

Escape room

Benodigdheden:

- Opdrachtkaarten
- Informatieborden bij opdracht 1
- Zinnen bij opdracht 2
- Je kunt kiezen uit een fysieke (schat)kist of een papieren versie.
Voor een fysieke schatkist:
 - 4 kistjes met een cijferslot
 - 4 kistjes met een (hang)slotVoor een papieren (schat)kist:
 - 4 papieren versies van het slot: 'kraak de code'
 - 4 enveloppen

Vorbereiding:

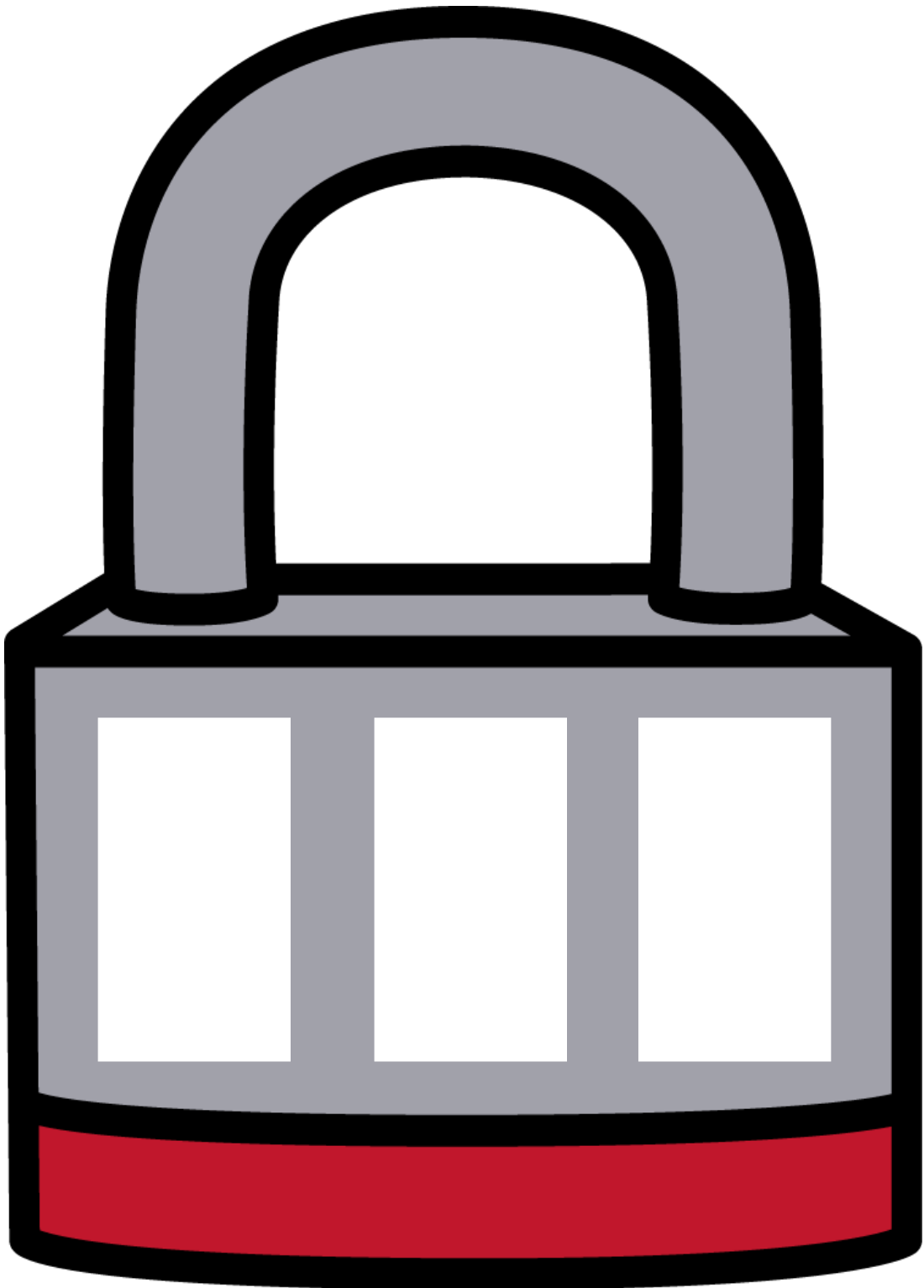
- Print de opdrachtkaarten
- Schaf de leesteksten aan, en print en lamineer deze.
[Leesteksten huisdieren](#)
- Print de zinnen en hang deze op in de klas.
- Print voor ieder kind een 'diploma'.
- Zorg voor de papieren of fysieke versie van de sloten.
- Leg de enveloppen/sleutels op de juiste plek.
 - Groep 1: bij de boeken
 - Groep 2: bij het raam
 - Groep 3: bij het bord
 - Groep 4: bij de kraan

