

**DEEL III:**

# TUTORIAL

**Stap voor stap  
uitleg over het  
creëren van  
inclusieve educatieve  
escape adventures**

# INFORMATIE OVER DE ONTWIKKELING VAN DE INHOUD:

## **Project:**

Dit educatieve materiaal is ontwikkeld door het partnerschap tussen 4 landen in het kader van het project Escape Exclusion, gefinancierd via een strategische Key Action 2 partnerschap in het Erasmus+ onderwijsprogramma van de Europese Commissie.

## **Coördinator:**

Gabi Steinprinz

## **Auteurs:**

Gabi Steinprinz, Javi Quilez, Konstantina Korai, Dani Korai, Inge van Es, Katerina Nastopoulou

## **Redactie:**

Ruta Kronberga, Ignacio Salgado

## **Module-ontwikkelaars**

Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou, Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve, Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula, Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn, Chris van Walraven, Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai, Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez, Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio

**Copyright © : 2021-2023 door Escape Exclusion Project**

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **DISCLAIMER:**

Voordat je enig materiaal gebruikt, dien je onze copyrightvermelding te raadplegen. De copyrightvermelding staat op de laatste pagina van het document (colofon).

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie in deze publicatie.



## INTRO

Beste lezers, beste onderwijzers,

Welkom bij het derde deel van onze Starterkit voor Inclusive Escape Adventures in een educatieve omgeving.

Na het Handboek (waarin we enkele concepten deelden over escape adventures, leeromgevingen, inclusie en verschillende essentiële aspecten van leren) en de Toolkit (met 8 volledig ontworpen copy-paste Inclusie escape adventures) zijn we aangekomen bij de Tutorial. Hier leggen we verschillende aspecten uit die te maken hebben met het daadwerkelijk maken van een bruikbaar escape adventure voor je school, je jeugdcentrum, je NGO, of elke andere plek waar je educatieve activiteiten voor jongeren creëert.

Om het compact en leesbaar te houden hebben we hier de belangrijkste informatie verzameld en geven we je links naar meer specifieke onderdelen of achtergrondinformatie, die de kwaliteit van jouw escape adventures kunnen verhogen. Wij wensen je veel leesplezier, veel plezier tijdens het proces en succes met het resultaat voor de leerlingen en jouw team.

Dit handboek bestaat uit vier hoofdstukken:

## HOOFDSTUK 1 - VÓÓR DE ESCAPE ADVENTURE: VOORWAARDEN EN OPZETTEN VAN HET AVONTUUR

- 🔒 Escape adventures als innovatie van jouw praktijk
- 🔒 In kaart brengen van de doelgroep en hun behoeften
- 🔒 De voorwaarden in kaart brengen en jouw escape format kiezen
- 🔒 Voorbereiding van de leerlingen

## HOOFDSTUK 2 - DE ESCAPE ADVENTURE ZELF - ONTWERP VAN DE ESCAPE ADVENTURE EN DE LEERERVARING

- 🔒 Opzetten van de escape adventure: tijdlijn
- 🔒 Het verhaal en de sfeer van het avontuur
- 🔒 Het ontwerpen van de game flow
- 🔒 Ontwerp van de uitdagingen: spelmechanismen
- 🔒 De juiste materialen gebruiken
- 🔒 Het ontwerpen van de visuals (inclusief ontwerpen)
- 🔒 Omgaan met technische problemen
- 🔒 Veiligheid en duidelijkheid scheppen

## HOOFDSTUK 3 - TIJDENS DE ESCAPE ADVENTURE - HET AVONTUUR SPELEN

- 🔒 Toezicht op
- 🔒 Groeps- en individuele dynamiek (bereidheid en emotionele aspecten)
- 🔒 Ondersteuning van het leren & rol van de onderwijzer

## HOOFDSTUK 4 - NA DE ESCAPE ADVENTURE - VERZAMELEN VAN DE LEERRESULTATEN EN FOLLOW-UP.

- 🔒 Het einde van de escape adventure: het afsluiten van de ervaring
- 🔒 Debriefing & reflecties + conclusies/impact
- 🔒 Evaluatie van het avontuur en hoe je jouw praktijk kunt verbeteren
- 🔒 Follow-up voor leerlingen en voor het team

Deze vier hoofdstukken leiden je door het proces om jouw eigen inclusieve en educatieve escape adventure te creëren. Het proces is niet noodzakelijkerwijs lineair, ook al noemen we het een stapsgewijs proces. In deze handleiding beschrijven we alle mogelijke stappen, maar het is niet absoluut noodzakelijk om ze allemaal uit te voeren. We nodigen je uit om deze handleiding te lezen en zelf te beslissen welke stappen je gaat gebruiken.

Deze Tutorial maakt deel uit van de Starterkit, daarom zullen we regelmatig verwijzen naar hoofdstukken of elementen van zowel het Handboek als de Toolkit (en de inclusiemodules) voor verduidelijking. In het Handboek kun je achtergrondinformatie lezen over de concepten voor creatieve leeromgevingen, inclusie en escape adventures (gerelateerd aan game design). De Toolkit heeft 8 modules die ontwikkeld zijn door leerkrachten en jeugdwerkers. De Toolkit is niet alleen bedoeld om escape adventures te kopiëren, maar kan ook gebruikt worden als inspiratie met voorbeelden voor de ontwikkeling van escape adventures. Wij raden je aan deze modules te bekijken om beter inzicht of begrip te krijgen voor het ontwerpen van escape adventures.

En onthoud: je bent ook aan het leren. Leren door te doen! De beste manier om een goede escape adventure ontwerper te worden is door ze daadwerkelijk te ontwerpen, feedback te krijgen van de leerlingen en die feedback te gebruiken om te groeien. Alle goede ontwerpers worden er goed in ná het ontwerpen, falen en opnieuw ontwerpen!



**HOOFDSTUK**

# 01

**VOOR DE**

**ESCAPE ADVENTURE -**

**VOORWAARDEN**

**VOORAF EN OPZET**

**VAN HET AVONTUUR**

# HOOFDSTUK 1: VOOR DE ESCAPE ADVENTURE - VOORWAARDEN VOORAF EN OPZET VAN HET AVONTUUR

Wat zijn jouw behoeften? Wat zijn de behoeften van jouw leerlingen? Waarmee moet je werken? en Wie kan erbij betrokken worden? Het analyseren van de volgende aspecten zijn de eerste stappen om een CLEAR stap voor jezelf/jullie te hebben.

## ESCAPE ADVENTURES ALS INNOVATIE VAN JOUW PRAKTIJK

Je hebt waarschijnlijk nog niet eerder gebruikgemaakt van educatieve escape adventures, misschien zelfs niet met escape rooms in je praktijk. Maar.... Er is een reden waarom je iets nieuws wilt uitproberen en jouw praktijk wilt vernieuwen. Een escape adventure is een mooie manier om dat te doen.

Om te beginnen: heb je ooit een escape room of escape game gespeeld? Zo niet, dan is het verstandig om er zelf of met je team een of twee te gaan beleven!

Als je een escape room of game gaat spelen zou het goed zijn om het (op persoonlijk niveau) te ervaren, te voelen, echt te beleven en (op professioneel niveau) te analyseren hoe het voor je doelgroep zou kunnen werken, hoe inclusief of exclusief deze escape room of die game is en hoe ze het leren kunnen ondersteunen.

Jij (en jouw team) kan beginnen met het analyseren van jouw behoeften en daarover nadenken door de volgende vragen te beantwoorden:

- 🔒 Waarom zoek je een nieuwe methode?
- 🔒 Wat kan het brengen, wat je nu niet hebt?
- 🔒 Wat zou het voor je oplossen? Welk proces zou je kunnen starten met behulp van educatieve escape adventures?
- 🔒 Ben je klaar om iets nieuws en onzeker te proberen? Het kan onzekerheid brengen omdat het iets nieuws is en het is ook een methode waarbij onderwijzers de controle moeten loslaten. Ben je er klaar voor?

Jouw antwoord zal je organisch de eerste aanwijzingen geven voor jouw escape adventure.



## IN KAART BRENGEN VAN DE DOELGROEP EN HUN BEHOEFTE

Een van de belangrijkste vragen om mee te beginnen is: Wie is mijn doelgroep en met hoeveel zijn ze? Kennen ze elkaar en wat is de dynamiek in de groep?

Om de escape adventure als leerervaring te laten werken is het nuttig om de behoeften van je doelgroep in kaart te brengen. Hoe zou deze escape adventure kunnen bijdragen aan hun leerproces en curriculum? In een schoolomgeving kan het gaan om relevante kennis of vaardigheden waarover je wilt dat je leerlingen beschikken met betrekking tot het onderwerp dat je onderwijst en het curriculum dat ze volgen.

Je zou ook sociale of gedrags-thema's kunnen identificeren die relevant zijn voor jouw school of jeugdwerk omgeving en aanpak, zoals pesten, autonomie, discipline, ondernemerschap, enz. Andere behoeften zouden (21e eeuwse) levensvaardigheden kunnen zijn, zoals:

- 🔒 Problemen oplossen;
- 🔒 Samenwerken met anderen;
- 🔒 Communicatie;
- 🔒 Inclusie en diversiteit;
- 🔒 Omgaan met onzekerheid en onduidelijkheid;
- 🔒 Gevoel voor initiatief;
- 🔒 Emotioneel evenwicht en grenzen stellen;
- 🔒 Zelfvertrouwen, eigenwaarde.

Om een goed uitgangspunt te hebben is het zinvol de behoeften in kaart te brengen, na te gaan hoe de escape adventure in die behoeften kan voorzien en mogelijkheden te creëren voor jouw leerlingen om op basis van die behoeften competenties te ontwikkelen.

Het is ook goed om te kijken naar de samenstelling van je doelgroep. Het aantal bepaalt je keuzes, maar ook de uniciteit van je doelgroep. Met wat voor soort leerlingen werk je? Analyseer de specifieke samenstelling van de groep en kijk of je het avontuur op hen kunt afstemmen (en hun specifieke vaardigheden, hun intelligenties, de groepsdynamiek, hun geschiedenis, enz. Als je je doelgroep voor het spel of avontuur duidelijk hebt, kun je makkelijker beslissingen nemen over het ontwerp ervan.

## DE VERWACHTE IMPACT VAN DE ESCAPE ADVENTURE

### EFFECT OP LEERLINGEN:

Nadat je hebt geanalyseerd waarom je de escape adventure wilt doen, is de volgende logische stap te kijken naar de verwachte leerresultaten. Wat zou de impact van het voltooiën van de escape adventure voor je leerlingen moeten zijn? De resultaten op individueel niveau kunnen betrekking hebben op kennis of vaardigheden, maar ook op hun eigen emotie, zelfvertrouwen, nieuwsgierigheid enz. De resultaten op groepsniveau kunnen ook interessant zijn, zoals respect voor elkaar, inzicht in het voordeel van diversiteit en complementaire talenten of inclusie.

### IMPACT OP DE ORGANISATIES EN ONDERWIJZERS:

Een bijkomende laag zou het effect op scholen en jeugdorganisaties en hun professionals, zoals onderwijzers, leerkrachten, jeugdwerkers, directies, betrokken maatschappelijk werkers enz. kunnen zijn. De impact is de meer systematische en structurele verandering waar je naar streeft. Wat zal het gevolg zijn voor de relatie tussen onderwijzers en leerlingen, hoe beïnvloedt het jou en je team? Welke competenties zul je onderweg ontwikkelen en wat brengt het je als het gaat om het doel van onderwijs, plezier in het werk, jezelf uitdagen als professional, discussies over leren en onderwijs. Op het niveau van de hele school of jongerenwerk locatie, wat zou de impact op systemisch niveau kunnen zijn? Wat verandert er in jouw school, jouw jongeren centrum, jouw werkplek door deze escape adventure?

Zoals je ziet, kan de ontwikkeling van een escape adventure een belangrijke bijdrage leveren aan de innovatie en de systemische verandering in het onderwijs.

## DE VOORWAARDEN IN KAART BRENGEN EN JOUW ESCAPE FORMAT KIEZEN

Nu je de wie, waarom en waarvoor kent, is het tijd om je te richten op het scheppen van de basisvoorwaarden voor de escape adventure. Wat heb je nodig om het te laten gebeuren? Laten we eens kijken wat de voorwaarden zijn die je in kaart moet brengen:

### MIDDELEN EN VINDINGRIJKHEID

Voor het creëren van een goede leeromgeving is het belangrijk je team te kennen. Wie is er in de eerste plaats bij betrokken, wie zit er in het basisteam? En wie zou je kunnen helpen met specifieke vaardigheden of competenties (zoals technische of digitale vaardigheden of het opbouwen van de sfeer, enz.) Kijk goed rond en wees ook vindingrijk als het gaat om het betrekken van externen bij je escape adventure, zoals ouders of externe deskundigen.

Een van de belangrijkste aspecten zijn de financiële middelen waarover je beschikt. Meestal hebben scholen en jeugdorganisaties niet veel geld te besteden. Een belangrijk ding dat goed is om te weten, is dat escape adventures perfect kunnen worden gemaakt met kleinere investeringen, afhankelijk van je ontwerp en je plannen. Het is waar dat een groter budget betekent dat je meer mogelijkheden hebt, maar het zorgt niet automatisch voor een betere escape adventure.

De meeste escape adventures die we hebben gemaakt, zijn gemaakt met een budget van slechts 20 - 100 euro. Dit is mogelijk door creatief te zijn, met tweedehands materiaal te werken en de meeste dingen zelf te maken. Sommige dingen zijn de moeite waard om zelf te kopen. Het kopen van sloten en sommige escape-materialen, zoals UV-licht en onzichtbare inkt, zijn een eerste investering, maar kunnen vele malen gebruikt worden.

## HET ONDERWERP

Aangezien deze escape adventure in een educatieve omgeving wordt gespeeld, is het essentieel om een educatief thema te kiezen. Wat wordt het thema en waarom? Het thema moet gebaseerd zijn op de behoeften van jouw doelgroep en misschien ook op de behoeften van jou, jouw school en het schoolprogramma.

- 🔒 Gebaseerd op schoolvakken: In sommige gevallen kan het gerelateerd zijn aan een vak als onderdeel van het curriculum, en kunnen alle vakken aan bod komen in escape adventures;
- 🔒 Gebaseerd op kwesties met betrekking tot school (cultuur, geschiedenis, enz.) en gemeente;
- 🔒 Gebaseerd op meer algemene levens- of maatschappelijke en burgerlijke kwesties: klimaat(verandering), democratie, burgereducatie, enz;
- 🔒 Gebaseerd op sociale, intrapersonlijke of interpersoonlijke kwesties: pesten, samenwerking, duurzaamheid, toekomst, zelfzorg, inzetbaarheid, expressie, identiteit, zelfvertrouwen, omgaan met onzekerheid, autonomie, en nog veel meer;
- 🔒 Soms werken teams aan een reeks onderwerpen die met elkaar verband houden. Of ontwerpen ze een reeks escape adventures op een wat gevorderd niveau.

Het onderwerp kan gemakkelijker zijn als je begint, en ingewikkelder naarmate je verder komt in het maken van escape adventures. Wat makkelijker of geavanceerder is, hangt af van je eigen ervaring en zelfvertrouwen om met bepaalde onderwerpen om te gaan. Er zijn zeker gevoelige onderwerpen, zoals zelfverminking, depressie en pesten, die een grotere uitdaging vormen. Belangrijk om te vermelden is dat het maken van een escape adventure over een school onderwerp in een school het niet altijd educatief maakt. Het wordt educatief wanneer het verhaal en de game flow gelegenheid geven tot nieuw begrip, inzichten, samen leren en wanneer er na afloop een goede reflectie op de ervaring is.

