



ESCAPE  
E  
EXCLUSION

STARTER KIT VOOR ONDERWIJZERS

# INS & OUTS

Escape adventures voor innovatie in het onderwijs

# 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.



ESCAPE  
**EE**  
EXCLUSION

**STARTER KIT VOOR ONDERWIJZERS**

# INS & OUTS

Escape adventures voor innovatie in het onderwijs

# INHOUDSOPGAVE

---

Inleiding van de Starter Kit	5
Structuur van de Starter Kit: Handbook- Toolkit- handleiding- woordenlijst	6

## **DEEL I: HANDBOEK VOOR HET CREËREN VAN INCLUSIEVE EDUCATIEVE ESCAPE ADVENTURES** 8

---

Intro	8
<b>1. HET ESCAPE EXCLUSION PROJECT</b>	<b>12</b>
Algemene informatie over het project	12
Oorsprong van het project	13
project partners	14
Doel en verwachte impact	15
<b>2. GAMES IN EDUCATIE</b>	<b>20</b>
Game Mechanics	21
Gamificatie	22
games in Onderwijs	23
Hoe wij binnen dit project games in het onderwijs begrijpen en benaderen	25
<b>3. EEN CREATIEVE LEEROMGEVING OPBOUWEN</b>	<b>28</b>
Holistisch en organisch leren	28
Ruimte voor nieuwsgierigheid	30
Ruimte voor creativiteit	30
Veilige ruimte	31
<b>4. HET SPELAVONTUUR: EDUCATIEVE INCLUSIEVE ESCAPE ADVENTURES ESCAPE ELEMENT</b>	<b>34</b>
Escape element	35
Avontuurlijk element	36
Het educatieve of leerelement	36
Het inclusie element	37
De escape formats	37
<b>5. AANDACHTSPUNT: EDUCATIEF ELEMENT - EIGENAARSCHAP GEVEN AAN LEERLINGEN</b>	<b>44</b>
<b>6. AANDACHTSPUNT: INCLUSIE ELEMENT - HOE KUNNEN WE HET INCLUSIEF(ER) MAKEN?</b>	<b>50</b>

---

## **DEEL II** **TOOLKIT: EEN VERZAMELING VAN 8 COMPLEET ONTWIKKELDE EN ONTWERPEN** **INCLUSIEVE ESCAPE ADVENTURES** **56** ✕

intro	58
Hoe de Escape adventure modules te gebruiken	59

### **GALLERY VAN INCLUSIVE ESCAPE ADVENTURE MODULES** **62**

Escape Rugzak adventure 'A Gift to Francisca' - over zelfacceptatie	62
Escape Bordspel adventure 'Home alone!' - over Autonomie	65
Escape Box adventure 'All included!' - over Inclusie in het algemeen	68
Escape Folder adventure 'Monomazi game' - over eigenaarschap bij jongeren	71
Escape kaart adventure: '5 Elements' - over environmental inclusie	74
Escape Puzzel adventure 'From sunrise to sunset' - over de generatiekloof	77
Escape Ruimte verdeler 'Human Processor' - over zelf in- / exclusie	80
Escape Ruimte verdeler 'Lost in the woods' - over gedeelde verantwoordelijkheid	83

## **DEEL III** **HANDLEIDING: STAP VOOR STAP UITLEG OVER HET CREËREN VAN INCLUSIEVE** **EDUCATIEVE ESCAPE ADVENTURES** **86** ✕

Intro	86
-------	----

### **1. VOOR DE ESCAPE ADVENTURE - VOORWAARDEN VOORAF EN OPZET VAN HET** **AVONTUUR** **92**

Escape adventures als innovatie van jouw praktijk	92
In kaart brengen van de doelgroep en hun behoeften	93
De voorwaarden in kaart brengen en jouw escape format kiezen	94
Vorbereiding van de Deelnemers	97

### **2. E ESCAPE ADVENTURE ZELF - ONTWERP VAN DE ESCAPE ADVENTURE EN DE** **LEERERVARING** **100**

Opzetten van de escape adventure: tijdlijn	100
Het verhaal en de sfeer van het avontuur	100
Het ontwerpen van de game flow	102
Ontwerp van de uitdagingen: spelmechanismen	105
De juiste materialen gebruiken	109
Het ontwerpen van de visuals (inclusief ontwerpen)	115



Omgaan met technische problemen	116
Veiligheid en duidelijkheid scheppen	117
<b>3. TIJDENS DE ESCAPE ADVENTURE - HET AVONTUUR SPELEN</b>	<b>120</b>
Monitoring	120
Groeps- en individuele dynamiek (bereidheid en emotionele aspecten)	122
Ondersteuning van het leren & rol van de onderwijzer	123
<b>4. NA DE ESCAPE ADVENTURE - VERZAMELEN VAN DE LEERRESULTATEN EN FOLLOW-UP</b>	<b>126</b>
Het einde van de escape adventure: het afsluiten van de ervaring	126
Debriefing & reflecties + conclusies/impact	126
Evaluatie van het avontuur en hoe je jouw praktijk kunt verbeteren	128
Follow-up voor leerlingen en voor het team	129
<b>5. DE ESCAPE-FILES: EEN PRAKTISCH HULPMIDDEL VOOR HET GENEREREN VAN ESCAPE-FOLDERS</b>	<b>132</b>

<b>WOORDENLIJST</b>	<b>136</b>
---------------------	------------



<b>HET PARTNERSCHAP</b>	<b>144</b>
-------------------------	------------



<b>WOORD VAN DANK</b>	<b>146</b>
-----------------------	------------



<b>COLOFON</b>	<b>147</b>
----------------	------------



## INLEIDING VAN DE STARTER KIT

Beste lezer, beste onderwijzer,

Het is een uitdaging om in de huidige tijd onderwijs van hoge kwaliteit te bieden. Het is duidelijk geworden dat formele onderwijsbenaderingen alleen niet voldoende zijn om leerlingen op te leiden en voor te bereiden op de moderne samenleving. Deze uitdaging geldt ook voor deelnemers aan niet-formeel onderwijs in het jeugdwerk. Scholen en jeugdwerkorganisaties in Europa zijn steeds meer op zoek naar verschillende manieren om hun onderwijsaanpak te vernieuwen, om tegemoet te komen aan de behoeften die de huidige samenleving stelt aan jonge mensen, de onderwijzers van deze leerlingen en de onderwijsinstellingen die dit onderwijs verzorgen.

In deze Starter Kit gebruiken we de termen **onderwijzers** en **lerenden**. **Onderwijzers** is een collectieve beschrijving van mensen die betrokken zijn bij formeel of niet-formeel onderwijs. **Lerenden** voor dit handboek zijn jongeren die betrokken zijn bij formeel of niet-formeel leren. In de verklarende woordenlijst vind je de volledige omschrijvingen.

Een van de grootste uitdagingen is echter dat de meeste scholen, schoolpersoneel en jeugdwerkers zelf (bijna) geen ervaring hebben met innovatieve methoden en niet-formeel onderwijs. Zij missen de competenties en goede praktijken voor vernieuwend onderwijs, die essentieel zijn voor het doorvoeren van grote innovatieve veranderingen binnen de onderwijsaanpak.

Deze uitdaging was eigenlijk de belangrijkste aanleiding voor de ontwikkeling van het project *Escape Exclusion* en de intellectuele output van het project. Voor dit 24 maanden durende samenwerkingsproject ontwikkelde een divers team van leerkrachten, jeugdwerkers en trainers in niet-formeel onderwijs, allen actief in de onderwijsprogramma's van de Europese Unie, een eigen leeromgeving waar "hun ideeën konden aansluiten".

We waren bereid te falen, we hebben veel geleerd, we hebben plezier gehad, we hebben geëxperimenteerd en nieuwe dingen ontdekt. Nu hebben we nieuwe inzichten en zien we de dingen in nieuwe perspectieven. We hebben de resultaten verzameld in deze Starter Kit, die laat zien hoe innovatie eruit ziet en voelt. En we willen het met je delen om je te helpen jouw praktijk te innoveren. Veel plezier!

Het auteursteam van *Escape Exclusion*.

## STRUCTUUR VAN DE STARTER KIT: HANDBOOK- TOOLKIT- HANDLEIDING- WOORDENLIJST

Deze Starter Kit richt zich op inhoudontwikkeling voor inclusieve escape adventures en is bedoeld om jou, onderwijzers en onderwijsinstellingen en -organisaties, te ondersteunen bij het ontwikkelen van educatieve escape adventures, en meer in het algemeen bij het ontwikkelen van inclusieve leeromgevingen.

Een escape adventure is een samenwerkingsspel, gebaseerd op de escape room grondbeginselen. Escape rooms zijn over de hele wereld te vinden. In die gewone commerciële kamers moet je je weg naar buiten zien te vinden, meestal binnen 1 uur.

De escape adventures waar wij ons op richten zijn een breed scala aan escape games die in een educatieve setting kunnen worden gedaan of gespeeld (klaslokalen, jeugdcentra, sportclubs, jeugthuizen, enz. We hebben de fundamenteën van de escape room behouden, maar gekozen voor verschillende formats die beter aansluiten bij de educatieve setting. We hebben 9 vormen van escape adventures ontwikkeld: Het escape bordspel, escape box, escape boek, escape kaartspel, escape folder, escape puzzel, escape kaart, escape space divider en escape koffer.

In de Starterkit wordt het conceptuele gedeelte van escape adventures in een educatieve en inclusieve omgeving uitgelegd en wordt uitgelegd hoe praktische escape adventures kunnen worden gecreëerd en hoe ervoor kan worden gezorgd dat ze inclusief en educatief zijn.

Ter voorbereiding heeft het partnerschap een analyse gemaakt van de behoeften van onderwijzers om creatieve en inclusieve omgevingen te ontwikkelen. De belangrijkste uitdagingen voor onderwijzers in Europa zijn:

- 🔒 **Tijdgebrek:** onderwijzers hebben te veel werk. Ze vinden het moeilijk om extra tijd te investeren in een nieuwe methode, zelfs als ze het potentieel zien.
- 🔒 **Gebrek aan middelen (geld en materiaal),**
- 🔒 **Gebrek aan zelfvertrouwen en creativiteit:** leerkrachten voelen zich niet zelfverzekerd genoeg om deze leeromgevingen te creëren of om met het onbekende om te gaan. Het kan eng aanvoelen om iets nieuws te creëren waarvan je niet precies weet hoe het werkt en of de leerlingen het leuk zullen vinden.
- 🔒 **Gebrek aan steun:** Sommige schoolomgevingen zijn niet bevorderlijk voor innovatie, zelfs als de individuele onderwijzer geïnteresseerd is in veranderingen. Sommige leerkrachten voelen zich veroordeeld en zijn bang voor de mening van collega's of het bestuur.
- 🔒 **Gebrek aan duidelijkheid:** Ze balanceren tussen 'zelf leren' & 'begeleiden met informatie en tips'; tussen 'fouten laten maken' & 'voorkomen van fouten'; tussen 'vrijheid geven' & 'grenzen stellen'.



Onderwijzers zijn nieuwsgierig naar het gebruik van educatieve escape rooms, maar gebruiken deze tool vaak niet omdat de stap om in actie te komen te groot voelt. Ze twijfelen niet aan de waarde ervan en hoe het bijdraagt aan innovatie in het onderwijs. Er is ook een behoefte om meer inclusieve escape rooms te creëren, en docenten worstelen met hoe ze dat moeten doen. Om aan deze behoeften tegemoet te komen, besloot het projectteam een Starter Kit te ontwikkelen die onderwijzers ondersteunt bij het implementeren van inclusieve escape adventures in hun praktijk. Als aftrap kunnen onderwijzers gewoon een van de 8 speciale escape adventure modules over Inclusie kopiëren.

We geloven dat we door deze Starter Kit te maken voor onze medewerkers, onze collega's en professionals in het onderwijs, hen ondersteunen om de obstakels te overwinnen waarmee ze geconfronteerd worden om hun praktijken te innoveren. Deze Starter Kit ondersteunt het begrip van relevante concepten, vaardigheden en competentieontwikkeling met betrekking tot het maken van escape games in 4 delen:

- 🔒 Het **HANDBOEK** bevat de concepten waarop deze escape adventures zijn gebaseerd - games, game mechanics en gamification; creatieve leeromgevingen; eigenaarschap van leerlingen; inclusie; enz. - voor een beter begrip van creatieve en inclusieve leeromgevingen.
- 🔒 **TOOLKIT** - is een galerij van 8 complete, ontwikkelde en ontworpen inclusieve escape adventures voor degenen die (nog) geen vertrouwen hebben in het maken van hun eigen escape adventure. Deze 8 inclusie modules geven de mogelijkheid om met een minimale tijdsinvestering escape adventures uit te proberen, omdat ze zijn ontwikkeld als complete copy-paste modules over inclusie thema's. Printen, opzetten volgens de instructies en gaan!
- 🔒 **TUTORIAL** - geeft een ondersteunende gedetailleerde stap-voor-stap beschrijving voor onderwijzers om hun eigen educatieve en inclusieve escape adventures te ontwikkelen.
- 🔒 **WOORDENLIJST**

Let's go and take a look at learning!



# INTRO

Het Handboek is het eerste deel van de Starterkit.

Het bevat een overzicht van waar het project en de escape adventures vandaan kwamen en hoe het projectteam dit idee van innovatie van de school- en jongerenwerk praktijk benaderde om te komen tot inclusieve klaslokalen en inclusieve jeugdruimtes.

Het handboek is onderverdeeld in 6 hoofdstukken:

1. Het Escape project
2. Games in het onderwijs
3. Een creatieve leeromgeving opbouwen
4. Het spel avontuur: Educatieve inclusieve escape adventures
5. Aandachtspunt: Educatief element - Eigenaarschap geven aan leerlingen
6. Aandachtspunt: Inclusie-element - Hoe we het (meer) inclusief kunnen maken

A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several curved segments, creating a sense of motion and mechanical precision.

**DEEL I:**

# HAND BOEK

**voor het  
creëren van  
inclusieve  
educatieve escape  
adventures**

“ALS JE NAAR DE  
GESCHIEDENIS KIJKT,  
KOMT INNOVATIE NIET  
ALLEEN DOOR MENSEN TE  
MOTIVEREN; HET KOMT DOOR  
OMGEVINGEN TE CREËREN  
WAAR HUN IDEEËN KUNNEN  
AANSLUITEN.”

**STEVEN JOHNSON**

(GEBOREN IN 1968),

WETENSCHAPPER EN MEDIATHEORETICUS.

**HOOFDSTUK**

# 01

**HET  
ESCAPE  
EXCLUSION  
PROJECT**

# HOOFDSTUK 1: THE ESCAPE EXCLUSION PROJECT

## ALGEMENE INFORMATIE OVER HET PROJECT

Deze Starter Kit is ontwikkeld als onderdeel van het project Escape exclusion - Educatieve inclusieve escape adventures voor scholen en jongerenwerk. Het is een strategisch partnerschapsproject in kernactie 2, met financiële steun van Erasmus+ School education, specifiek van het Lets Nationaal Agentschap - Valsts izglītības attīstības aģentūra (Staatsagentschap voor onderwijsontwikkeling).

