

**THEMA**

Dit spel gaat over de oude en de nieuwe 7 wereldwonderen. Door de oude wonderen ontdekken ze de nieuwe 7, lukt het ze alle opdrachten op te lossen en alle wereldwonderen te ontdekken?

**GROEP**

7/8 basisonderwijs + onderbouw voortgezet onderwijs

**DUUR**

45 minuten spel + 15 minuten Kraak Kracht

**BENODIGDHEDEN**

- 3 kisten
- 3 slotvermeerderaars
- 15 hangsloten

- o 3x 3-cijferslot

**3 2 4**

**1 2 2**

**3 4 1**

- o 3x 4-cijferslot

**4 1 1 8**

**4 5 8 2**

**5 7 8 0**

- o 3x Richtingslot

←↑↓→

↑←→→↑←

↓→→↑←

- o 3x Letterslot

**P M E W**

**M P H W**

**H S P V**

- o 1x Sleutelslot

**C R I S T O**

- Map met 11 kaarten De 7 wereldwonderen
- Eindkaart GEKRAAKT
- Printen document De 7 wereldwonderen – leerlingenkaarten
- Printen document CRISTO
- Timer op digibord
- 3x set kaarten Kraak Kracht

## 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 de startopdrachten worden uitgeknipt. Dit zijn de 6 dezelfde tangrammen. Leg voor elk groepje een tangram klaar. (oplossing is LINIAAL, ze tellen de letter in de naam van het wereldwonder)

Kist 3 staat centraal in de klas, dit is de kist die binnen 45 minuten open moet worden gemaakt. Leg de GEKRAAKT kaart in de kist. Hang een sleutelslot aan de kist. Pak het geprinte kaartje van Cristo en knip het uit. Verstop het ergens in de klas waar de kinderen het niet kunnen zien en verstop daar de sleutel achter.

Kist 1 en 2 kunnen willekeurig ergens worden neergezet.

Hang de 11 meegeleverd muurkaarten verspreid op in de klas (hoeft niet verstopt).

Verdeel de klas in 6 groepen.

Print nu het document De 7 wereldwonderen – leerlingenkaarten 1x uit. Afdruk in kleur en enkelzijdig. Deze kaarten bevatten opdrachten van 6 van de 7 wereldwonderen en liggen op volgorde. Niet de kaarten behorend bij de Chinese muur aan elkaar, niet de kaarten Chichen Itza aan elkaar enz.

Aantal kaarten per wereldwonder: Chinese muur 5, Chichen Itza 4, Colosseum 4, Petra 3, Machu Picchu 4, Taj Mahal 3.

Leg vervolgens deze opdrachten verstopt bij een LINIAAL. Deze vinden ze na het oplossen van de startopdracht. Elk groepje gaat verder met 1 wereldwonder. Elk groepje vindt 2 codes voor een letter-, cijfer- of richtingslot. Ook vinden ze een letter voor het eindwoord waar de sleutel ligt.

## 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 door elkaar gehusselde tangram, 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 wat kaarten van het spel.

Ruim alle kisten netjes op.

Zet de sloten weer in hun beginstand:

- Cijferslot: 000 en 0000
- Letterslot: WRRD
- Richtingslot: ↑↑↑↑
- Sleutels vastgemaakt aan de beugel

## OPLOSSINGEN SLOTEN

### Startopdracht: LINIAAL

Maak een vierkant van de tangram stukjes en lees de opdracht. Op de achterkant staan de 7 klassieke wereldwonderen afgebeeld. In de opdracht staan de namen van de wereldwonderen. Ze zoeken bij elk wereldwonder de goede naam. Het cijfer bij het wereldwonder geeft aan welke letter ze moeten hebben. Hiervan maken ze het woord LINIAAL.

*De Hangende tuinen van Babylon, de Piramide van Cheops,  
de Pharos van Alexandrië, de Tempel van Artemis,  
het Masoleum van Halicarnassus, het Beeld van Zeus  
en de Kolossus van Rodos.*

### Eindopdracht: CRISTO

Bij elk wereldwonder zit een afstreepkaart met getallen. De leerlingen zoeken de 3 of 4 getallen in hun informatietekst en strepen deze af op de kaart. Ieder groepje vindt een letter dat ze leidt naar het 7<sup>e</sup> wereldwonder *CRISTO*. Ze zoeken dit wereldwonder in de klas en vinden de sleutel.

C - Chinese muur: 500, 2250, 2700 en 300000.

R – Chichen Itza: 18, 52, 365, 987.

i – Colosseum: 80, 527, 50000, 76.

S – Petra: 200, 1200, 8000, 1500

T – Machu Picchu: 24, 1911, 1440

O – Taj Mahal: 17, 58, 35, 20000

### Chinese muur

**Cijferslot: 4118**

In de informatietekst over de Chinese muur staan de volgende 4 woorden uit het NAVO-spellingsalfabet: *november*, *kilo*, *uniform* en *hotel*. Op de 2 kaarten die in de klas hangen, zoeken ze het juiste cijfer erbij.

**Richtingslot:** ←↑↓→

Volg de weg naar het juiste chinese teken. In de klas hangt een kaart waar ze dit teken meerdere keren op terug vinden met coördinaten erbij. Gebruik alleen de groene coördinaten. Teken deze op de kaart en vindt de pijlen voor het richtingslot. Bijvoorbeeld K5-K2 is de pijl naar links.

### Chichen Itza

**Cijferslot: 4582**

Uitleg zie Chinese muur. NAVO-spellingsalfabet: *november*, *echo*, *hotel*, *lima*.

**Richtingslot:** ↑←→→↑←

Gebruik de 2 muurkaarten om de juiste weg te vinden naar de Chichen Itza. Op de eerste staan gekleurde puzzelstukjes die corresponderen met de gekleurde wegen op de opdrachtkaart. De juiste volgorde is: *rood* – *blauw* – *groen* – *rood* – *groen*. Zoek nu figuren op in het alfabet. De eerste staat voor de letter *B*. De *B* staat voor *boven*. Enz.

### Colosseum

**Cijferslot: 5780**

Uitleg zie Chinese muur. NAVO-spellingsalfabet: *echo*, *golf*, *romeo* en *juliet*.

**Richtingslot:** ↓→→↑←

Reken de sommen uit op de kaart en zoek de juiste gladiator erbij op de muurkaart. Welke kant wijst de dolk op?  $XV - XII = 3$ , *de dolk wijst naar beneden*.

## Petra

### Letterslot: P M E W

Lees de woorden op de kaart van rechts naar links. De eerste regel wordt: *vierde stukje, eerste regel, zesde woord, eerste letter*. Zoek deze letter op in de informatietekst. Dit is de letter *P*.

### Cijferslot: 324

In de klas hangen 3 kaarten met foto's van Petra, Machu Picchu en Taj Mahal. Op de opdrachtkaart die bij het wereldwonder Petra zit, staat: kijk naar de 1<sup>e</sup> kolom. Op de muurkaarten kijken zij dus naar de 1<sup>e</sup> kolom foto's. Welke foto hoort er niet bij? (foto uit een andere hoek genomen, geen dier erop enz).

## Machu Picchu

### Letterslot: M P H W

Zoek de letters op die bij de tekens horen op de opdrachtkaart. De eerste 2 tekens zijn de f en M. Zoek dit coördinaat op in de tekst en de M wordt gevonden.

### Cijferslot: 122

Zie uitleg Petra.

## Taj Mahal

### Letterslot: H S P V

In de informatietekst staan onbekende tekens. Zoek de zwarte op en je vindt de juiste lettercode.

### Cijferslot: 341

Zie uitleg Petra.