## RUIMTE

Het bepalen van de beschikbare ruimte is van grote invloed op wat je kunt doen en hoe. Waar zouden ze kunnen spelen? Binnen of buiten? In een schoolklas, de aula, de zolder of kelder, de keuken, in de natuur, het bos, in de stad of de buurt? Of op een specifieke externe plaats, zoals een café, gemeentehuis, gymzaal, kerk, kelder, zwembad, treinstation? Zijn er andere mensen in de buurt? De keuze zal een belangrijke invloed hebben op de sfeer van de escape adventure. Waarom moet het er zijn?





Heeft het te maken met het onderwerp dat je kiest? Of wil je ze gewoon meenemen naar een 'onafhankelijke', nieuwe of spannende ruimte? Je zou ook meerdere ruimtes kunnen overwegen, bijvoorbeeld delen van het avontuur binnen, andere delen buiten. Ook voor de ruimte van je escape adventure geldt de volgende regel: Hoe meer ervaring je hebt, hoe complexer je kunt gaan met je avonturen.

Als je meer gevorderd bent, zou je kunnen denken aan een langer durend avontuur (bijvoorbeeld als leerlingen antwoorden moeten vinden buiten het avontuur zelf, zoals in een bibliotheek, in schoolboeken of op het internet, en met die kennis terugkomen om verder te gaan). Men zou ook kunnen denken aan een evoluerend avontuur. Maar dat vereist deskundigheid en misschien meerdere ruimtes of een ruimte die voor langere tijd beschikbaar is. Een ander element betreffende de ruimte waar je rekening mee moet houden is, als je een langdurig avontuur plant, wat betekent dat het moet blijven voor een langer gebruik van de ruimte. Blijft het, of is het flexibel en verplaatsbaar?

Al met al, zorg ervoor dat je weet wat belangrijke aspecten zijn die de beste ruimte voor jouw escape adventure bepalen en maak jouw keuze dienovereenkomstig.

## TIJD

Tijd is een belangrijk aspect waarmee we rekening moeten houden bij het ontwerpen van onze escape adventure. Voordat je begint met het ontwerp of de ontwikkeling van jouw escape adventure, nodigen wij je uit de volgende tijdsaspecten te bekijken die van invloed kunnen zijn op het ontwerp van jouw escape adventure.

-  Datum om te spelen: Wanneer wil je het doen? Is er geen specifieke datum of is er een speciale gelegenheid (projectweek, examens, beschikbaarheid van begeleiders, ruimte, enz. Als de escape adventure wordt gebruikt om een gesprek over het onderwerp op gang te brengen, is het goed om het te plannen aan het begin van de projectperiode, de training, het schooljaar, enz. Als het wordt gebruikt om de kennis te testen nadat een bepaalde tijd aan het onderwerp is gewerkt, dan is het beste moment misschien het einde van een periode, jongerenproject of training;
  -  Tijd om je voor te bereiden: Hoeveel tijd heb je nodig om je voor te bereiden? Is de voorgestelde datum voor het spelen van de escape adventure realistisch? Hoe ziet het tijdschema van de voorbereiding eruit?
  -  Tijd om te spelen: hoeveel tijd is er om te spelen? Moet het in een schooluur passen? Of in een specifieke project tijd of ben je vrij om elk moment te kiezen dat je wilt of nodig hebt? Past het bij de aandachtsspanne van de leerlingen? In het geval van een korte aandachtsspanne, zou je in plaats van één lang avontuur, het ook in een paar afzonderlijke delen kunnen ontwerpen om de leerlingen er volledig bij te betrekken;
- Hoe je de escape adventure vormgeeft, heeft invloed op de timing. Hoe zit het met de volgorde? Wil je een eenmalige activiteit of meerdere keren herhalen, een in stappen of een reeks van
-  samenhangende onderwerpen op verschillende momenten?

Als je weet met welke tijdselementen je rekening moet houden, kun je de beste tijd en timing kiezen voor jouw escape adventure.



## HET FORMAT KIEZEN:

Als je alles helder hebt, is de volgende stap het kiezen van het best passende format. Binnen dit project hebben we verschillende escape adventure formats ontwikkeld en we hebben alle kenmerken en mogelijkheden van deze formats gedefinieerd voor verschillende educatieve settings. Om te bepalen welk format je wilt gebruiken, kun je kijken naar het overzicht van de kenmerken van de formats op de **Handboek pagina 37**.

Of je kunt de meer gedetailleerde beschrijving van elk van de escape formats lezen in onze andere Intellectual Output van dit Escape project: **"Find your way!"**

Zodra je een besluit hebt genomen over jouw middelen, het onderwerp, de ruimte, de tijd en het format, heb je de basis voor jouw escape adventure vastgesteld en kun je beginnen!

## VOORBEREIDING VAN DE DEELNEMERS

### WERKEN MET DE AVONTUURLIJKE GEEST - JE SPELERS KENNEN

Mensen zijn van nature nieuwsgierig en bereid om te leren. Je kunt profiteren van die nieuwsgierigheid. Jonge mensen, vooral in een formele schoolsetting (waar onthouden, presteren en afleveren vaak het doel is) kunnen zich onzeker voelen in een voor hen onbekende omgeving. Daarom is het belangrijk de onzekerheid die het leren blokkeert weg te nemen en de nadruk te leggen op het uitproberen en zelfs het eventuele falen als positief resultaat. Als nieuwsgierigheid leidt tot uitproberen, dan betekent dit dat ze leren. Je kan je leerlingen voorbereiden door hun nieuwsgierigheid aan te wakkeren en hen het zelfvertrouwen te geven om die nieuwsgierigheid in zichzelf te volgen. Dat is vergelijkbaar met wat spelontwikkelaars ook doen. Daarvoor moet je je 'spelers' kennen. Wat zouden ze leuk vinden, wat zou hun interesse of nieuwsgierigheid prikkelen? Bedenk hoe je van deze leerervaring een spannend avontuur kunt maken, iets waar ze in willen duiken en onderzoeken.

### LEERLINGEN VOORBEREIDEN OP EEN BOEIENDE LEERERVARING

Terwijl je jouw escape adventure creëert, kun je al nadenken over hoe je jouw leerlingen kan voorbereiden op de leerervaring: in een verhaal stappen betekent soms een voorbereidende inleiding of dat de leerlingen wat 'huiswerk' moeten maken. Maar hen er ook op voorbereiden dat deze alternatieve manier van leren en competentieontwikkeling een bereidheid tot vallen en opstaan vergt. Bang zijn om fouten te maken brengt lerenden nergens. Steeds opnieuw proberen op verschillende manieren en niet meteen succes hebben is een essentieel onderdeel van het leerproces. Om de veiligheid voor een echt onderzoek te creëren, nodigen leerkrachten lerenden vooraf uit om samen te werken. Het doel is te zien hoe ze elkaars kwaliteiten kunnen gebruiken, in plaats van te kijken wie niet zo goed is en wie de beste. Elke leerling kan op zijn eigen manier bijdragen en dat is de enige manier waarop een collectief van leerlingen een escape adventure kan doorlopen. Leerlingen hebben er baat bij als ze zich gemotiveerd en speels voelen. Onderwijzers kunnen dat gevoel van plezier en speelsheid uitlokken tijdens de voorbereidende fase. Als je meer details wilt weten, kan je meer specifieke informatie vinden in het Handboek.



**HOOFDSTUK**

# 02

**DE ESCAPE  
ADVENTURE ZELF -  
ONTWERP VAN DE  
ESCAPE ADVENTURE  
EN DE  
LEERERVARING**

# HOOFDSTUK 2: DE ESCAPE ADVENTURE ZELF - ONTWERP VAN DE ESCAPE ADVENTURE EN DE LEERERERVARING

## OPZETTEN VAN DE ESCAPE ADVENTURE: TIJDLIJN

Met oefening komt ervaring! Ervaren ontwerpers van escape adventures kunnen deze avonturen in korte tijd opzetten. Maar als je nieuw bent op dit gebied, kan het enige tijd duren. Daarom is het aan te raden om je escape adventure te plannen en te ontwerpen en een duidelijk realistisch tijdschema te maken voor de voorbereiding, het ontwerp en de opzet van de hele escape adventure. Dit zal je helpen om de verschillende elementen die verband houden met het beheer van deze avonturen bij te houden. Wees realistisch en plan niet te strak!

## HET VERHAAL EN DE SFEER VAN HET AVONTUUR

Het creëren van het verhaal, met andere woorden de verhaallijn, geeft de context en het verhaal waarin zij zullen stappen. De sfeer is de sfeer van de ervaring, die meestal verwijst naar de historische tijd, de locatie, de stemming, de tijd van het jaar, het tijdstip van de dag, enz. De sfeer is heel belangrijk om de leerlingen te helpen in het verhaal te komen en heeft daarom sterke banden met de verhaallijn. Zorg voor logische verbanden tussen het verhaal en het onderwerp en de sfeer.

Voor spellen als de escape adventures helpt het om uit de werkelijkheid te stappen en in een denkbeeldige scène te belanden, waar de leerlingen samen iets moeten oplossen of doen voor het (grotere) goed. Het hoeft niet per se iets te zijn met moord, spionnen, misdaad, dood of rampen (zoals meestal in escape rooms). Het kan ook een persoonlijk verhaal zijn, een gemeenschap die hulp nodig heeft etc. Het is belangrijk dat je zelf in het verhaal gelooft. Voorbeelden van denkbeeldige verhalen zijn Kleine prins, Harry Potter, Alice in Wonderland; allemaal verhalen die ons meenemen naar een bijzondere wereld van fantasie en menselijke interactie. Jij kan ook zoiets creëren!

Het verhaal leidt de leerlingen door het proces, van begin tot eind. Om hen volledig te betrekken, is het nuttig een sterke inleiding te hebben die uitlegt hoe ze het doel kunnen bereiken en hoe het ontsnappen aan de slechte of moeilijke situatie kan bijdragen tot het welzijn van een bepaalde persoon, hun gemeenschap, de mensheid in haar geheel, tot de plaats, het land of de wereld. Om de leerlingen in het verhaal te krijgen, moet je een inleiding opzetten. Dat kan op verschillende manieren. Denk na over wat jouw leerlingen zou helpen? Zou een video hun interesse wekken, of zou een vreemde persoon die hen een verhaal vertelt, of bijvoorbeeld een mysterieuze 'oude' brief beter werken? Zou een rollenspel met verklede mensen werken of het spannender maken, of zou dat te veel zijn?

Voorbeelden van de inleiding kan je vinden in onze Toolkit, waar de modules verschillende inleidingen hebben ontwikkeld, die je als inspiratie kunt gebruiken.



Wij houden van dingen die logisch zijn! Wanneer we om ons heen kijken, moeten de dingen zinvol zijn voor ons. Zo benaderen wij de sfeer in escape adventures. De sfeer zet de toon, versterkt het verhaal en betreft de leerlingen bij de ervaring. Alles wat we in onze escape adventure opnemen moet met elkaar in verband staan en helpen om alle onderdelen als een geheel te zien. Daarom moeten we er bij het creëren van de sfeer voor zorgen dat alle elementen coherent zijn en bij hetzelfde idee passen (bijvoorbeeld de historische tijd waarin het avontuur zich afspeelt, het ontwerp, de kleuren, de typografie, de visuals, enz.) Deze elementen geven de spelers niet alleen het gevoel deel uit te maken van het verhaal, maar motiveren hen ook om door te gaan.

Natuurlijk moeten alle onderdelen van de sfeer (de plaats, de materialen, de kamer, de lichten, de texturen, de geuren, de geluiden, de muziek) zo worden ontworpen dat alle verschillende zintuigen aan bod komen! Alles kan worden aangepast aan de flow, waardoor de spelers helemaal opgaan in de ervaring van de 'great escape'. Terwijl je het verhaal en het hele spelverloop ontwerpt, zullen deze elementen onderweg vanzelf opkomen en je naar het escape proces brengen. Hoe beter en vanzelfsprekender het ontwerp van de sfeer, hoe beter de spelbeleving zal zijn. Kijk maar of de materialen deel uitmaken van een geheel en coherent zijn met het verhaal en de volgende stappen.

Enkele elementen om in gedachten te houden bij het ontwerpen van de sfeer:

- Uitnodiging voor de spelervaring;** Heb je enige voorbereidende communicatie met jouw leerlingen? Ga je hen vooraf informeren of triggeren? Hoe ga je dat doen? Uitnodigingen uitdelen, spannende aanwijzingen achterlaten in de klas? Een kleine presentatie houden?
- Het ontvangst:** Dit kan een brief zijn, een folder, een bericht op whatsapp, een video- of audiobericht, een persoon die je om hulp vraagt, een persoon in een bepaalde rol (tv-show met de president die de noodtoestand aankondigt, enz.) Je kunt het zo spannend maken als je wilt, zorg er alleen voor dat het past bij je leerlingen.
- Uitleg van de regels:** Wat mag wel, en wat niet? Wat mag worden aangeraakt of verplaatst, wat niet? Wat als mensen naar het toilet moeten, of willen stoppen, of als leerlingen aan het eind aankomen, enz. Regels kunnen worden opgeschreven, of samen met de intro boodschap worden aangekondigd. Het kan ook worden gedaan met een beetje humor en drama door bijvoorbeeld "officiële politie- of ministerie borden" te gebruiken. Natuurlijk is het goed om de leerlingen te vertellen wat de gevolgen zijn als ze de regels overtreden.
- Mogelijke kostuums of attributen** voor de spelers of de betrokken onderwijzers, zodat de leerlingen zich meer echt voelen in het verhaal. Dit kunnen eenvoudige dingen zijn, zoals een stok of toverstok, een pruik, of een fluit, hoed, enz. maar ook complete kostuums. Bij een verhaal uit de Romeinse tijd is het misschien leuk om de mensen lauwerkransen te geven, of een paar grote witte blouses met riemen. Het is niet nodig, maar het kan de ervaring en de betrokkenheid van de leerlingen echt vergroten!

- 🔒 **De 'Escape':** Het einde van het spel, wanneer de spelers het probleem hebben opgelost en aan het risico zijn ontsnapt of anderen hebben geholpen te ontsnappen aan een grote bedreiging. Dit is een belangrijk moment in de game flow en verdient speciale aandacht. Het ontwerp van dit escape moment kan een beetje theateraal zijn, zodat het de voltooiing van de uitdaging erkent en viert. Hiervoor kun je feestgeluiden gebruiken, confetti, kleine snoepjes of chocolade, een groepsfoto of een certificaat. Meer hierover vind je in hoofdstuk 4.

### Mogelijke reflectievragen voor je ontwerp:

- 🔒 Spreekt het verhaal jongeren aan? Waarom?
- 🔒 Ondersteunt het verhaal de leerlingen om betrokken te raken bij het hoofdonderwerp?
- 🔒 Passen het verhaal en de sfeer bij elkaar? Versterken ze elkaar?
- 🔒 Zijn er andere attributen, rekvisieten, voorwerpen, kleuren, lichten, geluiden die de sfeer kunnen versterken en de ervaring emotioneel sterker kunnen maken?

## HET ONTWERPEN VAN DE GAME FLOW

Om het ontwerp van de game flow te begrijpen, is het goed om eerst te kijken naar de emotionele flow die we willen bereiken. De menselijke natuur is om eerst te voelen en te ervaren en dan pas te denken. Dit is een feit. We ontdekken de wereld via al onze zintuigen en emoties en we verwerken de ontdekkingen in onze kennis, vaardigheden en attitudes om te overleven en te groeien. Als we positieve dingen waarnemen, willen we blijven, willen we er meer van, blijven we doorgaan. Als we negatieve dingen gewaarworden, geven we eerder op en voelen we ons onzeker, onbekwaam en verdrietig.

We willen dat onze leerlingen zich betrokken voelen en vooruit gaan. Daarom ontwerpen we voor ons avontuur een emotionele flow die hen in een functioneel en boeiend gevoel brengt. We mikken op positieve gevoelens, maar soms kan een droevig beeld of filmpje ook positieve resultaten opleveren. Een voorbeeld van een sterke negatieve emotie die zeer krachtig is, vind je in onze Modules: A gift to Francesca en MonoMazi.

