



KLASREGELS OPSTELLEN

Draaiboek escape room

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Escape room – de klasregels van onze klas

Het verloop van deze escape room

De leerlingen worden in zes groepjes verdeeld van drie à vier leerlingen, afhankelijk van de grootte van jouw klasgroep. Tijdens de escape room zullen ze zes schatkistjes tegenkomen waarin een klasregel zit. Elk schatkistje is gesloten met een viercijferig cijferslot. Om de kistjes te kunnen openen, zullen de kinderen puzzels moeten oplossen. Na het oplossen van de puzzel, komen ze tot een code waarmee ze de schatkist kunnen openen en de klasregel kunnen lezen.

Als de leerlingen alle schatkistjes geopend hebben en dus alle klasregels konden lezen, is er nog één klassikale activiteit. Het doel van deze laatste activiteit is het openen van een grotere schatkist waarin een overzicht zit met alle klasregels die ze doorheen deze escape room zagen passeren. De kinderen krijgen na het voltooien van de groepsactiviteit een sleutel om de kist mee te openen. Het overzicht met alle klasregels kan opgehangen worden in het lokaal zodat je hier gedurende het volledige schooljaar naar kan verwijzen.

Praktische organisatie

Om deze escape room zo vlot mogelijk te laten verlopen, is het belangrijk dat je je als leerkracht goed voorbereid. Lees dit draaiboek grondig en zorg ervoor dat je alle nodige materialen voorziet. Onderstaande materialen heb je nodig:

- **Schatkistjes:** voorzie 6 kleine schatkistjes met cijfersloten. Elk kistje zal een kaartje bevatten waarop een klasregel staat.
- **Grote schatkist:** de grote schatkist is gesloten met een sleutel i.p.v. met een cijferslot. Deze sleutel krijgen de kinderen pas na het voltooien van de laatste groepsactiviteit.
- **Puzzels:** print en bereid de puzzels goed voor. Elke puzzel levert een viercijferige code op. De uitleg van alle puzzels vind je in dit draaiboek terug.

Belangrijk: zorg dat je de cijfersloten op voorhand de juiste codes geeft zodat de leerlingen deze kunnen openen na het voltooien van een puzzel!

Naast het voorzien van de benodigde materialen is het ook belangrijk om rekening te houden met onderstaande aandachtspunten:

- **Groepsverdeling:** verdeel de klas in 6 groepjes. Elk groepje start bij een andere kist en bijhorende puzzel. Na het oplossen van de puzzel en het lezen van de klasregel wordt er – na signaal van de leerkracht – doorgeschoven naar het volgende kistje.
- **Tijdslimiet:** bepaal op voorhand een tijdslimiet voor elke puzzel. Zorg ervoor dat de leerlingen tijd genoeg hebben om de puzzel op te lossen, maar rek het niet te lang. Kies voor een tijdslimiet van 10 à 15 minuten.
- **Uitleg:** leg op voorhand duidelijk uit wat de bedoeling is van de escape room. Geef bij elke puzzel een duidelijke instructie zodat de leerlingen weten hoe ze eraan moeten beginnen. Laat ze daarna vooral samen zoeken naar de oplossing.
- **Bespreking:** neem tijd om na de escape room alle klasregels nog eens duidelijk te overlopen. Zorg dat het voor de leerlingen duidelijk is dat deze klasregels de basis zijn voor een leuk schooljaar. Hang de regels op een zichtbare plek in het lokaal.

De puzzels en hun klasregel: overzicht

Ten slotte som ik hieronder al eens de zes puzzels op die de leerlingen moeten oplossen doorheen de escape room. Verder in dit draaiboek worden de puzzels grondiger uitgelegd en vind je ook al het nodige materiaal terug.

- **Woordzoeker:** “Wanneer iemand anders iets vertelt, ben jij stil.”
- **Geheime brief:** “Speel samen in de klas en op de speelplaats. Doe niemand pijn.”
- **Spiegelbeeld:** “Wanneer we werken, is het stil in de klas.”
- **Kruiswoordraadsel:** “We zorgen samen voor een leuke sfeer in de klas!”
- **Legpuzzel:** “Hang je jas aan de kapstok en boekentas aan het haakje. Zo houden we het netjes.”
- **Rebus:** “Wil je iets vertellen of vragen? Steek dan je vinger in de lucht!”

De puzzels: uitleg en materialen

Hieronder wordt elke puzzel grondig uitgelegd. De printversies van de puzzels vind je bij de bijlagen in een apart bestand.

