Kraak ‘m – Quizkamer – Ontsnap uit het kasteel

Informatie

Algemeen:

Moeilijkheidsgraad: **½ (geschikt voor groep 5/6/7/8).
Tijdsduur: 30 – 50 minuten, afhankelijk van het niveau van de kinderen.
Kan zowel solo als in 2-tallen gemaakt worden.

Materiaal:

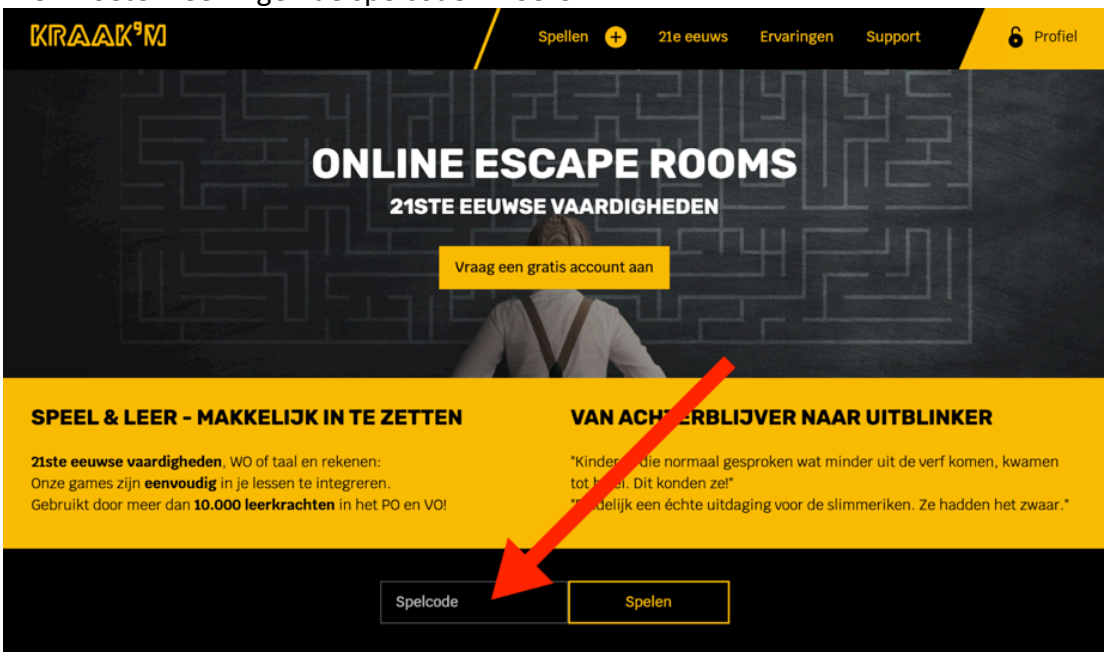
1 device (pc, laptop, tablet).

De leerlingen leren:

- 21e eeuwste vaardigheden (zie afbeelding rechtsboven).
- hoe een kasteel er uitziet.
- over de ontstaansgeschiedenis van kastelen.

Spelcode

Hier moeten leerlingen de spelcode invoeren:



Lesbeschrijving

Beschrijving spel:

Allereerst is er een quiz van 10 vragen. De antwoorden zijn in het bijbehorende online dossier te vinden (dat ze eerder hebben kunnen bekijken, als je dat aan hen doorgeeft). Als

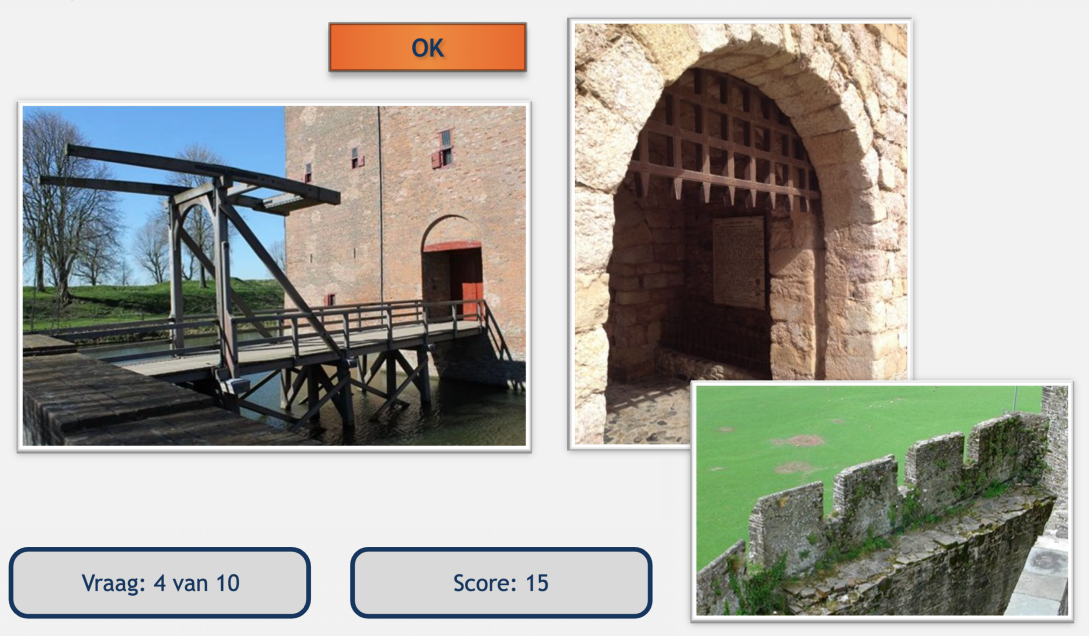
minimaal 8 van de 10 vragen goed beantwoord zijn, start de “escape room”. Je zit in een cel in Kasteel Doorwerth. Kijk goed om je heen (alle foto’s zijn 360° foto’s) en ontsnap uit de cel. Je komt daarna in verschillende ruimtes, waar je een code van de goede sleutel moet zien te ontdekken.

