

ESCAPE ROOM 2  
*Groep 4/5*

JUF JASMIJN



OVER ONDERWIJS

# UITLEG

## **Wat kun je met deze bundel?**

Met deze bundel kun je in jouw klas een escape room spelen.

De kinderen gaan in groepjes van 4-5 leerlingen raadsels oplossen om samen de code te kraken. De nadruk ligt vooral op samenwerken. In het kistje wacht een leuke verrassing.

## **Wat heb je nodig?**

Je hebt 6 kleine kistjes en 6 cijferslotjes nodig. Je kunt er nog een vierde opdracht aan toevoegen, door ook 6 hangslotjes te gebruiken. Bij opdracht 1 zijn er 18 ijsstokjes per groep nodig.

## **Vorbereiding:**

Lees de opdrachten uit deze bundel. Print de gehele bundel.

Stop de beloningskaartjes in de kistjes en maak de kistjes dicht met het cijferslot (code: 672) en een hangslotje. Bewaar de sleutel van het hangslot ergens, waar de kinderen ze niet zien (om deze sleutel te verdienen, moeten de kinderen het getal 8 in het schema aan de leerkracht laten zien).

Stop de opdrachtkaarten in genummerde enveloppen en leg bij elk kistje een stapeltje enveloppen. In de envelop met opdracht 1 zitten ook 18 ijsstokjes. Geef op het kistje duidelijk aan om welke kleur het gaat.

Verstop de kaartjes van opdracht 3 in het lokaal.

**En... spelen maar!**

# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE SAMENWERKING  
HEBBEN JULLIE DE CODE GEKRAAKT!

JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE SAMENWERKING  
HEBBEN JULLIE DE CODE GEKRAAKT!

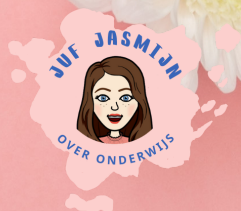
JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE S  
HEBBEN JULLIE DE CC

JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE SAMENWERKING  
HEBBEN JULLIE DE CODE GEKRAAKT!

JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE SAMENWERKING  
HEBBEN JULLIE DE CODE GEKRAAKT!

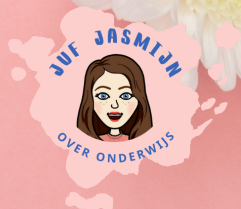
JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# Gebeliciteerd

DOOR EEN GOEDE S  
HEBBEN JULLIE DE CC

JULLIE MOGEN EEN ENERGIZER  
BEDENKEN OM MET DE KLAS TE  
SPELEN.



# BERICHT VOOR GROEP GROEN

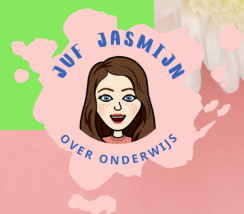
Jullie zijn groep groen. Voor jullie neus ligt een groen kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit groene kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**



# BERICHT VOOR GROEP ROOD

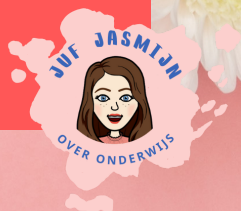
Jullie zijn groep rood. Voor jullie neus ligt een rood kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit rode kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**



# BERICHT VOOR GROEP GEEL

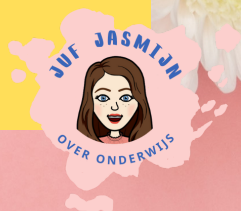
Jullie zijn groep geel. Voor jullie neus ligt een geel kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit gele kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**



# BERICHT VOOR GROEP BLAUW

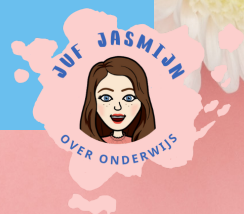
Jullie zijn groep blauw. Voor jullie neus ligt een blauw kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit blauwe kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**





# BERICHT VOOR GROEP ZWART

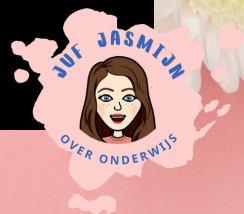
Jullie zijn groep zwart. Voor jullie neus ligt een zwart kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit zwarte kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**



# BERICHT VOOR GROEP WIT

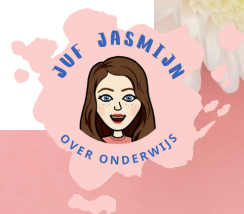
Jullie zijn groep wit. Voor jullie neus ligt een wit kistje. Het is de bedoeling dat jullie dit witte kistje samen open krijgen. Dat gaat niet gemakkelijk, want er hangen slotjes aan.

Om het kistje open te krijgen en de verrassing te achterhalen, moeten jullie raadsels oplossen.  
Dit doe je **samen**.

Bij samenwerken is het belangrijk om..

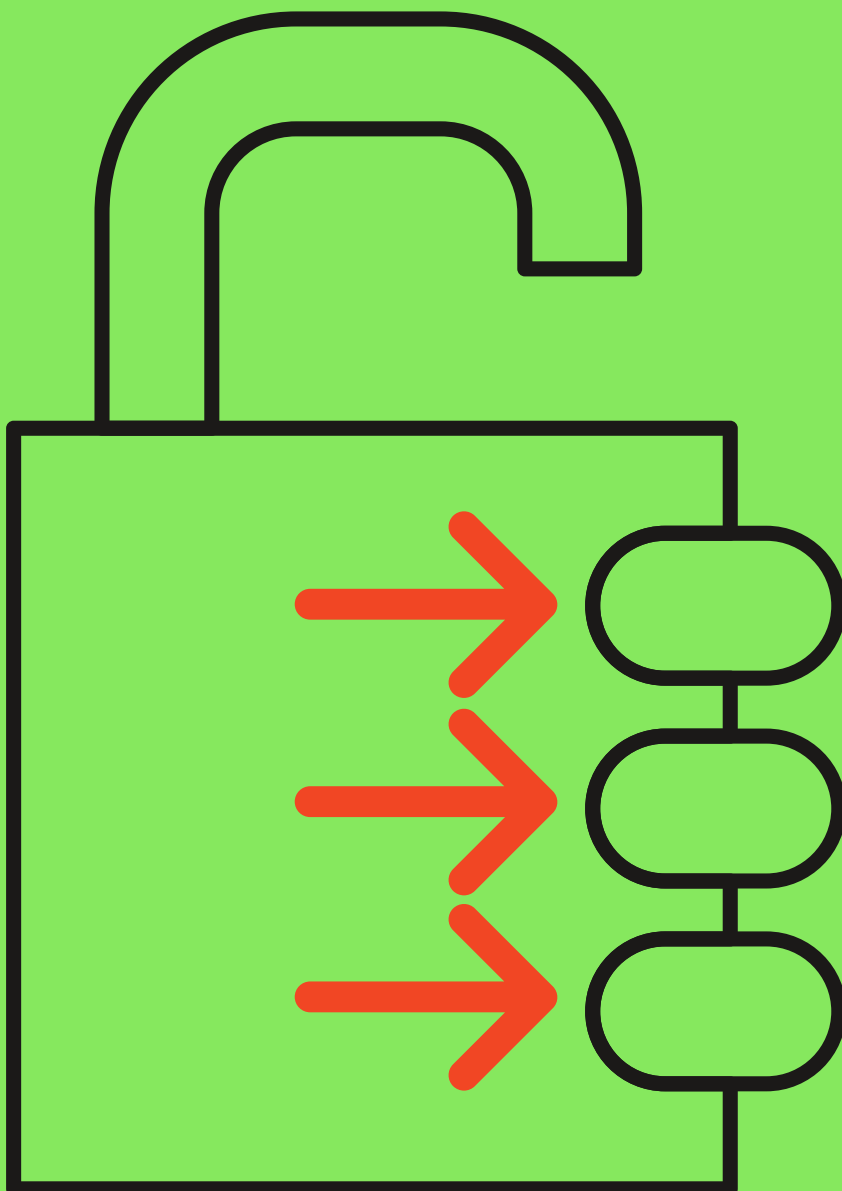
- .. te overleggen.
- .. naar elkaar te luisteren.
- .. elkaar uit te laten praten.
- .. elkaar complimenten te geven.
- .. elkaar te helpen als dat nodig is.

**Ik vertrouw op jullie! Heel veel succes.**



# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

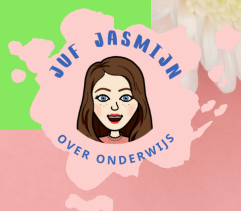
Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

