



In het kort

De klas blijft één nacht achter in een museum. Boven in de koepel staat een tijdcapsule die vijftientig jaar geleden door leerlingen van dezelfde school is gevuld. De code om hem te openen is verstopt. Er sluiten drie deuren, elk met een slot van vier cijfers.

Ieder groepje kraakt die drie codes met een eigen museumpas, het gedeelde bord op het digibord en een geprint onderzoeksvel. Wie boven komt krijgt letters. Alle letters van de klas samen vormen het woord dat de capsule opent:

MORGEN.

Digibord

Één scherm voor de hele klas, met internet en geluid.

Per groepje

Één laptop of chromebook.

Op tafel

Het onderzoeksvel en het codeblad van dat groepje.

Maximaal zes groepjes. Reken op 45 tot 60 minuten, inclusief het voorlezen.

Zo start je, in vier stappen

- 1 Printen.** Het onderzoeksvel dubbelzijdig, lange zijde omslaan. Plus één codeblad per groepje: daar staat hun teamnaam op. Printer op A4 en op werkelijke grootte.
- 2 Digibord aan.** Open het bord, log in als leerkracht en klik op **Maak de sessie aan**. Er verschijnt een code van zes cijfers. Kies nu ook het rekenniveau; daarna ligt het vast.
- 3 Groepjes erin.** Elk groepje gaat naar de teampagina, vult de code in en kiest de teamnaam van hun codeblad.
- 4 Voorlezen en beginnen.** Klik op **Lees het verhaal voor**. De drie schermen lopen daarna vanzelf. Alleen de missie start jij zelf.

Eerst zelf zien hoe het loopt?

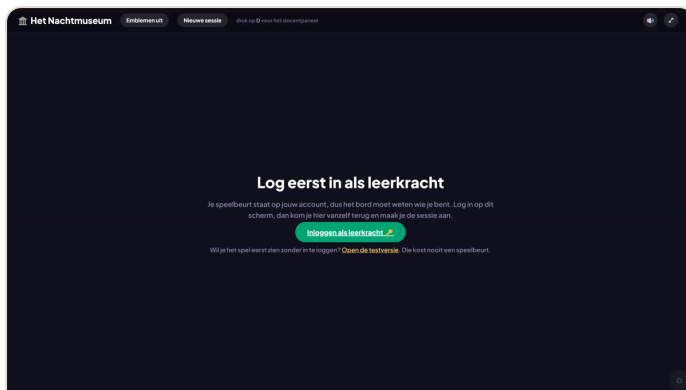
Open het bord met

?test=1

erachter. Dat is het hele spel, maar er wordt geen speelbeurt afgeboekt. Er staat de hele tijd een bordje "Testversie" in beeld. Doe met een tweede tabblad mee als groepje, dan zie je ook wat de kinderen voor zich krijgen.

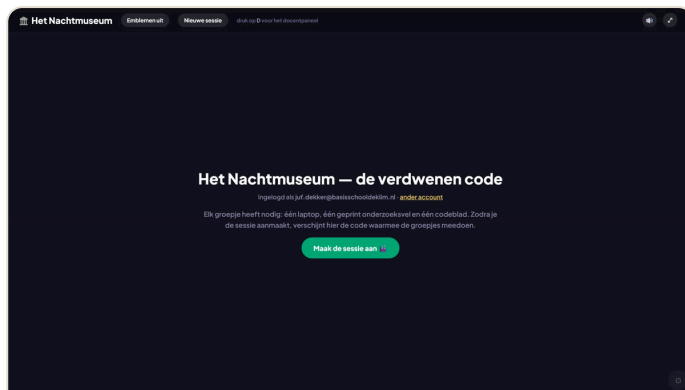
Je speelbeurt. Één aanvraag geeft één speelbeurt. Die gaat er pas af bij **Start de missie**, niet bij het aanmaken van de sessie. Een herstart binnen twee uur kost nooit een tweede beurt, dus een klapper midden in de les kan je beurt niet kosten.

