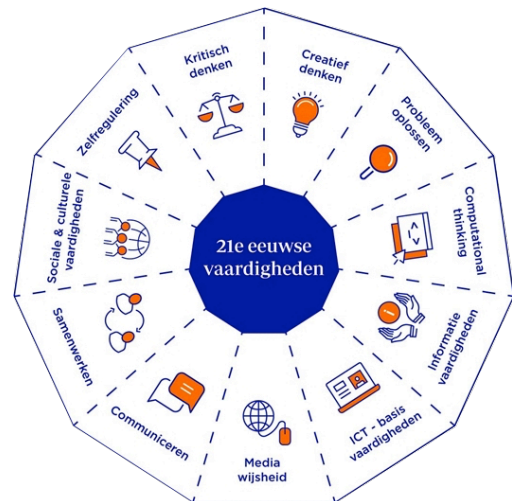


Online escape rooms / avonturen

- Train [21^e eeuwse vaardigheden](#).
- Met 2 of 3 leerlingen achter 1 device.
- Aansluiting bij wereldoriëntatie.
- [Koppeling bestaande methoden](#).
- Bespreek na m.b.v. onze [evaluatievragen](#).
- Soms met Dossier (website) die je vooraf als huiswerk op kan geven.



Solo spellen

- Oefenen van 1 vaardigheid.
- Alléén (solo) te spelen.
- Aansluiting rekenen, taal, spelling, topografie.
- Kan als huiswerk opgegeven worden.

Tools

- [Energizers](#)
- Digibordtools, snel en makkelijk in te zetten
- Tools voor een “echte” escape room in de klas
- Zeer divers

Zoeken

Vanaf de [Spellen-pagina](#) kan je zoeken op groep / soort spel / vak:

- Alle groepen -	- Alle soorten spellen -	- Alle vakken -	Filter spellen
------------------	--------------------------	-----------------	----------------

Spel klaarzetten

Een spel zet je klaar met de button “[Spel klaarzetten](#)”. Klik daarna meteen weer op “Spel klaarzetten” om er vandaag al mee aan de slag te gaan. De code blijft 15 dagen geldig. Of kies “speeldatum plannen” om het spel op een latere datum klaar te zetten. T.z.t. is de code dan pas geldig. Je krijgt op die datum ook nog een mail ter herinnering.

Spelcode

De spelcode moet op www.kraakm.nl/spelcode ingevoerd worden. Op de website zien de leerlingen een button die hiernaar verwijst. Handig is om deze link op de startpagina van de digitale leeromgeving van de school te zetten.

Voor alle leerlingen

Absoluut niet alleen voor plusleerlingen. Citaat mailtje: "Kinderen die normaal gesproken wat minder uit de verf komen, kwamen tot bloei. Dit konden ze!".