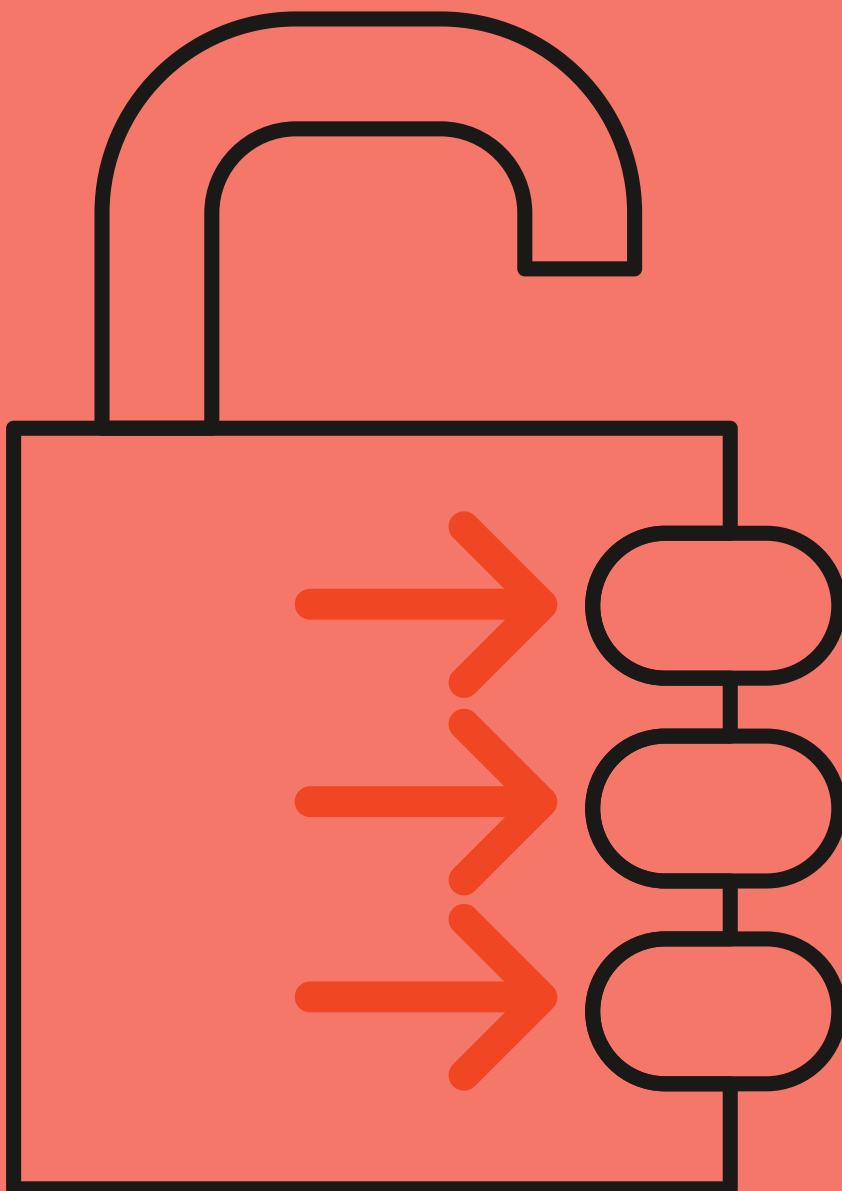
**Nummer van  
opdracht 2**

**Nummer van  
opdracht 3**



# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

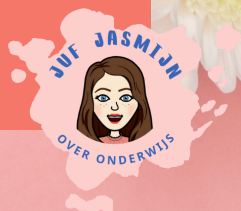
Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

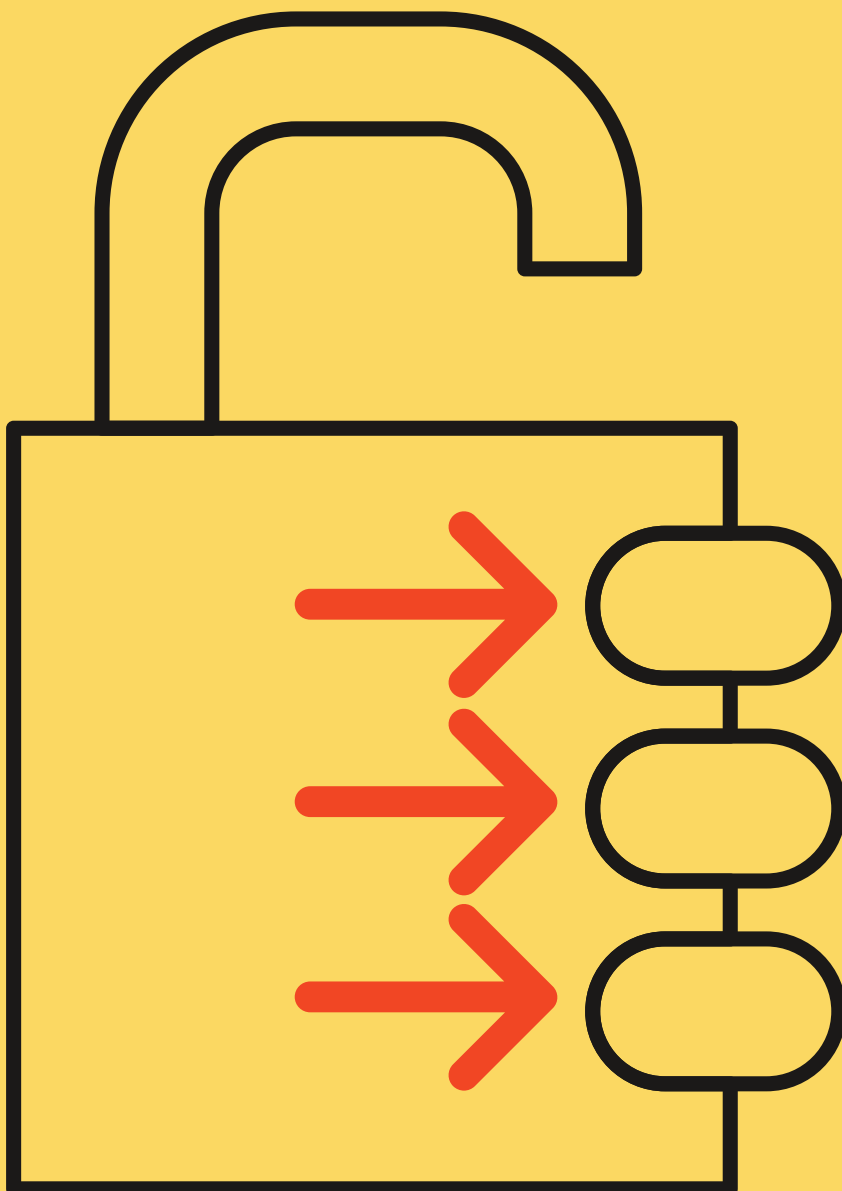
**Nummer van  
opdracht 2**

**Nummer van  
opdracht 3**



# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

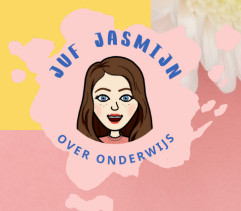
Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

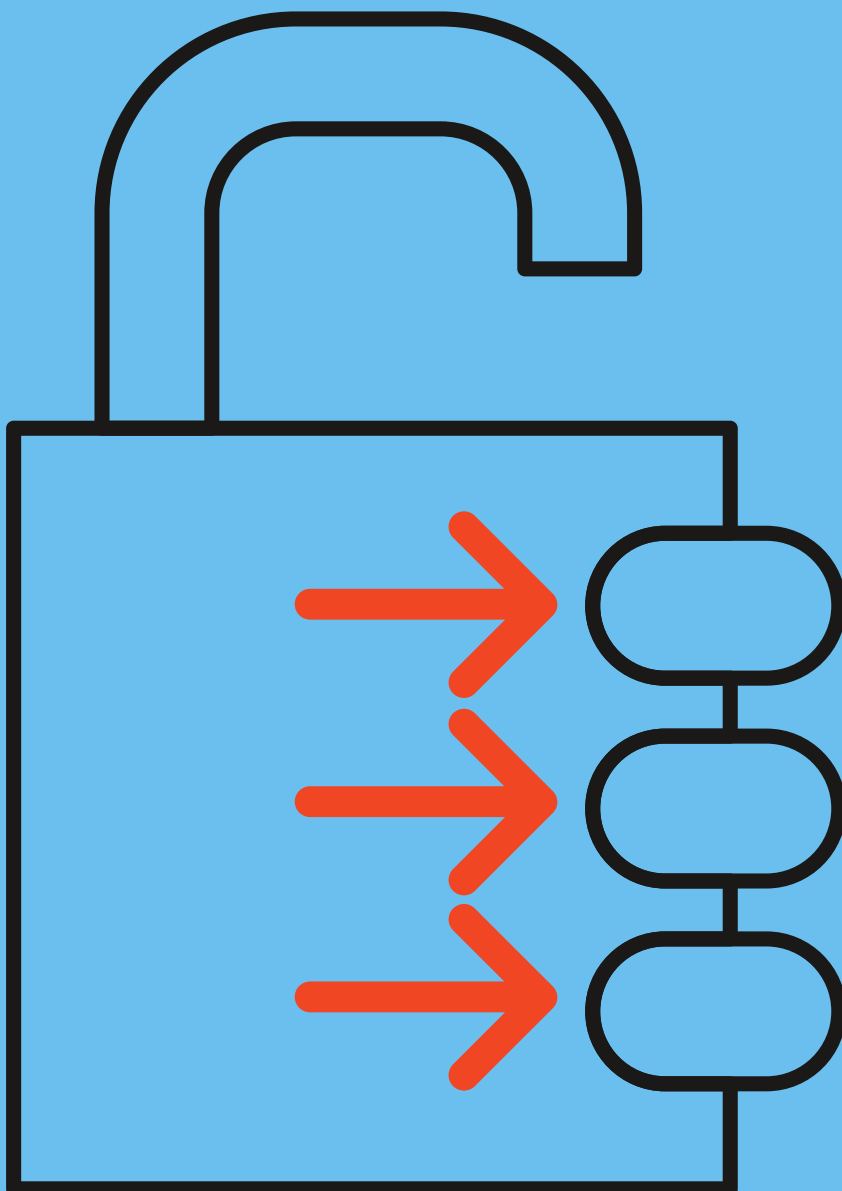
**Nummer van  
opdracht 2**

**Nummer van  
opdracht 3**



# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

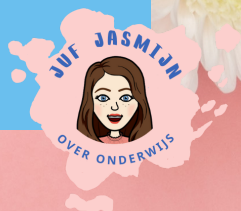
Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