Wij willen op specifieke momenten gevoelens op een specifieke manier uitlokken, om een beter begrip of een groter leereffect te bereiken. We moeten niet verwachten dat onze leerlingen de hele tijd zeer positief blijven. Wat ons kan helpen zijn verrassingen en onverwachte gebeurtenissen om het emotionele ritme te verhogen en de aandacht en opwinding in het avontuur te houden.

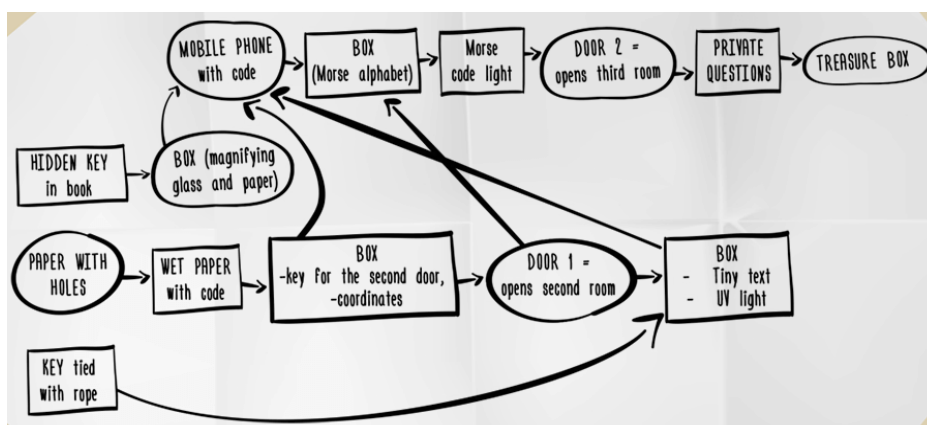
Je kunt de emotionele stroom in kaart brengen door deze aspecten te volgen:

- 🔒 Hoe wil je dat ze zich in het begin voelen?
- 🔒 Welke emoties verwacht je dat ze zullen ervaren?
- 🔒 Hoe ga je om met de mogelijke frustratie? Hoe zullen zij dit doen?
- 🔒 Zal de motivatie tijdens het avontuur toenemen? Hoe kun je dat laten gebeuren?
- 🔒 Hoe zorg je ervoor dat ze het spel beëindigen met een gevoel van voltooiing?
- 🔒 Hoe debrief je wat er gebeurd is (in het spel en in de groep)?

Als je een duidelijk beeld hebt van hoe de emotionele stroom eruit moet zien, kun je beginnen met het ontwerpen van de game flow, of in ons geval, een escape adventure. Het ontwerpen van escape adventure games is het ontwerpen van een uitdaging voor de leerlingen. De uitdaging vereist een mentale inspanning om met logica een probleem of problematische situatie op te lossen. Net als een goed verhaal heeft een goede uitdaging een vorm van conflict. In escape adventures ontstaat het conflict doordat de spelers een cruciale verandering willen doorvoeren, een bedreiging willen wegnemen of ontvluchten, of toegang willen krijgen tot iets dat op dit moment nog geblokkeerd wordt. De uitdaging kan zijn om een sleutel te vinden om te ontsnappen of om het antwoord op een raadsel te vinden. Zonder een duidelijke uitdaging zullen de spelers niet de motivatie hebben om het spel uit te spelen en weten ze misschien niet wanneer ze het hebben uitgespeeld. Het is belangrijk dit te communiceren voordat ze aan de escape adventure beginnen.

Een escape challenge kan een unieke activiteit zijn of een reeks activiteiten die tot een conclusie leiden. Het kan een lineaire stroom zijn (een aanwijzing die leidt tot een andere puzzel of taak) of het kan parallel lopen (verschillende dingen moeten tegelijkertijd gedaan of gevonden worden, en aan het eind moeten deze aanwijzingen gecombineerd worden voor de volgende stap. Natuurlijk kan het ook een combinatie zijn, die begint met een lineaire flow, dan op een gegeven moment parallel wordt en aan het eind weer lineair. Lineair werkt meestal goed voor kleinere groepen, parallel zou goed kunnen werken voor grotere groepen, omdat zij de aanwijzingen tegelijkertijd kunnen werken en vinden.

De game flow is de uiteindelijke combinatie van uitdagingen, die de spelers van het begin tot het einde brengt. Het is de spelreis die eindigt met de grote ontsnapping!




Het is een logische opeenvolging van de uitdagingen, waarbij bepaalde aanwijzingen leiden tot nieuwe uitdagingen. Zoals gezegd kan dit een lineaire stroom zijn, of een parallelle stroom.

Een escape adventure heeft meestal een hoofduitdaging en andere kleinere uitdagingen die moeten worden opgelost. De logica van de puzzels is gerelateerd aan het thema van de escape adventure of de ruimte. Eén puzzel op zich lijkt misschien onlogisch of betekenisloos in de verhaallijn, maar als hij eenmaal is opgelost kan hij zinvol zijn in combinatie met de andere puzzels of opdrachten.

De deelnemers zijn de protagonisten (de hoofdpersonen) van de escape adventure en zij moeten vanaf het begin als protagonisten optreden. Zij zijn de helden van dit avontuur. Meestal is een goed verhaal en een goede sfeer belangrijker dan een supercool puzzelontwerp. Als de sfeer goed is, vinden de spelers een eenvoudig puzzelontwerp (de dingen die je moet doen, en hoe ingewikkeld het is om ze te doen) niet erg. Soms is de ervaring om gewoon in een magisch verhaal, een onderzeeër of een ruimteschip te zitten voor velen al goed genoeg.





De stroom van de spelpuzzels is de verwerking van enkele factoren:

-  **De aanpak en de behoeften van de leerlingen:** je moet hen kennen om iets te creëren dat zinvol voor hen is en gericht is op hun specifieke leerdoelen. Zoals we al eerder zeiden, ken je jouw leerlingen het best en weet je wat hen interesseert en bereid houdt om het avontuur voort te zetten. Als het mensen zijn die graag dingen met hun handen doen, maak dan een spel met taken die fysieke actie en het gebruik van motorische vaardigheden vereisen. Zijn ze meer cognitief ingesteld, dan kun je meer gaan voor intellectuele, logische of abstracte taken. Samenwerkingstaken, waarbij meerdere of alle leerlingen moeten samenwerken, zijn nuttig om ze allemaal betrokken te houden. Collectieve taken zullen het gevoel van verdwalen of vastzitten verminderen. Als een van de behoeften van de groep is om meer inclusief en ondersteunend te zijn, kan dit ook werken.
-  **Het tempo van het avontuur:** Dit verwijst naar de geplande of beschikbare tijd, maar ook naar het soort taken: snelle taken, zoals het vinden van enkele puzzelstukjes op verschillende locaties, of meer langzame of complexere taken die tijd vergen (zoals het lezen van een langere tekst, het uitzoeken van een lijst met codes en deze omzetten in woorden, tekst of cijfers), taken die communicatie vereisen om te slagen, of specifieke medewerking van elk lid van de groep, enz. Afhankelijk van de beschikbare tijd en het type leerlingen kan je jouw avontuur vormgeven;
-  **Moeilijkheidsgraad:** je kunt een eenvoudige lineaire stroom ontwerpen met een reeks gemakkelijke taken die aansluiten bij hun minimale kennis of capaciteit. je kunt ook moeilijkere en complexere taken ontwerpen, met meer uitdagende koppelingen tussen puzzels, raadsels, enz. Het moet afgestemd zijn op de groep leerlingen en voldoende zijn om de belangstelling vast te houden. In sommige gevallen kunt je een combinatie overwegen, wanneer jouw groep leerlingen zeer divers is;

 **Inhoudelijke logica:** In sommige escape adventures is het duidelijk wat er gedaan moet worden: de deelnemers hoeven alleen maar de sleutel of de code te vinden om aan het eind iets te ontgrendelen. Alle aanwijzingen zijn er om die sleutel of code te vinden. In andere gevallen onthult de inhoud langzaam de situatie. Het hele avontuur is een reis die verband houdt met de educatieve inhoud. Elke stap moet bijdragen tot het bereiken van het inzicht waarvoor je het hebt ontworpen. Een voorbeeld kan een verhaal zijn met een mysterieuze verdwijning van iemand, en door de aanwijzingen te vinden (bijvoorbeeld dagboekpagina's met persoonlijke informatie) zullen de deelnemers langzaam meer begrijpen over wat er met deze persoon is gebeurd en wat er nodig is om uit de moeilijke of riskante situatie te ontsnappen.


Zoals we al eerder hebben gezegd: Verrassingen en onverwachte gebeurtenissen kunnen de emotionele betrokkenheid vergroten. Het vinden van onverwachte dingen is altijd een nieuwsgierigheid trekker geweest en veel spellen gebruiken dat om de motivatie van de spelers te verhogen. Het voorkomt dat de leerlingen het gevoel krijgen dat 'ze het al weten' en de hersenen en het hart krijgen nieuwe adrenaline om door te gaan. Verrassingen maken deel uit van alle amusement, ze liggen aan de basis van humor, strategie en probleemoplossing. Hersenen zijn geprogrammeerd om van verrassingen te genieten, dus laten we ze gebruiken!

Om ze op te nemen, zou je jezelf deze vragen kunnen stellen:

-  Wat gaat de spelers verrassen als ze de escape adventure spelen?
-  Bevat het verhaal verrassingen? Worden de puzzels opgelost met een onverwachte oplossing of reactie?
-  Heeft het ontwerp onverwachte verrassingen die op het eerste gezicht niet opvallen?
-  Bevatten de puzzels enkele inclusieve verrassingen?

## **ONTWERP VAN DE UITDAGINGEN: SPELMECHANISMEN**

Escape adventures bestaan vaak uit verschillende opdrachten, codes, raadsels, aanwijzingen en puzzels. Wij gebruiken het woord 'uitdagingen' als een algemene beschrijving van raadsels, taken, codes en puzzels. Het is zinvol om eerst kort toe te lichten hoe we deze termen in deze tutorial gebruiken:

-  Een aanwijzing is iets dat moet worden gevonden en geleid door een procedure van moeilijkheden; een bewijsstuk dat leidt naar de oplossing van een probleem. De aanwijzing is het resultaat van een puzzel, raadsel, opdracht of code. De aanwijzing is dan nodig voor een slot of voor het vinden van iets in de ruimte. De aanwijzing van een puzzel kan "onder de oppervlakte" liggen en dan vinden ze een stuk papier dat onder de tafel is geplakt;

- 🔒 Een taak is iets dat gedaan of ondernomen moet worden. Het kan een individuele of een groepstaak zijn. Wanneer een actie is ondernomen, verandert er iets of wordt er iets nieuws gevonden. Voorbeelden: Een schroevendraaier vinden en schroeven uit een houten deur trekken, is een taak om een deur te openen die nieuwe informatie bevat. Een uv-lichtpen vinden is de taak om later de code of het raadsel te vinden dat met onzichtbare inkt op de stoel is geschreven. Een menselijke toren bouwen om iets te bereiken dat aan het plafond vastzit is een groepsopdracht;
- 🔒 Een puzzel is een moeilijk op te lossen probleem of een moeilijk op te lossen situatie met een mentale of fysieke uitdaging. Puzzels vergen veel denkwerk en houden in dat je dingen bij elkaar moet leggen zodat ze kloppen. Labyrinten, wiskunde, wetenschappelijke puzzels, markeringen op kaarten of voorwerpen zijn allemaal verschillende vormen hiervan. Voorbeelden: een kurk, die aan een sleutel vastzit, uit een smalle vaas halen door er water in te gieten zodat hij omhoog drijft. Of een kaart aan de muur met locaties die met spelden zijn gemarkeerd en die je moet ontcijferen om de aanwijzing voor een cijferslot te vinden. Een route tussen gemarkeerde plaatsen die ze moeten volgen kan de aanwijzing zijn voor het Directional slot. Een legpuzzel van verschillende stukjes die in de kamer zijn gevonden, kan een raadsel in de afbeelding bevatten, of zelfs een verborgen afbeelding aan de achterkant;
- 🔒 Een raadsel vertelt meer een verhaal waarover je moet nadenken om het op te lossen, en de meeste zijn logisch van aard. Meestal zijn raadsels geschreven of audioteksten die een aanwijzing bevatten. Anagrammen, cryptogrammen, kruiswoordraadsels, of echte raadsels, zoals "Ik heb altijd honger, ik moet altijd gevoed worden. De vinger die ik aanraak zal snel heet en rood worden. Wat ben ik? "Het antwoord zou Vuur zijn! En het kan de leerlingen leiden naar de volgende aanwijzing bij een kaars of een open haard;
- 🔒 Een code is in of in de vorm of symbolen van een code zetten. Dit werkt meestal met patronen. Het omzetten van morsecode in letters levert nieuwe informatie op over waar je iets kunt vinden of waar je heen moet. Het verzamelen van verschillende kleuren potloden, volgens een kleurcode of volgens de lengte van elk potlood, kan een nieuwe cijfercombinatie opleveren (die ze ergens op een stuk papier vinden). Het ontcijferen van een muziekdeuntje kan een cijfercode opleveren, of omgekeerd, cijfers kunnen een muziekdeuntje creëren.

Wij hebben je enkele voorbeelden van uitdagingen gegeven, maar je kunt er honderden vinden op internet. Bij het ontwerpen en kiezen van de soorten uitdagingen die de deelnemers in jouw escape adventure moeten oplossen of voltooien, moet je rekening houden met hun verschillende leerstijlen, behoeften en voorkeuren, om de ervaring voor iedereen toegankelijk te maken.






In het Handboek vind je een volledige beschrijving van hoe je de combinatie van uitdagingen, die we spelmechanismen noemen, ontwerpt.

Om alle leerlingen erbij te betrekken, raden wij je aan een combinatie van uitdagingen te ontwerpen die verwijzen naar alle intelligenties, zoals we hebben uitgelegd in het Handboek. Hier is een overzicht van wat voor soort uitdagingen passen bij het type intelligentie:

TYPE INTELLIGENTIE	GOED IN	TYPE UITDAGING DIE BIJ HEN PAST:
<b>Logisch-mathematisch</b>	Getallen en logica, patronen herkennen	Codes, logica en getallen, getallen koppelen aan andere dingen, concepten, patronen herkennen, reeksen vinden.
<b>Taalkundig</b>	Taal, het uitdrukken van gedachten	Teksten lezen, woordraadsels, kruiswoorden, tekst onthouden.
<b>Ruimtelijke</b>	Visualiseren, oriënteren	Kaarten, oriëntaties en aanwijzingen, kaarten, video's en foto's, legpuzzels.
<b>Muzikaal</b>	Denken in patronen, ritmes en geluiden	Muzikale patronen, herkennen van geluiden en klankpatronen, reproduceren van muzikale patronen, herkennen van melodieën, liedjes, enz.
<b>Lichamelijk-kinestetisch</b>	Lichaamsbeweging en fysieke controle	Taken met oog-handcoördinatie en handvaardigheid, handwerken, fijne en sterke motoriek, klimmen, sport, tactiele taken.
<b>Intrapersoonlijk</b>	Emotioneel bewustzijn gevoelens, motivaties	Deze intelligentie is sterk gericht op het zelf en wordt gebruikt voor reflectie en debriefing. We hebben hier geen voorbeelden van.
<b>Interpersoonlijk</b>	Begrip en interactie met andere mensen.	Teamwerkopdrachten, inclusie-uitdagingen, mensen en aanwijzingen aan elkaar koppelen.
<b>Naturalistisch</b>	In harmonie met de natuur verzorgend, de omgeving verkennend	Uitdagingen met de natuur, planten en dieren, biologie, subtiele veranderingen in hun omgeving.