De opdrachten:

- Opdracht 1: de kinderen zoeken de informatieborden in de klas en lezen wat hier staat. Op hun opdrachtkaart beantwoorden ze de vraag: wat is waar? Zo komen ze achter het eerste cijfer van het slot.
- Opdracht 2: de kinderen hebben op de opdrachtkaart een bingo-kaart staan met afbeeldingen van dieren. In de klas hangen zinnen. Deze zinnen horen bij een afbeelding. De kinderen zoeken de kaartjes met zinnen op. Vervolgens lezen ze de zinnen. Past er een plaatje bij de zin, dan kruisen ze dit plaatje af.
Welk plaatje blijft er over? Welk cijfer staat er bij? Dit is het tweede cijfer van het slot.
- Opdracht 3: de kinderen maken de woordzoeker. De oplossing die er uit komt is het derde cijfer dat zij moeten invullen op het cijferslot.
- Opdracht 4: er zijn twee versies. Eén versie waarbij de kinderen de sleutel moeten vinden van het laatste kistje. En één versie waarbij de kinderen een envelop moeten zoeken.
De kinderen lossen hiervoor een rebus op. Zo komen zij erachter waar de sleutel/de envelop ligt.
In dit kistje/deze envelop zit het 'diploma'.
- De code van het cijferslot is: 125

Kraak de code

Wat is de cijfercode?



Opdracht 1

Zoek de informatie-borden in de klas.
Lees wat hier staat.

Wat is waar?

1. De kat slaapt 16 uur op een dag.
2. Een valkparkiet leeft graag alleen.
3. Een goudvis leeft het best in een ronde kom.
4. Een landschildpad is in de winter actief.

Dit cijfer is het eerste cijfer van het slot.

Opdracht 1

Zoek de informatie-borden in de klas.
Lees wat hier staat.

Wat is waar?

1. De hond stamt af van de wolf.
2. Een hamster slaapt in de nacht veel.
3. Een landschildpad is in de winter actief.
4. Een valkparkiet leeft graag alleen.

Dit cijfer is het eerste cijfer van het slot.

Opdracht 1

Zoek de informatie-borden in de klas.
Lees wat hier staat.

Wat is waar?

1. Een konijn wordt 6 tot 10 jaar.
2. Een goudvis leeft het best in een ronde kom.
3. Een hamster slaapt in de nacht veel.
4. Een valkparkiet leeft graag alleen.

Dit cijfer is het eerste cijfer van het slot.

Opdracht 1

Zoek de informatie-borden in de klas.
Lees wat hier staat.

Wat is waar?

1. Een hamster mag geen hooi eten.
2. Een landschildpad is in de winter actief.
3. Een goudvis leeft het best in een ronde kom.
4. Een valkparkiet leeft graag alleen.

Dit cijfer is het eerste cijfer van het slot.

Opdracht 2

Zoek de zinnen in de klas.

Lees de zin.