Erasmus+ is een van de onderwijsprogramma's van de Europese Unie die de kwaliteitsontwikkeling van zowel het formele als het niet-formele onderwijs ondersteunen. Erasmus+ biedt organisaties en instellingen die werkzaam zijn op onderwijsgebied de mogelijkheid tot capaciteitsontwikkeling door internationale (sectoroverschrijdende) samenwerkingsprojecten te ontwikkelen. Met deze langlopende samenwerkingsprojecten kunnen organisaties hun praktijken en onderwijs in Europa ontwikkelen en innoveren en bijdragen aan de kwaliteitsontwikkeling van het jongerenwerk in Europa.



## OORSPRONG VAN HET PROJECT

Het project Escape Exclusion bouwt voort op een langere samenwerking tussen partners. De oorsprong van dit project is een seminar in Salamanca in 2014 waar 4 van de belangrijkste actoren elkaar ontmoetten en hun interesse uitspraken om samen te werken rond het thema Creatieve Leeromgevingen. Dit resulteerde in 3 langlopende samenwerkingspartnerschap projecten:

🔒 **2015 - 2017 Looking at Learning (L@L)** sectoroverschrijdend strategisch partnerschapsproject over innovatie. In dit 24 maanden durende project ontwikkelden 6 projectpartners uit zowel de formele als de niet-formele onderwijssector, uit Letland, Nederland en Spanje de allereerste bruikbare producten voor de educatieve escape room, en onderzoek naar Creatieve Leeromgevingen. Het doel van het project was om ruimte en steun te bieden aan sectoroverschrijdende samenwerking van professionals in het formele en niet-formele onderwijs over innovatie van onderwijs om eigentijdse en succesvolle leeromgevingen voor jongeren te creëren. Dit betekent dat we inzoomden op wat een creatieve leeromgeving tot een veilige en succesvolle leeromgeving voor jongeren maakt. Meer gedetailleerde informatie vind je hier: <https://lookingatlearning.net/looking/>

🔒 **2018 - 2019 CLEAR** (Creative Learning Environments- Adapted and Renewed): een strategisch partnerschapsproject over het delen van goede praktijken. In dit 11 maanden durende project wisselden 4 projectpartners uit Italië, Letland, Nederland en Spanje goede praktijken op het gebied van leeromgevingen uit, waarmee andere partners gingen experimenteren door andere doelgroepen, andere ruimtes, andere timing, andere materialen enzovoort te gebruiken. Ondertussen maakten de partners ook van de gelegenheid gebruik om het concept van creatieve leeromgevingen te bespreken. Meer gedetailleerde informatie vind je hier: <https://lookingatlearning.net/clear/>

🔒 **2020-2023 - Escape Exclusion:** Escape Exclusion is ontwikkeld als een samenwerkingsproject van 24 maanden met 7 partners voor 2020-2022, maar vanwege Covid-19 is het einde uitgesteld tot 31 mei 2023.

## 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:

### ITALIË:

**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 gemeenschapsontwikkeling.

### LETLAND:

**Gulbene municipality**: De gemeente Gulbene 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.

**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:

### NEDERLAND:

**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.



**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.

## SPANJE





**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.

**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.

## DOEL EN VERWACHTTE IMPACT

Het hoofddoel van het sectoroverschrijdende project is dat de deelnemende scholen en jongerenorganisaties samen inclusieve leerklassen/ruimtes ontwikkelen, creëren en implementeren, waarin onderwijzers hun onderwijspraktijk innoveren en hun competenties ontwikkelen door het gebruik van inclusieve escape adventures.

Overeenkomstig de doelstellingen had het project de volgende activiteiten:

-  **3 live Transnationale Partner meetings** en verschillende online samenwerkingsmeetings;
-  **2 leermobiliteiten voor professionals:** delen en ontwikkelen van inclusieve educatieve escape vormen, ontwikkelen van relevante competenties;
-  **3 intellectuele Outputs:** 3 specifieke producten, die hieronder nader worden toegelicht;
-  **4 multiplier events:** verspreiding van de producten en resultaten van dit project.



Voor wie meer wil weten: <https://lookingatlearning.net/escape/>

Door de testfase met respondenten, onderwijzers en jongeren die betrokken waren bij de try-outs, konden we vaststellen welke formats het grootste potentieel hadden voor relevante leerresultaten en gemakkelijker konden worden aangepast aan verschillende omgevingen. Uit de 9 formats die we in IO1: Find your way hebben geïdentificeerd, hebben we 8 extra volledig ontwikkelde en ontworpen kant-en-klare inclusieve escape adventure modules voor de Toolkit in deze Starter Kit ontwikkeld.

## DE CONCRETE PRODUCTEN VAN ONS PROJECT. INTELLECTUELE OUTPUT:

### 🔒 IO1: FIND YOUR WAY:

Ontwikkeling van 9 escape adventures voor onderwijsinstellingen. De resultaten zijn in detail beschreven in het Find your Way document (link hier) en de formats zijn gebruikt om 8 volledig ontwikkelde en copy-paste inclusieve educatieve avonturen te bouwen, die te vinden zijn in The Toolkit: Deel 3 van deze Starter Kit;

### 🔒 IO2: INS & OUTS:

Starter Kit voor onderwijzers over het gebruik en de ontwikkeling van inclusieve educatieve escape adventures. De Starter Kit bestaat uit 4 delen:

- 🔒 **Part 1: Handboek** - beschrijving van de ontwikkeling van innovatieve escape adventures, het project en de concepten in verband met inclusieve educatieve escape adventures;
- 🔒 **Part 2: Toolkit** - 8 volledig ontwikkelde en beschreven Inclusieve educatieve escape adventure voorbeelden, inclusief volledig ontwikkeld en ontworpen downloadbaar materiaal. Klaar voor gebruik (copy-pasten).
- 🔒 **Part 3: Handleiding** - voor een gedetailleerde beschrijving van alle aspecten van het maken van inclusieve escape adventures voor onderwijsinstellingen;
- 🔒 **Woordenlijst**



### **IO3: INCLUSIEVE CLASSROOMS:**

Overkoepelend onderzoek naar verschillende aspecten van creatieve leeromgevingen, eigenaarschap van leerlingen en inclusiviteit. Tijdens het hele project hebben de partners gegevens en feedback van gebruikers en belanghebbenden verzameld om belangrijke aspecten en effecten op de lerenden en onderwijzers van de escape adventures en de creatieve leeromgeving in het algemeen te begrijpen en te leren.

## **VERWACHTTE IMPACT VAN HET PROJECT:**

### **Partners hebben:**

- 🔒 hun capaciteit als Europese samenwerkingspartner voor de lange termijn versterkt;
- 🔒 hun vaardigheden op het gebied van projectbeheer ontwikkeld;
- 🔒 hun kennis van Erasmus+ en het Europese beleid vergroot;
- 🔒 hun netwerk van belanghebbenden opgebouwd;
- 🔒 hun activiteiten op lokaal, regionaal en internationaal niveau uitgebreid.

### **De deelnemende onderwijzers hebben professionele competenties ontwikkeld inzake:**

- 🔒 games en gamification gebruiken als basis van de praktijk;
- 🔒 meer op de leerling gericht zijn, loslaten, jongeren eigenaarschap geven en de voorwaarden scheppen voor een betere participatie van jongeren. Gebruik van democratische of sociocratische besluitvorming;
- 🔒 het kennen en gebruiken van inclusieve methoden en tools, en passen inclusiviteit toe in hun onderwijspraktijk, met name wat betreft inclusief leren;
- 🔒 het werken in een internationale context en het uitwisselen van praktijken.

Als gevolg van deze capaciteitsontwikkeling zullen de direct en indirect bij dit project betrokken jongeren kunnen deelnemen aan een meer speelse en inclusieve leeromgeving en meer mogelijkheden hebben om 21e-eeuwse vaardigheden te ontwikkelen.

De ervaring en de intellectuele output zullen worden gedeeld door honderden onderwijzers en scholen, en verspreid in het nationale en Europese veld van jongerenwerk en schoolonderwijs. Dat je deze Starter Kit leest, toont aan dat we succesvol waren.

“ALS JE SPEELT, LEER JE  
DINGEN, ALS JE STOPT MET  
ONTDEKKEN EN NIEUWE  
DINGEN LEREN, BEGIN JE JE  
TE VERVELEN”.

**RAPH KOSTER**  
SPELONTWERPER & THEORETICUS

**HOOFDSTUK**

**02**

**GAMES  
IN  
EDUCATIE**

# HOOFDSTUK 2: GAMES IN EDUCATIE

Het onderwijs verandert en innovatie is zichtbaar. Games spelen een belangrijke rol in de vernieuwing van het onderwijs. Ondanks het feit dat games vaak worden gezien als licht vermaak, werd meer en meer bewezen dat games serious business zijn. Ook werden games bewuster verbonden met leren, maar ook ingezet bij beleidsvorming, commerciële strategieën en productontwikkeling.

Natuurlijk moeten we eerlijk zijn. We zijn hier niet neutraal in. We houden van spelletjes! Sommigen van ons kun je spelletjesfanaten noemen. Gabi (YES) zegt dat je haar altijd wakker mag maken om spelletjes te spelen. Thuis heeft ze een kast van vloer tot plafond gevuld met (bord)spellen en legpuzzels. Javi (Promesas) vindt dat spelletjes een kans zijn om je competenties en creativiteit te testen in een leuke en veilige omgeving. Jurgis (Jaunpils) benadert spellen vanuit de artistieke kant, want hij legt uit dat spellen voor hem een vorm van menselijke kunst zijn om te spelen met tijd en ruimte. En zo hebben we allemaal een speciale band met games. Wat we gemeen hebben, is dat games in het onderwijs voor ons twee van onze passies samenbrengen: games en onderwijs.

Laten we nu meer te weten komen over spellen.

Volgens de theorie van Raph Koster - zijn plezier en leren in wezen dezelfde activiteit in de hersenen. In het verleden werden scholen helemaal niet geassocieerd met plezier en spel. In het jongerenwerk maken spelletjes, plezier en leren al geruime tijd deel uit van de manier waarop met jongeren wordt gewerkt. In de afgelopen decennia hebben scholen en leraren ook game mechanics in hun klaslokalen opgenomen om leerlingen meer bij hun lesprogramma te betrekken. Spelletjes kunnen een perfecte manier zijn om het onderwijs voor jongeren leuker en motiverender te maken. Maar voordat we inzoomen op games in het onderwijs, moeten we eerst enkele basiselementen van games uitleggen om de volgende stappen te begrijpen.

***“Games zijn een of meer informeel met elkaar verbonden reeksen uitdagingen in een gesimuleerde omgeving.”***

E. Adams & A. Rollings - Game designers

## GAME MECHANICS

De mechanics van een spel zijn "hoe het werkt", wat je moet doen en hoe je het moet doen om te spelen. Het spelmechanisme is de centrale as waaromheen de ervaring draait. Het verbindt de elementen met de spelers en maakt dynamiek mogelijk. Enkele voorbeelden van game mechanics zijn:

- 🔒 **Action planning**, (zoals in Risk: een strategie maken om anderen aan te vallen - meestal in complexe spellen)
- 🔒 **Beweging**: (zoals bij schaken waar je je stuk verplaatst volgens de regels, Koning kan slechts één stap in elke richting zetten, Toren alleen opzij, achteruit of vooruit)
- 🔒 **Kopen/Verkopen**, zoals in Monopoly- je straten en huizen kopen en verhandelen.
- 🔒 **Storytelling, Story cubes**: Je maakt een verhaal met plaatjes op dobbelstenen )
- 🔒 **Gooi de dobbelstenen** -Net als in Mens, erger je niet. Ga je met je figuur het aantal stappen op de dobbelsteen vooruit. Als je zes gooit, mag je weer gooien. Je moet zes gooien om een nieuw stuk op het bord te krijgen.

Meer game mechanics vind je in het Tutorial gedeelte van deze Starterkit.

Game mechanics zijn er altijd in een spel. Een spelontwerper combineert deze game mechanics vervolgens op een creatieve manier. Dit maakt het spel uniek. Als we besluiten om zelf een escape adventure of escape game te ontwerpen, en we zijn de game designers van een escape adventure, dan moeten we daar de specifieke game mechanics voor ontwerpen. Bij escape adventures gebruiken we zeker storytelling, want elke escape game heeft een verhaal en dat beïnvloedt wat mensen in het spel doen. Dan hebben we veel opties voor game mechanics. Soms moeten spelers delen van een puzzel verzamelen, soms moeten ze plaatjes vertalen in cijfers, of cijfers in letters. Verstoppen en vinden komt ook vaak voor in escape games. Welke andere game mechanics we gebruiken, is aan ons, we zijn immers onze eigen spelontwerpers.

*"Games zijn een reeks betekenisvolle keuzes"*

Sid Meier - Ontwerper van "Civilization"

Als we spellen ontwerpen, willen we dat (jonge) mensen deelnemen en betrokken zijn bij onze spellen. Daarom is het belangrijk dat ze daarvoor gemotiveerd zijn. Als we kijken naar de 3 basismotivatoren van spellen die we in het onderwijs hebben zijn dat:

- 🔒 **AUTONOMIE** - het vermogen om te kiezen en plezier te hebben, binnen de regels;
- 🔒 **ERKENNING** - de beloning, en de noodzaak om door te gaan;
- 🔒 **PROGRESSIE** - groeien van de niveaus van de competenties en vooruitgang.

Steven Reiss, een psycholoog, gespecialiseerd in motivatie, gaat nog meer in detail met zijn lijst van "16 menselijke basismotivatoren". Als je geïnteresseerd bent en meer in detail wilt begrijpen hoe deze motivatoren het denken en het gedrag van onze leerlingen beïnvloeden, en hoe wij als spelontwerpers er gebruik van kunnen maken, neem dan een kijkje in het boek "[Who Am I?: The 16 Basic Desires That Motivate Our Behavior and Define Our Personality](#)", door Steven Reiss

Wanneer we spellen ontwerpen, maken we gebruik van deze motivatoren en zetten we onze leerlingen aan tot het ontwikkelen van een intrinsieke motivatie of een innerlijke bereidheid om zich in te zetten. Dan gebeurt de echte magie van het leren!

## GAMIFICATIE

Een ander concept dat we over games moeten begrijpen is Gamification, dat verwijst naar de toepassing van game mechanics in een context die geen game is. Overheden, bedrijven, scholen en veel sociale omgevingen hebben hun processen gegamificeerd om gebruikers betrokken te krijgen, de deelname te verhogen, beter te presteren en betere resultaten te behalen en inhoud leuker en boeiender te maken.

In het onderwijs verwijst gamificatie 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. Leerlingen kunnen bijvoorbeeld punten verdienen voor het uitvoeren van opdrachten, of worden beloond voor het bereiken van bepaalde mijlpalen in hun leertraject, maar we moeten proberen dit niet te benaderen als louter "externe motivatoren" en een natuurlijker en meeslepender proces creëren waarop zij op natuurlijke wijze inspringen.

Na enkele jaren van Gamification processen vinden we allerlei materialen, succesverhalen en inspiratie die we kunnen toepassen op onze doelgroep en werkomgevingen.