De juiste manier van ontwerpen vinden is een uitdaging en vereist kennis van je leerlingen, goed nadenken, creativiteit en ervaring ontwikkelen. Maar je kunt beginnen met een eenvoudige, of je kunt beginnen met het ontwerpen van een escape adventure voor jouw collega's om uit te proberen en feedback te krijgen. Wij raden je aan bestaande escape rooms te gaan spelen met jouw collega's, en de ervaring te gebruiken om de game flow en de gebruikte spelmechanismen te begrijpen en te analyseren hoe die voor je zouden kunnen werken in jouw educatief escape-avontuur. De uitdaging is natuurlijk om een evenwicht te creëren tussen uitdagend en oplosbaar, creatief maar logisch en boeiend maar niet frustrerend.

Enkele vragen die nuttig kunnen zijn:

-  **Niveau:** Zijn de taken, raadsels, codes en puzzels aangepast aan hun niveau? (In termen van kennis, cognitieve capaciteit, aandachtsspanne, vaardigheden);
-  **Verscheidenheid:** Zoals we in het Handboek hebben uitgelegd, speelt een goede educatieve escape adventure in op alle menselijke intelligenties (hoofdstuk 4: creatieve leeromgevingen) om alle leerlingen te betrekken, niet alleen de snelle wiskundige denkers. Heb je voldoende variatie aangebracht, en kun je je voorstellen dat al jouw leerlingen een succesvolle bijdrage leveren aan de uiteindelijke ontsnapping? je kunt dit doen door verschillende soorten vaardigheden te vragen, benaderingen zoals logische uitdagingen, fysieke uitdagingen, muzikale zoektochten, woordraadsels, tactiele uitdagingen, geduldtaken, enz;
-  **Inclusiviteit:** Zijn de uitdagingen die we gebruiken inclusief? Zorg ervoor dat de uitdagingen toegankelijk zijn voor alle spelers, ongeacht hun capaciteiten, mogelijkheden of beperkingen;
-  **Timing:** Overweeg de hoeveelheid tijd die nodig is om elke uitdaging op te lossen of te voltooien, en test deze zodat de spelers de hele escape adventure kunnen voltooien;
-  **Originaliteit:** als beginnend spelontwerper kun je gebruik maken van bestaande uitdagingen die je zelf hebt gedaan, of die je vindt in boeken, in onze Toolkit modules kun je speciaal ontworpen inclusieve uitdagingen voor ons project vinden, of op het internet. Zorg ervoor dat de aanwijzingen voor je sloten (bv. het aantal en type letters in een letterslot of cryptex, of de limieten van directional sloten) passen bij de uitdaging. Zijn ze logisch en passen ze bij het verhaal en de sfeer? Wie veel ervaring heeft met spelontwikkeling, kan de uitdaging aangaan om te proberen originele puzzels te maken die niet zo vaak voorkomen in populaire escape games, waardoor ze dit avontuur en het leren nooit meer zullen vergeten!!!



## DE JUISTE MATERIALEN GEBRUIKEN

In tegenstelling tot gewone escape rooms in de vrije tijd, hebben onze escape adventures geen fancy en dure materialen nodig. Toch is het belangrijk om het juiste materiaal te gebruiken en aandacht te besteden aan deze middelen, want ze maken of breken je avontuur.

Bij het ontwerpen van je spelverloop en je spelmechanismen moet je je grondstoffen verzamelen: al het materiaal en de uitrusting die je nodig hebt. Je zal je avontuur moeten ontwerpen met de juiste materialen ervoor en je fantasie en creativiteit gebruiken om goedkope nuttige dingen te bedenken die je kunt gebruiken.

### SLOTEN

Sloten zijn in wezen een veiligheidsvoorziening die voorkomt dat mensen een voorwerp openen of er toegang toe geven, tenzij zij de "sleutel" hebben. Dit aspect van sloten maakt ze tot een essentieel element in escape adventures: Ze zorgen ervoor dat niet alles binnen het avontuur direct toegankelijk is en creëren mijlpalen en deelresultaten in het avontuur. De sleutel van een slot kan zijn: een fysieke (metalen) sleutel, of een aanwijzing om het slot te kunnen openen: een nummer voor een cijfer keypad, een letter of een woord. Er zijn vele sloten beschikbaar: een letter keypad, directioneel, number turn, gezichtsherkenning, magnetisch, elektrisch, fiets- of scooter slot/ketting, vingerafdruk, geluid, kaartlezer, nfc chip, magneet, shape drawing, camera, weegschaal...en nog veel meer. Hier leggen we het gebruik van enkele basis sloten uit;



#### EEN GEWOON SLOT MET SLEUTEL:

De sleutel kan ergens verborgen worden. Het slot gaat open door de fysieke sleutel om te draaien. Het slot kan heel klein tot heel groot zijn en verschillende vormen hebben. Sommige van deze sloten hebben extra lange metalen beugels.



#### NUMMER- OF LETTERSLOTEN:

Het slot gaat open door de juiste combinatie van 3, 4 of 5 cijfers (cijferslot) of letters (letterslot). Er zijn vele soorten sloten. Ze hebben een kleine markering op het slot, van de juiste plaats van deze cijfers of letters. Je kunt het slot instellen op de combinatie die je wilt (bij een letterslot kan dat een woord zijn). Zorg ervoor dat de combinatie op dat merkteken staat.



#### DIRECTIONONEEL SLOT:

Dit slot gaat open door de centrale knop in een reeks richtingen te trekken. De juiste combinatie zal bijvoorbeeld openen: Ex: Links, Links, Boven, Boven, Onder, Rechts. Dit slot wordt meestal gebruikt in een verhaallijn, verschillende bewegingen in richtingen openen ze en je kunt ze naar wens programmeren.



#### COMBINATIESLOT:

Heel gewoon slot dat een reeks cijfers in de juiste volgorde moet invoeren om het te openen. Er zijn verschillende soorten met wielen, knoppen en in verschillende vormen en maten.



#### MAGNETISCHE SLOTEN:

Deze sloten maken gebruik van een magnetisch mechanisme om een deur of container gesloten te houden. Ze worden vaak gebruikt in combinatie met een elektronisch toetsenbord of een naderingssensor.



#### PUZZELSLOTEN:

Deze sloten vereisen dat de speler een puzzel oplost om ze te openen. De puzzel kan bestaan uit het ordenen van voorwerpen, het matchen van vormen of het ontcijferen van een code.

Op internet en in veel internetwinkels zijn honderden sloten te vinden. Enkele sites: [www.amazon.com](http://www.amazon.com) (goedkope sloten kopen) en <https://www.exitheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks>



### ELEKTRONISCHE SLOTEN

Om dit slot te openen kunt je een NFC Chip gebruiken, die zeer goedkoop te verkrijgen is, en deze vooraf programmeren met een smartphone (en de app NFC Tools). je kunt deze chip ook vinden in een kaart, of een ander materiaal, en je kunt dit type slot ook installeren in laden en deurklinken. Ze gaan open door de chip te benaderen.



### KRYPTEX:

Het woord Kryptex werd uitgevonden door de auteur Dan Brown als aanduiding voor een draagbare kluis die wordt gebruikt om geheime boodschappen te verbergen. Het is een woord gevormd uit het Griekse kryptós, "verborgen, geheim" omdat het gebruik maakt van cryptologie om berichten te beschermen". Wanneer de juiste code - vaak een woord - wordt gevonden, gaat de container open en kun je het verborgen voorwerp vinden.



### FIETS OF SCOOTER KETTINGSLOT:

Het fiets- of scooter kettingslot werkt meestal met metalen sleutels, en soms met een cijferslot. De ketting of staaldraad is lang en kan worden gebruikt om rond een voorwerp of meubelstuk te wikkelen, grotere voorwerpen bij elkaar te houden of dingen aan het plafond te hangen, omdat het nogal wat gewicht kan dragen.



### GEÏNTEGREERDE SLOTEN:

Sommige sloten zijn geïntegreerd in een voorwerp of container. Voorbeelden daarvan zijn: koffer, agenda, kist, geldkist, lade, kast, kluis, enz. Soms is het interessant om zo'n voorwerp toe te voegen aan je escape adventure.

## DE GAME FLOW: CONTAINERS:

Containers worden in escape adventures gebruikt als een manier om informatie, berichten of voorwerpen op te slaan of te verbergen. Een educatief escape adventure moet informatie verschaffen binnen het spel zelf, en deze informatie kan zitten in dozen, lades, agenda's, kasten, schriften en papieren, digitale apparaten (computers, smartphones, tablets, tv's...), Zorg voor een goede variëteit aan containers, om het avontuur interessant te houden. Vergeet niet dat de sleutel tot het effectief verstrekken van informatie is om ervoor te zorgen dat spelers het zonder al te veel moeite kunnen vinden, maar niet te gemakkelijk dat ze de puzzels oplossen zonder moeite of door hun kennis niet te hoeven toepassen. De informatie moet goed verborgen zijn, maar niet onmogelijk te vinden, zodat de spelers zich uitgedaagd maar niet gefrustreerd voelen.

Het verstoppen van boodschappen in je escape adventure voegt een extra laag uitdaging en intrige toe. Wees creatief! Als je eenmaal het idee van je escape adventure hebt, kun je onbeperkt plaatsen vinden om je boodschap te verbergen, verras jezelf om hen te verrassen!

Ideeën voor het verbergen van berichten, voorwerpen of informatie kunnen zijn:

- 🔒 **De ongewone plaatsen:** je kunt berichten achterlaten waar mensen het niet verwachten. Onder stoelen, onder tafels, achter spiegels, posters, kunstwerken, aan het plafond of op de vloer.
- 🔒 **Verborgen vakken:** Je kunt berichten verbergen in geheime vakken die op het eerste gezicht vermomd of verborgen zijn. Dit kan bijvoorbeeld een lade zijn die alleen opengaat als er een bepaald voorwerp omheen wordt bewogen (met behulp van de elektronische sloten die eerder zijn uitgelegd) of een eenvoudig verborgen papier dat tevoorschijn komt als er aan een voorwerp wordt getrokken.
- 🔒 **Boeken en documenten:** Je kunt berichten verbergen in boeken, documenten of kranten in je escape adventure game.
- 🔒 **De container:** Als je escape adventure een doos, een puzzel of een kaartspel is, kun je enkele verborgen boodschappen opnemen op de container zelf, in de wanden van de doos, of eronder, of tussen de kaarten. Zelfs een hangende paraplu kan dienen als houder, of een jas die aan een kapstok hangt.
- 🔒 **Video's & Audio:** Je kunt aanwijzingen verbergen in een video, of een audio, waar spelers op moeten letten om verder te komen en een puzzel op te lossen. Dit kunnen bijvoorbeeld enkele symbolen in een video zijn (zoals op een e-pocket format prototype in de IO1 richtlijnen: link) of een geluidsfragment dat een boodschap bevat die achterstevoren wordt afgespeeld.



### DE GAME FLOW: WETENSCHAP:

Wetenschappelijke uitdagingen zijn interessant om te implementeren in je escape adventure, vooral als je een escape adventure maakt die te maken heeft met wetenschap, zoals biologie, natuurkunde of scheikunde. Daarvoor kun je vaak gewone materialen gebruiken, zoals spiegels, scharen, passer, liniaal, kurk of rubber (om te drijven), magneten (om kleine voorwerpen te verplaatsen) die je anders niet zou kunnen verplaatsen. Voor meer specifieke materialen, stoffen of apparatuur kun je het beste contact opnemen met de wetenschapsdocenten van je plaatselijke school om hen om ondersteuning te vragen. Zij weten het beste hoe ze moeten omgaan met veiligheidskwesties als het gaat om wetenschapsopdrachten.

### DE GAME FLOW: GELUID EN MUZIEK:

Geluid en muziek kunnen een meerwaarde geven aan jouw escape adventure. Het kan bijdragen aan de ervaring zelf, zoals het ondersteunen van de sfeer. Je kent misschien het geschreeuw en de hoge geluiden in horrorfilms, zware muziek bij gevaarlijke momenten, en snelle hoge harmonieën in films om lichtheid en vrolijkheid te creëren. Het tikken van een timer, geeft een gevoel van urgentie en stress.

Maar geluiden en muziek kunnen ook worden gebruikt om lerenden met een auditieve leer-intelligentie te betrekken. Daarvoor kunnen we muziekinstrumenten, opnames en melodieën gebruiken die verbonden zijn met codes en verborgen boodschappen.

Klinkt dat ingewikkeld? Dat hoeft het niet te zijn! Hier zijn enkele voorbeelden om je te inspireren:

- 🔒 **Melodie:** je kunt een melodie van 4 noten opnemen die leidt tot 4 nummers die verbonden zijn met de muziknoten op een instrument door een telefoonrecorder te gebruiken, of eender welk toestel om geluid op te nemen. Je speelt het af en de leerlingen moeten de aanwijzing vinden (bv. de toetsen van een piano zijn genummerd of voor andere instrumenten gebruiken ze gewoon de muziektonen (c,d,e,f,g enz.).

- 🔒 **Geluid en tekst.** Sommige liedjes kunnen worden gebruikt om een boodschap over te brengen die verband houdt met de tekst van een liedje. Je kunt bijvoorbeeld zeggen dat het woord dat ze nodig hebben het 18e woord van de tekst is. Ze moeten naar de muziek luisteren en woorden tellen.
- 🔒 **Opnames:** je kunt ook kleine luidsprekers en mini-SD-kaarten (minder dan 5€) toevoegen om de ervaring te verrijken. In dit project hebben we enkele audiobestanden opgenomen in een website die ze via een QR-code moesten openen. ([https://www.asociacionpromesas.com/escape/josue\\_escape.html](https://www.asociacionpromesas.com/escape/josue_escape.html))
- 🔒 **Raad het geluid:** van het raden van het geluid van dieren, of geluiden van bepaalde dingen (vervoer, machines, vogels, landschappen, enz.). Door te luisteren naar een reeks geluiden kunnen zij een woord of een getal samenstellen dat de aanwijzing is voor de volgende uitdaging.

## COMMUNICATIE EN MONITORING:

Hoewel escape adventures zo zijn ontworpen dat de lerenden de escape adventures zo zelfstandig mogelijk kunnen voltooien, is communicatie tussen jou, de onderwijzer en ondersteuner van het leren, en de lerenden noodzakelijk. Alvorens na te denken over welke communicatiemiddelen je nodig hebt, is het goed na te denken over hoe je met jouw lerenden wilt of moet communiceren. Het is duidelijk dat er communicatie moet zijn van de onderwijzer naar de leerlingen om de escape adventure te introduceren en hen uit te nodigen voor het avontuur.

Maar misschien wil je ook communicatie tijdens het avontuur.

Ben je in dezelfde ruimte? Zullen de lerenden dicht bij je zijn of zullen ze ver weg zijn (bijvoorbeeld bij een escape adventure in de buitenlucht)? Wees creatief in het gebruik van communicatiemiddelen die de leerinhoud en de boodschappen kunnen overbrengen op een manier die aansluit bij het verhaal en de hele ervaring.

Enkele van deze middelen kunnen zijn: een scherm, een oude telefoon, briefjes op papier die onder de deur schuiven, berichten in een raam, vogelbriefjes, onzichtbare inkt geschreven op muren, walkie talkies, instrumenten, geluidsopnamen, visuele aanwijzingen, kunst, blacklights, enz. Probeer uit wat werkt voor de ruimte en voor jou!



## HET ONTWERPEN VAN DE VISUALS (INCLUSIEF ONTWERPEN)

De uitstraling van een spel wordt bepaald door de esthetiek ervan, dat zijn de elementen die verantwoordelijk zijn voor de zintuiglijke ervaring van het waarnemen en beoordelen van de schoonheid van voorwerpen, de compositie, het kleurenpalet, de ritmes, de omgevingen en andere verschijnselen.