Hints (ingebouwd)

Er zijn diverse hints in het spel gebouwd.
Cel: Na 1 minuut verschijnt de tekst “Klik op plekken waar iets verstopt is”.
Slaapkamer: Klik op de boeken op tafel en je leest “Briefje gevonden? Er ligt een belangrijk briefje op de keukentafel.”
Toilet: Als je niet weet waar het toilet zich bevindt (aan de buitenkant van het kasteel), verschijnt na 30 seconden een pijl.

Antwoorden Quiz (multiple choice, 1 open vraag)

1. Waar op de tijdlijn zijn de ridders en kastelen? 3e tijdvak (500 – 1000).
2. Een volk dat lange tijd de baas was, ging weg. Toen kwam een periode met veel strijd. Wie waren vertrokken? De Romeinen.
3. Hoe heet dit vroege, houten kasteel? Mottekasteel.



4. Welke foto toont de kantelen? 3e foto.
5. Welke foto toont het valhek? 2e foto.
6. Wat is die andere foto dan? Ophaalbrug.
7. Zo’n pak van metaal kon de ridder goed beschermen bij een gevecht. Maar hoe heet het? (open vraag) Harnas.
8. Boeren kregen bescherming in ruil voor ….? 2 antwoorden moeten aangevinkt worden: herendiensten (karweitjes) en een deel van de oogst.
9. In de opleiding tot ridder begon je als ….? Page.

10. Na page werd je ….? Schildknaap.

De antwoorden staan allemaal in het dossier “Ridders en kastelen”. Waar precies?
Antwoord op vraag 1: les 1 (tijdlijn)
Antwoord op vraag 2 en 3: les 3 (Mottekasteel)
Antwoord op vraag 4,5 en 6: les 2 (Wat zie je?)
Antwoord op vraag 7: les 7 (Harnas)
Antwoord op vraag 8: les 4 (Het ontstaan van kastelen)
Antwoord op vraag 9 en 10: les 6 (Opleiding tot ridder)

Antwoorden ontsnapping

Cel
Klik bovenin het stro, dan vind je een zwaard. Daarmee kan je de deur openmaken.

Bijkeuken
Klik op de maliënkolder die er staat, dan krijg je het cijfer 3.

Keuken
Klik op het briefje op tafel (helemaal onderin):
“Voor de sleutel van de uitgang: Zoek 3 cijfers en bereken:
Roderick x maliënkolder
+ onderdeel van harnas (zoek!).
Heb je alles gevonden? Ga dan naar de uitgang.”

Grote zaal
Klik op het harnas. Een foto met cijfers komt tevoorschijn. Op de helm staat een 6.

Slaapkamer
Aan de muur tussen de ramen hangt een portret van ridder Roderick. Klik erop en als je goed kijkt zie je het cijfer 12.

Toilet
Klik op het toilet aan de buitenkant van het kasteel, dan vind je een helm.

Uitgang (via grote zaal)
Er liggen hier 999 sleutels. Welke is de goede.
LET OP! Vermenigvuldig het getal dat je hebt gevonden met X. Gelukt? Voer dan de gevonden code in!
Uitleg code (zoals op briefje in keuken staat):
Roderick (12) x maliënkolder (3) = 36
+ onderdeel van harnas (helm, 6) = 42
Het getal X is bij iedere speler anders. Zo is ‘t nutteloos de gevonden eindcode aan anderen door te geven. Maar het getal 42 moet dus nog vermenigvuldigd worden met getal X (tussen 3 en 23 zodat het eindgetal onder de 1000 blijft).

Beloning

Een filmpje waarin ridder Roderick (te paard) je groet.

©2022 – www.kraakm.nl - versie 24-01-2022