HANDLEIDING
VOOR DE LEERKRACHT

The Big Escape

In deze les vinden leerlingen aanwijzingen, combineren kennis en passen belangrijke vaardigheden toe om voor het einde van de les een kluisje te openen met een cijfercode. We maken van de klas een mini-escaperoom! Een escaperoom in de klas is een mooi voorbeeld van hoe gamification de motivatie van leerlingen kan versterken. Bij gamification worden spelelementen ingezet en als didactiek gebruikt om activiteiten actiever, uitdagender en betekenisvoller te maken. Tijdens deze les gaan de leerlingen aan de slag met verschillende puzzels die in het fundament de basis vormen voor computertalen of een verbinding hebben met dagelijkse (nieuwe) technologische toepassingen.
Ook leren ze kritisch en creatief te denken, samen te werken en te communiceren met elkaar.

De les heeft zowel doe als praat opdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totaal duur: 1 uur.

- Introductie: zelf ervaren
- Verdieping: meer over escape rooms
- Doen: aanwijzingen vinden, combineren van kennis en het toepassen van vaardigheden om puzzels op te lossen
- Afronden

DOEL VAN DE LES

- Leerlingen leren hoe zij door samen te werken een gezamenlijk doel kunnen bereiken.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Voor een escaperoom moet je codes kraken en puzzels oplossen. Dit oplossen van vraagstukken is ook het werk van computerprogrammeurs, rechercheurs, auteurs, regisseurs en wat te denken van puzzelmakers en ontwerpers van escaperooms.

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Maak 6 groepjes of laat de kinderen zelf 6 groepjes vormen.
- Geef ieder groepje een nummer van 1 t/m 6 en noteer dit voor jezelf.
- Print voor ieder tweetal (per groepje) een lesbrief uit (bij voorkeur in kleur) en zorg voor splitpennen.
- Zorg voor een kluisje met een 4-cijferig slot en stel de code in op 8661.
- Bedenk een beloning (bijvoorbeeld een half uur langer buitenspelen of een filmpje kijken met de klas) en doe dit in het kluisje met het cijferslot.

Domein curriculum 2021	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoelen (kern)vak: W&T	21st century skills
Communiceren & samenwerken	Computational thinking: De leerling kan een gegeven probleem zelf opdelen in logische stukken.	Onderzoeken, observeren en reflecteren (vaardigheden) gemotiveerd, begrijpen en overzicht (houding).	Kritisch denken
			Creatief denken

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0
Deze les is gemaakt door Astrid Poot en Jenya Krul.

UITLEG SPEL

Algemeen

- Start plenair met het gezamenlijk lezen van de introductie in de lesbrief. Je kunt als ondersteuning ook de slides van de digi-les gebruiken.
- Benoem de groepsverdeling aan de leerlingen.
- De kinderen gaan per groepje aan de slag met de puzzels met behulp van hun lesbrief.
- De groepjes koppelen de oplossing van iedere puzzel terug aan de leerkracht. De leerkracht geeft per oplossing ieder groepje een cijfercombinatie aan de hand van de tabel hieronder weergegeven.
- Vertel de kinderen dat zij 60 minuten de tijd hebben om de kluis te openen.
- Om het nog wat spannender te maken kan je benoemen dat de kinderen per groepje 3 pogingen per puzzel mogen doen om het goede antwoord te geven.

- Komen de kinderen er niet uit? Geef ze dan een tip.
- puzzel 1: Lees in een andere richting
- puzzel 2: Altijd blijven draaien
- puzzel 3: Rustig zitten, vergelijken en goed kijken
- puzzel 4: Het is niet wat je denkt. Kijk ook naar kleuren en vormen
- puzzel 5: Werk samen en maak er een goed lopende zin van
- puzzel 6: die lukt wel ;)

Cijfercombinaties per groepje per oplossing puzzel
Ieder groepje ontvangt bij het geven van de juiste oplossing van een puzzel een bijbehorende cijfercombinatie. Jij geeft ze de die, ze staan hieronder in de tabel.

Laat de leerlingen dit vel niet zien!

