

TIPSBLAD

Opdracht 1

Nvt

Opdracht 2

Zeg: “Zoom uit op Google Maps om de plaatsnaam te zien.”

Opdracht 3

Als de leerlingen er echt niet uitkomen, vraag je: “Heb je al een rekenmachine gebruikt?”

Opdracht 4

De eerste JUISTE letters van de gehusselde woorden zijn:

Doolhof 1: K _ _ _ _

Doolhof 2: E _ _ _

Doolhof 3: G _ _ _ _ _ _ _

Doolhof 4: W _ _ _ _ _ _ _

Opdracht 5

Kinderen vinden soms “overstromingen” niet, maar schrijven stroming op. Zeg tegen ze: Kijk eens naar het woord “stroming”.

De te zoeken woorden zijn:

1. DROOGTE
PLASTICSOEP
VERVUILING
BOSBRAND
OVERSTROMINGEN
KLIMAATRAMP
STORTBUIEN

2. UITSTOOT
OPWARMING
HITTEGOLF
ONTBOSSING
UITLAATGAS
ZEESPIEGEL
AFVAL

3. STORMEN
VERZURING
RECYCLING
GROEN
WINDENERGIE
IJSKAP
BOMEN



Beste leerkracht,

Welkom bij **CODEGROEN**; een avontuurlijke ervaring voor in de klas!

Op dit moment heb je de handleiding in handen om deze activiteit te doen. Als je het blad openvouwt en het schema stap voor stap volgt, loopt de activiteit zoals deze bedoeld is.

In de deze startdoos zit verder nog:

- Een kluis met cijferslot.
- Een vertrouwelijke envelop.
- Zeven losse genummerde opdracht-enveloppen.

Ontbreekt er iets? Neem zo snel mogelijk contact met ons op via info@planeetinactie.nl

Vouw dit blad nu open en begin je voorbereiding.

Wij wensen je heel veel plezier!!

Groetjes,

Het team van Planeet in Actie
www.planeetinactie.nl

VOORBEREIDING

±15 minuten

Open de envelop met daarop "Vertrouwelijk". Haal alles eruit wat erin zit. Lees vervolgens dit hele schema door tot het einde. Dan weet je alles wat er gaat gebeuren. Check ook de achterkant van dit blad. Hier vind je tips voor de leerlingen en de uiteindelijke code van de kluis. Begin na het lezen van dit alles met de stap hieronder.

Kopieer de "Klaartaak". Dit is de kleurplaat die je los vindt in de "Vertrouwelijk" envelop. Voor alle leerlingen in je klas kopieer je er een.

Leg klaar op een centrale tafel

- "Open eerst de tijdstroom" lesbrief
- Gekleurde "Kraak de Kluis" invulblad
 - De Kluis
- De genummerde enveloppen op een stapeltje
- Leg de enveloppen 4B en 5B apart
 - Stift

Hou bij de hand:

- De handleiding

Zet 3 laptops klaar

Tijdens opdracht 1, 2 en 3 surfen de leerlingen naar een website om een antwoord te vinden. Dat ontdekken ze pas tijdens de opdracht, jij weet het nu al.

NB: Bij opdracht 4 en 5 hebben de leerlingen geen laptop nodig.

Zet twee filmpjes klaar op je digibord

Open 2 tabbladen naar de volgende URL's:

Filmpje 1: www.planeetinactie.nl/berichtuit2135

Filmpje 2: www.planeetinactie.nl/opendekluis

NB: Check of het geluid hard genoeg staat, zodat het filmpje goed te horen is.

START! CODEGROEN

± 45 minuten.

Zorg dat je deze tijd ononderbroken afgebakend hebt, zodat je de activiteit in één keer kunt afmaken.

Je zegt: "Ik heb een kluis gekregen met een slot erom. Hij zat in een doos met allerlei spullen erin. Ik vond ook deze brief. Hierop staat "Open eerst de tijdstroom".

Laat deze brief aan de klas zien.

