



Los de puzzels op!

De juiste antwoorden vormen de code om de kluis te kraken¹

Puzzel 1: Woordzoeker: Zoek de woorden in de tabel en streep de woorden door die je gevonden hebt. Let op de woorden kunnen horizontaal, verticaal, diagonaal en omgekeerd (van rechts naar links) zijn geschreven. Lees de letters die overblijven en je onthult het eerste cijfer van de code!

H	D	E	L	F	G	A	U	W	COMPUTER
C	A	R	J	U	F	G	I	S	DATA
O	T	E	E	S	T	P	G	E	DELFGAUW
M	A	T	C	K	P	A	L	I	GIS
P	S	H	Z	O	E	K	E	N	JUF
U	A	E	L	E	S	N	E		LES
T	U	D	E	L	F	T	E	N	REKENEN
E	E	B	E	R	G	A	Z	N	SCHAT
R	T	R	I	A	N	G	E	L	TRIANGEL

Het eerste cijfer is:



¹ The answers to the quiz questions are in the presentation of this workshop





Puzzel 2: Logiquiz: 's Ochtends was de lerares op school om de les voor te bereiden. 's Middags ging zij naar haar favoriete winkel. Voordat zij de winkel bezocht ging ze naar de speeltuin. Ze was niet in het park om 9 uur 's avonds.

Kun jij met behulp van de tabel hieronder uitzoeken waar de docent wanneer was?

Waar was de docent wanneer?		Tijd			
		9 uur 's ochtends	1 uur 's middags	5 uur 's middags	9 uur 's avonds
Waar	School				
	Winkel				
	Park				
	Speeltuin				

Het tweede cijfer is het tijdstip waarop de docent in de winkel was.

Het tweede cijfer is:





Puzzel 3: vraag en antwoord: Markeer de juiste antwoorden. Tel de cijfers van de juiste antwoorden bij elkaar op en je krijgt het derde cijfer van de code!

Wat betekent de afkorting GIS?

- 1) Globaal zoekstelsel - perfect voor het vinden van verloren sokken over de hele wereld
- 2) Grafisch interactief stelsel - computertekensysteem
- 3) Geografisch Informatiesysteem – een systeem dat kaarten helpt slimmer te zijn dan wij

Wat doet een GIS?

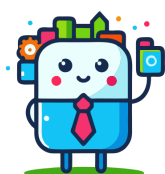
- 1) Het helpt ons gewone foto's te begrijpen
- 2) Het wordt gebruikt om tekeningen te maken
- 3) Het helpt ons gegevens te begrijpen die verband houden met plaatsen



Wat zijn overlappende kaartlagen?

- 1) Een kaart met kledinglagen, klaar voor alle weersomstandigheden
- 2) Dat de kaart geheime niveaus voor superspelers verbergt
- 3) Het combineren van verschillende soorten gegevens op één kaart, zoals wegen en huizen

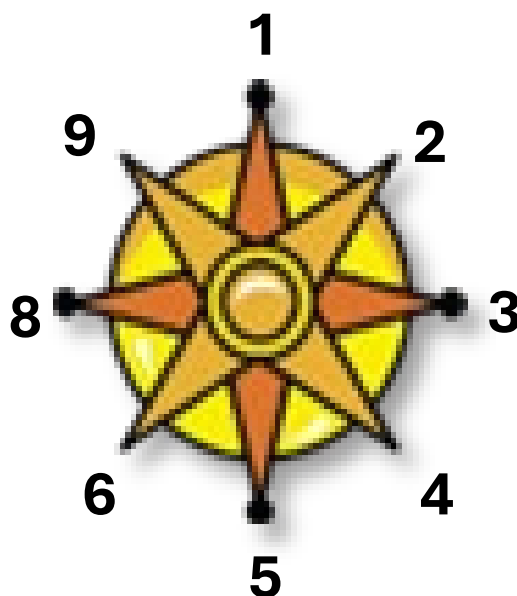
Het derde cijfer is:





Puzzel 4: Kompas: Het vierde cijfer van de kluis is het getal dat overeenkomt met de richting noordwesten op het kompas hieronder.