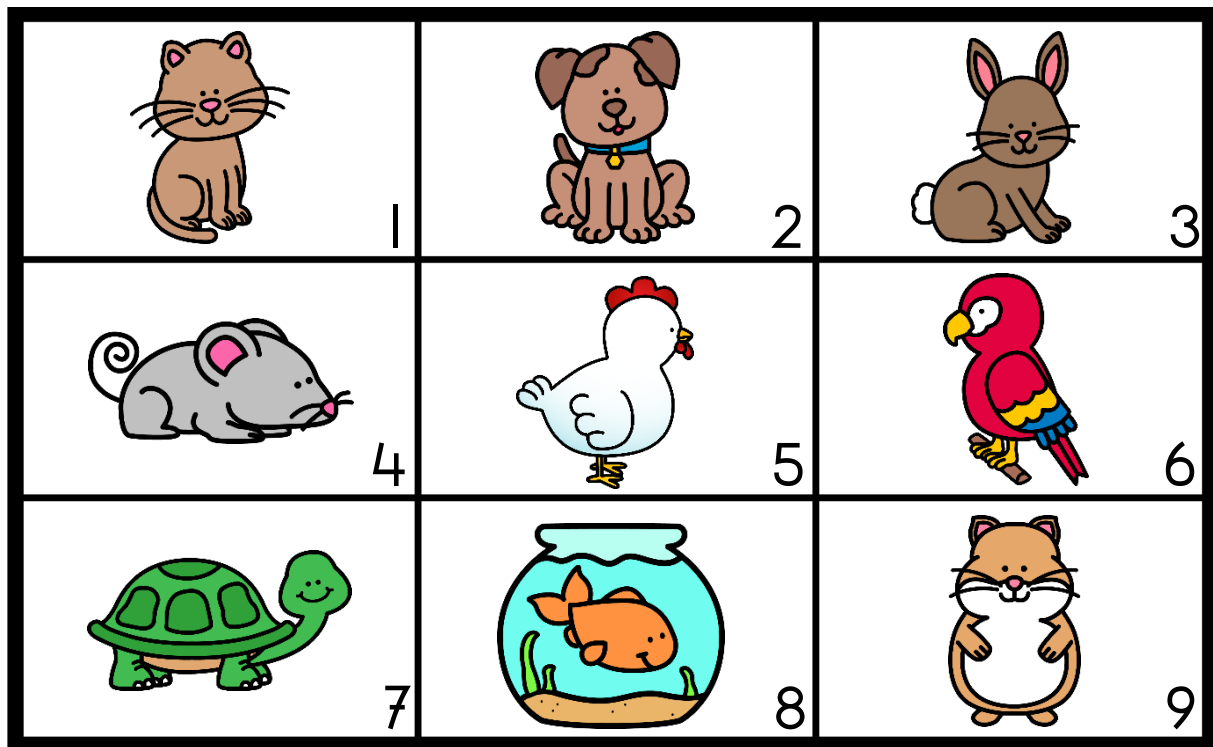
Hoort de zin bij een plaatje?

Kruis dan dit plaatje door.

Welk plaatje blijft over?

Welk cijfer staat er bij?

Dit cijfer is het tweede cijfer van het slot.



Opdracht 2

Zoek de zinnen in de klas.

Lees de zin.

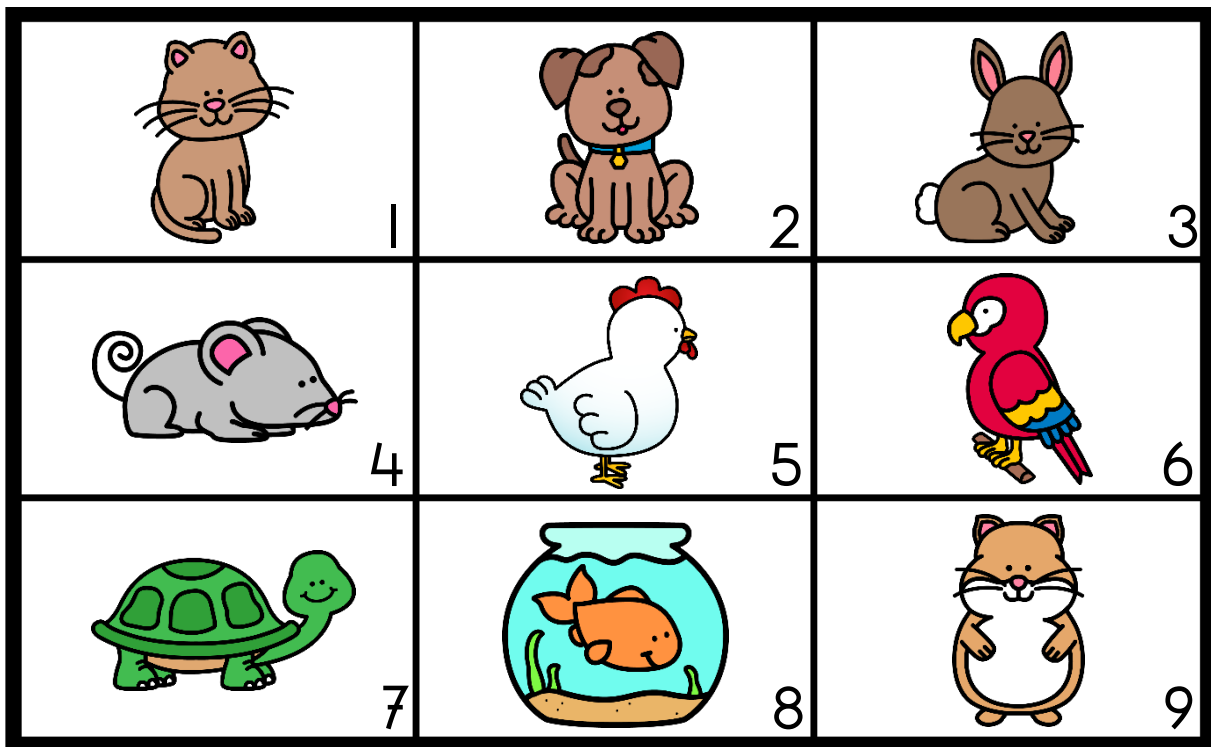
Hoort de zin bij een plaatje?

