Escaperoom groep 6

Het Geheim van de Pakjesboot · zo zet je hem uit in je klas



Teams van 3–4 leerlingen spelen samen op één Chromebook: twee aan de computer, één of twee met het werkblad, en ze kijken met elkaar mee. In elke ruimte combineren ze wat op het **scherm** staat met hun **papieren werkblad**: pas samen geven ze het antwoord. Elke ruimte levert een herstelzegel met een cijfer op. Met alle zeven zegels openen ze de kapiteinsbrug en herstarten ze de Pakjesboot.

De les in één oogopslag (± 80 minuten)

Tijd	Wat	Wie
5 min	Introfilm op het digibord: de sfeer neerzetten	klas
10 min	Teams vormen, werkbladen uitdelen, inloggen, teamnaam kiezen	teams
±60 min	Startsein → zeven ruimtes in eigen volgorde → kapiteinsbrug	teams
5–10 min	Uitslag tonen en nabespreken	klas

Wat heb je nodig?

- [ ] Per team één Chromebook en één **leerlingaccount** (het account is het team; bij groepjes van 3–4 zijn dat meestal 7–9 teams per klas, maximaal 12).
- [ ] Per team één geprint **werkblad groep 6** (6 bladzijden A4, enkelzijdig, kleur mag, zwart-wit kan).
- [ ] Per team een potlood.
- [ ] Voor jezelf: de **antwoorden** (antwoorden-leerkracht.pdf, bladzijde groep 6) en deze handleiding.
- [ ] Digibord met geluid voor de introfilm. Op de Chromebooks mag geluid aan (koptelefoon is fijn, niet nodig).

Aantekeningen



Een dag vooraf (± 15 minuten)

1. **Teams bedenken.** Maak groepjes van 3–4 leerlingen (meestal 7–9 per klas, maximaal 12). Zo heeft iedereen iets te doen. Kies per groepje één leerling op wiens account het team speelt.
2. **Klaarzetten.** Ga naar je klas → **Taken klaarzetten**. Kies bij de spellen de categorie **Samen spelen & escape rooms** → **Operatie Nachtvaart** en zet hem klaar bij precies die accounts (één per groepje).
3. **Wedstrijd maken.** Open in je klas het tabblad **Escape room** en klik op **Wedstrijd maken met … teams**. Je ziet nu alle teams in de wachtkamer.
4. **Niveau controleren.** Elk team krijgt automatisch het niveau van de groep van de leerling. Staat er niet **groep 6**? Pas het per team aan in de kolom Groep.
5. **Printen.** Werkblad groep 6: één per team. De antwoorden en deze handleiding voor jezelf. Alle PDF's staan bovenaan het tabblad Escape room.
6. **Proberen (aanrader).** Speel zelf één ruimte met een ⚓ op je eigen computer, zodat je weet hoe scherm en werkblad samengaan.

Vlak voor de les (± 5 minuten)

1. Leg per team het werkblad, een potlood en de Chromebook klaar. Laat de werkbladen nog dicht.
2. Open het tabblad **Escape room** op je eigen scherm (niet op het digibord: daar staan de teamnamen en tijden).
3. Zet de introfilm klaar op het digibord.

Let op

- Het spel werkt alleen bij leerlingen bij wie de taak klaarstaat. Speelt er een team op een ander account? Zet de taak daar ook klaar en maak de wedstrijd opnieuw vóór het startsein.
- De eindcode is per klas anders. Teams kunnen dus niet bij een andere klas afkijken.

Aantekeningen



Starten

1. **Introfilm** op het digibord. Vertel daarna kort: "De Pakjesboot ligt stil. In zeven ruimtes ligt een herstelzegel. Jullie hebben het scherm én het werkblad nodig."
2. Laat de teams inloggen, de taak **Operatie Nachtvaart** openen en een **teamnaam** kiezen. Ongepaste naam? Klik bij dat team op **Naam wissen**.
3. Iedereen in de wachtkamer? Klik op **Startsein geven**. De klok loopt nu voor alle teams tegelijk.

Rondlopen: wat zie je, wat doe je?