Bijvoorbeeld: er zijn gemeenten die gamification toepassen om het verkeer te regelen en bestuurders aan te moedigen de verkeersregels te respecteren (in Nederland kun je ledpanelen zien die een blij gezicht tonen wanneer bestuurders onder de snelheidslimiet zitten) en de meeste apps en programma's voor fitness en training zijn gebaseerd op gamified principes.



De impact is eenvoudig: het helpt hen te motiveren, het triggert hen en moedigt hen aan om hun doelen te bereiken en de veranderingen aan te brengen die ze willen of nodig hebben en ze doen het omdat het leuk is! (Het is een Win/Win)

## GAMES IN ONDERWIJS

Leerkrachten gebruiken spelletjes in het formele onderwijs omdat ze een leuke en boeiende manier zijn om te leren. Hetzelfde geldt voor jongerenwerkers en andere mensen die betrokken zijn bij niet-formeel onderwijs.

Game-based Learning [GBL] is een term die verwijst naar het gebruik van traditionele of commerciële games in het onderwijs. Deze games zijn niet gemaakt met de bedoeling onderwijs te geven, maar worden gebruikt als een onderwijstool op een op zichzelf staande manier, of als een combinatie van verschillende games. Bijvoorbeeld: Veel leerkrachten gebruiken het spel "Rush Hour" om leerlingen te helpen hun ruimtelijk denken te verbeteren en logische problemen sneller op te lossen.

*"We worden geboren met het vermogen om te spelen en het is door te spelen dat we in staat zijn de wereld te leren kennen, ons te verwonderen en te overleven!"*

Javi Quilez (@javiquil), Non-formal educator





Games kunnen ook worden ontworpen om educatief en uitdagend te zijn, zodat leerlingen kansen krijgen om te leren en te groeien terwijl ze toch plezier hebben. Ze kunnen ook worden aangepast aan de specifieke leerbehoeften van de leerlingen, waardoor het voor onderwijzers gemakkelijker wordt hun lessen af te stemmen op de behoeften van hun leerlingen.

Door spelletjes te spelen kunnen leerlingen verschillende vaardigheden ontwikkelen, zoals probleemoplossing, kritisch denken, besluitvorming, samenwerking en communicatie. Daarnaast kunnen spellen ook worden gebruikt om specifieke inhoud en concepten, zoals taal, geschiedenis, wetenschap en wiskunde, op een meer interactieve en memorabele manier aan te leren.

Bovendien is spelen ook een sociale activiteit die leerlingen helpt sociale vaardigheden te ontwikkelen en relaties op te bouwen met hun medeleerlingen. Dit kan leiden tot een positievere en meer ondersteunende leeromgeving, waarin leerlingen gemotiveerder zijn om mee te doen en te leren.

**Samengevat: games ofwel spellen worden in het onderwijs gebruikt als een manier om het leren aangenamer en effectiever te maken. Het ondersteunt leerlingen bij het ontwikkelen van uiteenlopende competenties, vaardigheden en kennis. Op die manier kunnen games ofwel spellen een meerwaarde geven aan het formele onderwijs.**

## HOE WIJ BINNEN DIT PROJECT GAMES IN HET ONDERWIJS BEGRIJPEN EN BENADEREN

In een Educatieve Escape Adventure zijn de mechanics ingebed in de flow van elke puzzel en leiden ze de spelers door een reeks interacties die bepaalde situaties creëren en bepaalde emoties losmaken (dit zijn de Game Dynamics). Onze aanpak bestond uit het potentieel van elk van onze educatieve settings te verkennen.

In dit project hebben we geëxperimenteerd met verschillende educatieve escape adventure formats. We hebben het beste van elk van de game mechanics, de gamification processen en het spel gebaseerd leren gebruikt om een specifiek leerproces te ontwerpen dat de competenties van de lerenden op de proef stelt en nieuwe competenties laat ontwikkelen binnen een verhaal. Een narratief met alle vormen van inclusie als centraal element.

Voordat we ingaan op de details van escape adventures ontwerpen, nodigen we je uit om escape adventures te zien als een vorm van een creatieve leeromgeving. In het volgende hoofdstuk wordt uitgelegd wat een creatieve leeromgeving is en met welke belangrijke elementen rekening gehouden moet worden bij het ontwerpen van deze onderwijsmethoden.



“HET BESTE BEWIJS VAN  
MENSELIJKE CREATIVITEIT  
IS ONZE LEVENSLIOP. WIJ  
CREËREN ONS EIGEN LEVEN.  
EN DEZE VERMOGENS VAN  
CREATIVITEIT, DIE ZICH  
MANIFESTEREN IN ALLE  
MANIEREN WAAROP DE MENS  
FUNCTIONEERT, VORMEN DE  
KERN VAN WAT HET IS OM  
MENS TE ZIJN.

**SIR KEN ROBINSON**

(1950-2020)

PROFESSOR & EDUCATIE EXPERT

**HOOFDSTUK**

**03**

**EEN  
CREATIEVE  
LEEROMGEVING  
OPBOUWEN**

# HOOFDSTUK 3: EEN CREATIEVE LEEROMGEVING OPBOUWEN

In veel onderzoeken, TED talks en artikelen uit onderwijsdeskundigen hun bezorgdheid over verouderde leeromgevingen. De belangrijkste conclusies zijn dat:

- 🔒 het begrip “leren” evolueert en er andere onderwijsbenaderingen nodig zijn;
- 🔒 De leerbehoeften van jongeren zijn niet meer dezelfde, aangezien de mogelijkheden en middelen aanzienlijk zijn veranderd;
- 🔒 De rol van onderwijzers moet veranderen van de voornaamste kennis verstrekkers naar leerondersteuners of leercoaches.

Op basis van deze conclusies besloten we in 2014 in het concept van creatieve leeromgevingen te duiken om onze praktijken te innoveren en manieren te vinden om deze behoeften aan te pakken en radicale veranderingen door te voeren in ons werk met jongeren. Sindsdien hebben we aan dit onderwerp gewerkt.

In dit project werken we met de escape adventure als tool voor een creatieve leeromgeving. Daarom vinden we het nodig te verduidelijken wat we verstaan onder een creatieve leeromgeving. Wij geloven dat het wortels heeft in holistisch en organisch leren, en de voorwaarden schept voor nieuwsgierigheid en creativiteit, maar ook verband houdt met het gevoel van fysieke en emotionele veiligheid.

## HOLISTISCH EN ORGANISCH LEREN

In onze visie zijn holistisch en organisch leren essentieel voor het creëren van leeromgevingen. Daarbij zijn niet alleen de hersenen, maar ook het lichaam betrokken. Volgens Howard Garners’ model van meervoudige intelligenties geven we in een creatieve leeromgeving ruimte aan verschillende en uiteenlopende intelligenties:

- 🔒 **visueel-ruimtelijk;**
- 🔒 **verbaal-linguïstisch;**
- 🔒 **logisch-mathematisch;**
- 🔒 **lichamelijk kinesthetisch;**
- 🔒 **interpersoonlijk;**
- 🔒 **intrapersoonlijk;**
- 🔒 **muzikaal-ritmisch;**
- 🔒 **naturalistisch.**

Organisch leren verwijst naar de niet-lineariteit van het leren. Over het algemeen wordt leren gezien als een stapsgewijs lineair proces. In werkelijkheid is het bijna nooit een gestructureerd proces. Soms is het een stap terug, of drie stappen opzij, voordat we weer vooruit kunnen. Leren is meer te vergelijken met een dans dan met een wandeling, omdat we bewegen naargelang onze belangstelling, de resultaten of niet-resultaten, onze omgeving, onze stemming en zoveel andere aspecten die ons leren op elk moment beïnvloeden. De erkenning van de niet-lineariteit van het leren, en het zien van leren als een natuurlijk, organisch leren dat op verschillende manieren en momenten plaatsvindt, was een belangrijk aspect in het (eigen) leerproces.

In onze projecten is de creatieve leeromgeving dan ook geïdentificeerd als een organisch, holistisch concept - een ecosysteem dat de activiteit en de resultaten van het leren omvat. Dit betekent dat wij leren zien als een natuurlijk, organisch proces, dat verschillende tempo's en leerstijlen toelaat, het is holistisch, met gebruikmaking van alle zintuigen, het lichaam en de geest en de ziel. Het is leerlinggericht en gebaseerd op creativiteit en nieuwsgierigheid, op uitproberen en ontdekken, eerder dan op het kopiëren van vooraf geselecteerde antwoorden.

In het project Looking at Learning (L@L) was een van de intellectuele outputs een onderzoek over het onderwerp "The Key Elements of Creative Learning Environments: A Case Study from Latvia, Spain and the Netherlands": <https://drive.google.com/file/d/0B23HzLyhtRAMVlc3REYwWHNRa3M/view?resourcekey=0-XJFonMaBj1Ji73Lbd7x3xw>

Het belangrijkste resultaat van het L@L-onderzoeksdokument zijn de 5 sleutelementen van creatieve leeromgevingen:

- 🔒 **de rol van de onderwijzer;**
- 🔒 **(verdeling van) verantwoordelijkheden;**
- 🔒 **interactie en synergie;**
- 🔒 **leerruimte en materialen;**
- 🔒 **tijdslimiet.**



## RUIMTE VOOR NIEUWSGIERIGHEID

“Nieuwsgierigheid is een natuurlijk aspect van de mensheid en het is de motor van prestatie”, zoals Ken Robinson, onze belangrijkste inspiratiebron, zei. We worden nieuwsgierig geboren, wat we duidelijk kunnen zien wanneer we kinderen vanaf hun eerste levensdagen de wereld zien ontdekken. Nieuwsgierig zijn is een katalysator voor leren, het schept de voorwaarde om het onbekende te verkennen en te ontdekken, hoe eng dat soms ook voelt. De realiteit is dat velen van ons tijdens het opgroeien het vermogen om nieuwsgierig te zijn verliezen, omdat de nogal strenge schoolsystemen nieuwsgierigheid niet erg waarderen.

Nieuwsgierigheid helpt ons gemotiveerd te blijven als dingen de eerste keer niet lukken en zorgt ervoor dat we het willen begrijpen, het probleem willen oplossen of ons doel willen bereiken. Nieuwsgierigheid draagt dus bij dat we falen of blijven proberen. Creatieve leeromgevingen die de nieuwsgierigheid prikkelen, zullen leerlingen waarschijnlijk op een speelse manier betrekken bij hun verkenning en hun leren. Het concept van ‘escape games’ is gebaseerd op nieuwsgierigheid en speelsheid, daarom geloven wij dat escape adventures een goed potentieel hebben om een goede creatieve leeromgeving te worden.

## RUIMTE VOOR CREATIVITEIT

Creativiteit is een verschijnsel waarbij het gebruik van verbeelding of originele ideeën iets nieuws en waardevols vormt. Het stelt ons in staat om te gaan met niet-weten en verschillende manieren te vinden om dingen uit te zoeken en nieuwe dingen te leren. Creativiteit is ook het vermogen om niet alleen de hersenen, maar alle intelligenties te gebruiken (zie Handleiding, page 107) en alle zintuigen te gebruiken om gedachten en gevoelens uit te drukken. Het vrij combineren van gedachten, ervaringen, herinneringen en gevoelens brengt creativiteit voort. Onderwijs zou de plaats kunnen, en misschien moeten, zijn waar creativiteit wordt omarmd en gebruikt om het leren te stimuleren. In een escape adventure moeten we voldoende ruimte geven aan creativiteit om het leren te stimuleren.

*“Het beste bewijs van menselijke creativiteit is onze levensloop. Wij creëren ons eigen leven. En deze vermogens van creativiteit, die zich manifesteren in alle manieren waarop de mens functioneert, vormen de kern van wat het is om mens te zijn.”*

Sir Ken Robinson, education expert



## VEILIGE RUIMTE

Uit ons onderzoek hebben wij geconcludeerd dat leerlingen die zich vrij voelen om te proberen en te ontdekken, een diepgaander leerproces doormaken. Het creëren van een veilige omgeving, zowel fysiek als emotioneel, ondersteunt daarom het leren en heeft geen grote negatieve gevolgen. Om leerlingen zich vrij te laten voelen, moeten onderwijzers hen vrij laten en hen laten uitproberen. Sir Ken Robinson zei:

*“Als je niet bereid bent het mis te hebben, zul je nooit met iets origineels komen”.*

Als wij onderwijzers onze leerlingen willen voorbereiden op het bedenken van originele ideeën en oplossingen en voor zichzelf leren denken, moeten we hen aanmoedigen zich goed te voelen als ze het mis hebben, en niet de angst creëren om niet goed genoeg te zijn. Bereid zijn om het mis te hebben is essentieel om je veilig te voelen in een leeromgeving. Een niet-oordelende en diverse leeromgeving draagt ook bij tot inclusie.

Meer details over deze 3 aspecten vind je in [hoofdstuk 6: eigenaarschap geven aan leerlingen](#)





**HOOFDSTUK**

# 04

**HET SPEL-  
AVONTUUR:  
EDUCATIEVE  
INCLUSIEVE  
ESCAPE  
ADVENTURES:**

# HOOFDSTUK 4: HET SPELAVONTUUR: EDUCATIEVE INCLUSIEVE ESCAPE ADVENTURES

We hebben het dus over escape adventures, maar we hebben je in de intro van de Starterkit slechts een zeer algemene beschrijving gegeven. Nu je de context kent - het project, de rol van games in het onderwijs en creatieve leeromgevingen - is het tijd om in te zoomen op wat de escape adventure eigenlijk is, en wat het potentieel ervan is in het onderwijs.

## Gewoon om te controleren: Heb je al eerder van escape rooms gehoord?

Escape rooms zijn over de hele wereld te vinden en zijn spellen in de vrije tijd waarin een groep mensen binnen een bepaalde tijd uit een kamer/ruimte moet zien te ontsnappen. Meestal is het verhaal gerelateerd aan de wereld die wordt aangevallen of mogelijk vernietigd, spionnen en criminelen, enz. en de groep moet voorkomen dat de slechte dingen gebeuren en een persoon of 'de wereld redden'.

Escape rooms zijn erg populair onder jongeren en sommigen van ons, onderwijzers, zagen een geweldige kans om het escape room-concept te verkennen voor het onderwijs. Dus deden we dat en begonnen met het idee in 2014. Het L@L-project was (een van) de eerste projecten in Europa om een populair vrijetijdsspel "escape rooms" te verbinden met educatieve inhoud.

Het ontwikkelde het concept van de Eduesc@peroom - een praktisch leermiddel om een creatief leerproces te bevorderen. Een van de belangrijkste verschillen tussen gewone escape games en educatieve escape adventures ligt in de analyse van het hele proces dat de onderwijzer tijdens en na het spel kan maken om samen met de spelers een grotere leer impact na de ervaring te creëren.

De Eduesc@peroom werd voorgesteld op verschillende conferenties, de Europese Academie voor jongerenwerk, conferentie over innovatie in jongerenwerk, Toolfair over onderwijstools, enz. Het werd een symbool van innovatie in het onderwijs. Verschillende jongerencentra en scholen maken met succes gebruik van educatieve escape rooms in hun praktijk. Hoewel de Eduesc@peroom een goed concept was, hadden vooral de scholen en hun docenten moeite om het in te passen binnen hun onderwijscontext.