Wat jij op het digibord ziet — voor de start



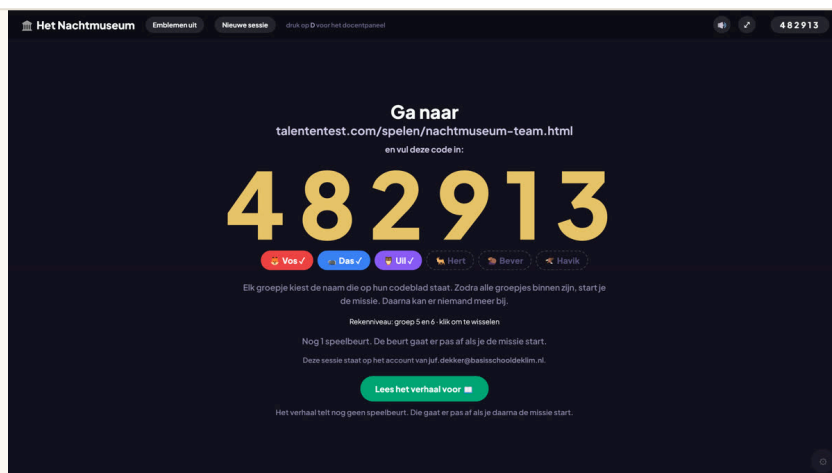
1 • Log eerst in

Je speelbeurt staat op jouw account, dus het bord moet weten wie je bent. Zonder inloggen verschijnt er geen sessiecode.



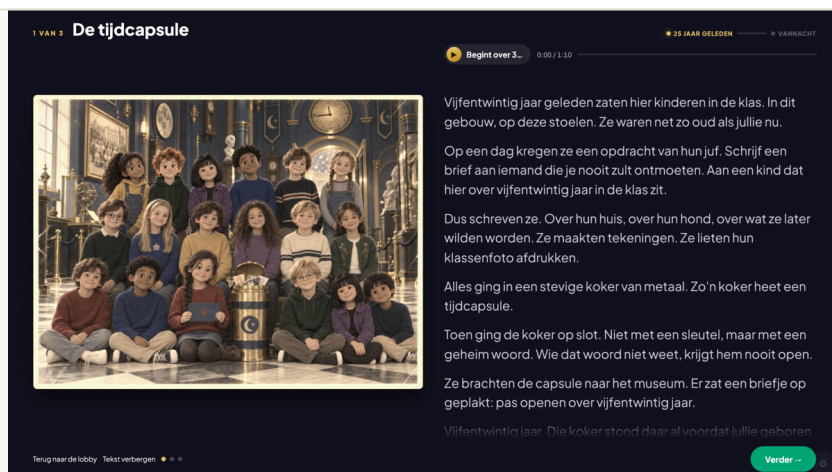
2 • Maak de sessie aan

Je ziet met welk account je bent ingelogd. Klopt dat niet, wissel dan van account voordat de klas meedoet.



3 • De lobby

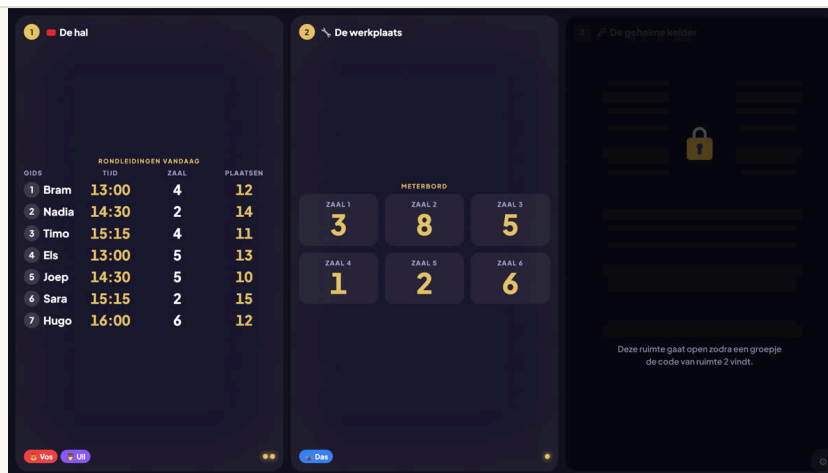
Alles wat de klas nodig heeft: het webadres, de code van zes cijfers en de zes teamnamen. Wie binnen is krijgt een vinkje. Klik op het rekenniveau om te wisselen. Onderaan staat hoeveel speelbeurten je nog hebt.