Zet filmpje 1 "Open eerst de Tijdstroom" op.

URL: www.planeetinactie.nl/berichtuit2135

Lees de "Open eerst de Tijdstroom" lesbrief voor.

Verdeel de klas in 5 groepen.

Vertel waar elk groepje zit in de klas en zeg dat ze naar die plek toe mogen gaan.

De leerlingen gaan op die plek met hun groepje zitten.

Deel de 5 enveloppen uit. 1 per groepje.

Zeg erbij: "Je houdt de envelop nog dicht!"

NB: 4b en 5b hou je nog bij je.

VOLG DIT SCHEMA!

Je hebt de handleiding alleen maar nodig voor naslagwerk en hulp bij moeilijkheden.

Alle kinderen zitten in groepjes op hun plek.
Zet "Tijdstroom open" aan.
URL: www.planeetinactie.nl/opendekluis

De leerlingen gaan aan de slag met de opdrachten.

Jij zit bij de centrale tafel die je in de voorbereiding hebt ingericht

De leerlingen komen met hun eindcijfer bij je langs. Check het eindcijfer waarmee ze komen met de correcte code. Die vind je als je de rechteronderhoek van dit blad omvouwt.

Eindcijfer goed?
Geef 👍 en vul in op "Kraak de Kluis" invulblad

Eindcijfers fout?
Geef 🙅

De leerlingen krijgen de "klaartaak"

Kijk met het groepje waar ze een fout hebben gemaakt. Stuur ze terug naar hun werkplek als ze de fout hebben herkend.

Terwijl de timer afloopt naar het einde van de tijd zijn er 2 opties.

De timer op het filmpje is afgelopen.
Nog niet alle juiste cijfers zijn gevonden.

Alle juiste cijfers zijn gevonden.
De timer is nog niet afgelopen. Stop dan het filmpje!
NB: De juiste code is te vinden op de achterzijde van dit blad.

De leerlingen blijven zitten. Je zegt: "Oh, nu is de tijdstroom dicht. Wat doen we nu?! Eens kijken of ik de tijdstroom weer kan openen."

Tijdsverlenging filmpje opzetten: "Tijdstroom open II".
Zeg: "Eens kijken of ik weer verbinding kan maken met het jaar 2135 door de tijdstroom weer te openen."

NB: Scroll naar beneden onder "Tijdstroom open"
URL: www.planeetinactie.nl/opendekluis

Eindcijfer goed?
Geef 👍 en vul in "Kraak de kluis" invulblad.

De leerlingen krijgen de "klaartaak"

Eindcijfers fout?
Geef 🙅

Geef een tip van het "tipblad".

Stop het filmpje!
NB: Zorg dat alle groepjes hun cijfer op tijd vinden. Timer II heeft 8 minuten werktijd. Meer niet.

Tips voor de leerkracht:

- Hou groepen die langzamer gaan in de gaten. Geef hier en daar een tip of idee.
- Zorg dat alle opdrachten op tijd zijn en de cijfers voor het slot gevonden. Na de timer van "Tijdstroom open" is er nog maar 8 minuten speeltijd in het filmpje "Tijdstroom Open II".

Laat twee leerlingen het slot openbreken met de juiste cijfercode.

Je bekijkt de inhoud van de kluis met de klas.*

Volg de instructies in de kluis.

EINDE!

* Als je de instructies volgt, wijst de rest vanzelf.

Toch is het goed om te weten wat alle te nemen stappen zijn. Check daarom bijlage 3 in de handleiding.

Dit mag voor, maar moet zeker na de activiteit. Zo zorg je ervoor dat je geen belangrijke stappen mist, voordat je verder gaat met het Planeet in Actie lespakket.

Wil je het antwoordmodel voor alle opdrachten inzien?
Zie www.planeetinactie.nl/degroteomslag

Op zoek naar een back-up van alle documenten die bij deze activiteit horen?
www.planeetinactie.nl/degroteomslag