Dus van de escape room, moesten we naar andere manieren van escape games. Dat gaf gelegenheid om:

- 🔒 Ook met grotere groepen te werken (20+ studenten/jongeren);
- 🔒 Andere tijdsbestekken gebruiken;
- 🔒 Minder tijdrovende voorbereidingen te hebben;
- 🔒 Een lagere drempel voor leerkrachten te hebben: het was eenvoudiger, gemakkelijk te begrijpen en minder angstig om uit te proberen;
- 🔒 het specifieker te laten gaan over inclusie en inclusiviteit.

Ons uitgangspunt was om “een educatief spel te maken dat jongeren graag willen spelen”, net als de escape room. Zo kwamen we tot de educatieve inclusieve escape adventure formats. De term ‘escape adventure’ is door het projectteam gekozen als verzamelnaam voor alternatieve educatieve escape formats.

Wat verstaan we onder een inclusieve educatieve escape adventure en wat maakt het tot een ‘escape adventure’? Laten we eens kijken naar de belangrijkste elementen van een inclusieve en educatieve escape adventure:

- 🔒 escape element;
- 🔒 avontuurlijk element;
- 🔒 educatief element;
- 🔒 Inclusie element.

## ESCAPE ELEMENT

Bij escape adventures gaat het erom te ontsnappen aan de situatie - meestal zijn er onaangename of gevaarlijke omstandigheden, of iets dat nare gevolgen heeft. In escape rooms is het woord ontsnappen heel letterlijk, in escape adventures is het meer metaforisch. Ontsnappen betekent niet alleen ergens vandaan komen, maar zich ontdoen van bedreigingen of risico's, iemand of iets redden, of soms zelfs de hele wereld redden en ontsnappen aan een wereldwijde ramp.

Het kan nog verder gaan en het escape aspect kan betrekking hebben op iets abstracters als: ontsnappen aan het gewone; of ontsnappen aan de cijfers (op school); of ontsnappen aan de duisternis; of ontsnappen aan de verveling, enz. In ieder geval draagt het voltooiën van de escape adventure bij tot een betere wereld of een socialere, gezondere, gelijkwaardiger of gewoon leukere wereld door het oplossen van opdrachten en raadsels. Een aanvankelijk onduidelijke, dubbelzinnige en complexe situatie versterkt ook dit gevoel van ontsnappen aan het onbekende (of waarom niet ook aan het bekende), een leven zonder autonomie of zonder duidelijke aanwijzingen.

## AVONTUURLIJK ELEMENT

De escape adventure moet een zekere spanning en eventueel heldenmoed uitstralen. Avontuur betekent een spannende, riskante en ongewone ervaring of actie die spanning inhoudt. Niet iets wat de meeste leerlingen in verband zouden brengen met formeel onderwijs. Maar in educatieve escape adventures bevinden de spelers zich in een spannende ervaring en worden hun wijsheid, hun moed en hun probleemoplossend vermogen gevierd.

De taak en het risico creëren ook deze avontuurlijke sfeer door de zoektocht naar het wachtwoord of de geheimen, het vinden van links, aanwijzingen, verborgen boodschappen en alle sleutels om de deur uit te komen, het in elkaar zetten van een puzzel enz. Het avontuurlijke aspect wordt ook ondersteund door een verhaal dat het hele avontuur doorloopt en de verschillende elementen met elkaar verbindt, zodat het zinvol en inspirerend is om door te gaan tot het einde.

## HET EDUCATIEVE OF LEERELEMENT

De educatieve escape adventure is leerlinggericht; het gaat uit van de behoeften van de leerling en geeft de leerling verantwoordelijkheid. Het moedigt leerlingen aan om te verkennen en laat hen falen, gebruik makend van hun nieuwsgierigheid en creativiteit. Het geeft ruimte voor verschillende leerstijlen en moedigt leerlingen aan actief te zijn en hun eigen antwoorden te zoeken, gebruik makend van hun eigen competenties en leerstijlen. In die omgeving is de onderwijzer niet zozeer een kennis verstrekker, maar meer een ondersteuner van het leren door monitoring en interactie, maar alleen als de lerenden daarom vragen.

Het leeraspect kan worden verweven in de spelletjes en raadsels, of het verhaal, dus in die zin is de onderwijzer ook bezig met het opzetten van de omgeving, het zo ontwerpen dat de kennis erin verborgen zit en de leerlingen die ontdekken en dus zelf leren. Wat wij toevoegen is dat door reflectie deze kennis naar boven wordt gehaald en bewust wordt gemaakt, zodat zij zich ook bewust worden van hun eigen leerproces. Een escape adventure kan ook worden gebruikt als een vonk, of een trigger voor verder leren over een specifiek onderwerp of vak op school.

Een belangrijk onderdeel dat de escape adventures educatief maakt, is de ruimte die wordt gecreëerd voor reflectie op de leerervaring en het verzamelen van leerresultaten. Dit is een element dat niet bestaat in reguliere escape rooms en het werd geïntroduceerd als een belangrijk element in educatieve escape rooms. Het geeft deelnemers de mogelijkheid om na te denken over de ervaring, zich af te vragen wat er is gebeurd, feedback te geven en/of te ontvangen en zich bewust te worden van hun leerproces. We gaan dieper in op dit element in **Hoofdstuk 5: Aandachtspunt: Educatief element en eigenaarschap geven aan lerenden.**

## HET INCLUSIE ELEMENT

In de escape adventures die in dit project zijn ontwikkeld, spelen inclusie en inclusiviteit een belangrijke rol. Het richt zich op diversiteit in de groep en het benutten van het potentieel van alle leden van de groep, gebruik makend van verschillende intelligenties en leerbenaderingen; het gebruikt diverse (creatieve) materialen en ondersteunt creativiteit om verschillende manieren van betrokkenheid en uitingen van leren mogelijk te maken. De meeste escape adventures zijn gepland als een coöperatieve activiteit met de nadruk op leren van en met elkaar. We gaan dieper in op dit element in [Hoofdstuk 6; Aandachtspunt: Inclusie element - hoe kunnen we het inclusief\(er\) maken](#)

## DE ESCAPE FORMATS

De volgende stap was het in kaart brengen van de mogelijkheden van verschillende formats voor escape adventures die zowel in het formele als in het niet-formele onderwijs kunnen worden gebruikt. Hier volgt een algemeen overzicht van deze formats:

### 1. ESCAPE BORDSPEL

#### KENMERKEN:

- 🔒 Compact table-top formaat
- 🔒 Gemakkelijk mee te nemen
- 🔒 Het concept is voor mensen herkenbaar als een bordspel
- 🔒 Als je meerdere kopieën hebt, kunnen meerdere kleine groepen tegelijk spelen.

#### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 Het kan veel tijd kosten om het vanaf nul te maken, vooral het ontwerpen van de game mechanics van het avontuur en het grafisch ontwerp kan veel tijd kosten.
- 🔒 De speelduur ligt over het algemeen tussen 30 minuten en een paar uur, afhankelijk van hoe ingewikkeld je het Escape bordspel maakt.

#### RUIMTE OM TE SPELEN:

Om te spelen heb je alleen een kleine (binnen)ruimte nodig met één of meer tafels en voldoende stoelen. Als meerdere groepen tegelijk spelen is het prettig om een grote ruimte te hebben zodat ze elkaar niet hinderen.

## 2. ESCAPE BOEK

### KENMERKEN:

- 🔒 Meestal bedoeld voor individueel gebruik, optioneel met enkele uitnodigingen om op momenten met anderen samen te werken. Een groep mensen kan tegelijkertijd aan het Escape Boek werken.
- 🔒 Gemakkelijk mee te nemen en overal te gebruiken
- 🔒 Bedoeld om een lange(re) tijd te gebruiken, mogelijk om een tijdje weg te leggen en er later op terug te komen.
- 🔒 Vooral wanneer het in hoge kwaliteit wordt gedrukt, kan de productie ervan duur zijn.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Je hebt geen specifieke plaats nodig om te spelen.

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 Om het vanaf nul te maken duurt het erg lang, omdat je de complete verhaallijn van het boek, de puzzelmechanismen en het grafisch ontwerp moet maken. Dit is de tijdsinvestering waard als je het wilt gebruiken voor grote groepen mensen.
- 🔒 De speelduur varieert van dagen tot weken, mogelijk maanden, afhankelijk van de lengte van het boek.
- 🔒 Het kan goed zijn een gemeenschappelijke briefing te organiseren voordat het boek aan de spelers wordt uitgedeeld, en een evaluatie achteraf te organiseren, zodat de spelers hun persoonlijke ervaringen en leerervaringen met elkaar kunnen delen.

## 3. ESCAPE BOX

### KENMERKEN:

- 🔒 Compact table-top formaat
- 🔒 Gemakkelijk mee te nemen
- 🔒 Als je meerdere kopieën hebt, kunnen meerdere kleine groepen tegelijk spelen.
- 🔒 Gemakkelijk te maken

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Om te spelen heb je alleen een kleine (overdekte) ruimte nodig met één of meer tafels en voldoende stoelen. Als meerdere groepen tegelijk spelen is het prettig om een grote ruimte te hebben zodat ze elkaar niet hinderen.

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 De box kan in korte tijd worden gemaakt, vooral wanneer de elementen eenvoudig worden gehouden.
- 🔒 De speeltijd zal in het algemeen tussen 30 en 60 minuten bedragen en er kan wat extra tijd zijn voor debriefing en evaluatie.



## 4. ESCAPE KAARTSPEL

### KENMERKEN:

- 🔒 Klein en gemakkelijk mee te nemen, zelfs met een grote hoeveelheid kopieën
- 🔒 Als je meerdere kopieën hebt, kunnen meerdere kleine groepen tegelijk spelen.
- 🔒 Kan gemakkelijk worden meegenomen naar buiten of op schoolkamp enz.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Je hebt alleen een kleine plek nodig om te spelen. Dat kan een tafel zijn of zelfs een deken op de grond. Een grotere ruimte is prettig als meerdere groepen tegelijk spelen, zodat ze elkaar niet hinderen.

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 In principe kost het niet veel tijd om een kaartspel te ontwerpen als het geen ingewikkelde game mechanics heeft en voornamelijk uit tekst bestaat. Een ingewikkeld grafisch ontwerp kost meer tijd om te maken...
- 🔒 De speeltijd zal in het algemeen tussen 30 en 60 minuten bedragen, met wat extra tijd voor debriefing en reflectie.

## 5. ESCAPE FOLDER

### KENMERKEN:

- 🔒 Geeft spelers een kans om groepsspel te mixen en ook taken of subfolders te verdelen onder spelers
- 🔒 Klein en gemakkelijk mee te nemen, zelfs met een grotere hoeveelheid kopieën
- 🔒 Als je meerdere kopieën hebt, kunnen meerdere kleine groepen tegelijk spelen.
- 🔒 Kan gemakkelijk zeer visueel aantrekkelijk worden gemaakt en zo complex als je wilt en past bij jouw doelgroep.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Je hebt alleen een kleine plek nodig om te spelen. Dat kan een tafel zijn of zelfs een deken op de grond. Een grotere ruimte is prettig als meerdere groepen tegelijk spelen, zodat ze elkaar niet hinderen.

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 In principe kost het niet veel tijd om de Escape Folder te ontwerpen, als hij geen ingewikkelde game mechanics heeft en voornamelijk uit tekst bestaat. Een ingewikkeld grafisch ontwerp kost meer tijd.
- 🔒 De speeltijd zal in het algemeen tussen 30 en 60 minuten bedragen, met wat extra tijd voor debriefing en reflectie.

## 6. ESCAPE RUIMTE VERDELER

### KENMERKEN:

- 🔒 Het is een erg leuke manier om een gemeenschappelijke ruimte zoals een klaslokaal op een nieuwe en andere manier te gebruiken dan wat de leerlingen gewend zijn.

Kan voor één specifieke ruimte worden ontworpen, of meer algemeen, zodat het in verschillende ruimten kan worden gebruikt.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Een grotere ruimte die je wilt indelen en op een nieuwe manier wilt gebruiken. Vooral geschikt voor klaslokalen of trainingsruimtes.

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 In principe kost het niet veel tijd om de Escape Divider te ontwerpen, maar het kan zeer specifiek zijn voor de beoogde ruimte, waardoor het maken ervan meer tijd kan vergen.
- 🔒 De speeltijd zal over het algemeen tussen 60 en 90 minuten bedragen, met wat extra tijd voor debriefing en reflectie.

## 7. ESCAPE KAART

### KENMERKEN:

- 🔒 Gebruikt je eigen buurt en directe omgeving.
- 🔒 Nodigt spelers uit om fysiek te bewegen en hun omgeving te verkennen.
- 🔒 Het moet altijd worden aangepast aan de plaatselijke situatie / geografie, maar dat maakt het een unieke ervaring.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Buurt, stad, wijk of dorp. Het zou ook aangepast kunnen worden om in de natuur te worden gespeeld, maar een van de kenmerken is dat het de spelers de kans geeft hun eigen vertrouwde omgeving te "herontdekken".

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 In het algemeen vergt het niet veel tijd om de escape kaart te maken, maar als de omgeving volledig nieuw voor je is, kan het wat extra tijd vergen om het gebied zelf te leren kennen voordat je bezienswaardigheden kunt bepalen.
- 🔒 De speelduur bedraagt over het algemeen 60-120 minuten. Tijd en afstanden die in de Escape Kaart worden afgelegd, kunnen en moeten worden aangepast aan de mogelijkheden van jouw doelgroep.

## 8. ESCAPE PUZZEL

### KENMERKEN:

- 🔒 Combineert het idee van een (leg)puzzel maken met het oplossen van puzzels en raadsels.
- 🔒 Kan individueel of in groepen gespeeld worden
- 🔒 Gemakkelijk te spelen op een tafel, meerdere groepen kunnen gemakkelijk in dezelfde ruimte op tafels spelen

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Kan worden gespeeld op een tafel in vrijwel elke ruimte

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 In In het algemeen kost het niet veel tijd om de Escape Puzzel te maken, maar dat hangt ook af van hoeveel puzzels en raadsels je opneemt of hoeveel grafisch ontwerpen er in zitten.
- 🔒 De speeltijd zal over het algemeen tussen de 30-60 minuten liggen.

## 9. ESCAPE KOFFER

### KENMERKEN:

- 🔒 Vergelijkbaar met de escape box, maar het gebruikt een reeds bestaande koffer. Dat betekent dat je dat onderdeel niet hoeft te ontwerpen of te maken.
- 🔒 Is zeer geschikt om mee te nemen. Voor het meenemen van meerdere koffers kan een auto nodig zijn.

### RUIMTE OM TE SPELEN:

Je kunt het vrijwel overal spelen waar je de koffer kunt meenemen. Een tafel zou leuk zijn om de koffer op te zetten

### TIJD OM TE MAKEN / SPEELTIJD:

- 🔒 Het ontwerpen van de Escape Suitcase vergt niet veel tijd. Je gebruikt een oude koffer als basis voor deze escape adventure. De meeste tijd gaat zitten in het ontwerpen van het verhaal en de puzzels en raadsels.
- 🔒 De speeltijd zal over het algemeen ongeveer 60 minuten bedragen.