Puzzel 1 – woordzoeker

De leerlingen lossen een woordzoeker op waarin woorden zijn verborgen die te maken hebben met goede attitudes in de klas. Na het vinden van alle woorden blijven er letters over. De eerste 22 letters die overblijven, vormen een code. De kinderen zetten deze code om in cijfers en hebben die cijfers nodig om het schatkistje te openen. Voorzie evenveel woordzoekers als leerlingen. Zo kan elke leerling op zoek gaan naar de woorden en hoeft niemand zich te vervelen.

Benodigheden:

- woordzoeker voor elke leerling (*zie bijlagen*)
- balpen of potlood voor elke leerling
- schatkistje met de code 5200
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

“Wanneer iemand anders iets vertelt, ben jij stil.”

Puzzel 2 – geheime brief

De leerlingen ontcijferen een geheime brief die geschreven is in een eenvoudige code. De ontcijferde brief geeft een viercijferige code om het slot van het schatkistje te openen.

Benodigheden:

- Geprinte versie van de geheime brief (*zie bijlagen*)
- Codetabel (*zie bijlagen*)
- Balpen of potlood
- Schatkistje met de code 1600
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

“Speel samen in de klas en op de speelplaats. Doe niemand pijn.”

Puzzel 3 – spiegelbeeld

De leerlingen moeten een tekst lezen die in spiegelschrift is geschreven. De ontcijferde tekst levert een viercijferige code op die nodig is om het slot van het schatkistje te openen.

Benodigheden:

- Een geprinte versie van de tekst in spiegelbeeld (*zie bijlagen*)
- Spiegel
- Balpen of potlood
- Een schatkistje met de code 8050
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

“Wanneer we werken, is het stil in de klas.”

Puzzel 4 – kruiswoordraadsel

De leerlingen lossen een kruiswoordraadsel op met woorden die te maken hebben met klasregels. De letters die in specifieke vakjes worden ingevuld vormen de viercijferige code om het slot van het schatkistje te openen.

Benodigheden:

- Geprinte versie van het kruiswoordraadsel per leerling (*zie bijlagen*)
- Balpen/potlood voor elke leerling
- Een schatkistje met de code 9000
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

“We zorgen samen voor een leuke sfeer in de klas!”

Puzzel 5 - legpuzzel

De leerlingen moeten een legpuzzel maken die een afbeelding bevat met daarop een viercijferige code waarmee ze het schatkistje kunnen openen. De afbeelding heeft te maken met de klasregel die in het kistje zit.

Benodigheden:

- Puzzelstukjes op stevig papier of karton (*zie bijlagen*)
- Een schatkistje met de code 3170
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

**“Hang je jas aan de kapstok en boekentas aan het haakje.
Zo houden we het netjes.”**

Puzzel 6 – rebus

De leerlingen moeten een rebus ontcijferen die een viercijferige code onthult voor het openen van het schatkistje.

Benodigheden:

- Rebus voor elke leerling (*zie bijlagen*)
- Een schatkistje met de code 8500
- Kaartje met onderstaande klasregel (*zie bijlagen*):

“Wil je iets vertellen of vragen? Steek dan je vinger in de lucht!”

Groepsactiviteit – galgje

Als afsluiter van de escape room wordt er een klassikale activiteit georganiseerd om de sleutel van de laatste schatkist te bemachtigen. De leerlingen moeten de zin zien te vinden door letters te raden. Kies een zin en teken op het bord evenveel streepjes als letters die de zin telt. Zorg dat de zin relevant is en past bij de escape room, bijvoorbeeld:

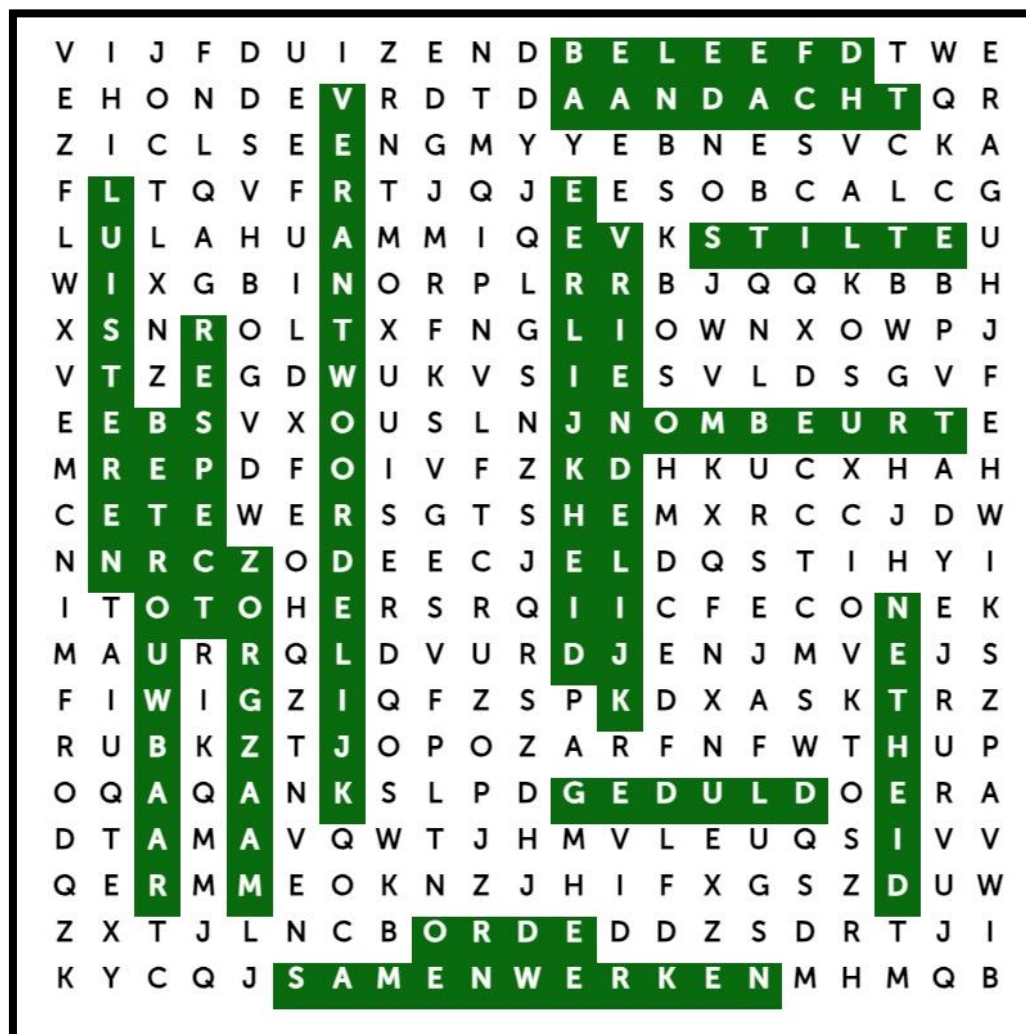
“Samen maken we er een leuk schooljaar van!”

De puzzels: oplossingen

In dit laatste onderdeel van het draaiboek vind je per puzzel de oplossing terug. Zorg dat je bij elke puzzel een schatkistje plaatst waarbij het cijferslot de correcte code heeft. Alleen zo zullen de leerlingen elk kistje kunnen openen. In een apart bestand op mijn website vind je de printversie terug van de puzzels.