- **Team weet niet waar te beginnen:** wijs op de ankers ⚓ op de scheepskaart. Eén anker is de makkelijkste.
- **Taakverdeling:** twee leerlingen aan de computer (klikken, invullen), één of twee met het werkblad (lezen, rekenen, opschrijven). Laat ze per ruimte wisselen.
- **Team kijkt alleen naar het scherm:** in elke ruimte staat "Wat moet je doen?" en een knop naar de juiste bladzijde van het werkblad. De 🔎 op het scherm zijn de aanwijzingen.
- **Team zit vast:** laat ze eerst samen overleggen en het werkblad lezen. Daarna mogen ze zelf een hint kopen in het spel (kost tijd). Geef zelf liever geen antwoorden; het antwoordblad is voor als jij het zelf wilt checken.
- **Technisch probleem** (Chromebook uit, ruimte blijft dicht): opnieuw inloggen en de taak openen; de voortgang blijft bewaard. Blijft een ruimte geblokkeerd, gebruik **Ruimte vrijgeven…** bij dat team.
- **Pauze nodig** (bel, onrust): klik op **Pauze**. De klok stopt voor iedereen en het spel is verborgen; met **Hervatten** gaat alles verder. Alleen jij kunt pauzeren, de teams niet.

Hulp en straftijd

Hint 1 +3 min, hint 2 +6 min, volledige oplossing +10 min (max. 19 per ruimte). Twee foute controles per ruimte zijn gratis, daarna +1 min. **Finale:** elke foute route of fout kompas kost meteen 5 min, dus raden loont niet. Teams zonder volledige oplossing staan altijd boven teams mét. Niemand loopt vast.

Aantekeningen



Afronden

1. Een team dat klaar is ziet alleen zijn eigen eindtijd. Er is geen tussenstand, ook niet voor jou op het scherm. Laat het nog niet verklappen hoe de finale ging.
2. Alle teams klaar, of de tijd op (of een team niet gestart)? Klik op **Wedstrijd afsluiten**. Kies dan bij **Eindstand en highscore**: **Toon op digibord** en/of **Toon op alle Chromebooks**. De algemene highscore (alle klassen en groepen) komt erbij.
3. Klik per team op **Taak als gedaan bevestigen**, zodat de taak in het overzicht klaar staat.
4. **Nabespreken:** welke ruimte was het lastigst? Hoe verdeelden jullie het werk? Wanneer hadden jullie het werkblad nodig?

Klaar? Zo blijft het stil voor de rest

Spreek dit vooraf af. Een team dat klaar is, blijft op zijn plek, verklapt niets en kiest stil:

- **Kapiteinslogboek:** schrijf op de achterkant van het werkblad in 3–4 zinnen hoe jullie het aanpakten en welke ruimte het lastigst was (handig voor de nabespreking).
- **Eigen puzzel:** bedenk een geheime boodschap of rekenraadsel voor een ander team, voor na de les.
- **Nieuwe ruimte:** teken een achtste ruimte voor de Pakjesboot met een eigen zegel.

De ruimtes in groep 6

Ruimte	Moeilijk	Wat doen leerlingen?	Oefent
Navigatiekamer	⚓	Vind het eindpunt van de route.	kompasrichtingen, 4 stappen
Laadruim	⚓⚓	Verdeel de pakjes over de platforms.	aftrekken en dan delen
Machinekamer	⚓⚓	Zet de drie meters goed.	volgorde van bewerkingen
Radiokamer	⚓⚓	Ontcijfer het geheime bericht.	schuifcode met sleutel (alfabet)
Scheepskeuken	⚓⚓	Zet de goede hoeveelheden klaar.	delen en naar boven afronden
Postkamer	⚓	Zoek de vaarinstructie die niet klopt.	regel toepassen (stempel én datum)
Benedendek	⚓⚓⚓	Zet de gebeurtenissen in volgorde.	tijden in woorden omzetten
Kapiteinsbrug	⚓⚓	Herstart de Pakjesboot.	plek-tabel, radioberichten combineren, kompas

De antwoorden en uitleg per ruimte staan in antwoorden-leerkracht.pdf (bladzijde groep 6).

Aantekeningen