Van hieruit kun je beginnen met het implementeren van escape adventures in je praktijk. Daarvoor kun je naar de Toolkit gaan, waar je enkele volledig uitgewerkte escape adventures kunt uitproberen, of als je een grotere uitdaging of avontuur voor jezelf wilt, naar de Tutorial gaan, om te proberen één escape adventure voor je eigen praktijk te ontwerpen en te ontwikkelen.

Maar eerst raden wij je aan de twee specifieke hoofdstukken te lezen over hoe je - naar onze mening - twee belangrijke elementen van de escape adventures kunt ontwerpen en integreren: Eigenaarschap van leerlingen en inclusie, om de kwaliteit van de leeromgeving die je ontwerpt te verhogen.



**HOOFDSTUK**

# 05

**AANDACHTSPUNT:**

**EDUCATIEF**

**ELEMENT:**

**EIGENAARSCHAP**

**GEVEN AAN**

**LEERLINGEN**

# HOOFDSTUK 5: FOCUS - EDUCATIEF ELEMENT - EIGENAARSCHAP GEVEN AAN LEERLINGEN

Om leerlingen op te leiden en hen voor te bereiden op de moderne samenleving, zijn onderwijzers en jongerenwerkers op zoek gegaan naar verschillende manieren om hun onderwijsaanpak te vernieuwen. De behoeften die de maatschappij aan jonge mensen stelt veranderen voortdurend. Hoe bereiden we de volgende generatie voor op een toekomst die relatief onbekend is?

De laatste jaren is er in het onderwijs veel aandacht voor Eigenaarschap en Zelfsturend leren, ook wel "Agency" genoemd:

"Agency is een nieuw concept in het onderwijs, dus is het belangrijk om het te conceptualiseren. Het is de term die in de Engelse taal wordt gebruikt voor wat wij eigenaarschap noemen. Het gaat om betrokkenheid, geïnitieerd door de leerling en actieve deelname waarbij de leerling zijn eigen voorkeuren uitspreekt, vragen stelt, de leraar vertelt wat hij leuk vindt, nodig heeft en wil, niet alleen in de klas, maar ook daarbuiten in gesprekken en bijvoorbeeld via e-mail. Door samenwerking en bemiddeling zit de leerling meer op één lijn met de leraar. Het begrip agency is niet hetzelfde als zelfsturing.

Zelfsturing betekent dat leerlingen leren doelen te stellen, bepaalde leerstrategieën te selecteren en toe te passen en hun eigen effectiviteit te evalueren om steeds zelfstandiger te kunnen functioneren. Zelfsturing gaat van sociale controle naar zelfstandigheid. Agency betekent dat leerlingen samenwerken met de leraar om leeromgevingen te creëren die hun latente motivatie stimuleren. De leerling is dus afhankelijk van de leraar. Deze moet keuzes bieden om de latente autonomie van de leerling aan te pakken, uitdagingen creëren om de latente competentie van de leerling aan te pakken en mogelijkheden bieden voor sociale interactie om de latente verbondenheid aan te pakken." (Reeve, 2013)

Door te spelen experimenteren kinderen. Zij kunnen hun creativiteit pas echt de vrije loop laten in een veilige omgeving met minimale gevolgen. Spelen biedt de mogelijkheid tot interactie met anderen, en het doen van ontdekkingen via spel kan een basis vormen voor latere innovatie, echte creativiteit en intellectuele nieuwsgierigheid. Spel is cruciaal voor de ontwikkeling van kinderen en de meest leerzame vormen van interactie zijn die met leeftijdsgenoten. Psychologen als Maslow en Rogers zeggen dat kinderen van nature nieuwsgierig zijn en willen ontdekken, weten en ervaren.

Gevoel is even belangrijk als kennis in het leerproces en wanneer kinderen de vrijheid krijgen om hun behoeften te bevredigen, worden zij van nature zelfregulerend en wegen zij hun eigen behoeften af tegen die van anderen. Spontaan en betekenisvol leren levert het beste leerrendement op. Onderwijs moet leiden tot inzicht en begrip; nieuwsgierigheid en ontdekkingsdrang zijn de beste drijfveren voor leren. Zelfregulering en samenwerking zijn beide drijfveren voor motivatie.

Een ander aspect van het leren dat in gedachten moet worden gehouden is het procesgerichte versus het resultaatgerichte onderwijs. De vraag die opkomt is: Wat willen we? - Jonge mensen die het perfecte antwoord hebben, maar die misschien niet (volledig) begrijpen waar het werkelijk om gaat, of willen we dat jonge mensen bezig zijn met het proces van volledig begrijpen, maar misschien hun antwoord nog niet hebben gevonden?

De realiteit is dat scholen natuurlijk te maken hebben met een vooraf vastgesteld curriculum, en werken met verwachte resultaten van leerlingen, ouders, het hoger onderwijs en de maatschappij in het algemeen. Het risico van deze resultaatgerichte aanpak is dat leerlingen alleen maar leren wat anderen van hen verwachten, in plaats van wat hen werkelijk interesseert. Sommige scholen, zoals de Democratische scholen, hebben manieren gevonden om niet het resultaat als doel te stellen, maar het leerproces zelf.

In het niet-formele onderwijs, dat deze officiële en strikt gereguleerde vereisten niet kent, is de aanpak vaak meer gericht op het leerproces zelf. Deze procesgerichte aanpak houdt het risico in dat de exacte leerresultaten niet bekend zijn en niet kunnen worden gegarandeerd. De aanpak is complexer, vereist meer ondersteuning, kan voor elke leerling andere leerresultaten opleveren, die slechts gedeeltelijk door de onderwijzers kunnen worden gecontroleerd, en heeft meer gevolgen op lange dan op korte termijn. Maar het maakt ook leren op lange termijn mogelijk. Als we willen werken met meer diepgaand begrip en leren, moeten we meer ruimte creëren voor procesgericht leren. De educatieve escape adventure biedt ons die mogelijkheid, omdat het gebaseerd is op nieuwsgierigheid en verkenning door lerenden zelf en ruimte biedt voor vallen en opstaan. De echte waarde ligt in het proces van het oplossen van de raadsels en codes, niet zozeer in het resultaat van het ontsnappen.



De Self Determination Theory (SDT) gaat over motivatie. Zij gaat ervan uit dat mensen een natuurlijke neiging hebben om te groeien wanneer zij zich in de juiste, ondersteunende omgeving bevinden. Wij mensen hebben een paar basisbehoeften die bevredigd moeten worden om de natuurlijke groei van mensen mogelijk te maken. Deze behoeften zijn als het ware de minimumvoorwaarden voor leren:

 **AUTONOMIE:**

De ervaring van wilskracht en dat je verantwoordelijk bent voor je eigen handelen. Autonomie is niet hetzelfde als onafhankelijkheid: het gaat om willen, bereidheid en inzet voor de activiteit in plaats van zelfstandig en alleen te handelen. Tegenover autonomie staat heteronomie, handelen vanwege een van buitenaf opgelegde druk of controle.

 **COMPETENTIE:**

Het gevoel van effectiviteit bij interactie met de omgeving. Bijvoorbeeld: het gevoel dat je een taak aankunt, kan ervoor zorgen dat je een taak op je neemt. De ervaring van het succesvol uitvoeren van een taak bevestigt het gevoel van competentie.

 **VERWANTSCHAP:**

De ervaring van liefde en zorg van belangrijke anderen. Ieder mens heeft behoefte aan contact met anderen, we zijn sociale wezens met een behoefte om erbij te horen. Veiligheid en vertrouwen creëren respectvolle relaties die leermotivatie kunnen bevorderen.

*“Gemotiveerd zijn betekent gemotiveerd zijn om iets te doen”*

Richard Ryan & Edward Deci - psychologen



De ideale leeromgeving bevordert autonomie, competentie en verbondenheid: volgens Ryan en La Guardia (1999) hebben autonome leerlingen een eigen stem en wil die zij mogen gebruiken, bepalen zij hun eigen leertraject, krijgen zij verantwoordelijkheden, voelen zij zich gezien, gehoord en geaccepteerd door hun leraren zodat zij niet bang zijn om hulp te vragen, krijgen zij opdrachten die uitdagend en verkennend van aard zijn, krijgen zij keuzes binnen een kader, werken zij vaak samen met klasgenoten, krijgen zij feedback in plaats van cijfers, worden zij niet met elkaar vergeleken.

Leraren zijn er om te helpen, niet om te dicteren en te controleren. Dus laat leerlingen proberen, fouten maken, elkaar helpen en opnieuw proberen. Bij een escape adventure bijvoorbeeld: laat ze het maar uitzoeken! Blijf op de achtergrond, observeer (zodat je een geweldige debriefing kunt houden en praten over het proces waarvan je getuige bent geweest), grijp niet te snel in. Als spelers hun interesse verliezen omdat het moeilijk is, kun je een ander uitnodigen om te helpen en de antwoorden nog niet geven. Bedenk welke hints je kunt geven om ze een stap verder te brengen; niet direct naar de oplossing.

Deze aanpak vereist dat onderwijzers de leerlingen meer keuzemogelijkheden geven, een veilige ruimte creëren om te experimenteren en waar fouten mogen worden gemaakt (zonder straf). Het heeft onderwijzers nodig die nadenken over het perspectief van de leerling; samen met de leerling naar oplossingen zoeken in plaats van deze van bovenaf op te leggen. Probeer jongeren meer verantwoordelijkheid te geven, zodat ze die leren te nemen! Creëer ruimte voor verwondering, nieuwsgierigheid en verkenning.

Hoe meer wij autonomie, competentie en verwantschap ondersteunen, hoe meer wij (intrinsieke) motivatie bevorderen.

Door zijn op behoeften gebaseerde aanpak biedt SDT concrete, op feiten gebaseerde richtlijnen voor onderwijzers over hoe zij een motiverend leerklimaat kunnen creëren. De website: <https://selfdeterminationtheory.org/> biedt veel informatie over de theorie en de toepassingen voor het onderwijs en vele andere onderwerpen.





**HOOFDSTUK**

# 06

**AANDACHTSPUNT:  
INCLUSIE ELEMENT:  
HOE KUNNEN  
WE HET  
INCLUSIEF(ER)  
MAKEN?**

# HOOFDSTUK 6: AANDACHTSPUNT - INCLUSIE ELEMENT - HOE KUNNEN WE HET INCLUSIEF(ER) MAKEN?

“Mensen zijn sociale dieren, met een sterke behoefte om bij groepen te horen. Deze behoefte om in groepen te worden opgenomen en met anderen om te gaan wordt beschouwd als fundamenteel voor wat het betekent om mens te zijn. Inclusie blijkt vele voordelen te hebben, zowel voor het welzijn en de betrokkenheid van individuen als voor hun context (zoals de werkplek), en zowel voor minderheden als voor meerderheden. Inclusie in groepen heeft twee dimensies: erbij horen en authenticiteit. Mensen moeten het gevoel hebben dat ze deel uitmaken van de groep en dat ze er hun authentieke zelf kunnen zijn.

Voor mensen die afwijken van de groepsnormen, bijvoorbeeld omdat ze er anders uitzien, anders denken of anders handelen, kan het moeilijker zijn een gevoel van inclusie te bereiken. Dit kan komen doordat andere groepsleden hen gewild of ongewild uitsluiten, of doordat zij zichzelf uitsluiten. Wanneer individuen worden uitgesloten, voelen zij zich gekwetst en ervaren zij negatieve emoties en leed. Deze afkeer van uitsluiting is zo sterk dat mensen doorgaans zelfs op subtiele tekenen van uitsluiting door anderen vrij heftig reageren.”

Zo worden in- en uitsluiting uitgelegd in een onderzoeksproject van de universiteit van Leiden: <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/social-and-behavioural-sciences/inclusion-and-exclusion>

Uitsluiting is iets waar we allemaal elke dag in ons leven mee te maken krijgen. We voelen het als mensen in een rolstoel zich niet vrij kunnen bewegen, als vrouwen minder salaris krijgen dan mannen, we voelen het als arme mensen niet eens een keer lekker uit eten kunnen, we voelen het als vluchtelingen niet mogen werken, we voelen het als mensen op straat protesteren tegen immigranten, of als bepaalde groepen haatzaaien tegen homo's, en nog veel meer. Het doet veel mensen pijn in hun dagelijks leven. Op basis van de missie en visie van het partnerschap moeten we onze praktijken radicaal veranderen om meer invloed te hebben op het leven van jongeren als het gaat om uitsluiting en insluiting. We kunnen bewustzijn creëren over uitsluiting, we kunnen tools creëren om ons in te leven, of manieren om te ondersteunen en actie te ondernemen. Voordat we uitleggen hoe dit project aspecten van inclusie zowel conceptueel als praktisch implementeert, moeten we eerst verduidelijken wat uitsluiting en inclusie zijn, en wat de stappen zijn om van uitsluiting, ofwel exclusie, naar inclusie te komen.

Uitsluiting	Segregatie	Integratie	Opname
Het gevoel er niet bij te horen en de houding om anderen er niet bij te laten horen, waardoor (een groep) mensen buiten de groep, de gemeenschap of het systeem leeft.	De handeling en het effect van het scheiden, marginaliseren of vervreemden van iemand of andere dingen of personen, gewoonlijk om sociale, culturele of politieke redenen.	Het proces waarbij een bepaald element wordt opgenomen in de meerderheid.	Het beleid of de houding om mensen binnen de samenleving te accepteren. Zij dragen bij aan hun competenties en worden gecompenseerd met voordelen die de samenleving kan bieden.

Als we een samenleving willen waarin iedereen kan deelnemen en een actieve burger kan zijn, als we willen werken aan de gelijkheid van mensen en de cohesie van gemeenschappen, moeten we in ons werk met jongeren prioriteit geven aan inclusie. Inclusie is een essentieel aandachtsgebied voor dit Escape Exclusion-project. Inclusie heeft de hoogste prioriteit in de Europese beleidsvorming, ook in het Europese onderwijsprogramma van Erasmus+ en het European Solidarity Corps (ESC). Dit partnerschap brengt dat beleid met dit project in de praktijk.

Doe met ons mee om inclusie in de praktijk te brengen! Dus als we kijken naar inclusieve onderwijsomgevingen, dan moeten we gelijke toegang bieden tot kansen en middelen voor mensen die anders uitgesloten of gemarginaliseerd zouden kunnen worden, zoals mensen met fysieke of intellectuele handicaps en leden van andere minderheidsgroepen, op basis van hun uiterlijk, geslacht, seksualiteit, religieuze of politieke achtergrond. Wij moeten omgevingen creëren die voorkomen dat mensen zichzelf uitsluiten en anderen uitsluiten.

Diversiteit betekent in wezen “samengesteld zijn uit verschillende elementen”. Als we groepen mensen in een breder verband 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.