4 • Het verhaal, in drie schermen

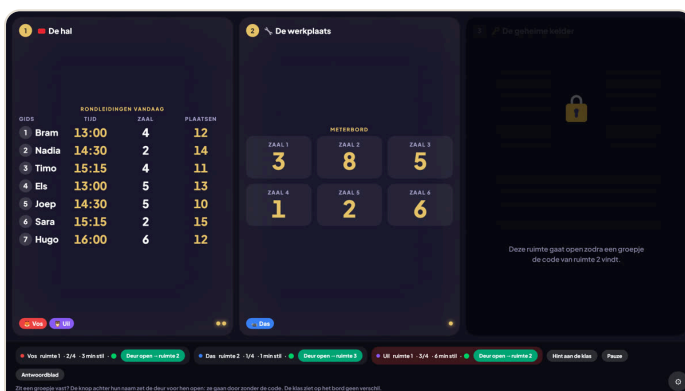
Het bord leest zelf voor: na drie tellen begint de opname en licht de zin op die klinkt. Is een fragment klaar, dan telt het bord af naar het volgende scherm. Wil je het zelf doen, druk dan op de knop waar de teller op staat. Op het laatste scherm telt er niets af — die knop start de missie.

Wat jij op het digibord ziet — tijdens en na de missie



5 • De doorsnede

De drie ruimtes blijven de hele les in beeld. Wat opengaat blijft open, dus wie achterloopt raakt nooit zijn bron kwijt. Er is geen klok en geen ranglijst: je ziet plek, niet snelheid.

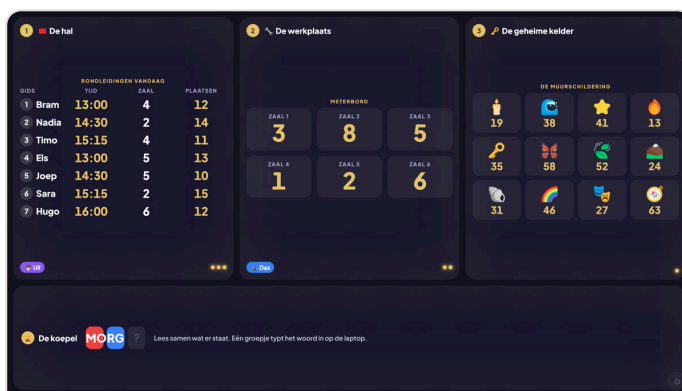


6 • Het docentpaneel

Open met de toets **D** of het tandwiel rechtsonder. Hier zie je per groepje waar ze zijn. Achter elke naam staat

Deur open → ruimte 2

: daarmee gaat dat groepje door zonder de code. Verder vind je hier het antwoordblad en de pauzeknop.



7 • De koepel

Verschijnt zodra het eerste groepje boven is. Elk groepje krijgt zijn letters op een vaste plek. De klas hoeft niet op iedereen te wachten: met een gat erin is het woord al te raden.

De tijdscapsule gaat open

Begint over 2... 0:00 / 1:08

Dan klikt het slot open.

De koker gaat van het deksel af en er komt een lucht uit van oud papier. Bovenop liggen de tekeningen. Een raket, een paard, een huis met een veel te grote zon erboven. Daaronder een klassenfoto, met kinderen in kleren die niemand meer draagt.

En daaronder de brieven. Op elke envelop staat hetzelfde: voor het kind dat straks op mijn stoel zit.

Bovenop ligt nog een los briefje. Het handschrift is van iemand die nu volwassen is.

Wij noemden jullie de kinderen van morgen. Wij wisten niet wie jullie zouden zijn, en toch hebben wij aan jullie gedacht. Nu is onze morgen jullie vandaag. Alles wat hierin zit is vanaf nu van jullie.

Buiten slaat een klok twaalf keer. In het museum gaat het licht weer aan, zaal voor zaal, tot het hele gebouw wakker is.



Sluiten

8 • De ontknoping

Klopt het woord, dan verschijnt in de koepel de knop

Lees de ontknoping voor

. Jij kiest het moment: de capsule gaat open, de klas hoort wat de kinderen van toen hebben achtergelaten en waarom het woord MORGEN was.

Wat de kinderen op hun laptop zien

Het Nachtmuseum

Vul de code van het digibord in en kies de teamnaam die op jullie codeblad staat.

