Maak je eigen escaperoom!

groep B

WEETJE:
Bij een escaperoom gebruik je al je kennis en talenten om puzzels en vraagstukken op te lossen. Het oplossen van vraagstukken komt in vele beroepen terug, van computerprogrammeur tot rechercheur en van architect tot automonteur! Ga jij later ook vraagstukken oplossen als beroep?

Beste groep B,
In deze digi-doener gaan jullie je eigen escaperoom maken!
Lees de opdrachten op dit werkblad goed door en werk netjes op de tip-kaarten.
Hierna kunnen jullie, met je klas, je eigen escaperoom spel spelen!

OPDRACHT 1 - Spiegelbeeld schrijven

Op de startkaart hiernaast gaan jullie de eerste aanwijzing schrijven. Die leidt naar tip 1.
Lees de tekst met behulp van een spiegeltje.
Maak daarna de tip af door de naam van een kind in spiegelbeeld op de stippellijn te schrijven.

Startkaart

Zoek in het

boek van

★**TIP**
Kijk in een spiegel om de naam te schrijven.
Oefen eerst op een kladpapier.

WEETJE:
De oudste puzzel die wij kennen is bedacht is door Archimedes, een wiskundige uit de Griekse Oudheid. Hij leefde ongeveer 2250 jaar geleden. De puzzel van Archimedes had vele oplossingen en hij vroeg zich af hoeveel dat er waren. Het antwoord kwam meer dan 2000 jaar later... in 2003 werd ontdekt dat er 536 oplossingen waren!

© 2019 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 Patricia Jansen, Explore onderzoekend leren en Jamie van Veldhoven.

OPDRACHT 2 - De weg op de kaart

In de tipkaart hieronder staat een plattegrond.
Op de plattegrond staan twee stippen.

- Schrijf bij de onderste stip het woord '**Start**'
- Schrijf bij de bovenste stip het woord '**Einde**'

Tip 1: Verbind de stippen op de kaart. Begin bij de onderste stip en volg de witte wegen naar de bovenste stip.
Kijk daarna op de grote kaart bij de juf. Naar welke kleur ga je toe? Pak de tipkaart die onder deze kleur ligt.

OPDRACHT 3 - Dit weet ik al

Wat heb je dit schooljaar al geleerd?
Bedenk een vraag over iets dat je dit schooljaar geleerd hebt. Schrijf de vraag op de stippellijnen van tip 2 hiernaast.

★TIP

Is het moeilijk om een vraag te bedenken? Bedenk dan wat je hebt geleerd bij wereldoriëntatie, taal of spelling.

Tip 2 Goed zo, jullie hebben de rode kaart gevonden! Jullie kleur is rood

Weten jullie antwoord op de volgende vraag:

.....
.....
.....
.....
.....

Zeg het antwoord tegen de leraar. Als je het antwoord goed hebt krijg je tip 3!

OPDRACHT 4 - Bedenk een som

Bedenk een (moeilijke) som waarvan de uitkomst 8 is. Schrijf de som op de stippellijnen van tip 3 hieronder.

Tip 3

Wat is de uitkomst van deze som?

.....
.....

Zeg het antwoord tegen de juf of meester.
Als het antwoord goed is, krijg je tip 4!

OPDRACHT 5 - Het spel maken

De tips zijn nu klaar!

1. Knip alle kaartjes (ook tip 4 hieronder) netjes uit.
2. Leg de startkaart op de tafel van de juf of meester.
3. Leg tip 1 in de la van het kind (vraag of de leraar ervoor zorgt dat de andere kinderen niet kijken).
4. Leg tip 2, tip 3 en tip 4 onder het RODE vierkant op de tafel van de juf.

Als alle groepjes klaar zijn kan het spel gaan beginnen!
De leraar zal aangeven wat er nu gaat gebeuren.

Tip 4

Goed zo, jullie hebben de uitkomst van de som gevonden!

Jullie getal is 8.
Jullie kleur is rood

Weet je de kleurvolgorde?
Voer het getal op de juiste plaats van het cijferslot in.

Weet je nog geen volgorde?
Help dan groep E met het vinden ervan!

© 2019 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 Patricia Jansen, Explore onderzoekend leren en Jamie van Veldhoven.