

Kraak 'm Solo – Dossier T7

Een Kraak 'm Solo kunnen leerlingen in hun eentje spelen.

*Je kunt 'm dus ook als **huiswerk** opgeven.*

Informatie

Algemeen:

Moeilijkheidsgraad: ** (geschikt voor groep 5-7).

Tijdsduur: 15 – 30 minuten.

Dit is een **SOLO** Kraak 'm, die leerlingen alléén kunnen spelen (thuis of op school).

Materiaal:

1 device (pc, laptop, tablet).

De leerlingen leren:

De tafel van 7.

Op www.kraakm.nl zijn vergelijkbare versies van de tafel van 6, 8 en 9.

Het spel

Eerst oefenen

In het begin kan de leerling de tafel oefenen. Hij/zij kan zelf kiezen welke antwoorden getoond worden en welke niet.

Bijvoorbeeld: Eerst allemaal in beeld, tafel opzeggen en steeds een antwoord weghalen.

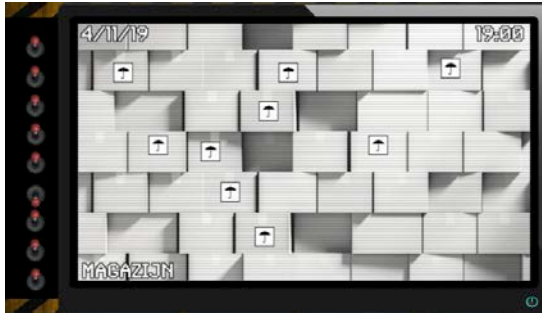
Pas als hij/zij op "GO" klikt, start het spel.

1 x 7 =	TOON
2 x 7 =	TOON
3 x 7 =	21 verberg
4 x 7 =	28 verberg
5 x 7 =	TOON
6 x 7 =	TOON
7 x 7 =	49 verberg
8 x 7 =	56 verberg
9 x 7 =	TOON
10 x 7 =	TOON

Crime scene

De leerling gaat op zoek naar vingerafdrukken. Als hij op een vingerafdruk klikt, krijgt hij een tafelsom te zien. Alle sommen komen aan bod. Hij/zij mag oneindig aantal fouten maken, maar kan pas verder als alle sommen goed zijn.





Security camera

Een beveiligingscamera heeft opnamen gemaakt in een geheim pakhuis. De beelden die getoond worden, kan je omzetten in een som. Bij deze serie tafelsommen mag de leerling maar 2 fouten maken. Bij meer fouten komt hij/zij in een oefenscherf terecht (zoals in 't begin).

Telefoontap

Opnames van een telefoontap worden beluisterd. Het gaat om smokkelwaar en geheime leveringen, waarbij je een aantal hoort. Bijvoorbeeld "6 keer codegetal". Het codegetal is de tafel die geoefend wordt. Bij deze serie tafelsommen mag de leerling maar 2 fouten maken. Bij meer fouten komt hij/zij in een oefenscherf terecht.



Kluis

Om de kluis te openen, moeten antwoorden van tafelsommen worden ingetoetst. Bij deze serie tafelsommen mag de leerling maar 1 fout maken. Bij meer fouten komt hij/zij in een oefenscherf terecht.

Reactiesnelheid test

Binnen 10 seconden moet de antwoorden van de tafel aangeklikt worden. Let op: In het scherm staan ook diverse foute getallen. Er moeten 7 goede antwoorden binnen de tijd aangeklikt zijn. Een pittige oefening, die zo steeds herhaald mag worden tot het lukt. Zo worden de goede antwoorden bij de tafel er goed ingeprent.

Beloningsspel

Een plattegrond van een stad komt in beeld.

Tafel van 7 – Amsterdam.

De telefoons van criminelen zijn gehackt. GPS op die telefoons vertelt ons waar ze zijn. Zodra een GPS signaal binnenkomt verschijnt er een rode stip in beeld. Daar moet de leerling meteen met zijn muis naartoe. Bij hoeveel van de 20 lukt dat in 1 minuut?

Als ze hun score willen verbeteren, moeten ze het gehele Dossier weer doorwerken!