppen bij een prullenbak (de letters met een dier erin vormen samen PRULLENBAK). Leg de GEKRAAKT kaart in de kist.

Stel de 5 hangsloten in met de juiste code. Bevestig de slotvermeerderaar aan de kist met de 5 hangsloten eraan.

Verstop de sleutel van het sleutelslot achter een klok.

Zet de timer klaar op een tablet/computer/telefoon.

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

START SPEL

De leerlingen kunnen, wanneer de timer is gestart, zelfstandig met de opdrachten aan de slag zonder begeleiding van de leerkracht. Dit kan zijn in de klas, in een ander lokaal of op de gang.

NA HET SPEL

De kist is open of niet, hebben ze alle puzzels binnen de tijd op kunnen lossen? Indien de kist open is, maak een foto van de groep met de tijd die nog over was, de GEKRAAKT kaart en een kaart van Ontsnapping uit de dierentuin.

Evalueer het spel door middel van uitgekozen werkvorm van Kraak Kracht. Dit kan met of zonder begeleiding van de leerkracht.

Ruim de kist netjes op.

UITVOERING: KLEINE GROEP, MAX 5 LEERLINGEN

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.

UITVOERING: KLEINE GROEP, MAX 5 LEERLINGEN

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.