0 0 0 0 0 0


Vos


Das


Uil


Hert


Bever


Havik

[Doe mee!](#)

1 · Meedoen

De code van het digibord, en de teamnaam die op hun codeblad staat. Elke naam kan maar één keer gekozen worden; zo weet je meteen dat elk groepje het juiste blad heeft.



Team Vos doet mee

Kijk mee naar het digibord. De meester of juf leest voor hoe het zit. Zo meteen begint de missie.

[Wij horen bij een ander team](#)

2 · Wachten

Tijdens het voorlezen staat er alleen "kijk mee naar het digibord". Stond het verhaal er ook, dan las de helft van de klas vooruit.



Team Vos

De Hal

Elis

3

1

2

DE PAAS VAN TEAM VOS

VOORWERP

RONDLEIDING

GEZELSCHAP

AUDIOTOURS



13:00 uur

3 kinderen, 1 volwassenen

2

A

Hoe heet de gids die jullie rondleiding geeft?

Stappen weer laten zien

Elis

Ik wil een hint

B

Hoeveel plaatsen zijn er nog vrij bij jullie gids?

Stappen weer laten zien

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Ik wil een hint

C

Eén gids staat bij de verkeerde zaal. Hoe heet die gids?

antwoord

Op het vlak sta in welk deel van het museum elke gids werkt.

antwoord

Kijk op het rondleidingenbord naar welke zaal elke gids vandaag gaat.

antw

Zoek de gids bij wie die twee niet bij elkaar passen.

typ de naam

D

Hoeveel briefjes van 10 euro hebben jullie nodig?

antw

Op jullie pas staat met hoeveel kinderen en volwassenen jullie komen.

antwoord

Zoek de prijzen op het vel en reken het totale bedrag uit.

antw

Betaal met briefjes van 10. Hoeveel briefjes zijn dat minstens?

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Nog geen antwoord bij C en D.

Deuren openen

3 · De opdrachten

Bovenaan de pas van dit groepje, bij elk groepje anders, dus afkijken helpt niet. Daaronder de vier opdrachten van deze ruimte. Elke stap zegt waar je moet zijn:

bord**voorkant**

achterkant

of

pas

. Rechtsboven groeit de code van vier cijfers.

**Team Vos**
Missie afgelooft



Julie zijn bij de koepel

Op het bord staan julie letters MO. Er zijn nu 3 van de 3 groepjes klaar. De letters van de hele klas vormen samen de openingscode. Lees ze samen en typ de code in. Een letter missen mag.

M O R G

Tijdcapsule openen

4 · Het eindwoord

Wie de koepel haalt ziet zijn eigen letters en hoeveel groepjes er al zijn. Eén groepje typt het woord in dat de klas samen leest.

Tijdens het spel

Situatie	Wat je doet
Een groepje loopt vast	Ze vragen zelf een hint aan op hun laptop, in drie niveaus. Helpt dat niet, druk dan in het docentpaneel op Deur open → ruimte 2 achter hun naam. Ze gaan dan door zonder de code; op het bord ziet de klas geen verschil.
Je wilt even pauzeren	Pauze in het docentpaneel zet alle laptops stil. Op het digibord verschijnt Verder spelen ; die knop, de toets Esc of nog een keer Pauze zet het spel weer aan. De laptops volgen vanzelf.
Een code klopt niet	Het groepje hoort hoevéél cijfers goed zijn, niet welke. Drie van de vier goed voelt heel anders dan alles fout.
Een laptop valt uit	Opnieuw openen, code en teamnaam invullen. De voortgang komt terug. Ook het digibord overleeft een F5 of een herstart.
Het wordt te druk	Emblemen uit in de kop zet de stille modus aan: dan blijft alleen het licht per ruimte over

Waar de kinderen mee bezig zijn

De kelder is donker.

Opdracht 3C is alleen te doen met de zaklamp op het scherm: de kinderen bewegen die over de muur tot er een teken oplicht. Elke opdracht heeft twee stappen en vraagt iets anders. Hieronder staat per vakgebied wat er gebeurt en bij welke opdracht, zodat je het naast je eigen methode kunt leggen. De cijfers verwijzen naar de ruimtes: **1** is de hal, **2** de werkplaats, **3** de geheime kelder.