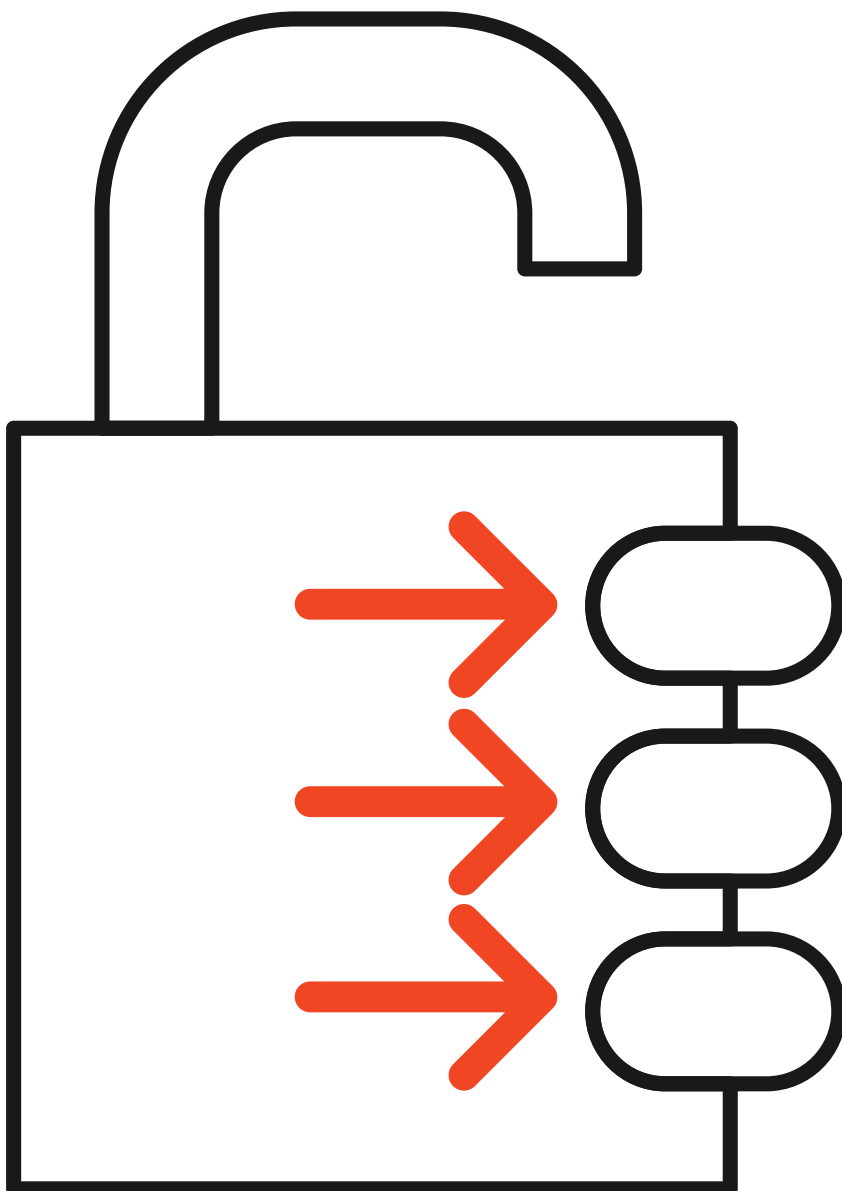
**Nummer van  
opdracht 2**

**Nummer van  
opdracht 3**



# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

**Nummer van  
opdracht 2**

**Nummer van  
opdracht 3**

# DE CODE GEMAKKELIJK ONTHOUDEN

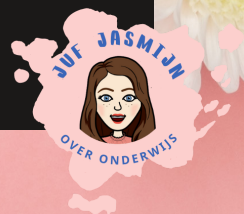
Bij opdracht 1 tot en met opdracht 3 ontrafel je een nummer. Vul op dit werkblad de nummers in, zodat jullie het goed kunnen onthouden.



**Nummer van  
opdracht 1**

**Nummer van  
opdracht 2**

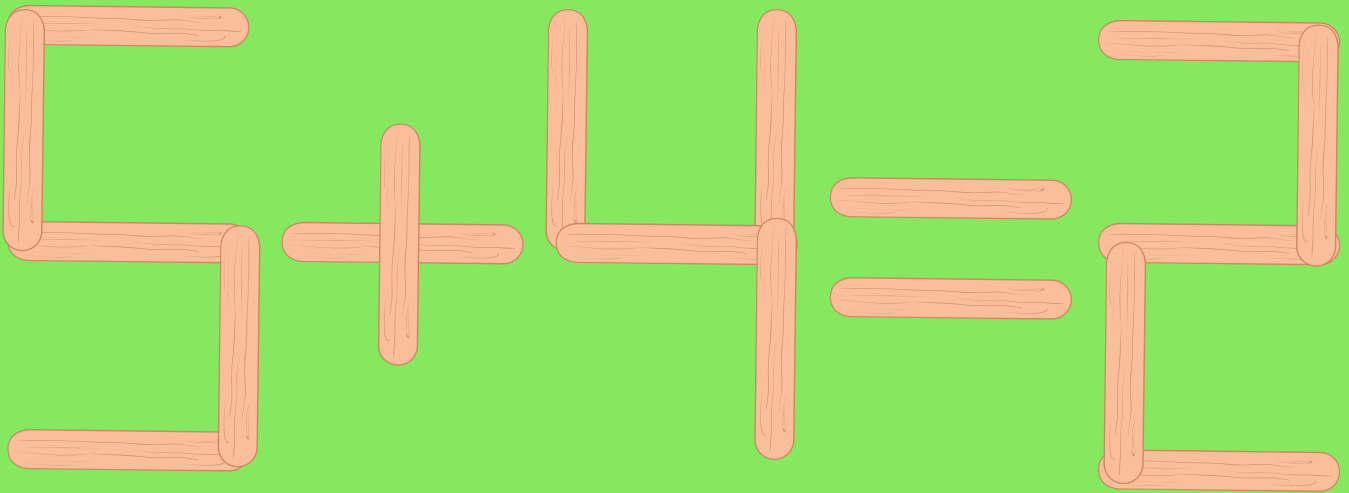
**Nummer van  
opdracht 3**





# OPDRACHT 1

In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



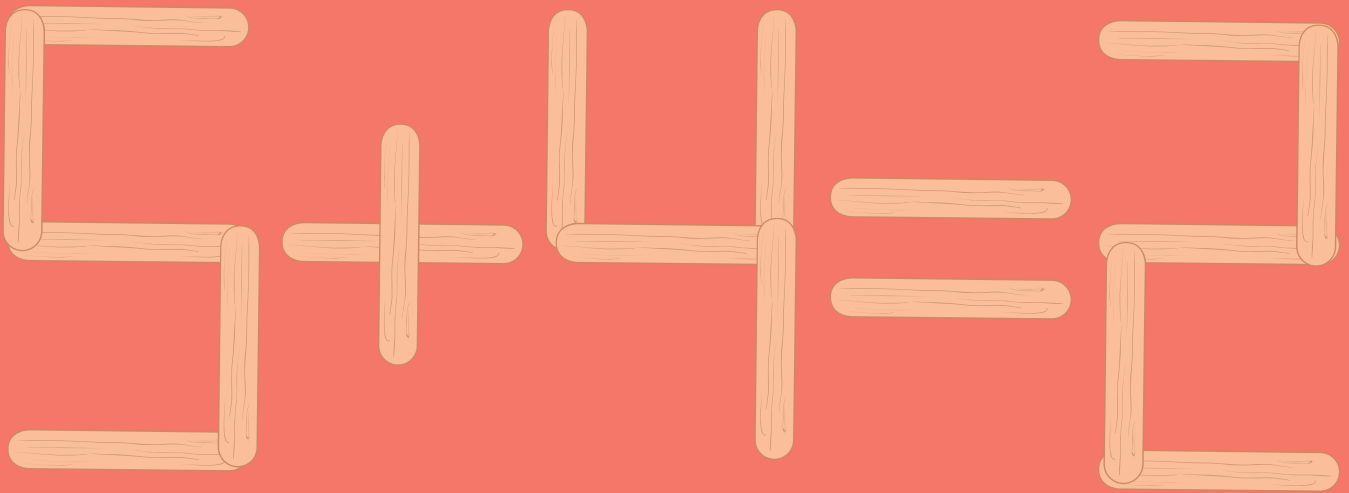
Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.

# OPDRACHT 1

In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



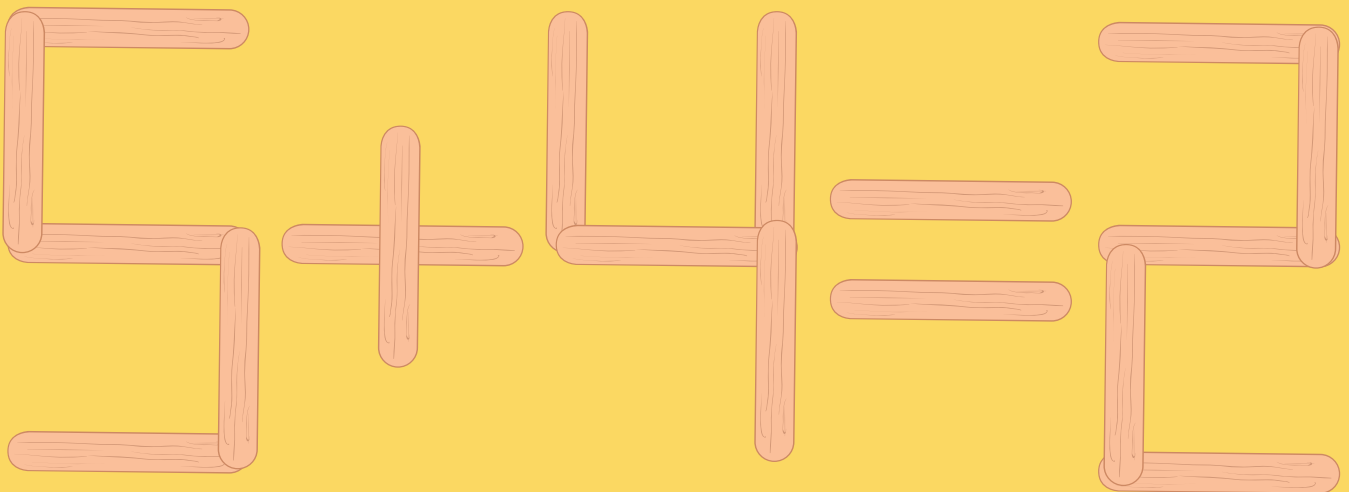
Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.