Sommige spelontwerpers hebben ze beschouwd als louter “oppervlakte details”, maar je moet in gedachten houden dat je niet alleen een spelmechanisme ontwerpt, maar een volledig inclusieve leerervaring. Daarom maakt esthetiek deel uit van het veraangenamen van elke ervaring en heeft het een impact op de leerlingen. Als je spel vol zit met prachtige kunstwerken, handgemaakte materialen die met passie zijn gemaakt, dan is elk nieuw ding dat de speler te zien krijgt een beloning op zich.

Onze geest is dol op visuals omdat die het begrip van de ruimte en het onderwerp sterk ondersteunen. We nemen de werkelijkheid allemaal op verschillende manieren waar, dus zodra je ontwerp klaar is, moet je testen of de spelers zien wat je echt wilt dat ze zien en begrijpen aan de hand van de beelden.

Je visuals moeten je ondersteunen om:

- 🔒 Het idee aan iedereen duidelijk te maken;
- 🔒 Mensen in het verhaal laten komen en blijven;
- 🔒 Spelers enthousiasmeren en betrekken om je spel te spelen;
- 🔒 Spelers enthousiasmeren en betrekken om jouw uitdagingen op te lossen;
- 🔒 Leerlingen te ondersteunen bij het onthouden van hun leerresultaten;
- 🔒 Nieuwe spelers aantrekken om het te spelen.

Als we kijken naar het inclusiviteitsaspect, zijn beelden ook een geweldig middel om deelnemers aan het avontuur te betrekken. Vooral degenen die niet zo goed zijn in taal, kunnen met beelden en visuals worden betrokken en begrepen. Daarom gebruiken we pictogrammen, borden en veel visuals op straat, op luchthavens of stations, enz. Inclusie is een goede extra reden om visueel materiaal te gebruiken.

## OMGAAN MET TECHNISCHE PROBLEMEN

Escape adventures stellen onderwijzers in staat om wat van hun passies in de praktijk te brengen. Escape adventures kunnen ingaan op hun liefde voor kunst, literatuur of technologie. Dit betekent dat onderwijzers de ontwikkeling van dit instrument ook voor zichzelf tot een leuk avontuur kunnen maken. In ons Escape Exclusion-project is dit aspect door onderwijzers zeer gewaardeerd.

Sommige escape adventure elementen zien er misschien uitdagend uit, maar ze zijn gemaakt op basis van de ervaring van de ontwerper en daarom kunnen er enkele technische aspecten ontstaan.

Terwijl traditionele escape rooms vaak nogal wat technische elementen hebben, hebben de meeste escape adventures dat niet. Mogelijke technische elementen zijn:

- 🔒 Monitoring - als je niet in de ruimte wilt blijven (wat vaak beter is voor het proces en de ervaring van de leerlingen), maar van buitenaf wilt observeren of monitoren, heb je een camera en audioverbinding met de ruimte nodig. Soms is de verbinding met bluetooth of het internet. Zorg ervoor dat deze stabiel zijn.
- 🔒 Het gebruik van een computer is een leuke optie, omdat die interessant kan zijn voor een taak en als 'slot' kan werken. Met een wachtwoord kunnen deelnemers toegang krijgen tot belangrijke informatie, of zelfs tot het internet om specifieke informatie te vinden (zoals in een escape adventure over geschiedenis, waarbij ze het antwoord moeten vinden in wikipedia, of een andere website. Een escape adventure over mediageletterdheid kan ook interessanter worden door tablets en computers te gebruiken, waarbij de leerlingen verschillende risico's in de media kunnen ervaren.
- 🔒 Aanvullende technische uitrusting: audio, geluiden, timer, licht, wetenschappelijke apparatuur, enz.

Soms zien we escape adventures, zoals we in het vorige hoofdstuk hebben uitgelegd, waarbij wetenschappelijke of technische opdrachten of codes worden gebruikt, zoals blacklight (om bepaalde tekst zichtbaar te maken), magneten om dingen te laten bewegen, dingen toevoegen aan vloeistof, om dingen te laten drijven, radiogolven gebruiken om een of andere audioboodschap te horen, enz. Bedenk wat je allemaal zou kunnen gebruiken, want het kan een grote meerwaarde hebben voor je escape adventure.

Mogelijke maatregelen om technische problemen aan te pakken:

- 🔒 Zorg ervoor dat je mensen in je team hebt die weten hoe ze met technische problemen moeten omgaan..;
- 🔒 Minder is meer! Als je moeite hebt met technologie of bepaalde apparaten en je kunt niemand vinden die je daarbij kan helpen, kun je altijd proberen die stap te vervangen door een andere of hem helemaal weg te laten. Het is belangrijker dat je zeker bent van het succes van de leerervaring dan je te concentreren op aspecten waarvan je bang bent dat ze zullen mislukken..;



- 🔒 Je zou er ook aan kunnen denken om enkele jongeren daadwerkelijk bij de technische zaken te betrekken. Ook door het creëren van escape adventures kunnen jongeren veel leren over het onderwerp of de inhoud van het avontuur...;
- 🔒 Heb een plan B: Zorg dat je weet wat je moet doen als het niet werkt. Weet wie persoonlijke hotspots kan maken als het internet niet werkt..;

In het algemeen is een van de risico's van het ontwerpen van escape adventures overcomplicatie, omdat we het echt spannend willen maken en het willen vullen met allerlei informatie en coole dingen die gebeuren. Wees je ervan bewust dat hoe meer ingewikkelde dingen je toevoegt waar iets mis kan gaan, hoe vaker het mis zal gaan. Het is beter om één goed werkend technisch ding toe te voegen in plaats van meerdere die waarschijnlijk zullen falen.

## VEILIGHEID EN DUIDELIJKHEID SCHEPPEN

Vooraf omdat een dergelijke escape adventure geen gebruikelijke leeromgeving voor jongeren is, verdient het veiligheidsvraagstuk jouw aandacht. We hebben het hier over zowel fysieke als emotionele veiligheid. Fysieke veiligheid heeft betrekking op de ruimte en de materialen die we gebruiken. Emotionele veiligheid heeft betrekking op het zich op je gemak voelen tijdens het avontuur. Het creëren van veiligheid is een essentieel element om te kunnen leren, want het leren zelf is onzeker en complex. Daarvoor moet je een veilige leeromgeving creëren waarin de regels en het gedrag worden uitgelegd. Daarvoor heb je een plan nodig en moet je tijd uittrekken voor een goede introductie, inclusief veiligheidsregels en afspraken over gedrag dat met veiligheid te maken heeft.

Aspect om rekening mee te houden:

- 🔒 Hoe werkt het? Leg de structuur en het tijdschema uit.
- 🔒 Wanneer eindigt het avontuur?
- 🔒 Wat mogen ze wel en wat niet? Gebruik van telefoons, spullen aanraken of verplaatsen, onderling gedrag, aandacht voor een inclusief en ondersteunend klimaat, enz.)
- 🔒 Wat te doen als de emoties (te) sterk worden?
- 🔒 Wat te doen als iemand:
  - 🔒 ..naar het toilet moet?
  - 🔒 ..wil stoppen, niet geïnteresseerd is?
  - 🔒 ..zit vast, weet niet hoe verder te gaan (individueel of hele groep)?
  - 🔒 ..zich uitgesloten of niet nuttig voelt?



The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top left and winds towards the bottom right, with several dead ends and loops. The overall effect is one of mystery and challenge, fitting the theme of an escape room.

**HOOFDSTUK**

**03**

**TIJDENS DE  
ESCAPE  
ADVENTURE -  
HET AVONTUUR  
SPELEN**

# HOOFDSTUK 3: TIJDENS DE ESCAPE ADVENTURE - HET AVONTUUR SPELEN

## MONITORING

De escape adventure is opgezet als een leerervaring, waarbij naast het bereiken van het resultaat (inzicht krijgen in het onderwerp) ook het proces de moeite waard is om mee te maken. Wanneer mensen echt betrokken zijn bij een (educatief) spel, zullen zij zich op hun meest natuurlijke manier gedragen, en waarschijnlijk in een extremere versie daarvan.

Hier kunnen we zien hoe de 4 gamer types van Bartle zich zouden kunnen gedragen in een escape adventure en wat daarvoor het risico zou zijn: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle\\_taxonomy\\_of\\_player\\_types](https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types)

- 🔒 de “killer” types kunnen vervelend fanatiek worden en zullen geen inclusieve houding aannemen;
- 🔒 het “socializer” type kan zich volledig verliezen in de groepsdynamiek, onzichtbaar zijn in het spel zelf en niet bijdragen tot oplossingen voor de uitdagingen en het succes om te ontsnappen;
- 🔒 de “explorers” (die geïnteresseerd zijn in de nieuwigheid) zijn misschien alleen gefocust op een spannend nieuw ding en vergeten dan al het andere;
- 🔒 de “achievers” kunnen gefrustreerd raken als de dingen niet lukken en zich negatief gedragen.

Sommige groepen doen wonderen op het gebied van samenwerking, andere groepen vallen uiteen in individuele spelers, die de dingen op hun eigen manier willen doen. Hoe dan ook, het is een interessant proces om naar te kijken en te observeren. Deze observatie noemen we monitoring en kan essentieel zijn voor de debriefing of reflectie achteraf.

Om alles wat er gebeurt vast te leggen, adviseren wij je om, indien mogelijk, meer dan één waarnemer te hebben. Wij raden je aan aantekeningen te maken, of zelfs video's/foto's (als de regels dat toestaan, maar maak misschien een afspraak met de deelnemers over het gebruik van foto's of video's, omdat het ook hun actieve deelname kan beperken):

Enkele dingen om te observeren en in gedachten te houden voor de debriefing:

- 🔒 Hoe werken ze samen? Wat zijn de rollen in dit team? Zijn ze effectief als team? Gebruiken ze de vaardigheden van elk lid van dit team? Is het einde het resultaat van hen als groep, of van slechts enkele individuen? Wat zouden ze kunnen verbeteren?
- 🔒 Zijn er interessante opmerkingen die ze maken? Wat zegt het over hen, het onderwerp, het onderwerp of het avontuur zelf?

- 🔒 Herken je hun “aha-momenten”? Wat waren cruciale keerpunten in het proces? Wat gebeurde er?
- 🔒 Zitten ze vast? Waarom, wat is de situatie? Hebben ze iedereen erbij betrokken om te proberen het op te lossen? Hebben ze het op een gegeven moment opgegeven?
- 🔒 Wordt er naar alle ideeën geluisterd of gevraagd? Waren er ideeën die werden genoemd, maar waar niemand naar luisterde? Hoe zou dat in de toekomst beter kunnen?
- 🔒 Vinden zij belemmeringen (psychologisch, fysiek, enz.)?
- 🔒 Wat maakte hun emoties los? Waren er conflicten tijdens de ervaring? Wat gebeurde er en hoe gingen ze ermee om? Was het voor iedereen een goede oplossing?
- 🔒 Bood de escape adventure voldoende ruimte om na te denken of zich af te vragen over het onderwerp, het thema? Hebben ze geleerd wat je voor hen gepland had? Hoe weet je dat?

## GROEPS- EN INDIVIDUELE DYNAMIEK (BEREIDHEID EN EMOTIONELE ASPECTEN)

Escape adventures zijn meestal bedoeld om in groepsverband te worden gespeeld, en als zodanig bieden ze de gelegenheid om verschillende groepsdynamieken te observeren en te bestuderen. Enkele van de groepsdynamieken die in een escape adventure kunnen worden geobserveerd zijn:

- Communicatie:** Communicatie is essentieel in een escape adventure, de spelers moeten samenwerken om informatie, ideeën en strategieën uit te wisselen om puzzels op te lossen en verder te komen in het spel. Als je kijkt hoe de spelers met elkaar communiceren, kun je zien wat hun individuele communicatiestijlen zijn en hoe de groep als geheel functioneert.
- Leiderschap:** In een escape adventure nemen sommige spelers van nature een leiderschapsrol op zich door bepaalde taken of puzzels op zich te nemen. Observeren hoe spelers leiding geven, taken delegeren en anderen motiveren kan leiderschapsstijlen en -dynamiek binnen de groep aan het licht brengen. Als iemand dit regelmatig of sterk doet, kan de begeleider dit onderwerp van leiderschap in de voorbereiding bespreken, en hem vragen ook anderen de ruimte te geven.
- Problemen oplossen:** Het primaire doel van een escape adventure is het oplossen van puzzels, codes en de situatie in het algemeen. Observeren hoe de groep het oplossen van problemen aanpakt, taken verdeelt en samenwerkt kan duidelijk maken hoe zij samenwerken om hun doelen te bereiken. Hierover nadenken kan hun competentieontwikkeling in het algemeen ondersteunen.
- Conflictoplossing:** Zoals bij elke menselijke groepsactiviteit kunnen er tijdens een escape adventure conflicten ontstaan. Door te observeren hoe de groep met conflicten omgaat, meningsverschillen oplost en tot een consensus komt, kunnen individuele conflictoplossingsstijlen aan het licht komen en hoe de groep met moeilijke situaties omgaat.
- Vertrouwen:** Vertrouwen is een belangrijke factor in elke groepsactiviteit, en vooral in een escape room waar de spelers op elkaar moeten vertrouwen om te slagen. Als je observeert hoe de groep elkaar vertrouwt, taken delegeert en communiceert, kun je zien hoe groot het vertrouwen is en hoe het de groepsdynamiek beïnvloedt.

Al deze groepsdynamiek kan en zal sterk worden beïnvloed door de emotionele stroom die je voor jouw escape adventure hebt ontworpen. Onderwijzers kunnen daarmee werken. Vraag: Hoe wil je dat ze zich voelen aan het begin, tijdens en na het avontuur?

Met specifieke taken zal hun motivatie toenemen als je ze goed kent en ruimte hebt ingebouwd voor iedereen om de hoofdpersoon te zijn, zelfs voor een paar momenten.

## ONDERSTEUNING VAN HET LEREN & ROL VAN DE ONDERWIJZER

Het begeleiden van het leerproces is een cruciaal aspect van de educatieve escape adventure. In het Handboek wijden we daar verschillende hoofdstukken aan, want het begeleiden van het leerproces maakt het verschil tussen de gebruikelijke escape games en onze educatieve escape games.

Behalve de manier waarop onderwijzers het proces tijdens het spel kunnen ondersteunen, kun je de lerenden ook ondersteunen door middel van spel. Het voordeel van niet interacteren als begeleider is dat de kans groter is dat ze in hun spel blijven en niet uit de sfeer van het avontuur worden gehaald. Houd in gedachten dat elke keer dat je interactie hebt met de deelnemers je hun leerproces onderbreekt, dus deze interventies moeten tot een minimum worden beperkt. Het klinkt dus onaantrekkelijk, maar je doel is de lerenden onafhankelijk van jou te maken. Als ze je niet nodig hebben, heb je goed werk geleverd!

Maar ze hebben misschien toch steun nodig en die kun je op een andere manier geven door een ondersteuningssysteem te creëren. Dus hoe maak je dat ondersteuningssysteem? Je zou al kunnen denken aan de implementatie van zelfhulpmiddelen, om je leerlingen autonomie te geven en hun leren zelf te sturen, zoals hulplijnen, of ondersteunend materiaal (geschreven, audio, kleine video, een object, enz.). Zoals een hintboekje of hintkaartjes, die zij kunnen openen wanneer zij behoefte hebben aan ondersteuning. De hints kunnen eenvoudige hints zijn, of hints op verschillende niveaus (eerst een kleine hint, daarna een grotere hint, daarna de oplossing). Op die manier hebben ze toch het gevoel dat ze zelf vooruitgaan, en niet omdat de onderwijzer de oplossing vertelt. Eigenaarschap is een belangrijk element van educatieve escape adventures.