Kruis dan dit plaatje door.

Welk plaatje blijft over?

Welk cijfer staat er bij?

Dit cijfer is het tweede cijfer van het slot.



Opdracht 2

Zoek de zinnen in de klas.

Lees de zin.







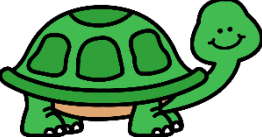


Hoort de zin bij een plaatje?

Kruis dan dit plaatje door.

Welk plaatje blijft over?

Welk cijfer staat er bij?

Dit cijfer is het tweede cijfer van het slot.

 1	 2	 3
 4	 5	 6
 7	 8	 9

Opdracht 2

Zoek de zinnen in de klas.

Lees de zin.

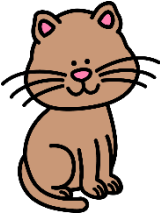





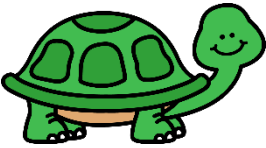
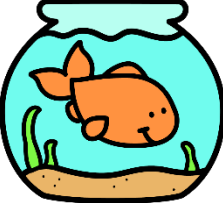

Hoort de zin bij een plaatje?

Kruis dan dit plaatje door.

Welk plaatje blijft over?

Welk cijfer staat er bij?

Dit cijfer is het tweede cijfer van het slot.

		
1	2	3
		
4	5	6
		
7	8	9

De kat klimt op het hek.

Het konijn rent rond in de ren.

De muis knaagt aan het voer.

De kip pikt van het graan.

De papagaai praat mij na.

De schildpad zwemt rond.

De goudvis eet van het voer.

De hamster rent graag.

De kat klimt bovenop de schutting.

Het konijn rent rondjes door de ren.

De muis is een knaagdier en knaagt
aan het voer.

De kippen pikken van het graan.

De papagaai praat mij na.

De schildpad zwemt rond in het terrarium.

De goudvis zwemmen snel naar het voer toe en beginnen te eten..

De hamster rent graag in zijn loopwiel.

Opdracht 3

Maak de woordzoeker.

De woorden staan van boven naar beneden.

En van links naar rechts.

Welke letters blijven over?

Maak met die letters een woord.

Welk cijfer is het?

Dit cijfer is het derde cijfer van het slot.

k	h	a	m	s	t	e	r	k	i	p
o	s	p	a	p	a	g	a	a	i	h
n	l	k	g	o	u	d	v	i	s	o
i	a	a	v	p	a	a	r	d	i	n
j	n	t	j	c	a	v	i	a	f	d
n	g	s	c	h	i	l	d	p	a	d

konijn

papagaai

hond

paard

hamster

kat

cavia

kip

goudvis

schildpad

slang

Opdracht 3

Maak de woordzoeker.

De woorden staan van boven naar beneden.

En van links naar rechts.

Welke letters blijven over?

Maak met die letters een woord.

Welk cijfer is het?

Dit cijfer is het derde cijfer van het slot.

k	h	a	m	s	t	e	r	k	i	p
o	s	p	a	p	a	g	a	a	i	h
n	l	k	g	o	u	d	v	i	s	o
i	a	a	v	p	a	a	r	d	i	n
j	n	t	j	c	a	v	i	a	f	d
n	g	s	c	h	i	l	d	p	a	d

konijn

papagaai

hond

paard

hamster

kat

cavia

kip

goudvis

schildpad

slang

Opdracht 3

Maak de woordzoeker.

De woorden staan van boven naar beneden.

En van links naar rechts.

Welke letters blijven over?

Maak met die letters een woord.

Welk cijfer is het?

Dit cijfer is het derde cijfer van het slot.

k	h	a	m	s	t	e	r	k	i	p
o	s	p	a	p	a	g	a	a	i	h
n	l	k	g	o	u	d	v	i	s	o
i	a	a	v	p	a	a	r	d	i	n
j	n	t	j	c	a	v	i	a	f	d
n	g	s	c	h	i	l	d	p	a	d

konijn

papagaai

hond

paard

hamster

kat

cavia

kip

goudvis

schildpad

slang

Opdracht 3

Maak de woordzoeker.

De woorden staan van boven naar beneden.

En van links naar rechts.

Welke letters blijven over?

Maak met die letters een woord.