# OPDRACHT 1

In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



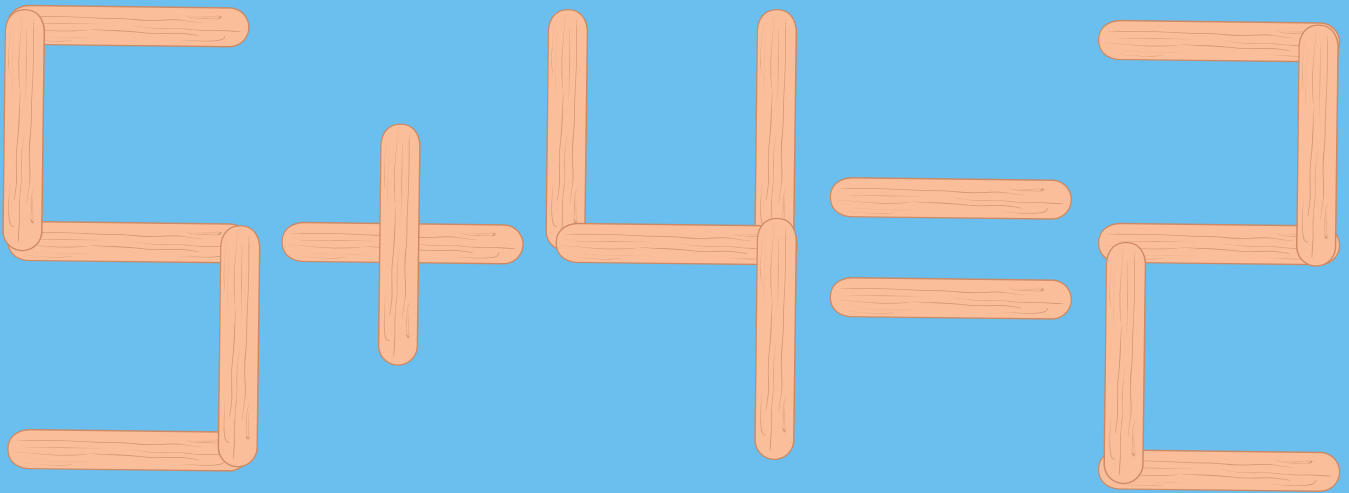
Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.

# OPDRACHT 1

In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



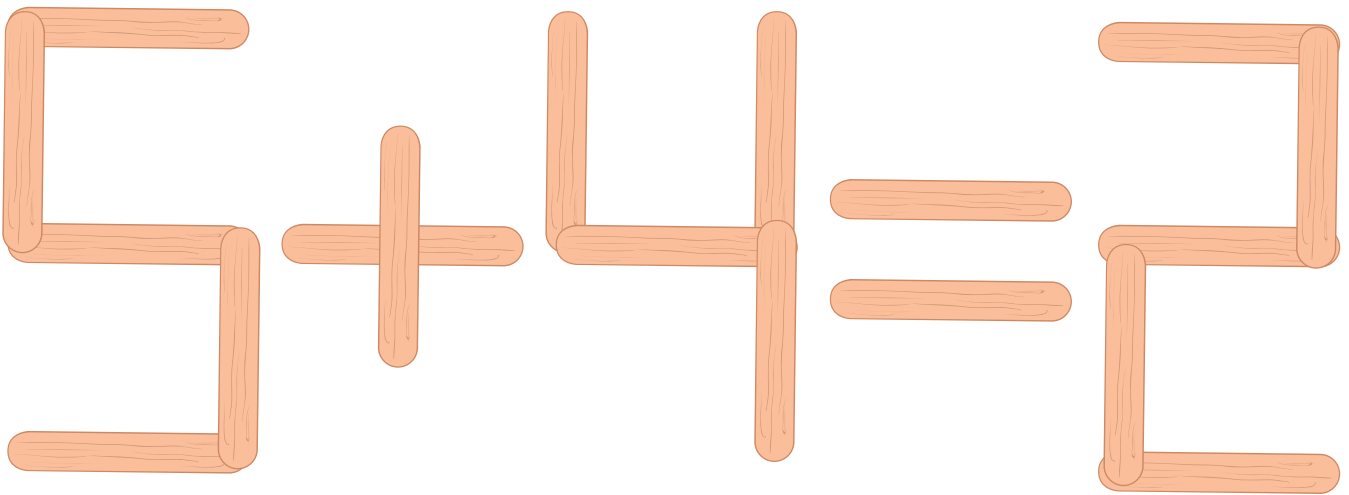
Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.

# OPDRACHT 1

In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



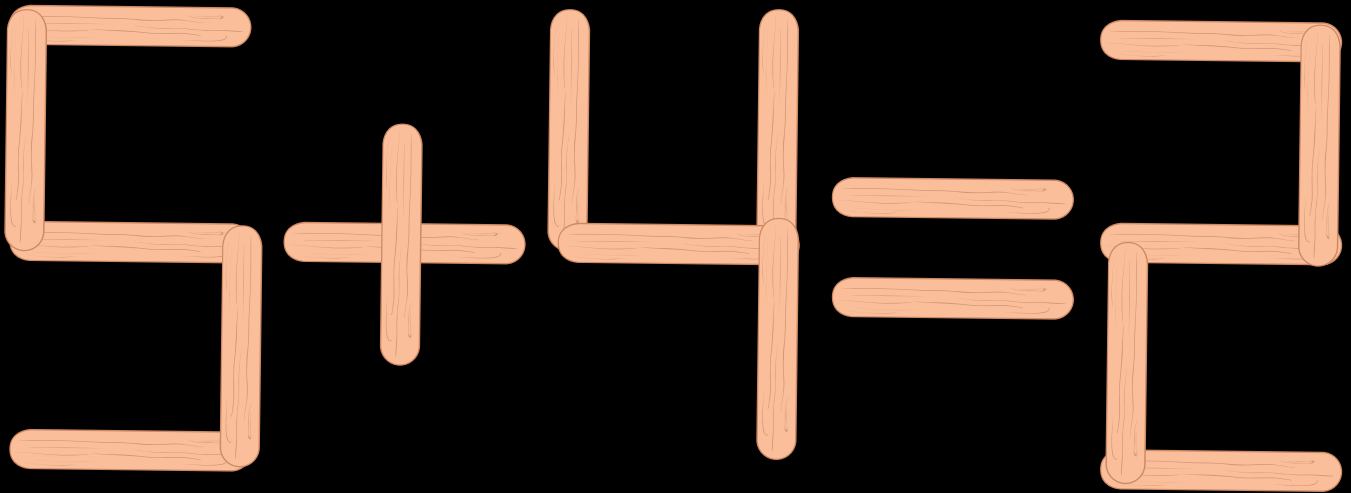
Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.

# OPDRACHT 1

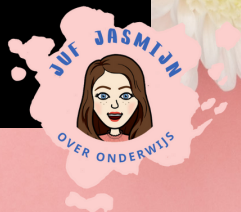
In de envelop van deze brief zitten ijsstokjes.  
Leg de ijsstokjes neer zoals hieronder is  
voorgedaan:



Zoals jullie zullen zien, klopt er niets van  
bovenstaande som.

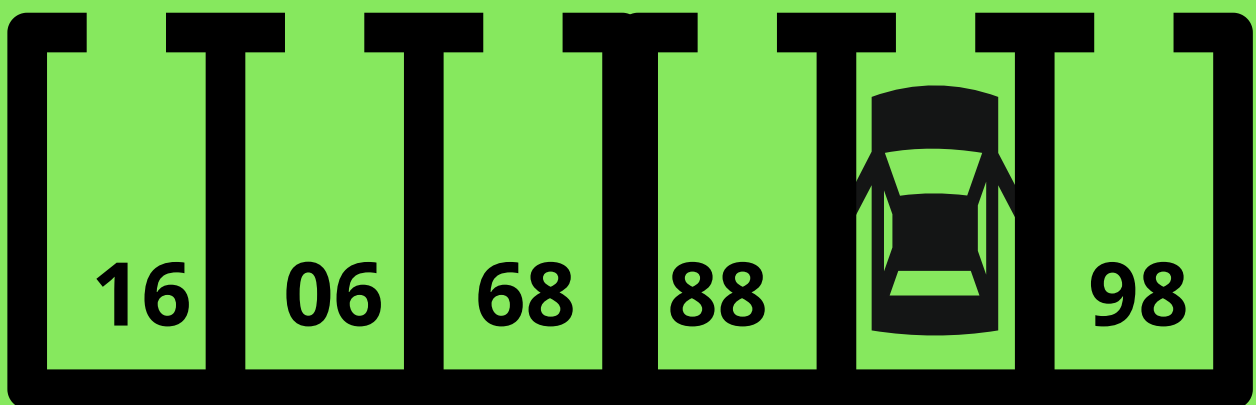
Maak de som kloppend, door één ijsstokje op  
een andere plek neer te leggen.

Het nieuwe getal in de som is ook het eerste  
cijfer op het slotje.



# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



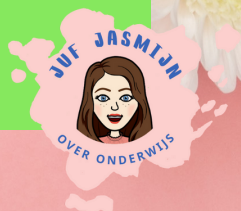
Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

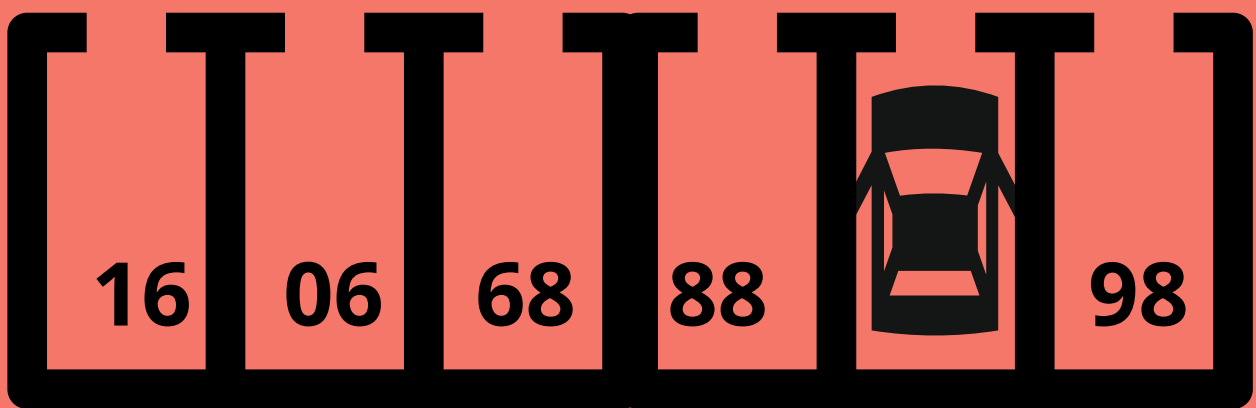
Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9

Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.



# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



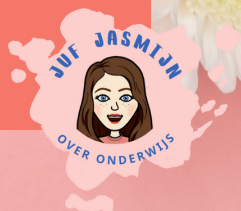
Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9

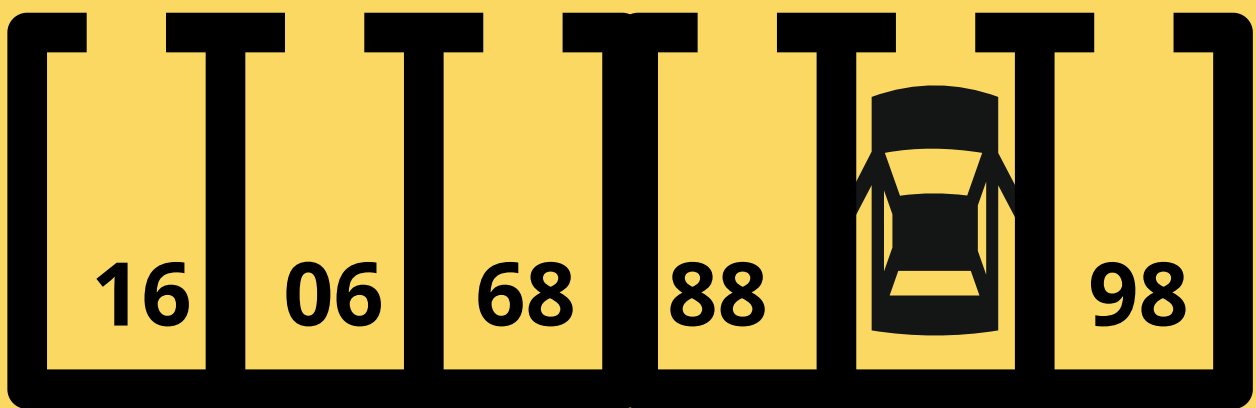
Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.





# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



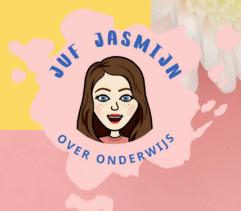
Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

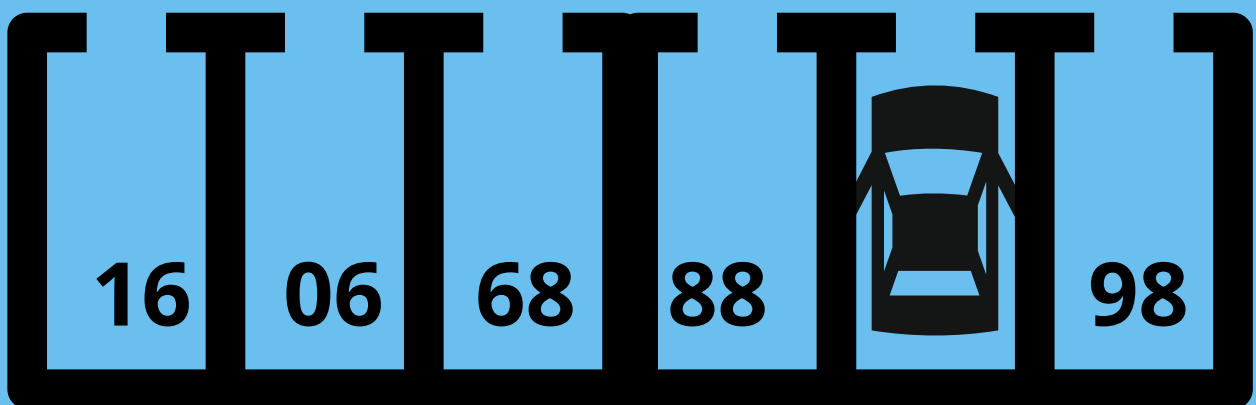
Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9

Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.



# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



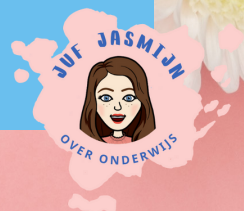
Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

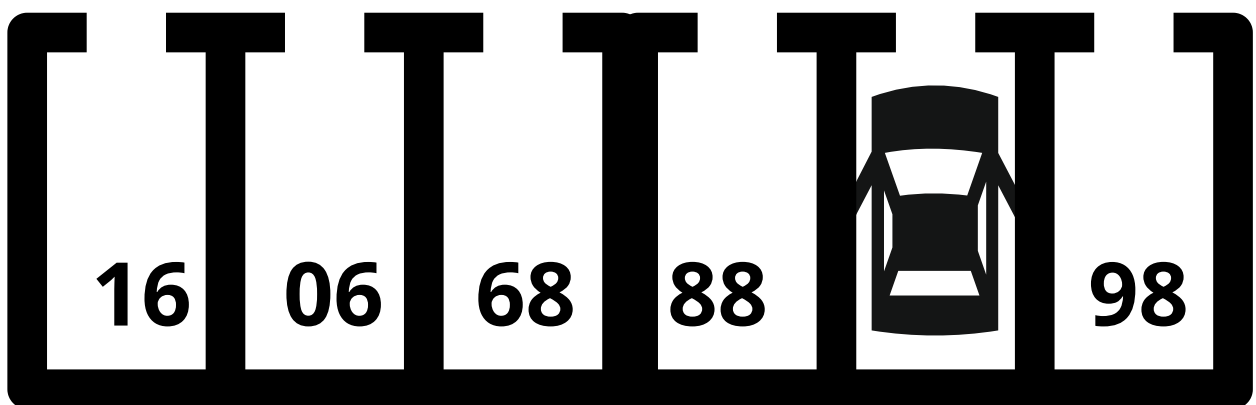
Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9

Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.



# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

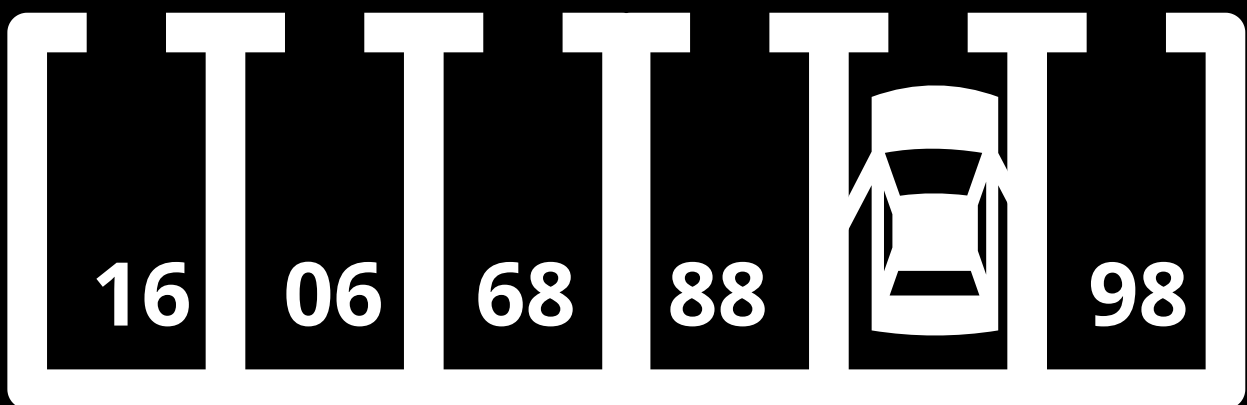
Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9.

Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.



# OPDRACHT 2

Hieronder zie je een parkeerplaats met één auto. Op welk parkeerplaatsnummer staat de auto geparkeerd?



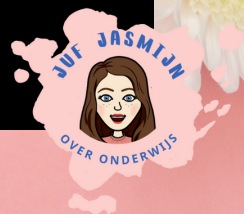
Het cijfer dat je op de tweede plaats van het cijferslotje invult, is de eenheid uit het nummer van de parkeerplaats.

Tip:

Tientallen zijn: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90.

Eenheden zijn: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9

Dus 71 bestaat uit het tiental 70 en de eenheid 1.

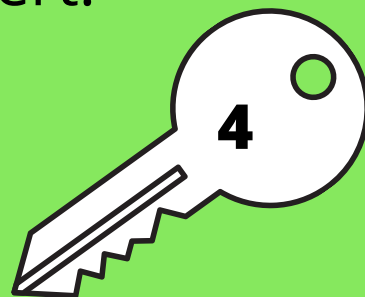


# OPDRACHT 3

In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft, is het nummer dat je op de derde plek van het cijferslotje invoert.



# OPDRACHT 3

In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft, is het nummer dat je op de derde plek van het cijferslotje invoert.



# OPDRACHT 3

In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft, is het nummer dat je op de derde plek van het cijferslotje invoert.

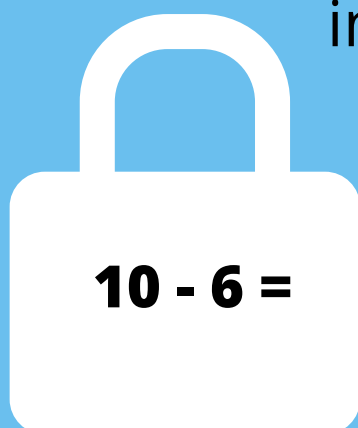


# OPDRACHT 3

In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft, is het nummer dat je op de derde plek van het cijferslotje invoert.





# OPDRACHT 3

In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft, is het nummer dat je op de derde plek van het cijferslotje invoert.