Puzzel 1 – woordzoeker

Oplossing: VIJFDUIZENDTWEEHONDERD – 5200

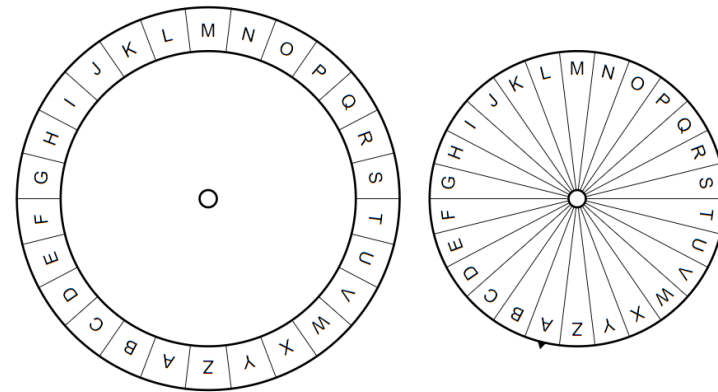


Puzzel 2 – geheime brief

Caesar schijf

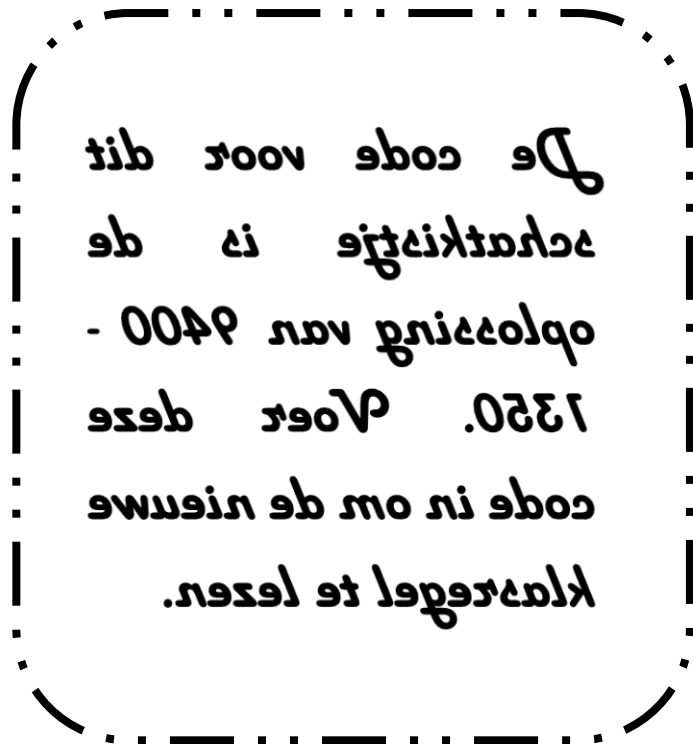
*Gh frgh yrzu khw
yzojhqgh vfkdwnlvwmh
lv gh rsozvvloj ydq
gxlchqg + chvkrqghug.
Phw gh rsozvvloj ndq
mh gh qlhxzh
nodvuhjho ohchq.*

Om de code te ontcijferen moet de kleinste cirkel in de grote cirkel geplaatst worden. De letter A van de binnenste cirkel moet overeenkomen met de letter D van de buitenste cirkel. Alleen zo kunnen de leerlingen de code ontcijferen.



Oplissing: “De code voor het volgende schatkistje is de oplossing van duizend + zeshonderd. Met de oplossing kan je de nieuwe klasregel lezen.” – 1600

Puzzel 3 – spiegelbeeld



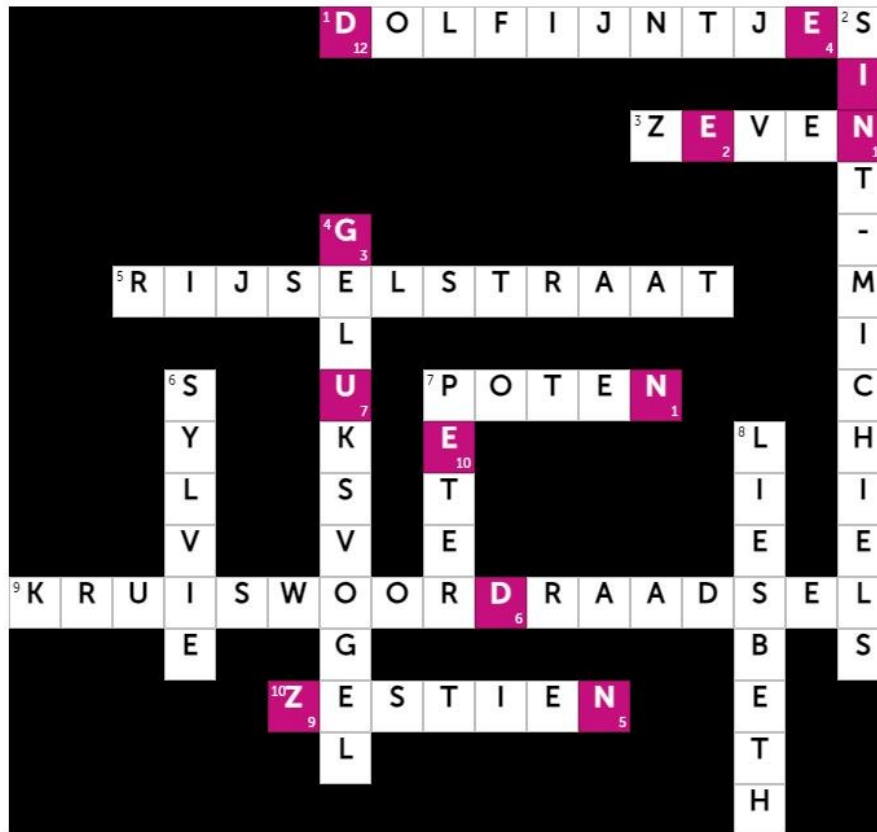
Spiegelbeeld

Als de leerlingen deze code voor een spiegel houden, zullen ze het geheimschrift kunnen ontcijferen.