Rekenen

Domein	Wat de kinderen doen	Opdracht
Getallen	Acht jaartallen op volgorde zetten. Optellen, aftrekken en halveren om het reparatiepakket uit te rekenen.	2B, 2D
Geld	Een bedrag uitrekenen voor het hele gezelschap en betalen met briefjes van 10, naar boven afgerond: een half briefje bestaat niet.	1D
Tijd	Aflesen hoe laat rondleidingen vertrekken en uitrekenen hoeveel kwartier daartussen zit.	1A, 2C
Meetkunde	In het raster van de muurschildering een rij omlaag en een vak naar rechts tellen, en het goede vak aanwijzen.	3A
Verbanden	Gegevens uit een tabel halen en er twee combineren: pas én bord, of lijst én schema. Eén gegeven is nooit genoeg.	1A, 1B, 1C, 2A

Nederlands

Domein	Wat de kinderen doen	Opdracht
Luisteren	Het voorleesverhaal volgen op het digibord en meelezen met de zin die klinkt.	de start
Lezen om te doen	Een opdracht in stappen lezen en meteen uitvoeren, met een schema of lijst ernaast.	alle elf
Informatie zoeken	Iets opzoeken in het zaaloverzicht, de inschrijflijst en de nummerlijst, en die naast elkaar leggen.	1A, 1B, 2A
Uitsluiten	In een woordzoeker vinden welk woord er als enige niet in staat.	3B

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Domein	Wat de kinderen doen	Opdracht
Tijd	Jaartallen ordenen, en beseffen hoe lang vijftientwintig jaar is: de capsule stond er al voordat zij geboren waren.	2D, het verhaal
Samen leven	Taken verdelen, elkaar overtuigen met een bron in plaats van met de hardste stem, en merken dat het eindwoord alleen met de hele klas compleet wordt.	de hele les

Het verschil tussen groep 5-6 en groep 7 zit in twee opdrachten.

Op het basisoniveau blijft het rekenwerk bij

1D

en

2B

binnen de tafels van 2 en 4, komen er hooguit twee volwassenen mee en zitten er twee onderdelen in een pakket. Op groep 7 lopen de gezelschappen op tot negen kinderen en vier volwassenen en zitten er drie onderdelen in. Al het andere is gelijk, en het onderzoeksvel is voor beide niveaus hetzelfde — je hoeft dus niet twee versies te printen.

Na afloop: de tijdcapsule van deze klas

Het spel eindigt met brieven van kinderen die hier vijftientig jaar geleden zaten. De vraag die dan vanzelf komt, stelt de klas zelf: **wat zouden wij achterlaten?** Daar zit een vervolgles in die weinig voorbereiding kost en lang meegaat. Kies er één, of doe ze na elkaar.

1 · Schrijven — de brief aan jezelf

Ieder kind schrijft een brief aan zichzelf in groep 8, of aan het kind dat hier over vijftientig jaar zit. Zinnen om mee te beginnen, op het bord:

- Dit is mijn beste vriend, en dit doen we samen...
- Hier ben ik goed in, en dit vind ik nog moeilijk...
- Later word ik... omdat...
- Als jij dit leest, hoop ik dat...

De brief gaat in een dichte envelop met de naam erop. Dan is het van het kind alleen, en dat maakt het schrijven eerlijker.

2 · Handvaardigheid — de capsule maken

Een stevige koker die dicht kan: een chipsbus, een pvc-buis met twee doppen, een blik met deksel. De klas beplakt hem, kiest een naam voor het museum en verzint een eigen woordcode van zes letters — net als in het spel. Op de buitenkant komt één regel: *pas openen in...* met het jaartal erbij.

3 · Wereldoriëntatie — wat bewaren we van dit jaar?

Wat moet erin, zodat iemand later snapt hoe het nu was? Een schoolfoto, de voorpagina van een krant, een kassabon, de opstelling van het elftal, een tekening van het schoolplein. Praat daarna over de vraag die het spel ook stelt: wat hiervan zal er over vijftientig jaar raar uitzien?

Praktisch, en het belangrijkste van de hele les.

Spreek af waar de capsule blijft en wie hem bewaart: de directie, het schoolarchief of de mediatheek. Plak er een etiket op met de openingsdatum en de naam van de groep. Zonder die afspraak staat hij over vijf jaar in een kast waar niemand meer van weet.

En dan is de cirkel rond. De klas die hem over vijftientig jaar opent, zit in hetzelfde lokaal. Precies zoals in het spel.