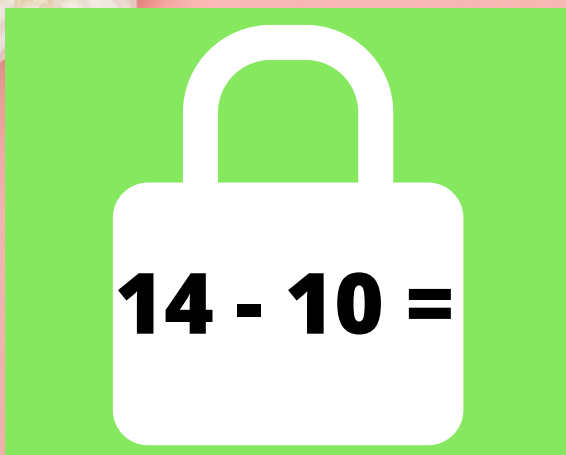
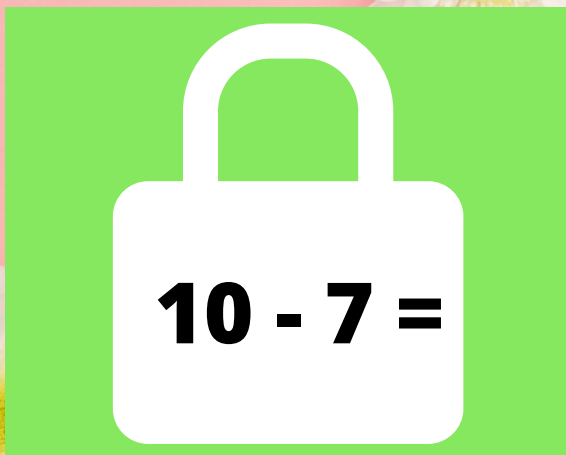
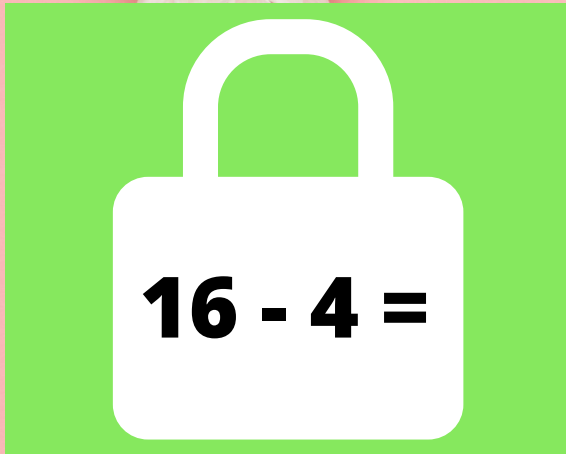
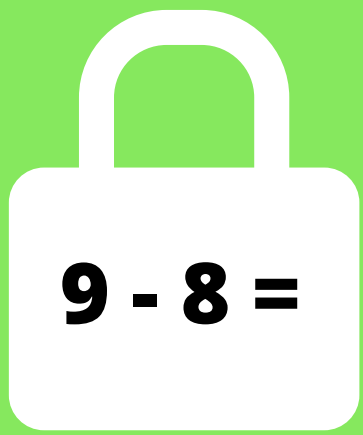
# OPDRACHT 3

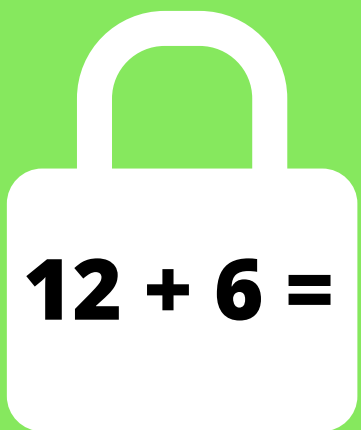
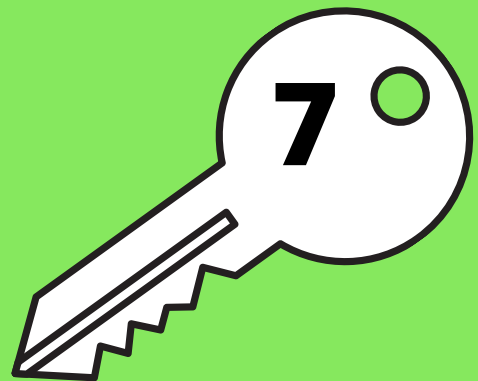
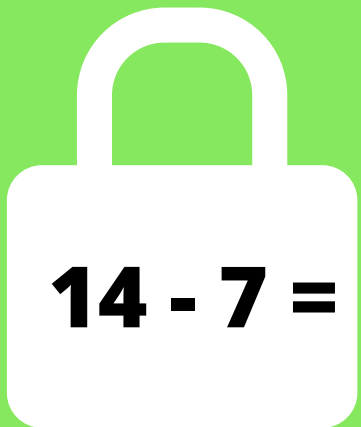
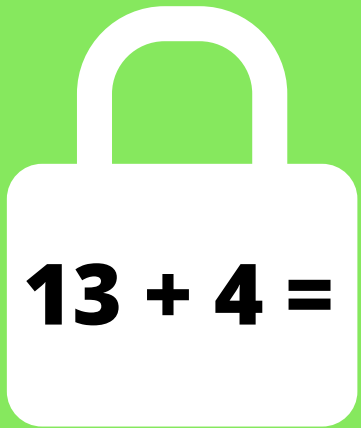
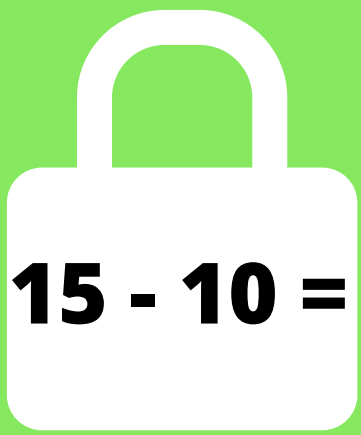
In de klas liggen 10 sleutels en 9 slotjes verstoppt in de kleur van jullie team. Vind alle sleutels en slotjes.

Zoek bij elk slotje een juiste sleutel. Kijk goed naar de sommen en de antwoorden die op het slotje en de sleutel staan. Hieronder zie je een voorbeeld van een slot en sleutel die bij elkaar horen.

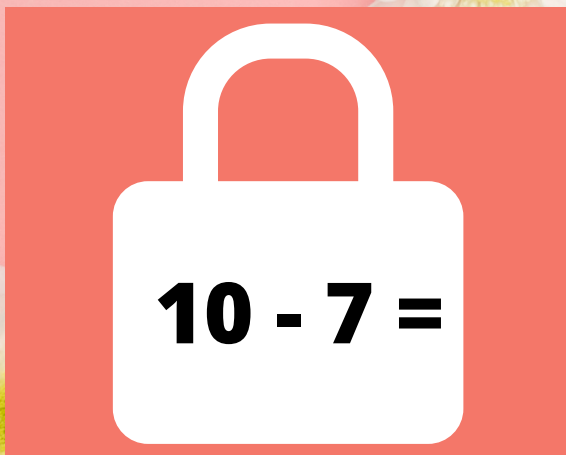
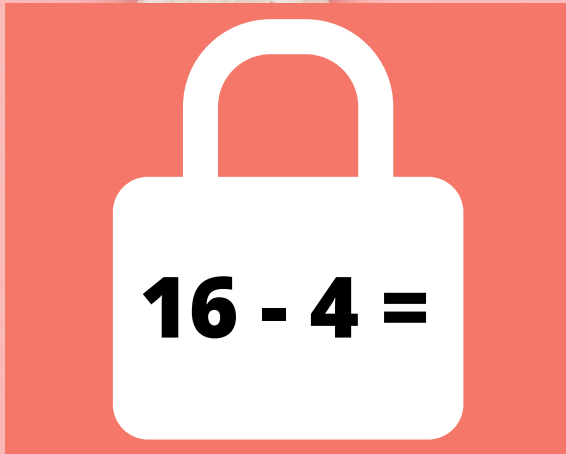
Er blijft 1 sleutel over. Het nummer op de sleutel die overblijft is het nummer dat op de derde plek van het cijferslotje invoert.

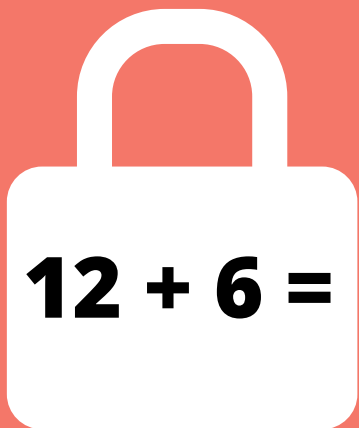
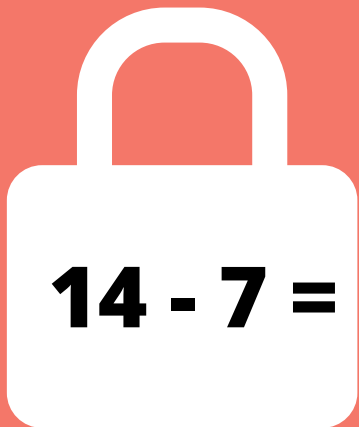
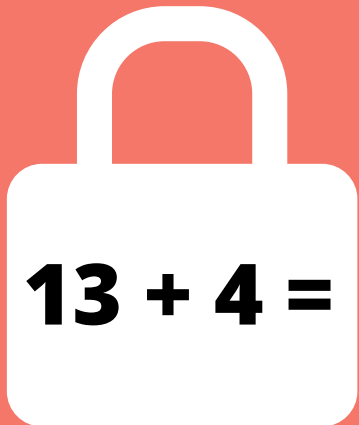
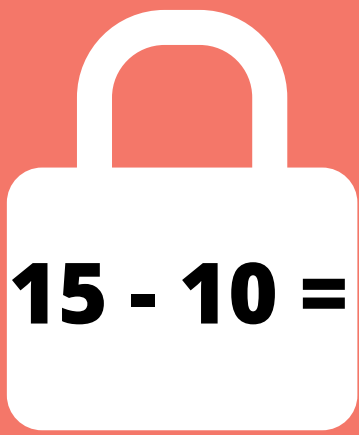






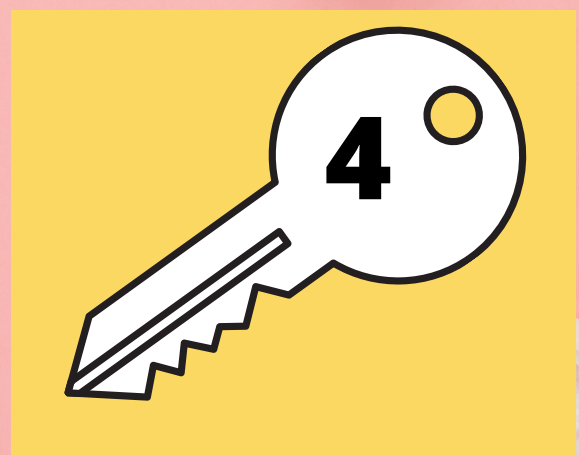
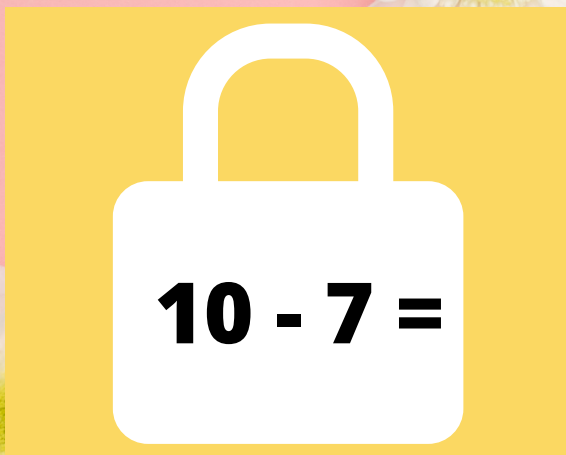
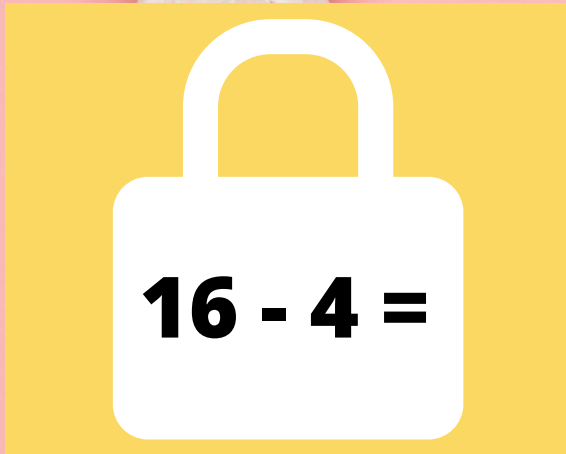


