



Leerjaar 1 – Project: Atlas

VOX ESCAPE GAME

Instructiekaart

In de afgelopen weken heb je bij het project Atlas geleerd om:

- kaarten te lezen en te gebruiken;
- te rekenen met schaal
- verschillende soorten hoeken te herkennen (scherp, stomp, recht, gestrekt, vol)
- verschillende driehoeken hoeken te tekenen en te meten met een geodriehoek
- koershoeken op een kaart te meten en tekenen met een koershoekmeter

Deze kennis ga je nu gebruiken in de VOX ESCAPE GAME!

DOEL VAN DE ESCAPE GAME

De ESCAPE GAME bestaat uit verschillende “quests”: dit zijn opdrachten die je moet oplossen in het vliegenbos. Na het oplossen van elke quest krijg je een deel van een code. Als je alle codes hebt gekraakt, vormen deze samen een geheim wachtwoord. Het groepje dat als eerste alle quests heeft volbracht en het juiste wachtwoord heeft gevonden wint!

BENODIGDE MATERIALEN

Jullie zijn ingedeeld in een groepje van 3-4 leerlingen. Per groepje heb je nodig:

- 1 kompas
- 2x de kaart van het vliegenbos op schaal
- 1 koershoekmeter
- 1 werkblad met quests voor de ESCAPE GAME
- 1 geodriehoek of liniaal (zelf meenemen)
- 1 Pen/potlood (zelf meenemen)

LET OP! Alle materialen die je van de docent krijgt moeten aan het eind van de les weer ingeleverd worden!

BEOORDELING

Je krijgt samen als groep een beoordeling voor het werkblad waarop je de antwoorden op de quests invult én voor de kaart van het vliegenbos waarop je koershoeken gaat tekenen. Als de samenwerking in de groep niet goed verloopt, vermeld dit dan op tijd bij de docent.

TAAKVERDELIG

Voordat jullie van start kunnen gaan moet er eerst een taakverdeling gemaakt worden. Er zijn 4 rollen, zet achter elke rol de naam van de persoon die dit gaat doen. Als jullie met z'n 3en zijn is er 1 persoon die 2 rollen op zich neemt.

ROL	NAAM
Navigator: navigeert de groep door het vliegenbos met het kompas, en houdt bij op de kaart waar de groep op dat moment is	
Time&Space-Einstein: houdt de tijd én de te lopen afstand bij. Deze persoon moet goed samenwerken met de navigator en map-master!	
Map-master: tekent de gevraagde koersen en afstanden op de kaart (<i>deze kaart moet aan het eind ingeleverd worden voor een cijfer</i>)	
Quest-master: leest de quests voor en schrijft de antwoorden op het werkblad (<i>deze moet na afloop ingeleverd worden voor een cijfer</i>)	

Laat de taakverdeling controleren door de docent. Daarna kunnen jullie van START!

EINDTIJD: om uiterlijk 11.00 moet iedereen weer binnen zijn. Zorg dat je op tijd bent!