

Breek de code oplossingsleutel

CODEBREKER

De kinderen hebben een amulet of kaart waarop staat bij welke groep ze horen en ook drie letters. Het zijn deze letters die ze in het begin kregen die ze moeten invullen op de lege plaatsen in de zinnen. Hier moeten ze zelf achter komen. Na een 5-tal minuten kan een tip gegeven worden ('De code voor deze tekst hebben jullie al, maar je bent ze wat vergeten.')

Oplossing:

Als je deze code kan breken ben je de eerste om op zoek te gaan naar de kist. De kist heeft een hangslot waarvan de cijfercombinatie bestaat uit vier cijfers: drie, negen, zeven en als allerlaatste getal 5. De kist van superstaal staat op de speelplaats. Zoek deze en kom dan eerst terug naar klas voor je ze openmaakt.

Hangslot 3975

Oplossing leerlingenbundel:

Opdracht 1: tekening 5 hoort niet thuis in het rijtje. Moeilijkste stap is na stap 1 het blad omdraaien, verder doen als het vliegtuigje dat ze gewoon zijn te maken en daarna (nog steeds bij stap 2) de kleine flapjes die ze bij stap 1 omplooiden er vanonder te halen.

Opdracht 2: volgorde potjes van licht naar zwaar: 10 – 4 – 7 – 3 – 6 – 2 – 1 – 8 – 5 – 9

Opdracht 3: één vlak is voldoende, eender welke kleur.

Opdracht 4: vrij te beoordelen. Vraag misschien het verband tussen hoog en laag (telkens minder water in het flesje)

Opdracht 5: hol van de koppensneller (moeilijk hier is dat ze moeten blijven verdoetellen, meer dan 1 keer de cirkel rond, vaak komen leerlingen hier met een onvolledige oplossing)

Opdracht 6: Nessie C11

Opdracht 7: Spook 2

Opdracht 8:

A: 869

B: 674

C: 1534

D: 246

E: 989

F: 5144

G: 3985

Opdracht 9: E / (C) / zwart bolletje rechts onder

Opdracht 10: 34 stenen slijmerig (moeilijk: een steen waar twee keer is over gegleden telt maar voor 1 keer mee)