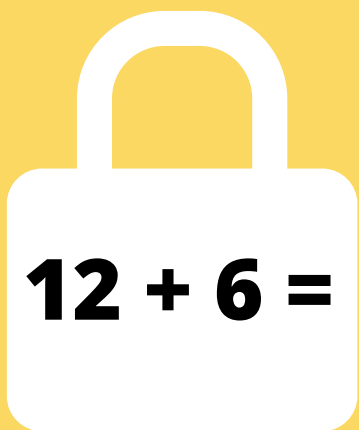
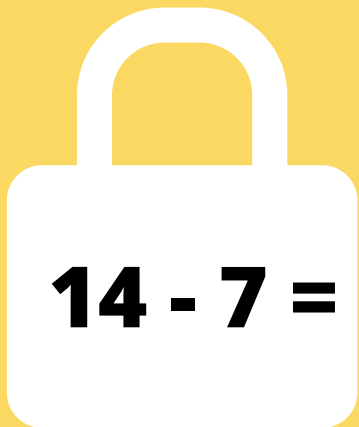
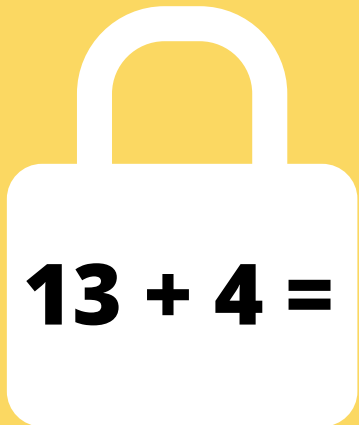
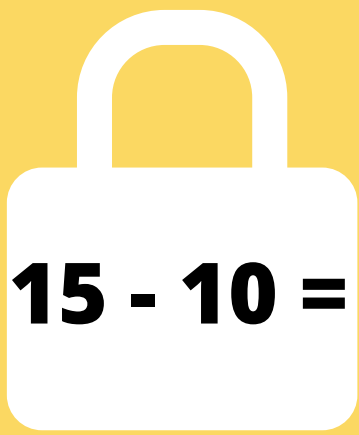




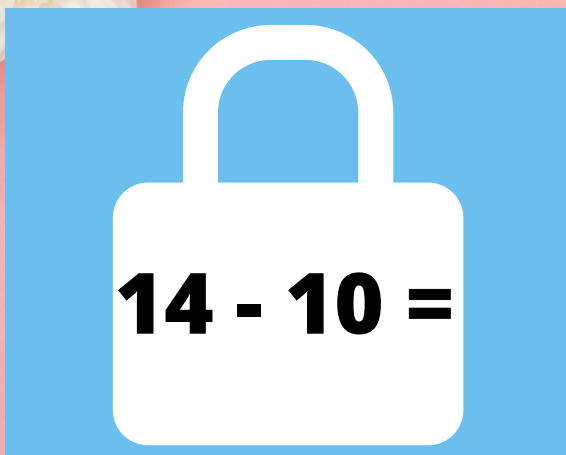
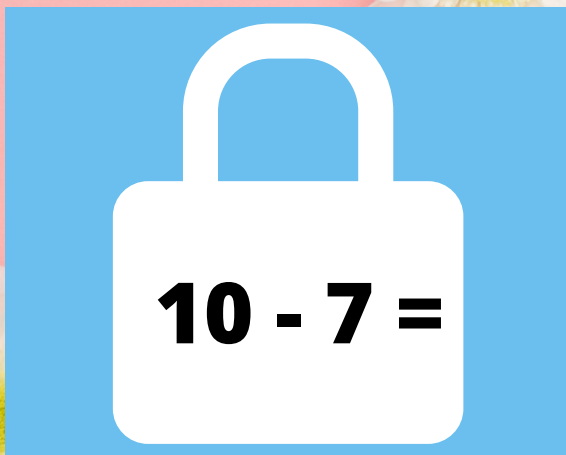
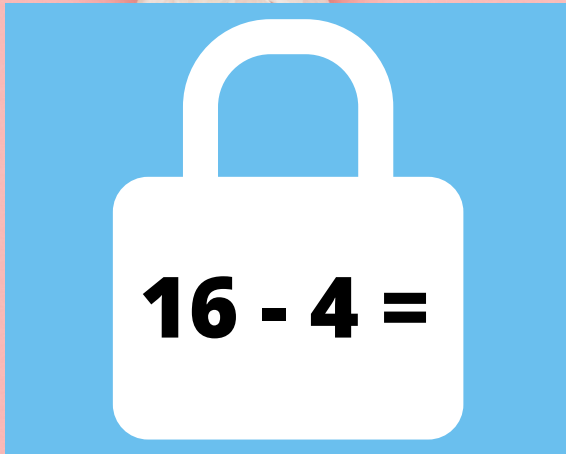


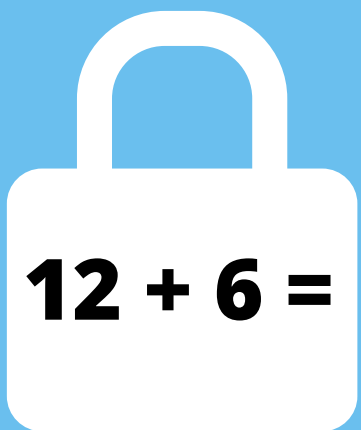
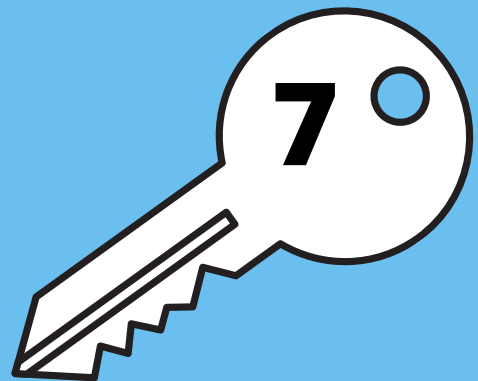
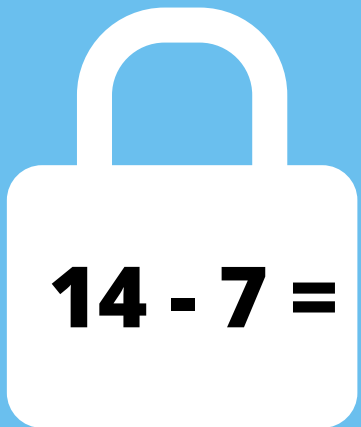
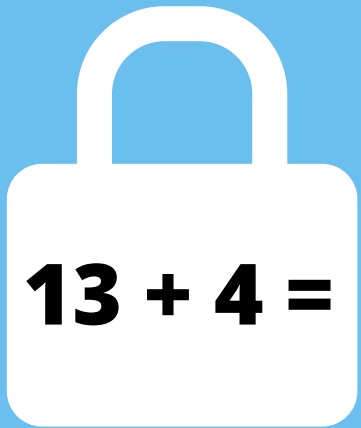
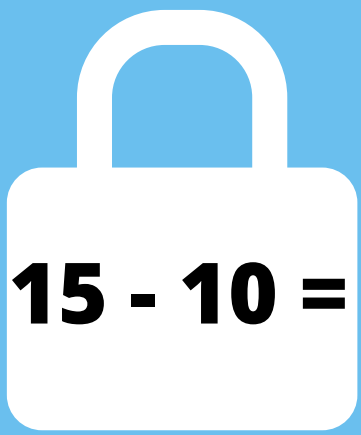


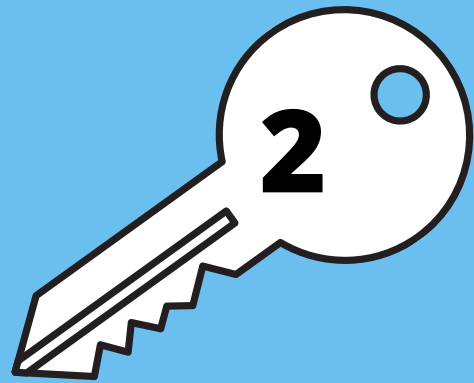


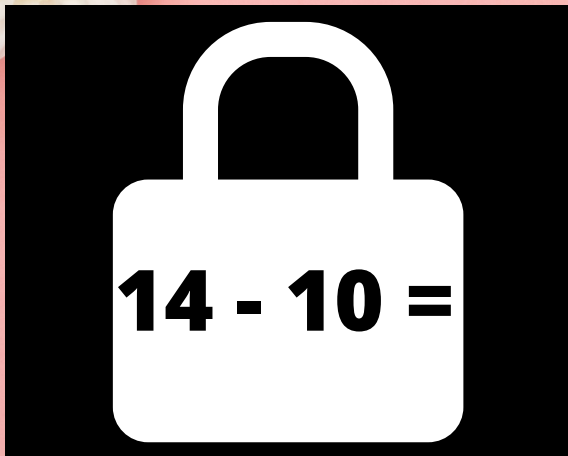
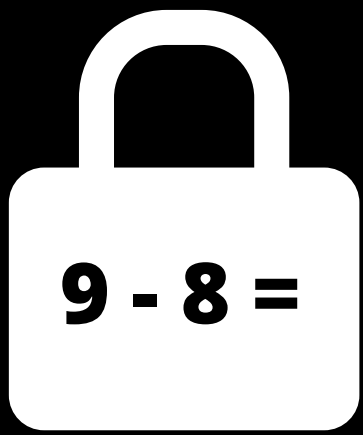


