

THEMA

In het spel een 'Race tegen de klok' doet Tom Dumoulin mee aan de Tour de Clue. Hij is echter zijn rugnummer kwijt. De leerlingen gaan op zoek naar het rugnummer. Vinden ze het rugnummer binnen de tijd?

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 **2 5 1** **1 2 5** **5 1 2**
 - 3x 4-cijferslot **4 5 7 9** **5 4 9 7** **7 4 5 9**
 - 3x Richtingslot → ↑ ↓ ↑ → ↑ ↑ ↓ → ↓ ↑ ↓
 - 3x Letterslot **P B V S** **O I V T** **L H V R**
 - 1x Sleutelslot **onder de schriften**
- Map met kaarten Race tegen de klok
- Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document Race tegen de klok – leerlingenkaarten
- Timer op digibord
- 3x UV-zaklamp
- Stift onzichtbaar inkt
- 6 enveloppen
- 3x set kaarten Kraak Kracht

**BEKIJK DE INSTRUCTIEVIDEO
VAN RACE TEGEN DE KLOK!**

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 er een aantal kaarten uit de meegeleverde map worden uitgeknipt. Knip als eerste de 4 kaarten met de fietsonderdelen uit en de kaart met het rugnummer. Leg het rugnummer in kist 3. Leg in kist 1 en in kist 2 elk 6 kaartjes met fietsonderdelen. Stel nu de sloten in (zie benodigdheden) en hang ze aan de kisten.

Kist 3 staat centraal in de klas, dit is de kist die binnen 45 minuten open moet worden gemaakt. Leg bij kist 3 de overige 12 kaartjes met fietsonderdelen en de 6 kaarten met het geheimschrift erop (letters in gele/witte bolletjes). Zoek nu de 4 kaarten op met een blauw bolletje rechtsboven in de hoek. Plak deze 4 kaarten op de tafel in goede volgorde. De volgorde kun je vinden door de juiste kleuren shirts naast elkaar te leggen. Verstop de sleutel van het sleutelslot onder een stapel schriften. Je gebruikt bij dit spel dus maar 1 van de 3 sleutelsloten.

Kist 1 en 2 kunnen willekeurig ergens worden neergezet.

Knip de eerste keer de routekaartjes en de beschrijvingen van de soorten fiets los van elkaar. Hang nu alles op in de klas:

- 3 kaarten met verkeersborden
- 4 kaartjes met omschrijvingen van fietsen
- 5 routekaartjes
- 3 kaarten met het knooppunten fietsnetwerk erop. Bij eerste gebruik moet de route op de kaart worden ingetekend met de stift met onzichtbare inkt. Er staat een afbeelding van deze route op de website bij het spel Race tegen de klok.

Alle kaarten uit de map hebben nu een plek in de klas gekregen.

Print nu het document Race tegen de klok – leerlingenskaarten 1x uit. Afdruk in kleur en enkelzijdig.

- De kaarten met het geheimschrift horen bij het 4-cijferslot
- De kaarten met de getallen horen bij het 3-cijferslot
- De kaarten met de tijdlijn horen bij het letterslot
- De kaarten over de etappe horen bij het richtingslot

Verdeel de klas in 6 groepen. Stop voor elke groep 2 opdrachtkaarten in een enveloppe en leg de enveloppen onder een tafel. Deze plek kunnen de leerlingen vinden door de aanwijzing op de startkaart te vinden. De startkaart is de kaart met groot Heeeelp!!! erop. Wanneer de leerlingen de stippelijntje onder aan de kaart volgen staat in kleine gele letters in de zwarte rand: *de opdrachten liggen onder een tafel.*

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 startkaart, 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 een kaart van Race tegen de klok. Zijn ze de snelste groep? Post de foto op Facebook!

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 Red het regenwoud
 - 2x startkaart
 - 3 kaarten foto's dieren
 - 4 kaarten met vlaggen
 - 5 kaarten met apen
 - Kaart met verhaal
 - Kaart met memobriefjes
- Overige mappen met spellen
- Kaart GEKRAAKT
- 5 hangsloten
- Slotvermeerderaar
- UV-zaklamp
- Stift onzichtbare inkt

OPLOSSINGEN SLOTEN

Startopdracht: onder een tafel.

Onderaan in de zwarte balk staat: de volgende opdrachten liggen onder een tafel.

4-cijfersloten geheimschrift

In de klas hangt een kaart met verkeersborden. Op de opdrachtkaart van de leerlingen staan in geheimschrift de 4 categorieën waarin verkeersborden kunnen worden ingedeeld. Ze tellen voor elke categorie hoeveel verkeersborden er zijn.

3-cijfersloten – getallen

De leerlingen schijnen met hun zaklamp op de routekaart die in de klas hangt. Alle getallen die ze tegenkomen op hun fietsroute kleuren ze op hun opdrachtenkaart. Zo ontstaat een cijfer.

Letterslot – tijdlijn

De leerlingen moeten op hun opdrachtblad de namen van de fietsen invullen. In de klas hangen de omschrijvingen van de fietsen. Bij elke omschrijving zijn er letters blauw gekleurd. Deze vormen de naam van de fietsen. Om de lettercode te vinden zetten de letters van de gele vlakjes achter elkaar.

Richtingslot – etappekaarten

De leerlingen lezen op hun opdrachtblad de omschrijving van de etappe. Ze zoeken het juiste etappekaartje erbij en zoeken op welk deel van de route ze zijn. Fietsen ze omlaag, omhoog of rijden ze op een vlak stuk?

- De kaarten met het geheimschrift horen bij het 4-cijferslot
- De kaarten met de getallen horen bij het 3-cijferslot

Eindcode: onder de schriften

In de 2 kisten liggen de overige foto's van de fietsonderdelen. Alle foto's worden op het juiste vakje gelegd op de kaarten die bij de 3^e kist liggen. De namen van de fietsonderdelen moeten eerst weer met het geheimschrift worden opgelost.