Dit betekent dat wij bij het ontwerpen van inclusieve leeromgevingen de diversiteit van de groep moeten benaderen en een grote verscheidenheid aan leerervaringen in de omgeving moeten voorstellen. In het geval van escape adventures kunnen we lerenden voorbereiden op het gebruik van andere lerenden als hulpbron en diversiteit begrijpen als een troef van de hele groep. De focus ligt dus niet op competitie, maar op de kracht van de groep als geheel, als een verzameling complementaire vaardigheden. In escape adventures kunnen we inclusie uitlokken door een grote verscheidenheid aan taken te maken die met verschillende soorten intelligenties kunnen worden opgelost. De snelle denkers hebben waarschijnlijk geen geduld om een puzzel te maken, of een grotere tekst te lezen. De lichamelijk intelligente persoon zal zich niet aangetrokken voelen tot wiskundige taken, en de visueel intelligente leerling niet tot muzikale taken. Om iedereen erbij te betrekken, kunnen we taken ontwerpen voor elk van hen. De grote vraag is of alle taken voor iedereen toegankelijk moeten zijn. Soms zijn taken een uitdaging. Zorg er gewoon voor dat alle mensen een paar taken kunnen doen, en bedenk misschien taken die beter kunnen met de handicap of de beperking.

### Hoe kunnen samenwerking en collectieve verantwoordelijkheid worden vergroot?

Een andere manier om het inclusief te maken is door samenwerkingstaken te creëren, die alleen succesvol zijn als ze samen met een grotere groep of met alle leerlingen samen worden uitgevoerd. Dat maakt de cohesie van de groep groter en maakt iedereen essentieel voor het succes. De groep voorbereiden op dit soort taken en de nadruk leggen op saamhorigheid en collectieve verantwoordelijkheid kan de inclusie tijdens het proces vergroten. Als de groep echt divers is en te maken heeft met mensen met educatieve, sociale, fysieke of cognitieve uitdagingen, moet de voorbereiding van de leerlingen op het ondersteunen van elkaar de grootst mogelijke aandacht krijgen.



*De groep vormde de tekst "Escape Exclusion project". Deze opdracht kon alleen worden uitgevoerd als alle mensen mee zouden doen, want er waren evenveel letters als er deelnemers waren.*




## ASPECTEN VAN INCLUSIE IN LEEROMGEVINGEN WAARMEE REKENING MOET WORDEN GEHOUDEN:

De ruimte aanpassen om inclusiever te zijn is complex en hangt eigenlijk sterk af van jouw groep en de individuen in de groep. Ons voorstel is om na te gaan welke ondersteuning de specifieke leerling nodig heeft. Maar we willen toch graag enkele zeer elementaire algemene tips met je delen die we in het verleden hebben gebruikt: of hebben bedacht:



### 🔒 VISUELE ONDERSTEUNING:

- 🔒 het gebruik van pictogrammen en afbeeldingen voor mensen met taalproblemen;
- 🔒 leesbaarheid - gebruik lettertype Verdana 11 voor algemene tekst. Gebruik een hoog contrast;
- 🔒 contrasterende kleuren - Heb je kleurenblinden in de groep? Gebruik grotere contrasten;
- 🔒 felle kleuren - Sommige mensen worden erg getriggerd/angstig bij het zien van 'schreeuwende' sterke kleuren. Geel, rood en fluorescerende kleuren (vooral in combinatie met zwart) wekken eerder angst of irritatie op. Groen, bruine pastelkleuren en crème creëren meer kalmte...;
- 🔒 een hoek/ruimte creëren met geen/weinig triggers voor mensen met neurodiversiteit;
- 🔒 voor mensen met gehoorproblemen - alles schriftelijk voorbereiden of een tolk in gebarentaal regelen;
- 🔒 je zou een vergrootglas kunnen regelen voor mensen met een visuele handicap.





### **AUDITIEVE ONDERSTEUNING:**

-  audiobestanden - voor mensen die blind zijn, moeite hebben met lezen of dyslexie hebben;
-  om kalmte te creëren - gebruik langzame en zachte muziek;
-  een stille ruimte/hoek creëren voor mensen met neurodiversiteit.

### **SENSORISCHE ONDERSTEUNING:**




-  voor blinden en slechtzienden - gebruik braille of tekst met zeer grote letters;
-  voor blinden - sensorische gidsen maken om de weg te vinden (in geval van een ruimtelijke escape adventure).

### **RUIMTELIJKE ONDERSTEUNING:**



-  voor mensen in een rolstoel - zorg ervoor dat er voldoende ruimte is om overal te komen, zowel op de vloer als tussen muren, bomen, enz. Zorg ervoor dat er geen obstakels, trappen enz. op de weg of hindernissen zijn;
-  de hoogte van de (werk)tafels aanpassen voor mensen in een rolstoel;
-  controleer of de taken leesbaar of uitvoerbaar zijn voor mensen in een rolstoel (is het niet te hoog of onbereikbaar);
-  voor mensen die fysieke problemen hebben met staan en lopen - zorg ervoor dat er voldoende handvatten, voorwerpen of meubels zijn om zich aan vast te houden. Zorg ervoor dat er in bepaalde ruimtes genoeg stoelen voor hen zijn.

In een inclusieve leeromgeving moet de betrokkenheid van alle leerlingen het doel zijn. Hier volgen enkele tips om in overweging te nemen bij het bouwen of uitvoeren van een escape adventure:








### **GEBRUIK EEN GROTE VERScheidenHEID EN VERSCHILLENDE NIVEAUS VAN TAKEN/CODES:**

-  snelle denkers/rusteloze mensen, 'doe'-ers ADHD(D): logische taken, met snel resultaat of complexe taken;
-  langzame denkers (mensen die de tijd nemen om na te denken), waarnemers, reflectoren): taken die tijd en geduld vergen (puzzels, handwerken, enz.), langere teksten om te lezen, of artikelen als basis voor een raadsel (maak misschien verschillende kopieën, zodat mensen indien nodig dingen in hun eigen tempo kunnen lezen);
-  creëer een verhaal met verschillende personages die allemaal hun eigen speciale vaardigheden/capaciteiten hebben, overeenkomstig de werkelijke capaciteiten van de leerlingen. Deze personages zouden specifieke taken kunnen hebben. Op die manier kun je ervoor zorgen dat alle leerlingen erbij betrokken worden.

## **TAAL:**





-  gebruik eenvoudige taal (gebruik niet te moeilijke woorden en zinnen);
-  In het geval van immigranten of mensen die de taal niet spreken, zorg voor vertalingen in hun taal of in het Engels.

## **GROEP ALS GEHEEL:**

-  hoe groot de groep is en wat voor invloed dat kan hebben op de leerlingen. Misschien maakt
-  een verdeling het makkelijker om te werken (in kleinere groepen);
-  ruimte en mogelijkheid tot samenkomst (gestructureerd of op verzoek van de groep);
-  mogelijkheid voor mensen om te vragen om een "Time out" of een "Inclusie verzoek" - gewoon om te informeren wat er gedaan is, en wat er gedaan moet worden, b.v. in het geval van het gebruik van een timer om de tijdslimiet aan te geven, kunnen ze vragen om de timer te stoppen;
-  ruimte/tafel om dingen te verzamelen, zodat iedereen weet wat er gebeurt en wat de stand van zaken is;
-  je zou 1-2 personen kunnen aanwijzen die de rol hebben om "integratie te vergemakkelijken";
-  je zou 1-2 personen kunnen aanwijzen die in eenvoudige of andere talen vertalen.

## **RUIMTE/TIJD VOOR EEN DEBRIEFINGSMOMENT**

Het kan aan het einde van het spel zijn, in aanwezigheid van een facilitator/onderwijzer/leraar of onder de deelnemers. Een dergelijk moment kan niet alleen nuttig zijn om het leerproces te volgen, maar ook om de mate van inclusie te controleren. Hier zijn enkele vragen die een constructieve reflectie onder de deelnemers over inclusieve onderwerpen kunnen vergemakkelijken:

-  Voelde je je deel van de groep tijdens het spelen?
-  Op welke momenten van het spel, voelde je je "buitenstaander"? Waarom gebeurde dat?
-  Op welk moment van het spel voelde je je "insider"? Waarom?
-  Op welk moment van het spel denk je dat de groep echt heeft samengewerkt? Waarom? Zou je deze elementen die de samenwerking tijdens het spel bevorderden, kunnen exporteren naar situaties uit het echte leven?



Als er een begeleider of een onderwijzer/leraar is die de escape adventure voorstelt, is het belangrijk dat zij rekening houden met een aantal aspecten betreffende hun houding. De begeleider moet bijvoorbeeld vertrouwen hebben in de (verschillende) capaciteiten van de groep en geduld hebben met het verschillende tempo van elke speler, door niet vooruit te lopen op oplossingen of hints te geven zonder een duidelijk verzoek van de groep. Voordat het spel begint, is het ook belangrijk zijn rol duidelijk te definiëren en te delen met de deelnemers (zijn zij een waarnemer van het proces? Gaan zij zich tijdens het spel bemoeien en op welke manier, enz.)

Natuurlijk lijkt het onmogelijk om dit alles in één enkele escape adventure te kunnen bereiken. We weten dat het een uitdaging kan zijn. Het is belangrijk dat je de behoeften van de leerlingen kent en weet welke inclusie ondersteuning zij nodig hebben. Als je een mentaliteit hebt die zich bewust is van de uitdagingen van inclusie/exclusie en je een paar hulpmiddelen kent om de inclusie te vergroten, ben je op de goede weg.

**Veel succes met je avonturen voor een meer inclusieve leeromgeving!**





A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several curved segments that form its teeth and body.

**DEEL II:**

# TOOL KIT

**een verzameling van  
8 compleet  
ontwikkelde en  
ontworpen inclusieve  
escape adventures**

# INTRO

'Practise what you preach' is een effectieve benadering van onderwijs. Om zelf inclusief te zijn, hebben wij als professionals besloten deze Toolkit te ontwikkelen, speciaal voor docenten die niet zo bekend zijn met het concept van een escape room of escape adventure en niet zo goed in staat zijn om er zelf een te ontwikkelen.

Eigenlijk zijn deze modules gemaakt voor het partnerschap om te delen met onze minder ervaren collega-onderwijzers, maar deze laagdrempelige escape adventures zullen ook buiten het partnerschap beschikbaar zijn en kunnen door elke onderwijzer worden gebruikt als een eenvoudig maar complete escape adventure dat kan worden gekopieerd. Ze zijn getest, ze zijn ontworpen voor zowel formele als niet-formele onderwijssettings en ze zijn in detail beschreven.







Bovendien zijn alle aspecten volledig ontwikkeld; de verhaallijn, het spelverloop, de raadsels, het beeldmateriaal, de mogelijke debriefingsvragen en de lijst van benodigde materialen zullen beschikbaar zijn en vrij te downloaden voor educatief gebruik/gebruik zonder winstoogmerk. Uiteraard mogen de inhoud en het ontwerp van de intellectuele output van dit project niet worden verkocht of geruild voor enig financieel voordeel door anderen dan het partnerschap.

Wij hopen dat je ze in jouw school of jongerencentrum, jeugdclub enz. zult gebruiken en er plezier aan zult beleven.

# HOE DE ESCAPE ADVENTURE MODULES TE GEBRUIKEN

In deze galerij vind je 8 beschrijvingen van een escape adventure over inclusie thema's in verschillende formaten.

Het algemene overzicht van de verzamling van Modules van Inclusive escape adventures:

-  Escape Backpack adventure: **A GIFT TO FRANCISCA**- over zelfacceptatie
-  Escape Board game adventure: **HOME ALONE!** over Autonomie
-  Escape Box adventure: **ALL INCLUDED!** over Inclusie in het algemeen
-  Escape Folder adventure: **MONOMAZI GAME** over Eenzaamheid
-  Escape Map adventure: **5 ELEMENTS** over milieu-inclusie
-  Escape Puzzle adventure: **FROM SUNRISE TO SUNSET** over de Generatiekloof
-  Escape Space divider adventure: **HUMAN PROCESSOR** over Zelf-exclusie.
-  Escape Space divider adventure: **LOST IN THE WOODS** - over gemeenschappelijke verantwoordelijkheid voor inclusie

## HOE WERKT HET VOOR JOU?

### DOELGROEP: WIE EN HOEVEEL?

Eerst bepaal je voor jezelf wie je doelgroep is en voor hoeveel mensen je de escape adventure wilt maken: Kijk of je het aantal spelers kunt aanpassen aan het aantal leerlingen dat je op een rij hebt staan. Als je bijvoorbeeld een groep van 20 mensen hebt en er in de beschrijving staat dat het voor kleinere groepen is, bijvoorbeeld 5 personen, kun je meerdere identieke spellen maken die kleine groepen tegelijk kunnen spelen en maak je 4 keer hetzelfde avontuur (met al zijn materiaal).

Opmerking: In het geval van parallelle sessies, zorg ervoor dat het geen competitie wordt tussen de teams, want dat is niet de bedoeling van dit avontuur. Meer info daarover vind je in het Handboek, over creatieve leeromgevingen.

### 2. KIES DE ESCAPE ADVENTURE:

Dit zou jou de mogelijkheid moeten geven om een of meer avonturen te kiezen om in jouw educatieve omgeving te spelen. Je kiest een van de modules uit de Galerij-lijst (volgend hoofdstuk) en leest de beschrijving. Je kunt een keuze maken op basis van het onderwerp, of op basis van het format, als je het wilt uitproberen. Het belangrijkste is natuurlijk om na te gaan of het past bij jouw doelgroep en of het past bij het aantal lerenden dat je wilt betrekken. Lees de basisbeschrijving hier in deze Toolkit. Zou het voor jou kunnen werken? Zo ja, dan heb je je keuze gemaakt!

### 3. GA NAAR DE MATERIAAL LINK OP DE WEBSITE

Ga naar de link in de beschrijving. Op de website vind je een map met al het materiaal dat je nodig hebt. Het materiaal is compleet en gemaakt voor één escape adventure. Je kunt al het visuele en achtergrondmateriaal downloaden dat voor jou is ontworpen. Als je parallelle avonturen wilt maken, moet je ervoor zorgen dat je de juiste hoeveelheid materialen uitprint en regelt. Het bevat ook een materiaallijst met dingen die je moet regelen of kopen, bijvoorbeeld sloten, tape, misschien lichten, enz. Die materialen moet je zelf kopen of regelen. Goed om te weten is dat de modules zijn ontworpen voor de beperkte budgetten van scholen en jeugdcentra en -clubs.

NB: houd er rekening mee dat het kopen van goedkope sloten van sites als amazon enkele weken kan duren, in andere gevallen kan het in een mum van tijd geleend of gekocht worden.

### 4. BEREID HET MATERIAAL EN DE RUIMTE VOOR:

Lees de uitgebreide beschrijving, zodat je het spelverloop in detail begrijpt. Volg de instructies om de module in jouw ruimte in elkaar te zetten. Maak de sloten klaar (zet ze op de juiste code en zet alle raadsels, codes en opdrachten klaar. Regel indien nodig technische apparatuur (scherm voor video, of speakers voor muziek/geluid) .

## **5. DE RUIMTE EN DE SFEER VOORBEREIDEN**

Zorg voor een overtuigende sfeer. Kijk naar de verlichting, de sfeer, de attributen die de leerlingen uitnodigen tot een denkbeeldig verhaal of avontuur. Misschien moet je wat dingen toevoegen?

## **6. BEGRIJP HET**

De rol van de onderwijzer is al uitgelegd in het handboek, maar een fundamentele stap die je moet zetten is het hele proces van jouw escape adventure echt te begrijpen. Deelnemers kunnen jou om hulp vragen, en jij moet weten hoe alles werkt om de juiste hulp te kunnen bieden.

