



Escape rooms in de klas

Het Nachtmuseum (groep 5 t/m 7) en De Verdwenen Uitvinder (groep 6 t/m 8)

Verantwoording voor schoolplan
en burgerschapsplan · september
2026

DOEL

Een les van een uur waarin de klas in groepjes leest, rekent en redeneert onder tijdsdruk, en waarin zichtbaar wordt wie het overzicht houdt en wie de groep meeneemt.

Wat het instrument doet

- Het digibord is de gedeelde wereld: het leest het verhaal voor, beoordeelt elke code, geeft hints in drie niveaus en toont hoe ver elk groepje is.
- Per groepje één laptop en geprinte vellen; maximaal zes groepjes van drie of vier kinderen.
- Het Nachtmuseum: drie afgesloten ruimtes, codes van vier cijfers, een tijdscapsule van 25 jaar geleden; rekenniveau instelbaar.
- De Verdwenen Uitvinder: vijf rondes met sporen, alibi's en een opsporingsbevel; elk team een ander dossier en rolkaarten.

Wat de leerling doet

- Haalt gegevens uit tabellen, lijsten en schema's en combineert er twee; één gegeven is nooit genoeg (NL 2).
- Rekent met jaartallen, tijden en geld; ordent, telt en redeneert (rekenen-wiskunde).
- Onderbouwt in het team waarom een verdachte afvalt en stuurt pas in als het team het eens is (NL 4).
- Werkt in een rol (Chef, Schrijver, Verkenner) en maakt afspraken onder tijdsdruk (M&M 28D).

Wat de school overhoudt

- Ingevulde onderzoeksvellen en werkkaarten per groepje.
- Een debrief op het bord: wie zag wat niemand anders zag, wie hield het overzicht. Sluit aan op de talententest.
- De docenthandleiding van het Nachtmuseum benoemt per opdracht het reken- en taaldomein, om naast de methode te leggen.

Wanneer in het schooljaar

- Oktober: Kinderboekenweek (Nachtmuseum, vervolgles tijdscapsule).
- November en maart-april: binnenles, iets anders na de toetsen.
- Juni-juli: afsluiter en afscheid groep 8.

Kerdoelen en kaders

KERNDOELEN 2006 **Kerdoel 51** De leerlingen leren gebruik te maken van eenvoudige historische bronnen en ze leren aanduidingen van tijd en tijdsindeling te hanteren.

Gelden tot augustus 2027.

KERNDOELEN NIEUW

NL 2 **Lezen.** Informatie uit teksten, schema's en bronnen halen en combineren.

NL 4 **Gesprekken voeren.** Luisteren, doorvragen en standpunten onderbouwen om samen tot een aanpak te komen. Wettelijk sinds augustus 2026.

RW **Rekenen-wiskunde.** Getallen, meten met tijd en geld, en redeneren. Nieuwe kerndoelen, wettelijk sinds augustus 2026.

M&M 27 **Historische verschijnselen.** De leerling plaatst gebeurtenissen in de tijd en gebruikt bronnen uit het verleden.

M&M 28D **Sociale en emotionele ontwikkeling.** De school bevordert respectvolle omgang, weerbaarheid, samenwerking en conflicthantering.

DG **Digitale geletterdheid.** Informatie op een scherm zoeken, beoordelen en met de groep delen.

Burgerschap, mens & maatschappij, mens & natuur en digitale geletterdheid: definitief concept SLO 2025, wettelijk verwacht per augustus 2027. Nederlands en rekenen-wiskunde: wettelijk sinds augustus 2026.

AVG en gegevens

Kinderen loggen niet in en typen geen naam; groepjes spelen onder een teamnaam van hun codeblad of dossier. Bij het Nachtmuseum meten we per groepje hoeveel pogingen en hints een opdracht kostte, om het spel bij te stellen. Bij de Verdwenen Uitvinder wordt niets opgeslagen. Alleen de leerkracht heeft een account.