Welk cijfer is het?

Dit cijfer is het derde cijfer van het slot.

k	h	a	m	s	t	e	r	k	i	p
o	s	p	a	p	a	g	a	a	i	h
n	l	k	g	o	u	d	v	i	s	o
i	a	a	v	p	a	a	r	d	i	n
j	n	t	j	c	a	v	i	a	f	d
n	g	s	c	h	i	l	d	p	a	d

konijn

papagaai

hond

paard

hamster

kat

cavia

kip

goudvis

schildpad

slang

Opdracht 4

Los de rebus op.
Waar ligt de sleutel?



b = z



-n



k=b

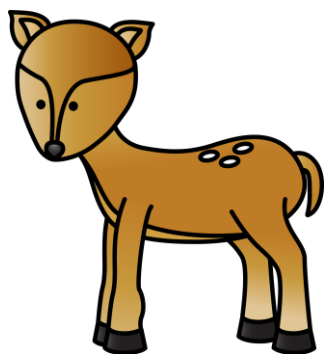
+en

Opdracht 4

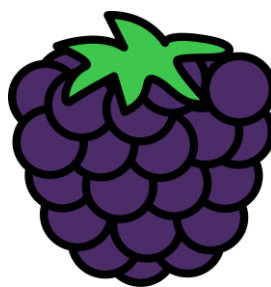
Los de rebus op.
Waar ligt de sleutel?



b = z



-r



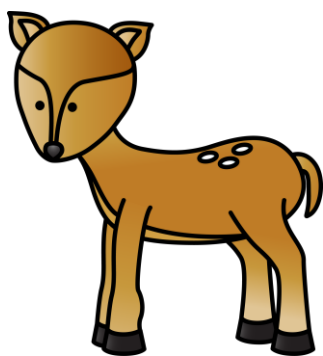
-b

Opdracht 4

Los de rebus op.
Waar ligt de sleutel?



b = z



-r



-e

+d

Opdracht 4

Los de rebus op.
Waar ligt de sleutel?



b = z



-n



m=n

Opdracht 4

Los de rebus op.
Waar ligt de envelop?



b = z



-n



k=b

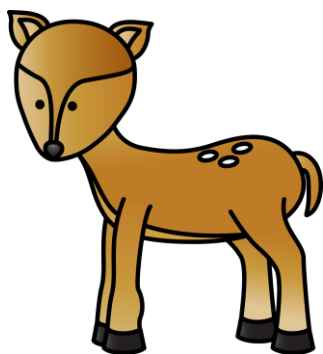
+en

Opdracht 4

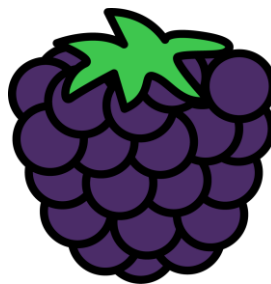
Los de rebus op.
Waar ligt de envelop?



b = z



-r



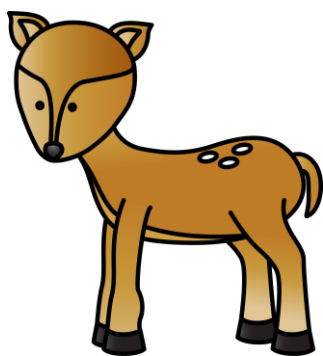
-b

Opdracht 4

Los de rebus op.
Waar ligt de envelop?



b = z



-r



-e

+d

Opdracht 4

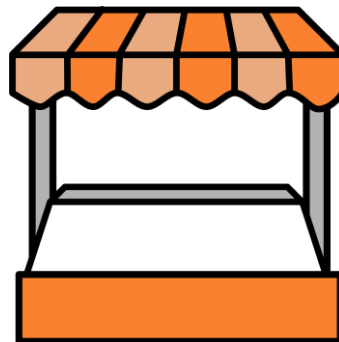
Los de rebus op.
Waar ligt de envelop?



b = z



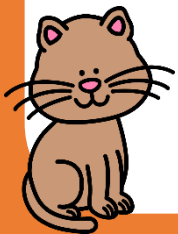
-n



m=n

Gefeliciteerd!

Je hebt de
escape room
opgelost!



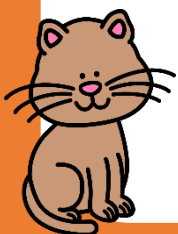
Gefeliciteerd!

Je hebt de
escape room
opgelost!



Gefeliciteerd!

Je hebt de
escape room
opgelost!



Gefeliciteerd!

Je hebt de
escape room
opgelost!