## **7. PROBEER HET UIT! ( TESTEN)**

Wij raden je aan het uit te proberen, misschien met een paar collega's of een paar stagiaires. Op die manier weet en voel je wat een uitdaging is, waar het mis kan gaan of waar mensen dreigen vast te lopen, en hoeveel tijd het echt kost.

## **8. LAAT HET AVONTUUR BEGINNEN!**

Bereid je deelnemers voor (Enkele tips hierover in de Tutorial en laat het avontuur beginnen! We wensen alle leerlingen en onderwijzers een vreugdevolle en speelse leertijd toe!

# VERZAMELING VAN MODULES:

## A GIFT TO FRANCISCA (ESCAPE BACKPACK)



Titel van de module	<b>"A GIFT TO FRANCISCA"</b>
Ontwikkeld door	Vita Medniece en Zita Grinberga <b>Gulbene Municipality Upper Secondary School, Latvia</b>
Onderwerp	Zelfacceptatie (deelonderwerpen: fysiek en emotioneel geweld in het gezin, onder tieners; laag zelfbeeld)
Format	Escape backpack adventure
Doelgroep:	jongeren, leeftijd: 14-18
Aantal spelers	4-5 Je kunt de klas/groep opdelen in verschillende kleinere groepen en gelijktijdig spelen. In dat geval heb je voor elke groep een aparte rugzak nodig. Er zal extra hulp nodig zijn om het proces te observeren; één persoon kan 2 tot 3 groepen tegelijk observeren.

Vorbereiding van de materialen:	<b>3 uur</b>
De ruimte inrichten voor het avontuur:	2 min
Intro tijd:	3 min
Speeltijd:	40 min
Debriefing/evaluatie:	Min 15 min



*“Bij het uitproberen van de escape rugzak waren we verrast dat de jongeren in het verhaal van het spel konden geloven en actief deelnamen aan het zoeken naar informatie en discussies. De jongeren zelf, die feedback gaven, gaven toe dat het spel gerelateerd was aan het echte leven en dat de situatie die erin werd uitgebeeld empathie opriep.”*

**Vita en Zita**

### Doel van het avontuur

De deelnemers aanmoedigen om na te denken over het inclusieve thema "zelfacceptatie", om de rol van familie, vrienden en maatschappij bij de vorming van het zelfbeeld van tieners te bespreken.

### Leerdoelen

- om samenwerkingsvaardigheden te ontwikkelen;
- om een inclusieve omgeving te creëren;
- om logisch denken te ontwikkelen;
- om de geletterdheid te verbeteren door informatie te zoeken in verschillende bronnen;
- analyseren en bespreken welke redenen van invloed zijn op iemands gevoel van eigenwaarde en algemene geestelijke en emotionele gezondheid.

### Algemeen overzicht van het avontuur

Er is een tragedie gebeurd met een tiener die bewusteloos werd gevonden in het stadspark. Momenteel ligt het meisje in coma en de artsen vechten voor haar leven. De spelers worden uitgenodigd om uit te zoeken wat er met haar is gebeurd. Het enige wat ze hebben is haar rugzak.

Om de sloten te openen, moeten de spelers zorgvuldig zowel de informatie op de tas als de inhoud van elk compartiment van de tas bekijken, de gegevens in verschillende tekstberichten, brieven, het dagboek en plakbriefjes lezen en analyseren. Het spel is ontworpen om stapsgewijs (lineair) te worden uitgevoerd. Bij het uitvoeren van taak 1 zullen de spelers compartiment 1 openen door de volgende code te vinden, en daarna het volgende compartiment van de rugzak open maken.

Het spel eindigt wanneer de deelnemers de QR-code hebben gevonden (de helft - in het dagboek, de helft - in het naamkaartje), de video hebben bekeken en klaar zijn om de informatie over Eva te delen. Aan het eind van het avontuur evalueren de deelnemers het groepswerk en bespreken zij de onderwerpen en problemen die aan de orde zijn gesteld.

Het spel is ontworpen op basis van Mirjam Pressler's boek "Bittere Chocolate"

### Begeleiding van het proces

De facilitator moet de spelers kort instrueren voordat het spel begint en de zaken doornemen als het spel afgelopen is. Om de moeilijkheidsgraad te verlagen kan worden gezegd dat de facilitator een voorkennis heeft en de spelers enigszins kan begeleiden door hints te geven, de juiste vragen te stellen of de focus van de spelers te sturen, aanwezig kan zijn tijdens het spel.

### Mate van eigenaarschap

De intro van het spel zou kunnen worden georganiseerd in het kantoor van de schoolverpleegster, zodat het geloofwaardigheidseffect zeker groter zou worden. De motivatie van de leerlingen om de redenen voor Eva's gezondheidsproblemen te achterhalen zou toenemen.

De onderwijzer komt alleen tussenbeide als de leerlingen om hulp vragen. De belangrijkste rol van de onderwijzer is die van waarnemer.

### Mate van inclusie

De legende die aan het begin van het spel wordt verteld, is zo opgezet dat de deelnemers geïnteresseerd zijn in het werken in teamverband. Het thema van het spel en de gebruikte teksten (tekstberichten, brief, dagboek) zorgen voor een gezamenlijke beleving en maken dat jongeren de problemen die op hun leeftijd spelen bespreken. De spelleider moedigt de minder actieve deelnemers aan door vragen te stellen en individuele instructies te geven.

Het spel is zo ontworpen dat het geschikt is voor deelnemers met verschillende soorten intelligentie - auditief, visueel, kinesthetisch. Er zijn opdrachten van verschillende moeilijkheidsgraad. Het spel is geschikt voor jongeren met bewegingsstoornissen, leer- en gedragsstoornissen, leerproblemen, gehoor- en zichtproblemen.

Het spel kan worden gebruikt als een inleidende les in Maatschappijleer, als de leraar van plan is te praten over een inclusieve omgeving of kwesties in verband met zelfacceptatie.

Als het onderwerp zelfacceptatie onbekend is bij de deelnemers, moet er vóór het spel een gesprek of discussie over dit onderwerp plaatsvinden.

Het spel is ook geschikt voor deelnemers met bewegingsstoornissen, leermoeilijkheden en leerproblemen. Er moet een inclusieve studieomgeving zijn (deelnemers met verschillende capaciteiten kunnen in de groep werken, waaronder één deelnemer met speciale behoeften, één - de meest bekwame in studies enz.) Een deelnemer met gedragsstoornissen kan ook in de groep worden opgenomen, maar de begeleider moet het werk van de deelnemers observeren en zo nodig het gedrag van de deelnemer sturen.

Indien een deelnemer met gehoor- of gezichtsproblemen aan het spel deelneemt, kan het spel worden aangepast (voor de slechthorende deelnemer moeten video-ondertitels worden geplaatst; voor de visueel gehandicapte - moet de lettergrootte van de teksten worden vergroot).

### Opmerkingen

De deelnemers moeten goed genoeg Engels kennen, want de video aan het eind van het spel is in het Engels. De begeleider observeert de groep en zorgt ervoor dat alle deelnemers zich op hun gemak voelen.

# HOME ALONE (ESCAPE BOARDGAME)



<b>Titel van de module</b>	<b>ESCAPE HOME ALONE</b>
<b>Ontwikkeld door</b>	Giulia Agui, Chiara Bechis, Marco Fiorito, Katerina Nastopoulou, Marta Sartorio <b>Stranaidea Impresa Sociale SCS, Italy</b>
<b>Onderwerp</b>	Autonomie voor mensen met een verstandelijke beperking
<b>Format</b>	Escape board game adventure
<b>Doelgroep:</b>	“Escape Home Alone” is ontworpen voor volwassenen met een geestelijke beperking (met een functioneel/cognitief niveau van ongeveer 10 jaar oud), of voor kinderen die dit onderwerp samen met hun ouders willen behandelen.
<b>Aantal spelers</b>	2-4

<b>Vorbereiding van de materialen:</b>	8 uur
<b>De ruimte inrichten voor het avontuur:</b>	10 minuten
<b>Intro tijd:</b>	5 minuten
<b>Speeltijd:</b>	Normaal gesproken duurt het spel 40-50 minuten, maar als de vaardigheden van de spelers het niet toelaten om het in dit tijdsbestek af te maken, kan het spel worden opgesplitst in 2-3 bijeenkomsten van een uur met 2 dozen per keer.
<b>Debriefing/evaluatie:</b>	Min 15 minuten

*“Het is verbazingwekkend om te zien hoe de verschillende vaardigheden van de deelnemers tijdens het spel op een verrassende manier met elkaar worden verbonden.”*

**Katerina**

### Doel van het avontuur

Werken aan competenties, gerelateerd aan persoonlijke autonomie van mensen met verstandelijke beperkingen of stoornissen, en tevens een gelegenheid creëren voor vermaak, samenwerking en communicatie tussen de deelnemers.

### Leerdoelen

- Taken oefenen die verband houden met zelfstandigheid, zoals: geld beheren, de tijd beheren, dagelijkse taken thuis afhandelen (koken, recyclen, de wasmachine gebruiken enz);
- De samenwerking tussen de deelnemers bevorderen, door een situatie te creëren waarin elk van hen verschillende intelligenties moet gebruiken (visueel-ruimtelijke, logisch-mathematische, kinesthetische en intrapersonlijke enz);
- Zelfvertrouwen, creativiteit en zelfexpressie bevorderen.

### Algemeen overzicht van het avontuur

Het spel kan worden ingeleid door kaarten in de doos, die de spelers met het verhaal vertrouwd maken. Gedurende het spel ontdekken de spelers het hele verhaal.

Het hele spel speelt zich af op een bord dat een flat voorstelt.

Voordat het spel begint, wordt de deelnemers verteld dat zij een reis hebben georganiseerd om hun vriendin Giulia te bezoeken die in Turijn woont. Als ze aankomen, vinden ze onder de deurmat een brief van Giulia waarin ze zegt dat ze een kleine verrassing voor hen heeft georganiseerd: ze heeft zich verstopt en ze nodigt hen uit het huis binnen te gaan en haar te vinden.

Spelers moeten elk deel van het huis in de juiste volgorde doorlopen: de ingang, de keuken, de slaapkamer/badkamer en de garage, de raadsels oplossen en Giulia vinden. Er is maar één manier om het spel uit te spelen.

De deelnemers krijgen het adresboek van de Giulia en worden uitgenodigd iemand te “bellen” als ze een raadsel niet kunnen oplossen. Er zijn drie support stappen: als het eerste contact niet helpt, worden de deelnemers uitgenodigd om contact op te nemen met een andere persoon en vervolgens nog een. Het eerste en het tweede contact geven de deelnemers een hint voor het raadsel en het laatste contact geeft de uiteindelijke oplossing.

Het avontuur eindigt wanneer de spelers de vier dozen hebben geopend en Giulia en haar verrassing hebben gevonden. Ze zit verstopt onder het deksel van de laatste doos (die de zolder van de flat voorstelt) samen met andere vrienden waarmee ze een welkomstfeestje heeft georganiseerd!

### Begeleiding van het proces

Als er ten minste één persoon met een handicap in de groep zit, is de onderwijzer/facilitator nodig om speciale behoeften te ondersteunen. De begeleider hoeft geen speciale voorbereiding te hebben, maar het is goed als hij/zij het verloop van het spel en de oplossingen voor de raadsels van tevoren kent.

Tijdens het spel is het niet nodig dat de begeleider tussenbeide komt als dat niet wordt gevraagd, aangezien er al een hulpmiddel is (Giulia's telefoonboek) dat de spelers kunnen gebruiken wanneer zij geleidelijk tot de oplossing van de raadsels willen komen. Indien de groep uitsluitend bestaat uit mensen met een handicap, kan het nuttig zijn dat de begeleider de groep helpt om alle elementen van het spel bij elkaar te houden en van tijd tot tijd (indien nodig) het doel in herinnering brengt. Aan het eind van het spel kan de facilitator de debriefingsgids gebruiken om het reflectiemoment te structureren volgens de behoeften van de groep.

Escape Home Alone kan worden gespeeld als spel, gewoon voor de lol of als teambuildingactiviteit, door een groep kinderen en hun ouders die aan dit onderwerp willen werken of door tieners en volwassenen. In dit geval is de aanwezigheid van de begeleider niet verplicht, omdat de instructies duidelijk genoeg zijn om de spelers in het avontuur te leiden. De spelers kunnen in dit geval zelf beslissen of ze de debriefingshandeiding volgen.

### Mate van eigenaarschap

Het niveau van eigenaarschap is meer gegarandeerd als de spelers zelf tot de oplossingen kunnen komen. De trainer/begeleider moet kunnen vertrouwen op de groep en de capaciteiten van de deelnemers. Als het gaat om een groep bestaande uit mensen met een handicap, moet hij/zij zich ervan bewust zijn dat "timing" voor hen heel anders is en dat creativiteit onverwachte uitingen kan hebben. Daarom is het belangrijk dat hij/zij een geduldige houding aanneemt en de tijd respecteert die de groep nodig heeft om tot oplossingen te komen. De onderwijzers/begeleiders hoeven hen niet te benadrukken of voortdurend tussenbeide te komen om oplossingen aan te dragen. Indien nodig kan het spel worden verdeeld in meerdere bijeenkomsten waarbij één/twee dozen per keer worden gespeeld.

### Mate van inclusie

De manier waarop de raadsels zijn opgebouwd stimuleert de spelers om samen te werken en gebruik te maken van elkaars sterke punten. De puzzels zijn divers, zodat elke speler zich ergens op kan uitleven, naargelang zijn mogelijkheden en vaardigheden. Bovendien is er een instrument ingevoegd (een bel) dat elke speler kan gebruiken op welk moment van het spel hij/zij zich ook uitgesloten voelt voor het proces van samenwerking. Bovendien worden sommige voorwerpen aan het begin van het spel aan elke speler uitgedeeld, zodat elke speler begrijpt op welk moment van het spel hij ze moet gebruiken. Ten slotte heeft het hulpmiddel dat de hints geeft om de raadsels op te lossen drie moeilijke ondersteuningsniveaus, zodat de spelers zelf kunnen bepalen welk niveau ze nodig hebben.

De aard van de raadsels is divers genoeg: er zijn visuele, wiskundige, kinesthetische en logische raadsels. De manier waarop ze zijn opgebouwd stimuleert de spelers om samen te werken en gebruik te maken van elkaars sterke punten. Elke speler kan zich ergens op uitleven, naargelang zijn mogelijkheden en vaardigheden.

Als een onderwijzer/facilitator aanwezig is, moet hij/zij proberen zich niet te mengen in de dynamiek of in het spel zelf, maar te observeren en feedback te geven tijdens het debriefingsmoment. Alleen als de spelers hem/haar duidelijk vragen in te grijpen of als er dingen misgaan (voor het spel of voor de dynamiek), moet hij/zij ingrijpen.