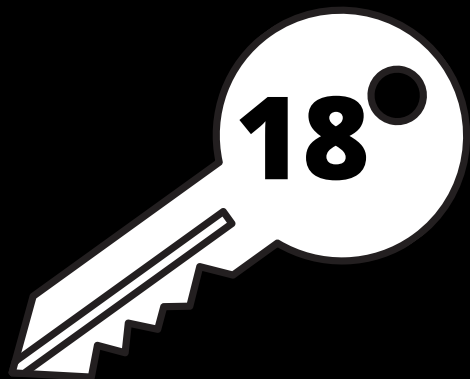
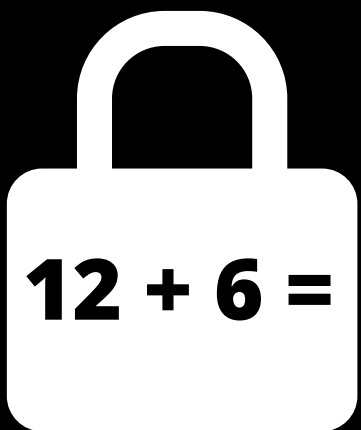
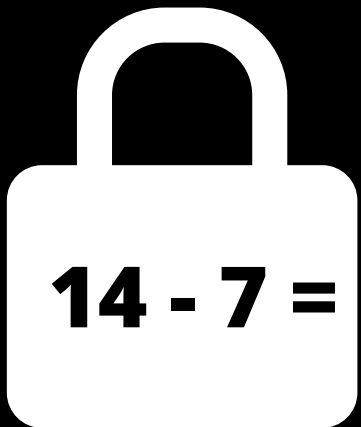
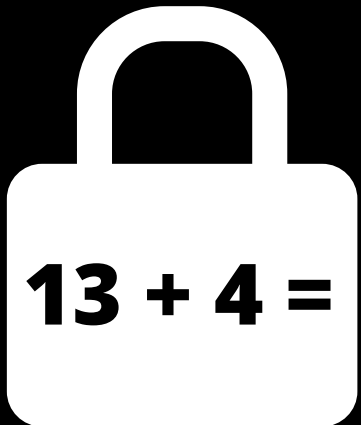
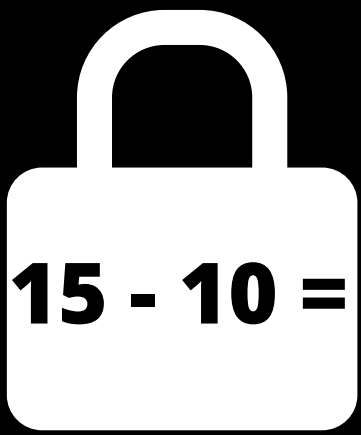




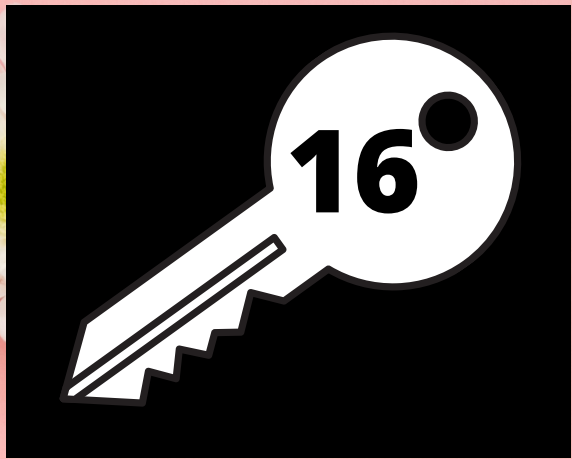
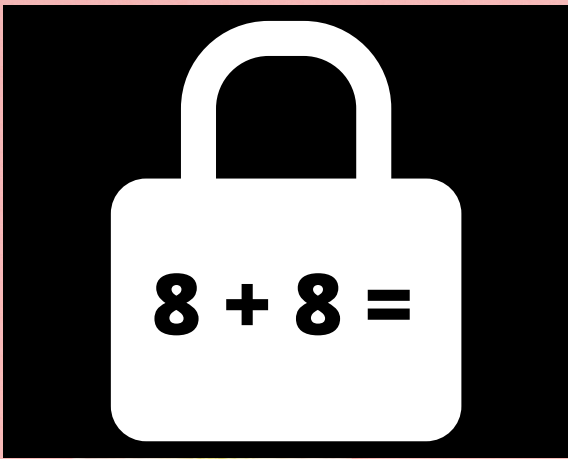


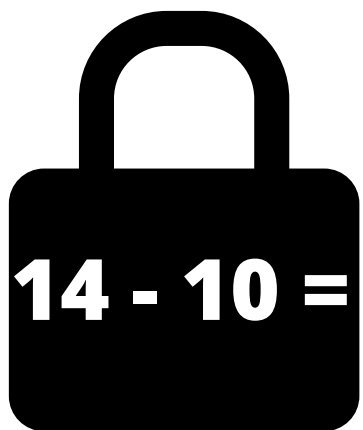
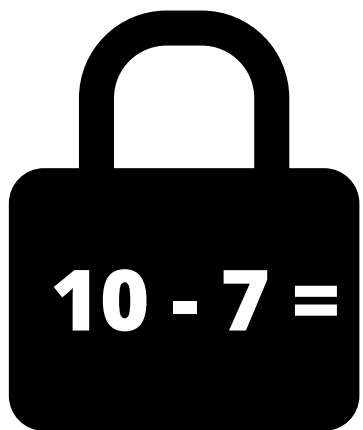
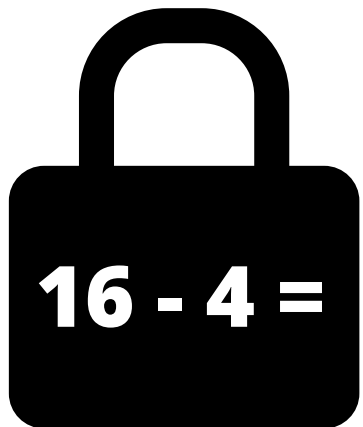
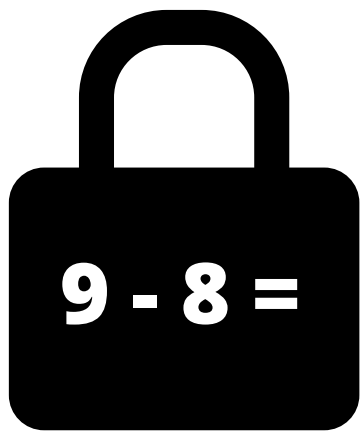


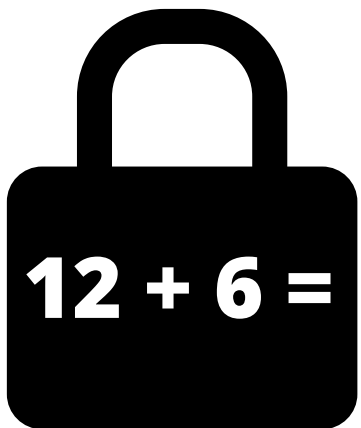
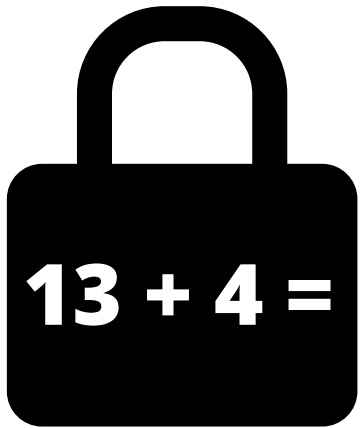
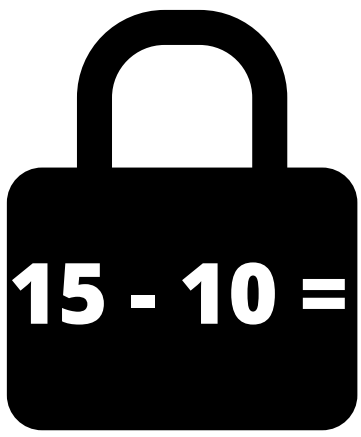


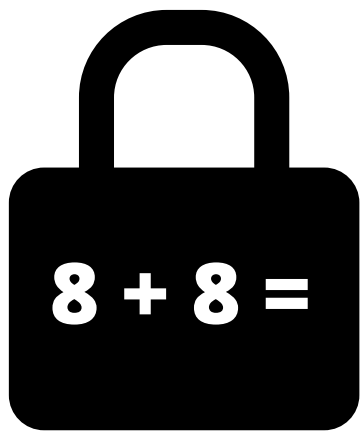












# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een groen potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de kleur groen, dan kleur je de volgende 6 hokjes groen. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een rood potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de kleur rood, dan kleur je de volgende 6 hokjes rood. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een geel potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de kleur geel, dan kleur je de volgende 6 hokjes geel. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

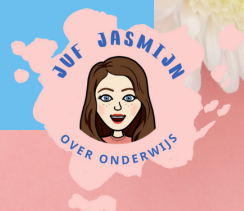
# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een blauw potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de kleur blauw, dan kleur je de volgende 6 hokjes blauw. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |





# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een grijs potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de grijs geel, dan kleur je de volgende 6 hokjes grijs. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

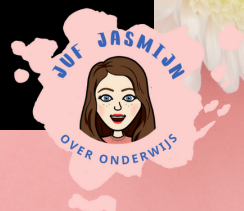
# OPDRACHT 4

Hieronder zie je een schema met getallen en kleuren. Pak een zwart potlood en kleur volgens het schema op het lege rooster.

Als er een 2 staat met een witte achtergrond; laat je twee hokjes wit. Staat er een 6 met de kleur zwart, dan kleur je de volgende 6 hokjes zwart. Dit doe je voor elke rij.

Zijn jullie er achter? Laat de code in het geheim aan juf of meester zien. Daar kun je de sleutel ophalen.

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |



# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# KRAAK DE CODE

|   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 6 | 2 |   |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |





# Gefeliciteer

Jullie hebben de  
code gekraakt



Naam: \_\_\_\_\_

Handtekening: \_\_\_\_\_