Oplossing: “De code voor dit schatkistje is de oplossing van 9400 - 1350. Voer deze code in om de nieuwe klasregel te lezen.” – 8050

Puzzel 4 – kruiswoordraadsel

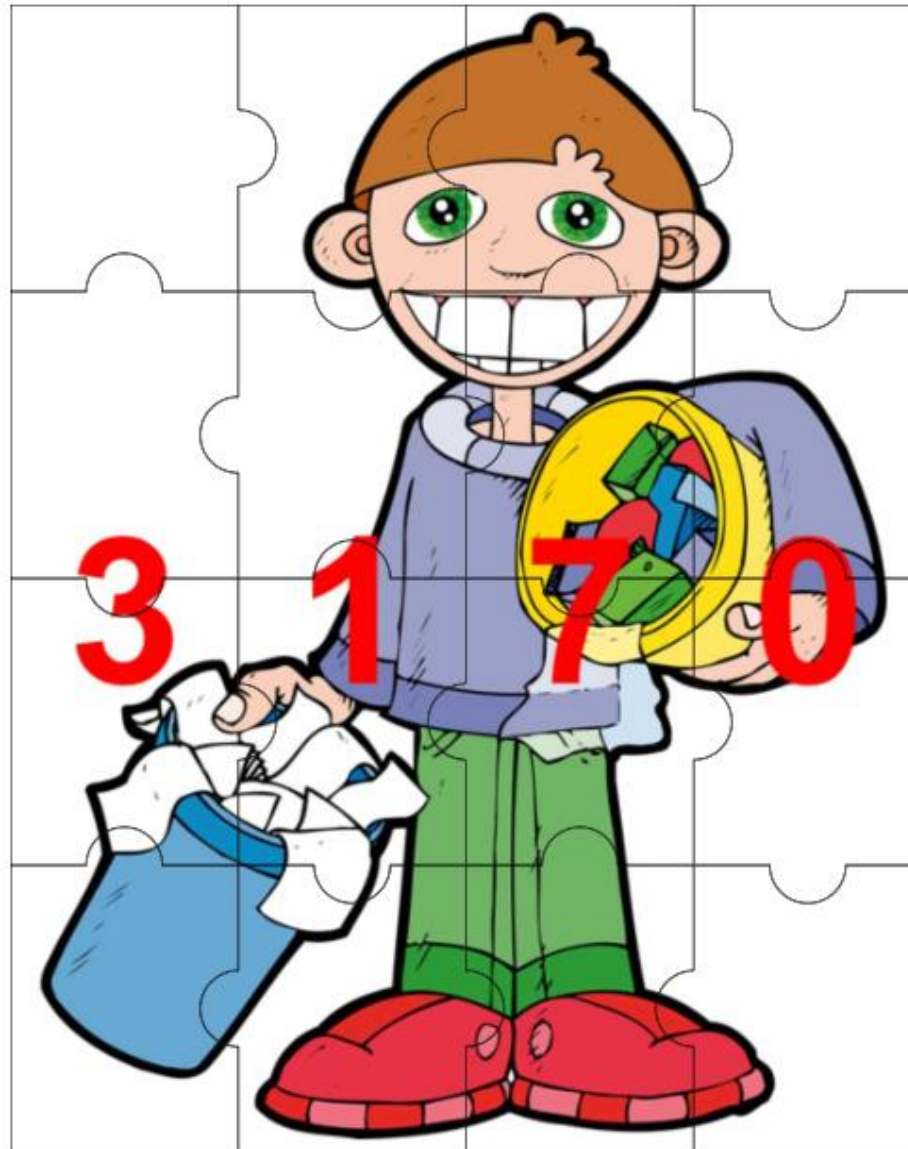
Belangrijk: de vragen van dit kruiswoordraadsel zijn gebaseerd op de school waar ik werk. Je zal een eigen versie moeten maken via <https://puzzel.org/nl>



Horizontaal	Verticaal
1 Hoe heet de zwemactiviteit die elke maandagavond doorgaat?	2 In welke deelgemeente van Brugge ligt onze school?
3 Hoeveel klassen zijn er in de lagere afdeling van onze school?	4 Wat is de naam van onze school?
5 In welke straat ligt onze school?	6 Hoe heet de juf van het vierde leerjaar?
7 Een spin heeft acht ...	7 Hoe heet de meester van het vijfde leerjaar?
9 Hoe noemt de puzzel die jullie nu aan het invullen zijn?	8 Hoe heet de juf van het tweede leerjaar?
10 Hoeveel kinderen zitten er in onze klas?	

Oplossing: negenduizend – 9000

Puzzel 5 – legpuzzel



Oplossing: 3170

Puzzel 6 – rebus



Oplossing: achtduizendvijfhonderd – 8500