Zoals de onderwijzers van de democratische school VO De Vallei schreven over de escape adventure:

“Dwing leerlingen niet om het spel te spelen. Vraag hen liever of ze geïnteresseerd zijn om te spelen. Probeer je niet te veel te bemoeien met De game flow. Laat de leerlingen hun gang gaan. Help waar nodig, maar nooit te veel, en onthoud dat het het spel van de spelers is, niet het spel van de onderwijzer.” en “Je kunt nooit eigenaarschap garanderen, want net als het gevoel erbij te horen, is eigenaarschap iets wat ze zelf moeten nemen.”

Nu je het ontwerp van jouw volledige escape adventure hebt voltooid, kan dit een goed moment zijn om jouw opzet te toetsen. Je kunt nagaan of dit avontuur nog steeds voldoet aan de behoeften van jouw leerlingen, je en jouw plaats (schoolcentrum, club, enz.). Is het educatief, is het inclusief, is het geschikt voor al jouw leerlingen? Zo niet, dan moet je misschien enkele dingen veranderen. Dit is het juiste moment voor een verandering.





**HOOFDSTUK**

# 04

**NA DE ESCAPE  
ADVENTURE -  
VERZAMELEN  
VAN DE  
LEERRESULTATEN  
EN FOLLOW-UP.**

# HOOFDSTUK 4: NA DE ESCAPE ADVENTURE - VERZAMELEN VAN DE LEERRESULTATEN EN FOLLOW-UP.

## HET EINDE VAN DE ESCAPE ADVENTURE: HET AFSLUITEN VAN DE ERVARING

En dan is er het einde! Het spel is afgelopen, het probleem is opgelost en ze zijn ontsnapt.

Dat klinkt prachtig, maar na de escape adventure komen leerlingen naar buiten met heel andere emoties die erkend moeten worden. Meestal zijn ze blij als ze van de onderwijzer horen dat ze goed werk hebben geleverd en wat de positieve resultaten waren van hun prestatie volgens de verhaallijn (hebben ze de wereld gered, hebben ze uitsluiting uitgebannen, zijn ze erin geslaagd uit te vinden wat er met hun vriend is gebeurd, enz.)

**Feedback:** je als onderwijzer moet enige feedback geven op de prestaties, zodat het voor hen duidelijk is wat ze hebben gepresteerd. Dit kan een bericht zijn op de telefoon, een e-mail of zelfs de onderwijzer die zich op een bepaalde manier kleedt en de zaal binnenkomt om de spelers te feliciteren. Maak het leuk!

**Viering:** Het is belangrijk om aan het einde van het spel een gevoel van viering en prestatie te creëren. Dit kan bestaan uit het spelen van een overwinningslied, het nemen van een groepsfoto of het geven van een kleine prijs of souvenir en het uitdagen van anderen om mee te doen. Dit is allemaal goed voor de officiële reflectie of debriefing.

**Daarna:** Tijd om stoom af te blazen! Geef ze 5 minuten om jou of anderen te vertellen wat hen is overkomen, laat ze naar het toilet gaan en neem een kleine pauze.

## DEBRIEFING & REFLECTIES + CONCLUSIES/IMPACT

Om een educatieve escape adventure te maken is reflectie op de ervaring essentieel. We combineren de ervaring met het verwerven van nieuwe inzichten.

*“Leren is het proces waarbij kennis ontstaat uit de transformatie van de ervaring”*

David Kolb

Een van de belangrijkste verschillen tussen gewone escape games en educatieve escape adventures is dat de onderwijzer tijdens het spel het hele proces analyseert. De rol van de onderwijzer manifesteert zich op dit punt door het beste uit hun ervaring te halen door de juiste vragen te stellen aan de leerlingen, zodat de leerresultaten uit hen voortkomen.

Je kunt de reflectie of debriefing doen zoals je gewoonlijk doet, als je daar ervaring mee hebt. Zo niet, dan kan je het debriefingsproces van de 4 F's volgen:

-  **Feelings:** Na het doorlopen van een leerervaring als deze, ervaren de deelnemers een reeks emoties en het is belangrijk tijd te besteden aan het analyseren daarvan. Als eerste stap moet je mensen stoom laten afblazen, en hun emoties onder controle krijgen. Maar het is ook goed om deze emoties te uiten, en ze te delen binnen de groep. Goed begeleid, is dit een zeer waardevol proces van de escape adventure (en elke leerervaring). Bij de eerste ronde van: Hoe voel je je in één woord, helpt meestal om alle leerlingen dit te horen verwoorden en is ook een heel inclusieve manier. Hoe voelden ze zich tijdens de ervaring? Probeer dieper te vragen naar wat deze emoties veroorzaakte. Vraag hen en maak aantekeningen over de verschillende emoties, zodat je later kunt analyseren waarom dezelfde ervaring zulke verschillende emoties bij hen oproept.
-  **Facts:** Als ze wat meer gekalmeerd zijn, zijn ze klaar voor de tweede stap: een rationele analyse van de reis of de ervaring. Dit is het moment om terug te gaan naar verschillende elementen van de ervaring en hen te vragen wat er is gebeurd, wat ze hebben gedaan, wat hun favoriete puzzels of uitdagingen waren en waar ze het meest van hebben genoten. Het is belangrijk dat ze feitelijk blijven en als iemand een sterke interpretatie heeft, stop je dat. Wat heb je gezien, wat heb je gehoord, enz. Voor hen is het goed om ervaringen van de andere leerlingen te horen, dingen die zij misschien niet hebben gezien of gehoord. Behalve dat dit waardevol is voor de cursisten, levert het je ook zeer waardevolle informatie op om jouw escape adventure aan te passen en te verbeteren.
-  **Findings:** Wat hebben ze geleerd in de ervaring? Wat begrijpen ze nu over het onderwerp, over samenwerking, over inclusie? Enz. Wat weten ze nu, wat is er in hen veranderd en wat zullen ze onthouden? Moedig hen aan om situaties uit het dagelijks leven te bedenken waarop ze het geleerde kunnen toepassen. Hoe kunnen ze die nieuwe inzichten gebruiken?
-  **Future:** In deze laatste stap kunnen we brainstormen over wat er daarna zal gebeuren, zullen ze anderen over deze ervaring vertellen? Zullen ze die nieuwe kennis in hun leven integreren? Hoe kunnen we ervoor zorgen dat dit een grotere impact heeft?

Om een goede debriefing of reflectie mogelijk te maken, moet je enkele schriftelijke vragen voor jezelf voorbereiden en ook iemand aantekeningen laten maken. In de Toolkit vind je voorbeelden van debriefingsvragen.

Je kent jouw leerlingen het beste. Denk na over hoe je deze reflectie kunt doen. In bepaalde gevallen kan het beter zijn om deze reflectie in 2 of 3 afzonderlijke delen te houden. Het is goed om de Feelings en Facts snel na de ervaring te laten plaatsvinden. Natuurlijk zou het het beste zijn als je door kunt gaan, maar als je doelgroep niet zo'n aandachtsspanne heeft, kun je dit opdelen in aparte sessies.

## EVALUATIE VAN HET AVONTUUR EN HOE JE JOUW PRAKTIJK KUNT VERBETEREN

Evaluatie is terugkijken op de ervaring en er je eigen leerervaring van maken. Hiervoor kun je verschillende feedback of beoordelingen gebruiken:

### FEEDBACK VAN LEERLINGEN:

Om feedback te krijgen op je escape adventure, misschien wil je wat feedback. Je kunt dat doen tijdens de reflectie, maar je kunt je leerlingen ook vragen een kleine vragenlijst in te vullen. Dat kan je goede inzichten geven voor je werk als onderwijzer, en mogelijk nieuwe escape adventures. Je spelers zouden je interessante dingen kunnen geven om mee te werken. Als ze heel goede ideeën hebben hoe het beter kan of wat er moet veranderen, kun je zelfs bedenken hoe je ze kunt betrekken bij de verdere ontwikkeling van deze escape adventure, of om je te ondersteunen bij nieuwe avonturen. Dit is ook een manier om jongeren meer eigenaarschap te geven.

### LERAREN EVALUATIE OF (ZELF)BEOORDELING:

Jij en jouw team kunnen samenzitten en nadenken over de ervaring. Neem de tijd die daarvoor nodig is. Aspecten voor evaluatie:

- 🔒 Heeft de escape adventure gewerkt? Werkte het zoals je gepland had? Waarom?
- 🔒 Waren de leerlingen betrokken bij het verhaal en de intro van het verhaal? Waarom?
- 🔒 Was het avontuur aantrekkelijk voor jouw leerlingen? Waarom? Wat zou je veranderen, wat zou je houden?;
- 🔒 Hoe evalueer je de leerresultaten van de leerlingen?
- 🔒 Hoe beoordeel je jouw eigen rol als leerondersteuner? Heb je ingegrepen wanneer dat nodig was? Wiens behoefte, die van jou of die van hen?
- 🔒 Zou je bereid en klaar zijn om een nieuw escape adventure te ontwikkelen? Waar zou je rekening mee moeten houden?
- 🔒 In het geval van teamwork, hoe hebben jullie als team samengewerkt bij het maken van dit escape adventure? Misschien is het tijd voor feedback aan elkaar..;
- 🔒 Welke competenties heb je tijdens dit proces laten zien of ontwikkeld?
- 🔒 Welke nieuwe inzichten haal je persoonlijk en professioneel uit deze ervaring?

## **FOLLOW-UP VOOR LEERLINGEN EN VOOR HET TEAM**

Na de ervaring gaan we allemaal terug naar het gewone leven. Het leven gaat door, zowel voor jou als voor je leerlingen. Het is interessant om te zien hoe de escape adventure het gedrag of denken van sommige leerlingen beïnvloedt. Maak ruimte om later op de ervaring terug te komen, geef ruimte voor verdere reflecties indien nodig. En als ze om een nieuw avontuur vragen, maak dan gewoon een nieuw escape adventure.

Afhankelijk van het soort escape adventure moet je misschien een strategie bedenken voor de aanpak ervan. Als je een avontuur hebt met een gevoelig onderwerp, zoals pesten, homoseksualiteit, zelfverminking, eenzaamheid, enz. moet je er misschien met je leerlingengroep op terugkomen. Andere leerlingen zeggen gewoon een saai "het zal wel!" en anderen raken erg enthousiast over het "spelen van een spannend spel" in de klas of het jongerencentrum. Zoals gezegd, als jongeren de intrinsieke motivatie krijgen om iets met de ervaring te doen, heb je misschien een goede begeleider(s) gevonden. We hebben enkele voorbeelden gezien van jongeren die betrokken wilden worden bij het ontwerpen en bouwen van escape adventures, en ze leerden nog meer door het te maken, dan door eraan deel te nemen.

**VEEL SUCCES EN GENIET VAN HET PROCES EN DE RESULTATEN!**





The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top right and moves towards the bottom left, with several turns and dead ends. The overall effect is a clean, modern, and visually engaging design.

**CHAPTER**

# 05

**DE ESCAPE-FILES:  
EEN PRAKTISCHE  
HULPMIDDEL  
VOOR HET  
GENEREREN VAN  
ESCAPE-FOLDERS**

# CHAPTER 5: DE ESCAPE-FILES: EEN PRAKTISCH HULPMIDDEL VOOR HET GENEREREN VAN ESCAPE-FOLDERS

## WAT IS DE ESCAPE FILES?

The Escape Files is een praktische en complete gids voor het bouwen van aanpasbare en educatieve escape games in mapformaat. Jij, de opvoeder/bouwer, kan je eigen educatieve ontsnappingsspellen maken waar je leerlingen/spelers van kunnen genieten, door een reeks eenvoudige stappen te volgen en je puzzels te kiezen. Het enige dat je nodig hebt, is enige computervaardigheden, een printer, een gewone map en een envelop.

De gids wordt compleet geleverd met alle andere materialen om eindeloze mogelijkheden te creëren. Het bouwen en voorbereiden van het spel kan binnen een middag. Het spel kan gespeeld worden met maximaal vijf spelers of met de hele klas gespeeld worden door de klas op te delen in kleinere groepjes. De spelers zullen hun 21e-eeuwse vaardigheden aanscherpen door mysteries te ontrafelen, puzzels op te lossen en samen te werken. De puzzels zijn gevarieerd en leuk voor alle leerstijlen en leeftijden (vanaf 11 jaar). Iedereen kan spelen!

De Escape Files zijn gemaakt door partnerorganisatie VO De Vallei als extra output en hebben daarom een aparte plek gekregen in onze tutorial.

## HOE TE BOUWEN

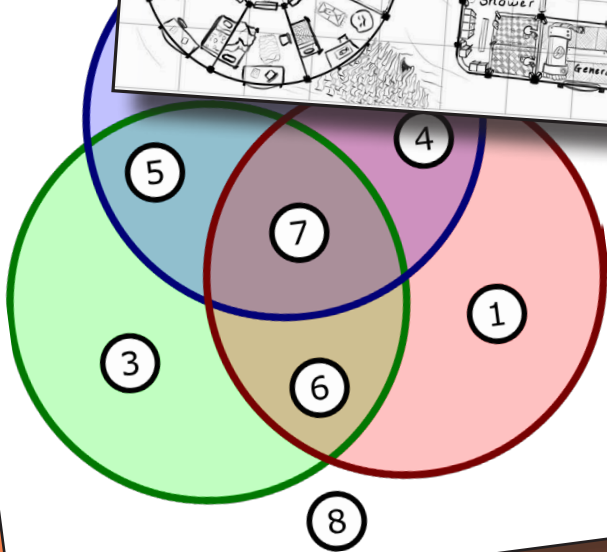
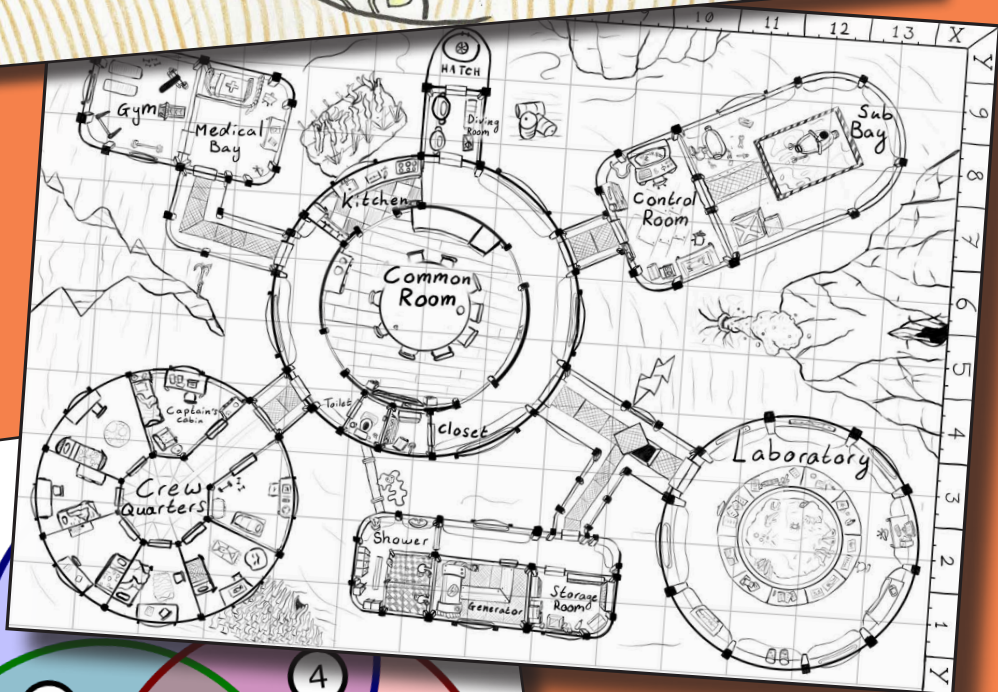
Bouwen is eenvoudig en relatief snel. Door zes stappen te volgen, word je door het proces geleid en maak je onderweg allerlei keuzes. Je hoeft geen fantasierijke verhalen, intrigerende puzzels of overkoepelende structuren te bedenken: daarvoor is al gezorgd. Het enige waar je echt rekening mee moet houden, is wat de spelers die je in gedachten hebt het leukst vinden om te spelen en wat je graag wilt bouwen. Als je een meer ervaren (puzzel)maker bent, kun je natuurlijk alle elementen naar wens aanpassen of vastschroeven, maar we raden aan om niet te ver van de zes stappen af te wijken.