Hier zie je een noordpijl (1 is het noorden). Wij zoeken het getal dat tegenover het noordwesten staat. Welk getal hoort daarbij?



Het vierde cijfer is:





Vier cijfers gevonden?

Heb je de vier cijfers gevonden? Vul ze dan nu in in de app en open de kluis!

The screenshot shows a blue background with a white rectangular box in the center. Inside the box, the text "Voer de viercijferige code in" is displayed in blue. Below this text is a white input field with the placeholder text "Voer code in". At the bottom of the box is a blue button with the white text "Verzenden".

DIRECTORS

DIgital data-dRiven
EduCaTion fOR kids
www.kidsdirectors.eu



Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

[Erasmus+ Project 2023-1-NL01-KA210-SCH-000157821 DIgital data-dRiven EduCaTion fOR kids]

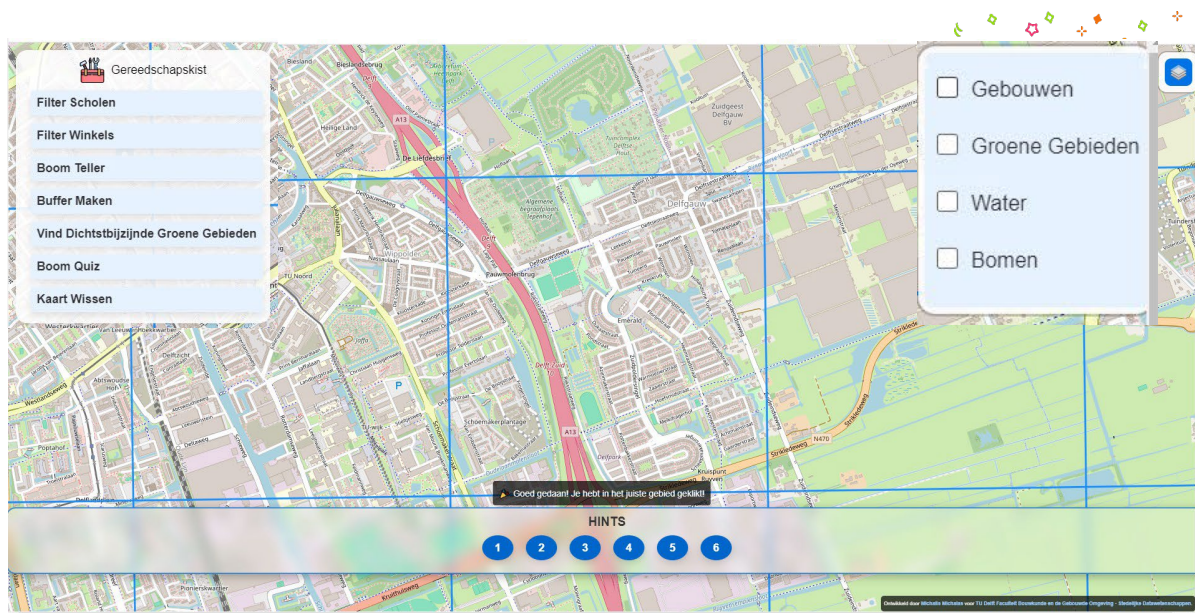




In de kluis

Om meester Ton te vinden moeten jullie nog een aantal opdrachten uitvoeren. Hiervoor kunnen jullie de Slimme kaart app (GIS) gebruiken.

De GIS heeft kaartlagen (rechts) en een gereedschapskist (links).



Als jullie de kaartlagen en de kaartfuncties uit de gereedschapskist slim combineren kunnen jullie met alle hints meester Ton terug vinden.

