

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 / Favorieten

Vanaf de [Spellen-pagina](#) kan je zoeken op spelvorm / leerjaar / vak (zie plaatje rechts). Daar kan je ook meteen je Favorieten zien (button eronder). Bekijk "[Favorieten maken](#)" om te zien hoe je zo'n lijstje maakt.

Spel klaarzetten

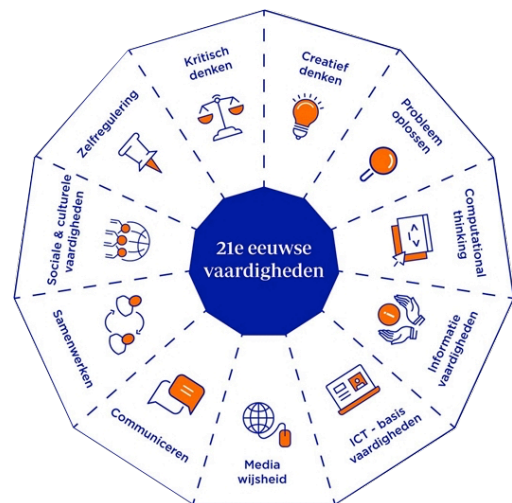
Een spel zet je klaar met de button "[Spel klaarzetten](#)". Klik daarna meteen weer op "Spel klaarzetten" om er vandaag al mee aan de slag te gaan. De code blijft 15 dagen geldig. Of kies "speeldatum plannen" om het spel op een latere datum klaar te zetten. T.z.t. is de code dan pas geldig. Je krijgt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

Spelcode

De spelcode moet op www.kraakm.nl/spelcode ingevoerd worden. Rechtsboven op de website staat altijd een link hiernaartoe. Handig is om bovenstaande url op de startpagina van de digitale leeromgeving van de school te zetten.

Voor álle leerlingen

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



Filters resultaten

Spelvorm	▼
Leerjaar	▼
Vak	▼

Toon favorieten