



BEN JIJ DATAWIJS?

pagina 1.

HANDLEIDING

DUUR VAN HET SPEL

Uitleg: 5 minuten

Spel: 40 minuten

Nabespreking: 10 minuten

BENODIGDHEDEN

- ☐ Muurkaarten
- ☐ Opdrachtbladen
- ☐ Enveloppen
- ☐ Potlood of pen
- ☐ Kleurpotloden of stiften
- ☐ Schaar
- ☐ Timer op tablet/computer/telefoon
- ☐ Tablets met QR scanner (optioneel)

CODES

- ★ 1...2...3... Start!
- ★ Code 1: Level-up
- ★ Code 2: Code hacken
- ★ Code 3: Bits & Bites
- ★ Code 4: Vroeger & nu
- ★ Code 5: Sociale media
- ★ Eindcode: End game!

computer

6541

3296

34267

8948

271

de eindcode is datawijs



BEN JIJ DATAWIJS?

pagina 2.

VOORBEREIDING

Ga naar de pagina <https://www.deschaalvanm.be/pagina/escape>

Verdeel de klas in groepjes van ongeveer 4 leerlingen en print voor elke groepje de opdrachtbladen uit. Houd de opdrachtenbladen *1...2...3... start! en mindmap* apart en stop de rest van de opdrachtbladen voor elk groepje in een aparte enveloppe. Geef elk groepje een nummer en schrijf deze op de enveloppe. Deze enveloppen worden bij een computer gelegd/verstoppt. Het opdrachtblad *1...2...3... start!* wordt uitgedeeld aan het begin van het spel. De mindmap is een extra opdracht voor groepjes die binnen de tijd het wachtwoord hebben gevonden en kan tevens goed gebruikt worden als evaluatie van het spel.

Print vervolgens de muurkaarten één of twee keer enkelzijdig uit in kleur (afhankelijk van hoeveel groepjes er zijn, bij meer dan 3 groepen de kaarten 2x afdrukken). Hang de kaarten verspreid door de ruimte op.

UITLEG SPEL

Het spel start met filmpje over Gamil en Emma. Emma heeft het wachtwoord van de computer Gamil gevonden op een briefje. Om hem een lesje te leren heeft ze zijn wachtwoord veranderd. Ze heeft wel tips achtergelaten om het nieuwe wachtwoord te vinden. Helpen jullie Gamil?

Elk groepje begint met de startopdracht die uitgedeeld wordt door de leerkracht. Door het oplossen van de startopdracht vinden leerlingen het woord *computer*. Hier ligt voor elk groepje een enveloppe klaar. De leerlingen proberen de 5 codes op te lossen die nodig zijn om achter het nieuwe wachtwoord van Gamil te komen. Hiervoor moeten ze ook gebruik maken van de muurkaarten. De 5 codes leiden naar de eindcode. Hiervoor gebruiken ze het opdrachtblad *END GAME*. Daar verschijnt de zin: *de eindcode is datawijs*. Het nieuwe wachtwoord (en eindcode) van Gamil is *datawijs*. Het wachtwoord *datawijs* wordt ingevoerd op een tablet of computer en de leerlingen zien direct of ze het juiste wachtwoord hebben gevonden!

Indien de leerlingen toegang hebben tot een tablet kunnen ze deze gebruiken om op elke opdrachtblad de QR code te scannen en elke code afzonderlijk te checken.



STARTEN MET HET SPEL

1. Laat het filmpje van Gamil zien of vertel zelf het verhaal.
2. Vertel de leerlingen dat ze een escaperoom in de klas gaan spelen.
3. Verdeel de klas in groepjes en geef ze hun nummer. Als ze in de klas iets vinden, pakken ze alleen datgene waar hun nummer op staat. Vertel dat ze geen aanwijzingen met andere groepjes moeten delen. Aanwijzingen die aan de muur hangen mogen niet mee worden genomen naar een tafel.
4. Leg uit dat elk groepje zo snel mogelijk gaat proberen achter het nieuwe wachtwoord te komen. Ze hebben maximaal 40 minuten de tijd!

Spelen met tablet: leg de leerlingen uit hoe ze met hun tablet een QR code kunnen scannen.

Spelen zonder tablet: zet op het digibord de pagina klaar waar de eindcode ingevuld moet worden. Vertel de leerlingen wanneer ze het nieuwe wachtwoord hebben gevonden, deze op de klascomputer mogen komen invullen. Op het digibord kan je kiezen om het beeld te bevriezen, zodat de rest van de groepjes niet het (juiste) antwoord ziet.

5. Deel de startopdracht uit en wens de leerlingen veel succes!

START DE TIJD!

Zet een timer aan op het digibord of een ander toestel.