Hier is een overzicht van de stappen:

- 1. het kiezen van het thema**
- 2. beslissen over de vraag**
- 3. De puzzels kiezen**
- 4. beslissen over de conclusie**
- 5. het bouwen van de puzzels**
- 6. afronden**

Dus als je geïnteresseerd bent geraakt in deze tool voor het genereren van Escape Adventures, download de Escape Files van onze website en probeer het zelf uit!









WOORDENLIJST

HET PARTNERSCHAP

WOORD VAN DANK

COLOFON

# WOORDENLIJST

Termen die we in deze Starterkit gebruiken:

## CREATIEVE LEEROMGEVING

Er bestaan verschillende definities van leeromgevingen. In het state of the art onderzoek "The First Looking at Learning" is een leeromgeving gedefinieerd als een omgeving van een bepaalde onderwijsinstelling die gekenmerkt wordt door sociale componenten, bijzondere objecten en zaken en interpersoonlijke relaties. Deze factoren beïnvloeden en complementeren elkaar en hebben effect op iedere betrokkene. Een leeromgeving specificeert bovendien een onderwijsomgeving; het impliceert altijd een organisatorisch proces. Het zorgt voor samenhang tussen de materiële, communicatieve en sociale voorwaarden in het leerproces en gunstige omstandigheden voor de ontwikkeling van het creatieve potentieel van de leerlingen. Door gebruik te maken van verschillende kennisbronnen en diverse leermethoden bouwt de leerling zelf zijn kennis, vaardigheden en disposities op.

De Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) definieert "leeromgeving" als een organisch, holistisch concept - een ecosysteem dat de activiteit en de resultaten van het leren omvat. In het "organische" en "holistische" zit het aspect creativiteit verborgen. In de creatieve omgeving kan het leren op vele (creatieve) manieren tot uiting komen en worden alle zintuigen en alle intelligenties gebruikt. Om de "creatieve leeromgeving" te begrijpen, is het van cruciaal belang zich te concentreren op de dynamiek en de interacties tussen vier dimensies - de leerling (wie?), onderwijzers (met wie?), inhoud (wat wordt er geleerd?) en faciliteiten en technologieën (waar? waarmee?). Om een creatieve leeromgeving te creëren, is het van vitaal belang om over elk van de 4 elementen die hierboven worden genoemd twee keer na te denken en ze anders te bekijken.

## COMPETENTIES: VAARDIGHEDEN, KENNIS EN HOUDINGEN

Competenties zijn de "bekwaamheden om iets met succes of efficiënt te doen". De term wordt vaak door elkaar gebruikt met de term "vaardigheden", hoewel ze niet hetzelfde zijn. Twee elementen onderscheiden competentie van vaardigheid, en maken competentie meer dan vaardigheid. Wanneer iemand competent is, kan hij toepassen wat hij weet om een specifieke taak uit te voeren of een probleem op te lossen en is hij in staat dit vermogen over te dragen tussen verschillende situaties. In het jongerenwerk heeft competentie drie onderling verbonden dimensies:

**Vaardigheden:** Deze dimensie verwijst naar wat je kunt doen of wat je moet kunnen om je jongerenwerk te kunnen doen. Dit is de "praktische" of vaardigheidsdimensie van competentie. Het wordt gewoonlijk geassocieerd met de 'handen'.

**Kennis:** Deze dimensie verwijst naar alle thema's en kwesties waarvan je op de hoogte bent of moet zijn om jouw werk te kunnen doen. Dit is de 'cognitieve' dimensie van competentie. Het wordt gewoonlijk geassocieerd met het 'hoofd'.

Houdingen en waarden: Deze dimensie van competentie verwijst naar de houdingen en waarden die je moet aannemen om jouw werk effectief te kunnen doen. Deze competentiedimensie wordt gewoonlijk geassocieerd met het “hart”.

## DIVERSITEIT

Diversiteit is het geheel van menselijke verschillen, inclusief maar niet beperkt tot ras, etniciteit, geslacht, genderidentiteit, seksuele geaardheid, leeftijd, sociale klasse, fysieke capaciteiten of eigenschappen, religieus of ethisch waardensysteem, nationale herkomst en politieke overtuigingen. Diversiteit betekent in wezen “samengesteld zijn uit verschillende elementen”. Als we groepen mensen ruimer bekijken, is diversiteit elke dimensie die gebruikt kan worden om groepen en mensen van elkaar te onderscheiden. Het betekent respect voor en waardering van verschillen.

## ONDERWIJS: LERAREN EN jongerenwerkERS

Een onderwijzer wordt ruim gedefinieerd als iedereen die een educatieve rol heeft. In de context van Erasmus+ is dat iedereen die opzettelijk het leren ondersteunt en leermogelijkheden biedt of leeromgevingen voor lerenden creëert. Dit kan in een formele setting zijn, maar ook daarbuiten. Het is een breder concept dan alleen mensen met een betaalde of officiële functie. Je kunt een vrijwillige onderwijzer zijn en een collega kan ook een onderwijzer zijn als hij die rol bewust op zich neemt.

Een leraar, ook wel schoolmeester genoemd (of formeel onderwijzer), is een persoon die leerlingen helpt kennis, bekwaamheid of deugden te verwerven, via de praktijk van het lesgeven. In de context van dit project verwijzen wij naar leraren als de onderwijzers die educatieve diensten verlenen binnen een schoolomgeving.

Een jongerenwerker is iemand die met jongeren werkt om hun persoonlijke, sociale en educatieve ontwikkeling te vergemakkelijken door middel van informeel onderwijs, zorg (bv. preventief) of vrijetijds benaderingen. De basisprincipes van jongerenwerk zijn respect voor jongeren, het bieden van toegankelijke en waardegerichte mogelijkheden (echt nuttig) voor vrijwillige participatie, verantwoording afleggen, anti-oppressief zijn (bijv. sociaal model van handicap, training in onbewuste vooroordelen) in processen, vertrouwelijkheid, betrouwbaarheid, en ethisch zijn in het houden van grenzen. In de context van dit project bedoelen we zowel jongerenwerkers die een officiële titel of opleiding als jongerenwerker hebben als mensen die (educatieve) activiteiten voor jongeren buiten een schoolse setting verzorgen.

## ERASMUS+ PROGRAMMA & EUROPEAN SOLIDARITY CORPS

Het Erasmus+-programma is het EU-programma op het gebied van onderwijs, opleiding, jeugd en sport. Het is een vervolg op de programma's Youth for Europe en Youth and Youth in Action en is bedoeld voor de periode 2021-2027. Onderwijs, opleiding, jeugd en sport zijn sleutelgebieden die burgers ondersteunen in hun persoonlijke en professionele ontwikkeling. Inclusief onderwijs en opleidingen van hoge kwaliteit, evenals informeel en niet-formeel leren, rusten jongeren en deelnemers van alle leeftijden uiteindelijk uit met de kwalificaties en vaardigheden die nodig zijn voor hun zinvolle deelname aan de



democratische samenleving, intercultureel begrip en succesvolle overgang op de arbeidsmarkt. Dit project wordt uitgevoerd en medegefinancierd door het Erasmus+ programma.

Het European Solidarity Corps (ESC), tot 2016 bekend als European Voluntary Service (EVS), is een internationaal vrijwilligersprogramma van de Europese Commissie voor jongeren om individueel of in teams naar een ander land te gaan, meestal van het ene Europese land naar het andere, om te werken voor een doel zonder winstoogmerk. Sinds 2017 biedt het programma ook mogelijkheden voor Europese jongeren om zich als vrijwilliger in te zetten in hun eigen gemeenschap.

## **ESCAPE ADVENTURE, ESCAPE FORMAT & ESCAPE MODULE**

Binnen dit project hebben we het concept van de Escape Room genomen en gekeken op welke manier we enkele van de kenmerken ervan zouden kunnen implementeren in andere vormen van games dan alleen de escape 'room'.

Een Escape Adventure omvat elke vorm van spel waarbij elementen uit het Escape Room-concept worden gebruikt. Het gebruikt elementen als 'ergens uit ontsnappen of van iets (in de breedste zin van het woord. Het kan ook het oplossen van een grote uitdaging zijn of ergens binnenkomen), een verscheidenheid aan verschillende soorten puzzels en raadsels om op te lossen en een vorm van flow of volgorde waarin het avontuur moet worden opgelost. Het gebruikt een specifiek escape format (zie hieronder), maar heeft ook een compleet verhaal en puzzels en raadsels.

Als we het hebben over een Escape Format bedoelen we de spelvorm waarin de Escape Adventure wordt gepresenteerd. In dit project hebben we de volgende Escape Formats bekeken: de Escape koffer, Escape box, Escape boek, Escape bordspel, Escape kaartspel, Escape space divider, Escape folder, Escape puzzel, Escape kaart en een Digitale Escape adventure. Om de bruikbaarheid van deze formats te testen moesten we complete escape adventures maken (inclusief verhaallijnen en puzzels) om te kunnen testen in hoeverre de Formats op zich inclusief zijn voor leerlingen.











De Escape Modules zijn voltooide Escape Adventures over het thema inclusie, gemaakt door verschillende Escape Formats te gebruiken en een verhaal en puzzels te creëren die verband houden met verschillende thema's die allemaal over het thema inclusie gaan. Ze zijn ingevuld en volledig beschreven, zodat geïnteresseerden gewoon een Escape Module kunnen uitzoeken, uitprinten en alle benodigde materialen verzamelen en het zelf uitproberen.

## **FORMEEL, NIET-FORMEEL EN INFORMEEL ONDERWIJS**

Formeel, niet-formeel en informeel onderwijs vullen elkaar aan en versterken elkaar in een proces van levenslang leren:

Formeel onderwijs verwijst naar het gestructureerde onderwijsstelsel dat loopt van de lagere school (en in sommige landen van de kleuterschool) tot de universiteit, en omvat gespecialiseerde programma's voor vak, technische en beroepsopleidingen. Formeel onderwijs omvat vaak een beoordeling van de verworven kennis of vaardigheden van de leerlingen en is gebaseerd op een programma of curriculum dat min of meer gesloten kan zijn voor aanpassing aan individuele behoeften en voorkeuren. Formeel onderwijs leidt gewoonlijk tot erkenning en certificering.

Niet-formeel onderwijs verwijst naar geplande, gestructureerde programma's en processen van persoonlijke en sociale vorming voor jongeren die bedoeld zijn om een reeks vaardigheden en competenties te verbeteren, buiten het formele onderwijscurriculum om. Niet-formeel onderwijs is wat er gebeurt op plaatsen zoals jeugdorganisaties, sportclubs, kunstgroepen en gemeenschapsgroepen waar jongeren bijeenkomen om bijvoorbeeld samen projecten uit te voeren, spelletjes te spelen, te discussiëren, te gaan kamperen of muziek en drama te maken. Niet-formele onderwijsprestaties zijn meestal moeilijk te certificeren, ook al neemt de maatschappelijke erkenning ervan toe. Niet-formeel onderwijs moet ook:

-  Vrijwillig zijn
-  toegankelijk zijn voor iedereen (idealiter)
-  een georganiseerd proces met educatieve doelstellingen zijn
-  Participatief zijn
-  Leerlinggericht zijn
-  gaan over het aanleren van levensvaardigheden en de voorbereiding op actief burgerschap
-  gebaseerd zijn op zowel individueel als collectief leren met een collectieve aanpak
-  holistisch en procesgericht zijn
-  gebaseerd zijn op ervaring en actie
-  georganiseerd zijn op basis van de behoeften van de deelnemers.

Informeel onderwijs verwijst naar een levenslang leerproces, waarbij elk individu houdingen, waarden, vaardigheden en kennis verwerft door de educatieve invloeden en middelen in zijn eigen omgeving en door dagelijkse ervaring. Mensen leren van familie en burens, op de markt, in de bibliotheek, op kunsttentoonstellingen, op het werk en door te spelen, te lezen en te sporten. De massamedia zijn een zeer belangrijk medium voor informeel onderwijs, bijvoorbeeld via toneelstukken en films, muziek en liedjes, televisiedebatten en documentaires. Deze manier van leren is vaak ongepland en ongestructureerd.

## GAMIFICATION EN GAME MECHANICS

Gamification verwijst naar de toepassing van game mechanics in een context die geen spel is. Overheden, bedrijven, scholen en veel sociale omgevingen hebben hun processen gegamificeerd om gebruikers

betrokken te krijgen, deelname te verhogen, beter te presteren en betere resultaten te behalen en inhoud leuker en boeiender te maken.

In het onderwijs verwijst gamification vooral naar het gebruik van spellen of spelachtige elementen in het leerproces. Het kan gaan om het gebruik van punten, beloningen, uitdagingen en het bijhouden van vorderingen om het leren aantrekkelijker en aangenamer te maken.

Game Mechanics is “hoe een spel werkt”, wat je moet doen en hoe je het moet doen om te kunnen spelen. De game mechanics zijn de centrale as waaromheen de ervaring draait. Het verbindt de elementen met de spelers en maakt dynamiek mogelijk. In tafel- en videospellen zijn game mechanics de regels of ludemen die de acties van de speler bepalen en sturen, alsook de reactie van het spel daarop. Een regel is een instructie over hoe te spelen, een spelregel is een spelelement zoals de L-vormige zet van het paard bij schaken. De mechanica van een spel bepaalt dus in feite hoe het spel werkt voor de mensen die het spelen.

## INCLUSIE EN EXCLUSIE

Inclusie, het opnemen van iedereen, is een diepere verschuiving naar het verwelkomen en waarderen van mensen precies zoals ze zijn. Het betekent het omarmen en vieren van de diversiteit aan ervaringen en capaciteiten van mensen. Het betekent mensen aanmoedigen om hun “hele zelf” in hun gemeenschap en op hun werk te brengen, geaccepteerd en verwelkomd om hun diepte en breedte van kennis. Kortom, de betekenis van inclusief is dat iedereen, ongeacht zijn geestelijke of lichamelijke vermogens, wordt begrepen en gewaardeerd, en in staat is op zinvolle wijze deel te nemen en bij te dragen.

Exclusie is het tegenovergestelde van inclusie. In de context van dit project betekent het dat de activiteit, de methodologie, het avontuur, de onderwerpen of de inhoud niet toegankelijk zijn of dat niet iedereen kan deelnemen. Dit hoeft natuurlijk niet tot het uiterste te gaan, sommige activiteiten of methoden zijn van nature gericht op een bepaald aspect (bv. visuele of fysieke activiteiten). Je hoeft niet iets te creëren dat altijd voor iedereen toegankelijk en nuttig is. Het belangrijkste is dat iedereen binnen jouw doelgroep er volledig aan kan deelnemen.

## INNOVATIE IN HET ONDERWIJS

Innoveren betekent iets veranderen of iets op een nieuwe manier doen. Om te innoveren hoef je niet uit te vinden. Creativiteit en aanpassingsvermogen zijn inherent aan innovatie.

Innovatie in het onderwijs is geen specifieke term met vaste definities. De geest van vernieuwend onderwijs is een openheid om met een frisse blik naar situaties te kijken en deze op andere, nieuwe manieren aan te pakken. Het is een erkenning dat we niet alle antwoorden hebben en openstaan voor nieuwe benaderingen ter verbetering, zoals methoden van kennisoverdracht met innovatieve onderwijsstrategieën.



