

Code Kraker

Tijd: - 3 vragen duren ongeveer een uur.

Kosten: - Gratis

Bijgeleverd:

- Schrijfplankjes (1 per groepje).
- Plastic vragen-strips in code-taal.
- Klemmetjes.
- Antwoorden (voor de leiding).

Zelf verzorgen:

- 1 zaklamp per deelnemer.
- Minimaal 3 antwoordenblaadjes per groep op A5 formaat. Je kunt hiervoor een A4-tje doormidden knippen. Je kunt ook gewoon A4-tjes gebruiken, maar $1\frac{1}{2}$ A4-tje is ruim groot genoeg om een vraag op te beantwoorden.
- 1 pen/potlood per groepje.

Vorbereiding:

- Alle kinderen leveren hun telefoon in.
- Groepjes worden gevormd (4 tot 8 personen per groepje is ideaal).
- Per groepje verzin je een teamnaam.
- Alle attributen worden uitgedeeld.
- Het spel wordt uitgelegd.

Belangrijk:

- De eerste vraag duurt ongeveer een half uur.
- De tweede vraag duurt ongeveer 20 minuten.
- De derde vraag duurt ongeveer 10 minuten.
- **Je kunt dus ongeveer 3 vragen in een uur doen.**

Het wordt wel steeds makkelijker omdat kinderen uiteindelijk tekens en letters herkennen en gaan onthouden, waardoor de vragen steeds makkelijker te raden zijn. Wij adviseren dan ook om het bij 3 vragen per team te houden.

Uitleg voor de kinderen:

Jullie krijgen per groepje het volgende:

- een schrijflank
- een plastic vragenstrip in code-taal
- een klemmetje
- een antwoordenblad
- een pen/potlood

Het antwoordenblad wordt samen met de vragenstrip op de schrijflank geklemd met het klemmetje.

Zet je teamnaam boven aan het antwoordenblad.

Ook het vraagnummer noteer je op het antwoordenblad.

Nu kan het spel beginnen:

In totaal hangen er 26 reflectoren in het bos. Ga met je groepje en je zaklamp op zoek naar een reflector. Op de boom waar de reflector aan hangt, vind je ook een bordje met een teken en een bijbehorende letter. LET OP: Meestal hangt dit bordje onder de reflector, maar soms is hij ergens anders op de boom verstopt.

Kijk op je vragenstrip of dit teken voorkomt op je strip.

Zo ja: Schrijf de bijbehorende letter dan boven of onder het teken van de vragenstrip op je antwoordenblad.

Zo niet: Zoek met je zaklamp verder naar de volgende reflector.

Je hoeft niet alle letters van de vraag te zoeken. Als je genoeg letters hebt verzameld waardoor je de vraag kunt raden, mag dat. Heb je de vraag: noteer deze dan HELEMAAL. Zet vervolgens het juiste antwoord onder de vraag en lever zowel je antwoordenblad als de vragenstrip in bij de leiding.

LET WEL OP: Heb je de vraag niet compleet of verkeerd opgeschreven, krijg je hier GEEN punten voor. Ook niet als je het antwoord goed hebt. Zorg dus dat je zeker bent van je zaak!

Nadat je zowel de vragenstrip als het antwoordenblad hebt ingeleverd bij de leiding, krijg je weer een nieuwe vragenstrip en een nieuw antwoordenblad. Zet hier ook eerst weer je teamnaam en het nummer van de vraag op.

Puntentelling:

- Voor iedere **juiste vraag**, krijg je **5 punten**.
- Voor ieder **juist antwoord**, krijg je **5 punten**.
- Als je als eerste 3 complete antwoordbladen hebt ingeleverd, krijg je **15 bonuspunten**.
- Als je als tweede 3 complete antwoordbladen hebt ingeleverd, krijg je **10 bonuspunten**.
- Als je als derde 3 complete antwoordbladen hebt ingeleverd, krijg je **5 bonuspunten**.