Wanneer de timer is gestart, kunnen de leerlingen zelfstandig met de opdrachten aan de slag zonder begeleiding van de leerkracht. De leerkracht observeert hoe het spel verloopt en geeft hints (niet te snel).



BEN JIJ DATAWIJS?

pagina 4.

EINDE VAN HET SPEL

Is de code gekraakt? Hebben ze alle puzzels binnen de tijd op kunnen oplossen en is de eindcode geraden? Maak dan een foto van de groep met de tijd die nog over was!

De groepjes die de eindcode hebben gevonden, kunnen in afwachting van de andere groepjes beginnen met de mindmap.

Sluit het spel af met het bespreken van de mindmap.



1...2...3... START

De kinderen lezen de tekst. In eerste instantie zien de leerlingen niks gek. Ze moeten op zoek naar een extra aanwijzing in de klas. De oplossing voor deze opdracht vinden ze op de kaart met het alfabet van mediawijsheid. In het alfabet staan 8 woorden die ook in de startopdracht te vinden zijn. Het eerste woord in de tekst is online gamen. Ze zetten de letter O in vakje 1.

De woorden in de tekst zijn achtereenvolgens:

online gamen – USB – phishing – malware – Twitter – catfish – robot – error

Na het invullen van de eerste letters verschijnt het woord *computer*.

Bij de computer vinden ze vervolgens een envelop met daarin 5 opdrachten. De opdrachten kunnen los van elkaar worden opgelost. Uit alle puzzels komt een cijfercode die ze moeten gebruiken voor de eindcode.

HINT: Zoek het ABC en leg de link.

CODE 1: LEVEL-UP

De kinderen moeten de dobbelsteen uitknippen en vouwen. Leg de dobbelsteen neer in de beginstand en rol de dobbelsteen verder in de aangegeven richtingen zoals deze zijn gevisualiseerd op het blad *Level-up*. Het cijfer dat aan het eind van de route bovenaan de dobbelsteen staat, wordt gebruikt voor de code.

HINT: Rol de route!



CODE 2: CODE HACKEN

Op het opdrachtblad staat een versleuteld bericht.

Op de muurkaart staat achterstevoren geschreven: *"lees alleen de hoofdletters"*.

De kinderen omcirkelen de hoofdletters en lezen deze vervolgens van rechts naar links. Ze lezen achtereenvolgens: DRIE – TWEE – NEGEN – ZES.

HINT: Begin achteraan te lezen.

CODE 3: BITS & BITES

De kinderen zoeken in de klas de bijbehorende muurkaart op met pixel codering.

Op elke rij tellen ze de hokjes en zien ze welke kleur ze moeten krijgen.

Bijvoorbeeld regel 3: 10 witte hokjes – 2 gele hokjes – weer 5 witte hokjes – 3 paarse hokjes en 1 wit hokje.

Als de juiste hokjes gekleurd zijn, komen er vijf cijfers tevoorschijn.

HINT: Kleur van links naar rechts en verdeel de taken!

CODE 4: VROEGER & NU

Op het blad staan de namen van verschillende spelcomputers. Onderaan de pagina staan de bijbehorende controllers (dit mogen de leerlingen op het internet opzoeken).

Als ze een combinatie gevonden hebben, trekken ze een rechte lijn tussen het console en de controller. Hierdoor worden er cijfers weggestreept. Uiteindelijk blijven er vier cijfers over. Deze cijfers vormen van links naar rechts de code.

HINT: Trek een rechte lijn.



BEN JIJ DATAWIJS?

pagina 7.

CODE 5: SOCIALE MEDIA

Op het opdrachtblad staan drie Safebook pagina's afgebeeld. De kinderen zoeken in de klas de bijbehorende muurkaart op. Hoe beter de instellingen (naam – wachtwoord – privacy – vindbaarheid), hoe meer punten er verdiend worden met de pagina.

Van iedere persoon is er 1 bericht zichtbaar. Mag dit bericht? Beoordeel het bericht en trek de punten af van de verdiende punten bij de instellingen.

De namen van de personen geven aan in welke volgorde de verdiende punten komen te staan: Leen den Haan – Meike Tweebeeke – Andries Vermeulen.

HINT: Vergeet de onderkant van het blad niet. Of als ze de volgorde niet weten: kijk goed naar de namen.

EINDCODE: END GAME!

Op het opdrachtblad staat in elk vakje een gekleurd sterretje. De kleur van het sterretje en het getal worden opgezocht in de tabel en daaruit volgt een letter. Als de kinderen alle letters hebben gevonden lezen ze de volgende zin:

de eindcode is datawijs

Het woord datawijs wordt ingevuld op de eindpagina op de tablet of bij de leerkracht op het scherm.

HINT: Kijk naar de kleuren van de vakjes.

EEN INITIATIEF VAN



POWERED BY