Innovatie in het onderwijs kan::

- 🔒 Erkennen dat studenten beter gediend zijn met een flipped classroom waarbij ze thuis colleges bekijken en in de klas opdrachten uitvoeren.
- 🔒 Meer technologie in de klas introduceren om een gemengde klas te creëren waar leerlingen technologie ervaren zoals in de echte wereld.
- 🔒 Duidelijkere en betere communicatie tussen de ouders van schooldistricten met krachtige videotools.

Innovatie in het onderwijs komt voort uit het identificeren van uitdagingen en problemen, het kijken naar en leren van anderen, het ontwikkelen van nieuwe methoden om deze problemen aan te pakken, en het herhalen ervan wanneer deze experimenten niet noodzakelijkerwijs de gewenste resultaten opleveren.

## INTERPERSOONLIJK EN INTRAPERSOONLIJK

De term "intra" betekent "binnen", dus de communicatie die binnen een persoon plaatsvindt, wordt intrapersonlijke communicatie genoemd. Aan de andere kant betekent de term "inter" "tussen", dus wanneer de communicatie plaatsvindt tussen twee of meer personen, spreekt men van interpersoonlijke communicatie.

Interpersoonlijke vaardigheden omvatten verbale en non-verbale communicatie, kunnen omgaan met conflicten, teamwerk, empathie, luisteren, een positieve houding, flexibel en positief zijn, goed kunnen luisteren en communiceren.

Intrapersonlijke vaardigheden hebben betrekking op het zelfbewustzijn van onze sterke en zwakke punten. Intrapersonlijke vaardigheden zijn een vorm van zelfcommunicatie omdat ze betrekking hebben op wat er in iemands binnenste gebeurt.

Intrapersonlijke vaardigheden helpen je emoties te beheersen en om te gaan met uitdagingen die je op verschillende momenten in je leven kunt tegenkomen. Net als emotionele intelligentie omvatten intrapersonlijke vaardigheden: zelfbewustzijn, zelfvertrouwen, doorzettingsvermogen, openstaan voor veranderingen en nieuwe ideeën, vermogen om afleidingen te overwinnen, tijdsbeheer, veerkracht, zelfdiscipline, enz

## LEREN, LERENDE & LEERLINGGERICHTHEID

Leren is het proces van het verwerven van nieuwe vaardigheden, kennis, begrip en waarden. Dit is iets wat mensen zelf kunnen doen, hoewel het over het algemeen gemakkelijker wordt met onderwijs: het proces van ondersteuning van iemand of een groep anderen om te leren. Met onderwijssteuning kan leren efficiënter of effectiever gebeuren. Bij leren gaat het niet alleen om het eindresultaat, maar evenzeer om het proces zelf. Bij leren zijn er geen fouten of mislukkingen, alleen verwachte en onverwachte resultaten. Ook de onbedoelde of onverwachte resultaten hebben een belangrijke leerfunctie. Mensen leren op veel verschillende manieren en individuen kunnen grote verschillen hebben in de modaliteit en voorwaarden die zij nodig hebben om effectief te leren.

Een lerende is een persoon die probeert competenties in iets te verwerven door het te bestuderen, te doen, te ontdekken, te verbeelden, te oefenen of onderwezen te worden.

Bij een leerlinggerichte aanpak worden leerlingen als actieve agenten beschouwd. Zij brengen hun eigen kennis, vroegere ervaringen, opleiding en ideeën mee - dit beïnvloedt hoe zij nieuwe informatie opnemen en leren. Dit verschilt aanzienlijk van een traditionele, op de instructeur gerichte aanpak. Traditionele leerbenaderingen waren gebaseerd op het behaviorisme, dat lerenden ziet als "blanco lei" en docenten als deskundigen die alle relevante informatie moeten overbrengen. Deze benadering ziet lerenden als respondenten op externe stimuli.

## PARTICIPATIE

Op het meest elementaire niveau betekent participatie dat mensen betrokken worden bij beslissingen die hun leven beïnvloeden. Door participatie kunnen mensen mogelijkheden en strategieën voor actie vaststellen en solidariteit opbouwen om verandering te bewerkstelligen.

Participatie is van belang als kernwaarde in open en democratische samenlevingen, en wordt in toenemende mate erkend als een "recht" in mondiale personeelsdocumenten. Participatie vormt een uitdaging voor onderdrukking en discriminatie, met name van de armste en meest gemarginaliseerde mensen.

Betekenisvolle participatie is afhankelijk van de bereidheid en het vermogen van mensen om deel te nemen en hun stem te laten horen. Dit kan echter een uitdaging zijn wanneer mensen zich geïntimideerd voelen, bepaalde kennis of relevante taal missen om te begrijpen en bij te dragen, of zelfs het gevoel hebben dat zij niet het recht hebben om deel te nemen.

Bovendien houden praktische overwegingen vaak in dat vertegenwoordigers van een bepaalde groep deelnemen in plaats van elk individu rechtstreeks te betrekken, wat het risico inhoudt dat sommige belangen niet worden vertegenwoordigd of dat processen worden gecoöpteerd door elites of door bepaalde groepen.

Een zeer nuttig en bekend model om met participatie te werken is Roger Harts model genaamd "The ladder of children's participation", dat gebaseerd is op het bekende model van Arnstein. Hart's typologie van kinderparticipatie wordt voorgesteld als een metaforische "ladder", waarbij elke oplopende trede staat voor toenemende niveaus van agency, controle of macht van het kind. Bovendien vertegenwoordigen de acht "treden" van de ladder een continuüm van macht dat oploopt van niet-participatie (geen zeggenschap) tot mate van participatie (toenemende mate van zeggenschap). Er is op gewezen dat Hart's gebruik van de term "kinderen" alle wettelijke minderjarigen omvat, van kleuters tot adolescenten.

## PEER LEARNING

Peer learning is een wederzijdse leeractiviteit, die wederzijds voordeel oplevert en waarbij kennis, ideeën en ervaringen tussen de deelnemers worden gedeeld. Peer learning stelt hen in staat te interacteren met andere deelnemers, hun peers, en deel te nemen aan activiteiten waarbij zij van elkaar kunnen leren en educatieve, professionele en/of persoonlijke ontwikkelingsdoelen kunnen bereiken.

## ZACHTE VAARDIGHEDEN

Zachte vaardigheden zijn niet-technische vaardigheden die beschrijven hoe je werkt en met anderen omgaat. In tegenstelling tot harde vaardigheden zijn ze niet per se iets wat je in een cursus leert, zoals data-analyse of programmeren. In plaats daarvan weerspiegelen ze je communicatiestijl, arbeidsethos en werkstijl.

Zij omvatten het vermogen om kritisch te denken, nieuwsgierig en creatief te zijn, initiatief te nemen, problemen op te lossen en samen te werken, efficiënt te kunnen communiceren in een multiculturele en interdisciplinaire omgeving, zich aan de context te kunnen aanpassen en met stress en onzekerheid te kunnen omgaan. Deze vaardigheden maken deel uit van de sleutelcompetenties in het kader van Erasmus+.

# THE PARTNERSHIP:

## PROJECT PARTNERS

Wij hadden een basis om ons partnerschap op te bouwen en nodigden twee scholen uit die zeer geïnteresseerd waren in dit project en competent waren op bepaalde gebieden, waardoor zij een waardevolle bijdrage konden leveren aan de reeds bestaande samenwerking tussen de andere 5 partners: Ons partnerschap bestaat uit 7 projectpartners:

### ITALY:

**Stranaidea Cooperativa Sociale** is een sociale coöperatie van het type A (persoonlijke diensten, sociale, gezondheids- en onderwijsdiensten) die tot doel heeft het welzijn van mensen te bevorderen en risicosituaties te voorkomen. Stranaidea werkt met een breed scala van personen en groepen, zoals gehandicapten, vluchtelingen, zigeunergroepen, kinderen en risicogezinnen, daklozen en andere kansarme groepen. De doelstellingen van de verschillende diensten worden nagestreefd via de methodologie van gemeenschapontwikkeling.

[www.stranaidea.it](http://www.stranaidea.it), [teatrodigionata@stranaidea.it](mailto:teatrodigionata@stranaidea.it)

Authors: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou

### LATVIA:

**De gemeente Gulbene (GM)** bestaat uit 13 dorpen en het administratieve grondgebied van de stad Gulbene. Het belangrijkste doel is de gemeenschap de nodige diensten te verlenen en de belangen van de plaatselijke bewoners te behartigen. GM initieert verschillende sociale en educatieve activiteiten die inspelen op de behoeften van de verschillende lokale bevolkingsgroepen, waaronder jongeren, gehandicapten en kansarmen, om hen te helpen hun ideeën en ambities ter verbetering van de levenskwaliteit uit te voeren en hun actieve burgerparticipatie te vergemakkelijken.

[www.gulbene.lv](http://www.gulbene.lv), [dome@gulbene.lv](mailto:dome@gulbene.lv)

Authors: Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve

**Jaunpils Secondary School** Jaunpils Secondary School is de enige onderwijsinstelling in het district Jaunpils die een allesomvattende onderwijsinstelling is, die verschillende onderwijsprogramma's aanbiedt: Kleuteronderwijs (voor kinderen van 2 tot 6 jaar), Basisonderwijs (1ste -9de klas), Algemeen voortgezet onderwijs (10de -12de klas), Basisonderwijs voor kinderen met leerstoornissen. De school biedt ook een breed scala aan interesse en naschoolse programma's voor leerlingen van alle leeftijdsgroepen.

[www.jaunpils.lv](http://www.jaunpils.lv)

Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula





## NETHERLANDS:

**VO De Vallei** is een school voor Democratisch Onderwijs en heeft dus een andere onderwijsaanpak dan 'conventionele' formele middelbare scholen. De school biedt onderwijs aan op basis van de leerdoelen en leerbehoeften van elke leerling, niet ingedeeld naar leeftijdsgroepen in klassen. De school heeft vakdocenten voor de meeste conventionele vakken en leerlingen kunnen ervoor kiezen om lessen te volgen die door deze docenten worden georganiseerd. Het belangrijkste bestuursmodel dat wordt gebruikt is Sociocratie en beslissingen worden genomen via het Sociocratische besluitvormingsmodel.

[www.vodevallei.nl](http://www.vodevallei.nl), [info@vodevallei.nl](mailto:info@vodevallei.nl)

Authors: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn

**Youth Exchange Service (YES!)** geeft jongeren de kans om de wereld en de mogelijkheden die de wereld voor hen heeft te verkennen. Ze geven mensen de ruimte om zichzelf te ontwikkelen op persoonlijk en professioneel vlak. Hun doelgroepen zijn jongeren van 14-30 jaar, in gemengde groepen van jongeren met verschillende sociaal-economische niveaus, opleidingsniveau, religie en culturele achtergrond. Zij werken voornamelijk op Europees niveau en hebben verschillende Erasmus+ projecten ontwikkeld.

[www.yesnow.nl](http://www.yesnow.nl), [gabi@yesnow.nl](mailto:gabi@yesnow.nl)

Authors: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai



## SPAIN:

**Asociación Promesas** is een promotor van methodologieën in onderwijs voor een meer duurzame en alternatieve samenleving en is opgericht om alternatieve oplossingen te vinden voor de huidige situatie van onze Europese samenleving met betrekking tot jeugdzaken en onderwijs. Promesas werkt aan het gebrek aan individualisering van leerprocessen voor leerlingen en andere problemen als gevolg van de huidige vormen van onderwijs. Promesas is een platform om voor en met de burgers te werken, door de uitvoering van verschillende educatieve activiteiten en projecten om bij te dragen aan hun zelfontwikkeling, teneinde een alternatieve en betere samenleving te creëren.

[www.asociacionpromesas.com](http://www.asociacionpromesas.com), [asociacionpromesas@gmail.com](mailto:asociacionpromesas@gmail.com)

Authors: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez

**La Milagrosa y Santa Florentina school** is een tweetalige school met Engels als tweede taal in zowel basis- als voortgezet onderwijs. Het is een christelijk gebaseerd onderwijscentrum dat niet alleen academisch wordt benaderd, maar hun onderwijsaanpak voortdurend richt op het definiëren en ontwikkelen van verantwoordelijke, kritische, solidaire en christelijke burgers in onze samenleving. De school richt zich op kinderen en jongeren in een breed scala: eerste en tweede jaar kleuterschool, basis- en voortgezet onderwijs, middelbare beroepsopleiding naar hulpverlening aan personen in afhankelijkheidssituaties, hoge beroepsopleiding naar sociale integratie. Op verschillende niveaus is hun methodologie gebaseerd op projectmatig leren.

<https://lmsf.es>, [lmsfva@planalfa.es](mailto:lmsfva@planalfa.es)

Authors: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio



# DANKWOORD

Dit lesmateriaal is ontwikkeld door het partnerschap tussen 4 landen in het kader van het project Ontsnappen aan uitsluiting, gefinancierd via een strategisch partnerschap KeyAction 2 in het Erasmus+-onderwijsprogramma van de Europese Commissie.

Deze Starter Kit is tot stand gekomen door de bijdrage van velen. Wij danken allen die met hun tijd, moeite, energie, feedback en/of financiële steun hebben bijgedragen of ons op een andere manier hebben gesteund om dit mogelijk te maken.

Speciale dank aan Erasmus+, het Europese onderwijsprogramma dat dit project over uitsluiting heeft gefinancierd, via het Letse nationale agentschap - Valsts izglītības attīstības aģentūra (nationaal agentschap voor onderwijsontwikkeling).

Wij willen alle professionals, scholen en NGO's in het partnerschap bedanken die betrokken zijn geweest bij deze Escape Exclusion samenwerking !

## EIGENDOMSRECHTEN VAN DE STARTERKIT EN ALLE ONDERDELEN ERVAN:

Deze Starter Kit is ontwikkeld in het kader van en gefinancierd door het Europese onderwijsprogramma van Erasmus+. We hebben deze ontwikkeld en ontworpen om onderwijzers te ondersteunen bij het lezen, delen en gebruiken van al deze materialen die door ons partnerschap zijn gemaakt.

We zouden ook graag zien dat je bij het delen of gebruiken deze creative commons regels volgt. Wij vragen u altijd de originele auteurs van dit materiaal te vermelden, uit respect voor hun intense werk en hun bereidheid om methoden te blijven onderzoeken om andere onderwijzers te helpen. De intellectuele output van dit Escape Exclusion-project is daarom vrij beschikbaar voor de non-profitsector en onderwijssectoren, en wij wensen dat het nuttig zal zijn voor jullie onderwijzers daarbuiten.

Let op! Dit materiaal mag echter niet worden gebruikt voor commerciële doeleinden. Niets van de inhoud of het ontwerp van deze Starter Kit en zijn onderdelen mag worden verkocht aan anderen, worden gebruikt voor winstdoeleinden, of worden gebruikt als materiaal voor workshops of cursussen waarvoor de deelnemers moeten betalen. Evenmin mag worden gedaan alsof dit materiaal door iemand anders of een andere NGO of onderneming is ontwikkeld.



### Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

Ontvangers van deze publicatie hebben het recht het materiaal te delen, te kopiëren en opnieuw te verspreiden in elk medium of format, maar zij moeten zich hieraan houden:

#### Naamsvermelding:

U moet de bron eren, een link naar de licentie geven en aangeven of er wijzigingen zijn aangebracht. U mag dit op elke redelijke manier doen, maar niet op een manier die suggereert dat de licentiegever u of uw gebruik goedkeurt.

#### Niet-commercieel

U mag het materiaal niet gebruiken voor commerciële doeleinden.

#### Geen Afgeleiden

Als u het materiaal mixt, transformeert of erop voortbouwt, mag u het gewijzigde materiaal niet verspreiden zonder uitdrukkelijke goedkeuring en toestemming van de auteurs.