	Groepje 1	Groepje 2	Groepje 3	Groepje 4	Groepje 5	Groepje 6	
Puzzel 1	21	50	100	14	1000	65	
Puzzel 2	100	22	60	200	15	2000	
Puzzel 3	17	200	525	70	300	16	
Puzzel 4	500	18	300	24	80	400	
Puzzel 5	85	600	19	400	25	90	
Puzzel 6	4	95	700	20	500	26	
Totaal	727	985	1704	728	1920	2597	**8661**

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0
Deze les is gemaakt door Astrid Poot en Jenya Krul.

Puzzels

1. Leeswerk

G E H E E G R E C Z T D
O R E T L A D R H E W H
E K B O O N E K T G O E
D J T P S A L R E H O L
W E H G T A E A N E R P

Antwoord:
GOED WERK JE HEBT HET OPGELOST GA NAAR DE LEERKRACHT EN ZEG HET WOORD HELP

2. Spinning around



Antwoord: Altijd blijven draaien :)

3. Binaire code

Antwoord: Algoritme

4. Associatie

5 foto's
Antwoord: een driehoek

5. Vertaaltelefoon

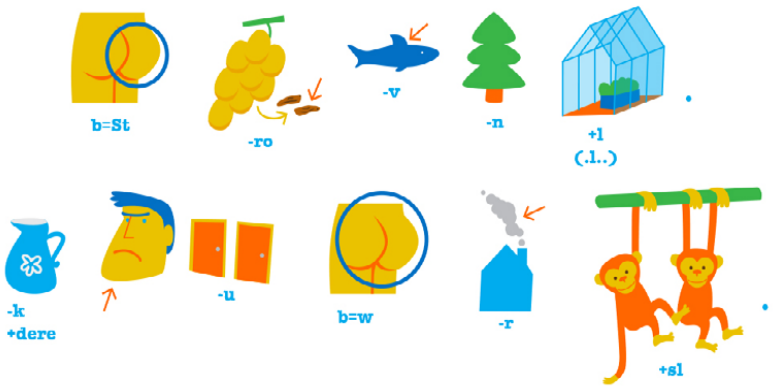
Foto google translate

Antwoord:
Russisch: Я хочу (ik wil het)
Turks: küçük tavşan (kleine konijntje)
Duits: umarmen (knuffelen)
Noors: og (en)
Spaans: tengo hambre (ik heb trek)
Chinees: 在一個大的 (in een grote)
Afrikaans: sak (zak)
Russisch: картофель фри (frieten)

Ik wil het kleine konijntje knuffelen en ik heb trek in een grote zak frieten.

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0
Deze les is gemaakt door Astrid Poot en Jenya Krul.

6. Dubbelcoderen



Oplossing rebus:
Stil zijn in de klas. Andere kinderen willen ook slapen.

Code:
871815 - 1181713 - 1813 - 2322 - 1615268 - 26132322922 - 161813232292213

INTRODUCTIE

Slide 1, luisteren
Opening: : leerkracht vertelt wat we gaan doen.



Slide 2, luisteren
Leerkracht: Lees samen met de kinderen de inleiding op de lesbrief van de leerlingen. Benoem de groepjes en geef de kinderen de volgende tips:

- Praat en werk rustig met je groepje. Het is vervelend als een ander groepje de oplossing hoort van een ander groepje.
- Werk samen in je groepje. Per puzzel heb je drie pogingen om de oplossing juist aan de leerkracht te vertellen om een cijfercombinatie te krijgen. In totaal hebben jullie een uur om de kluis te openen.



Slide 3, doen
Leerkracht: Zet de countdown aan op het digi-bord.



AFRONDING

Slide 4, praten met de klas
Leerkracht: Hoe was het om samen te werken? Wat ging er goed? Wat ging er minder goed?



Deze lesbrief wordt u aangeboden door: Stichting FutureNL.
Stichting FutureNL wil dat ieder kind in het Nederlandse basisonderwijs digitale vaardigheden kan ontwikkelen. Hiervoor ontwikkelt FutureNL leerlijnen, lesmateriaal en worden gratis CodeUren en trainingen voor leerkrachten aangeboden. Stichting FutureNL werkt samen

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0
Deze les is gemaakt door Astrid Poot en Jenya Krul.