# ALL INCLUDED!

(ESCAPE BOX)



Titel van de module	<b>ALL INCLUDED!</b>
Ontwikkeld door	Marina Represa, Yaiza Martínez e Inés Aparicio. <b>Middelbare school - La Milagrosa Y Santa Florentina, Spanje</b>
Onderwerp	Inclusie in het algemeen: LGTBIQ+; Ouderen; Visuele handicaps; Voedingsstoornissen.
Format	Escape box adventure
Doelgroep:	Tieners vanaf 13 jaar, waarvan sommigen behoeften hebben op sociaal gebied, meer bepaald sociale risicogroepen (ouderen, homofobie, racisme, handicaps, enz.). Niet aanbevolen voor kinderen jonger dan 13 jaar omdat het enkele manipulatieve onderdelen bevat, zoals kleine doosjes, raadsels van karton of zwakke materialen waar ze moeite mee zouden kunnen hebben.
Aantal spelers	4

*"Creating this adventure allowed us to explore the endless educational possibilities of games."*

**Marina**

<b>Vorbereiding van de materialen:</b>	30 - 40 min
<b>De ruimte inrichten voor het avontuur:</b>	10 min
<b>Intro tijd:</b>	10 min
<b>Speeltijd:</b>	60 min
<b>Debriefing/evaluatie:</b>	Minimum 10 min

#### Doel van het avontuur

Deelnemers betrekken bij een motiverende activiteit die hen kennis bijbrengt over mensen in verschillende exclusieve situaties en hoe zij zich gedragen. Dit zal hen helpen zich meer bewust te worden van uitgesloten mensen.

#### Leerdoelen

- beseffen hoe belangrijk het optreden van mensen is om exclusie in de wereld uit te bannen.
- leren over de exclusieve situaties in de wereld;
- vaardigheden van andere deelnemers te begrijpen;
- de sociale situaties van anderen respecteren.

#### Algemeen overzicht van het avontuur

De deelnemers worden in families ingedeeld en krijgen later een doos van een oud familielid. De doos bevat verschillende voorwerpen die het familielid heeft verzameld tijdens zijn reizen over de hele wereld, op zoek naar de vraag die hem dagelijks kwelt: "Wat is de reden van exclusie in de wereld?", in de hoop dat deze voorwerpen het antwoord daarop bevatten.

Vervolgens moeten zij 5 puzzels oplossen, die gebaseerd zijn op verschillende sociale groepen die het risico lopen te worden uitgesloten, zoals een juwelendoosje dat het verhaal vertelt van een homoseksueel familielid, een traditioneel Spaans kaartspel over de moeilijkheden van oude mensen in de moderne wereld, een oude bril die het verhaal vertelt van een blind familielid, een ander verhaal over een familielid dat eetstoornissen heeft gehad en als laatste een brief die zij moeten ontcijferen om de uiteindelijke code te krijgen waarmee zij aan het eind zullen ontdekken dat de reden voor exclusie "de mensen zelf" zijn.

Het spel eindigt.

Er volgt een discussie met vragen om te praten over het einde van het spel en over onderwerpen in verband met inclusie.

### Begeleiding van het proces

Het kan worden begeleid door iedereen die de instructies van het spel van tevoren heeft gelezen. De facilitator moet een waarnemer zijn tijdens het spel en alleen ingrijpen als hij of zij voelt dat het op een bepaalde manier een kans is. Ze moeten echter proberen de deelnemers niet veel te helpen om de dynamiek van het spel niet te verstoren. Als de deelnemers echter al geruime tijd vastzitten, kan de spelleider hun vragen oplossen.

Houd er rekening mee: Er kunnen deelnemers zijn die zich gespiegeld voelen met sommige situaties die in de verschillende raadsels worden uitgebeeld. Dit moet vooraf worden meegedeeld door een disclaimer aan de deelnemers. Als iemand wil afhaken is dat prima, dat moet hem of haar worden toegestaan. Dan zou het interessant zijn om als onderwijzer met deze deelnemers te praten over hun gevoelens tijdens het spel en de reden van het stoppen.

### Mate van eigenaarschap

Door de situaties in de raadsels te nemen en ze te vertalen naar het leven van de deelnemers, naar voorbeelden. Dit zal hen ook helpen om het antwoord van de raadsels te raden.

### Mate van inclusie

Er zijn rolkaarten, zodat elk lid gedurende het hele spel een rol heeft, zodat wordt voorkomen dat sommige spelers het spel overschaduwten. De verschillende raadsels zijn gemaakt rond verschillende gebieden van intelligentie voor elke speler om zijn/haar moment van glans te hebben.

Door vooraf de verschillende behoeften van de deelnemers te kennen, kunnen echter de nodige aanpassingen in het spel worden aangebracht, zodat alle deelnemers kunnen deelnemen. Bijvoorbeeld door sommige onderdelen in braille om te zetten, of door de inleiding van de raadsels met spraaknotities in te spreken, zodat ze aangepast kunnen worden aan mensen met speciale behoeften.



# MONOMAZI GAME!

(ESCAPE FOLDER)



Titel van de module	<b>MONOMAZI GAME</b>
Ontwikkeld door	Chris van Walraven Democratische middelbare school VO de Vallei, Nederland
Onderwerp	Eenzaamheid
Format	Escape Folder adventure
Doelgroep:	<p>Leeftijd: 14+</p> <p>Het onderwerp is serieus en het avontuur is behoorlijk realistisch. Naast moord en eenzaamheid is er sprake van discriminatie, oorlog, drugs en samenzwering. Het avontuur is even luchtig als een typisch moordmysterieprogramma, maar als je je ongemakkelijk voelt bij een van de genoemde onderwerpen, wil je deze escape adventure misschien niet spelen.</p> <p>Er zijn geen speciale vaardigheden nodig voor de escape adventure, maar de moeilijkheidsgraad van de puzzels vereist een leeftijd van ongeveer 14 jaar of ouder. Iedereen van die leeftijd die twee uur lang een bordspel kan spelen, zal deze escape adventure kunnen spelen. Om de moeilijkheidsgraad te verlagen kan een begeleider met voorkennis, die de spelers enigszins kan begeleiden, door hints te geven, de juiste vragen te stellen of de focus van de spelers te sturen, bij het spel aanwezig zijn.</p>
Aantal spelers	2-5

<b>Vorbereiding van de materialen:</b>	30 - 60 min
<b>De ruimte inrichten voor het avontuur:</b>	5 min
<b>Intro tijd:</b>	5 min
<b>Speeltijd:</b>	120 min
<b>Debriefing/evaluatie:</b>	Min 10 min

### Doel van het avontuur

e escape adventure kan interessant zijn voor onderwijzers die hun leerlingen willen laten nadenken over onderwerpen als 'inclusie', 'eenzaamheid' of 'forensisch onderzoek'. Het avontuur kan worden gebruikt om meer te leren over inclusiviteit, cognitieve vaardigheden, sociale vaardigheden of omgaan met informatie, zoals eerder genoemd. Het kan natuurlijk ook gewoon voor de lol worden gespeeld.

### Leerdoelen

- Ontwikkeling van cognitieve vaardigheden (deductie, probleemoplossing, wiskunde, logisch denken)
- Biologische kennis opdoen zoals over dierenharen, kennis over forensisch onderzoek, oefenen met lezen)
- Sociale vaardigheden ontwikkelen - werken in teamverband en communicatievaardigheden
- Vaardigheden ontwikkelen om informatie te vinden en te organiseren
- Bewustwording van redenen voor eenzaamheid
- Inzicht in ondersteunend gedrag als het gaat om eenzaamheid.

### Algemeen overzicht van het avontuur

De spelers krijgen de map en de enveloppe, en krijgen instructies van de begeleider. De spelers verkennen de map en lossen puzzels op.

Vijf verschillende mensen (Isiah, Kala, Liseli, Meili en Paul) die zich eenzaam voelen, sluiten zich aan bij een zelfhulpprogramma dat MonoMazi heet. Isiah is eenzaam vanwege zijn trauma, waardoor hij chagrijnig is tegenover anderen. Kala is eenzaam vanwege haar drugsverslaving waardoor ze anderen manipuleert. Liseli is eenzaam vanwege haar angst. Meili is eenzaam omdat ze anders denkt (hoog IQ en geloven in samenzweringstheorieën) waardoor ze anderen afschrikt. Paul is eenzaam omdat hij een ex-gevangene is. De groep van vijf speelt eens per week samen een moordspel, maar op een avond wordt Liseli daadwerkelijk vermoord. Niemand weet wie het gedaan heeft, maar het moet een van de andere vier zijn. CSI heeft de misdaadzaak tot nu toe behandeld, maar om te voorkomen dat de verkeerde persoon naar de gevangenis gaat, is het dossier nu in handen van de spelers die dit moordmysterie moeten oplossen.

*“Als docent en maker is het geweldig om te zien hoe het spel uitwerkt, de leerlingen uitdaagt en uiteindelijk veroverd wordt. Sommige leerlingen keken er al meer dan een week naar uit om het spel te spelen. Het is best leuk om je eigen tool te volgen en uit te breiden. Het was interessant om in de wereld van het forensisch onderzoek te duiken en bijvoorbeeld te leren hoe divers dierenharen kunnen zijn.”*

**Chris**

Alle informatie zit in de map. De overkoepelende puzzel is het vinden van de benodigde informatie in de map, het organiseren ervan en dan afleiden wie de moordenaar is (a la zebra puzzel), maar om alle benodigde informatie te krijgen zijn er vijf kleinere puzzels die opgelost moeten worden.

Het spel eindigt als de spelers hun hoofdverdachte hebben gekozen en de enveloppe openen. Daarin zit de bekentenis van degene die het gedaan heeft. Ze reflecteren op het spel en hun ervaringen. Dit is ook een goed moment om te praten over de onderwerpen waar de begeleider aandacht aan wil besteden.

#### **Begeleiding van het proces**

Een facilitator moet de spelers kort instrueren voordat het spel begint en de zaken doornemen als het spel afgelopen is. Om de moeilijkheidsgraad te verlagen kan een facilitator met voorkennis, die de spelers enigszins kan begeleiden door hints te geven, de juiste vragen te stellen of de focus van de spelers te sturen, aanwezig zijn tijdens het spel.

Als je de spelers wilt kunnen helpen/begeleiden is het raadzaam de antwoorden te kennen (of bij de hand te hebben) en misschien zelf de puzzels op te lossen om beter te begrijpen hoe ze opgelost moeten worden.

#### **Mate van eigenaarschap**

Dwing de leerlingen niet om het spel te spelen. Vraag liever of ze geïnteresseerd zijn om te spelen. Probeer je niet te veel met het spel te bemoeien. 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.

#### **Mate van inclusie**

De manier waarop de puzzels van de escape adventure samenkomen, stimuleert de spelers om samen te werken en gebruik te maken van elkaars sterke punten. Het is bijna onmogelijk dat één speler de overhand krijgt. De puzzels zijn divers, zodat elke speler, ongeacht zijn vaardigheden, iets kan vinden. Zelfs de personages in het verhaal zijn divers, zodat spelers zich gemakkelijker in het verhaal en de levens van de mensen erin kunnen verplaatsen, wie ze ook zijn.

# THE 5 ELEMENTS

(ESCAPE MAP)



*“Het creëren van een Escape Adventure is een uitdaging, waarbij je jezelf moet ontwikkelen door mogelijkheden te verkennen om anderen te helpen met jou te leren en te groeien.”*

**Jurgis**

Titel van de module	<b>THE 5 ELEMENTS</b>
Ontwikkeld door	Jurgis Kuksa Jaunpils vidusskola, High School, Latvia
Onderwerp	Milieu-inclusie
Format	Escape Map Adventure
Doelgroep:	Leeftijd: 13+
Aantal spelers	Het beste 4-12 (kan aangepast worden aan de behoeftes van deelnemers)

Vorbereiding van de materialen:	30 min -60 min.
De ruimte inrichten voor het avontuur:	30 -60 min
Intro tijd:	5 min
Speeltijd:	40 min
Debriefing/evaluatie:	5-10 min

## Doel van het avontuur

Om na te denken over onderwerpen als het milieu, ik als onderdeel van de natuur, hoe kan ik de omgeving om mij heen positief beïnvloeden

## Leerdoelen

- Krijg een beter begrip van wereldwijde en lokale bedreigingen voor het milieu;
- Leren om oplossingen voor duurzaam leven in hun dagelijks leven te implementeren;
- Werk als een team en begrijp de voordelen van samenwerken;
- Begrijp hoe u eenvoudige stappen kunt nemen om het milieu positief te beïnvloeden.
- Door bewust te worden dat ieder van ons deel uitmaakt van de natuur terwijl we kleine lokale dingen doen, kunnen we de natuur op mondiaal niveau beïnvloeden.

## Algemeen overzicht van het avontuur

De facilitator begint het spel door een vraag te stellen: Wie houdt er van Zuurstof? (Er moeten enkele handen worden opgestoken.) Geweldig.. Weet je hoe walvissen je helpen om wat van deze zuurstof in te ademen? Walvispoep geeft voedingsstoffen/voedsel aan fytoplankton, dat meer dan de helft van de zuurstof op aarde produceert. Tegenwoordig is een van de redenen waarom walvissen sterven, omdat ze plastic zakken verwarren met kwalen. Een ander punt is dat microplastic slecht is voor onze gezondheid, dus we moeten samenwerken om onszelf te helpen vrij te zijn van plastic/oceanvervuiling en andere milieubedreigingen, zodat we kunnen gedijen in plaats van te proberen te overleven.

Deelnemers krijgen specifieke informatie, ze moeten zich als team voorbereiden op een missie. "Je bent op een planeet die binnenkort onbewoonbaar kan worden. Aangezien de huidige manier van leven ons allemaal op dit punt heeft gebracht, is het duidelijk dat we niet op dezelfde manier verder kunnen gaan. We moeten groeien en evolueren om in harmonie met de omgeving te leven of we moeten ergens anders een nieuwe planeet creëren. Om dat te doen (een nieuwe planeet creëren) moet je 4 verschillende elementen verzamelen (water; lucht; bodem; vuur). Je kunt de elementen verzamelen door de instructies te volgen en terwijl je dat doet, leer je misschien hoe we kunnen besparen de planeet waarop we ons bevinden." De game brengt ze naar 4 locaties waar ze elementen als water, lucht, vuur en aarde vinden. Daarnaast zijn er praktische taken om het verantwoordelijkheidsgevoel van de deelnemer voor de omgeving te ontwikkelen. Ondertussen eenvoudige taken uitvoeren om zichzelf te betrekken bij het helpen van de natuur. Tijdens de reis leren ze dat het misschien gemakkelijker is om deze planeet te repareren dan ergens anders een nieuw leven te creëren. Ze leren ook dat ze het 5e element zijn en dat ze met hun dagelijkse acties het milieu kunnen beïnvloeden. Onderweg ruimen ze afval op, planten een zaadje en leren een ademhalingsoefening.

Tijdens het avontuur moeten deelnemers verschillende raadsels oplossen en informatie verzamelen tijdens het spel. Taken omvatten: reizen naar een specifieke locatie; puzzels oplossen, misschien een angst voor water of hoogte overwinnen; zoek naar aanwijzingen en gebruik indien nodig digitale hulpmiddelen. Bij het bereiken van de eindbestemming hebben ze alle elementen om opnieuw te beginnen op een nieuwe planeet. Maar er is nog geen manier om daar te komen, of een nieuwe planeet te creëren, ook al hebben ze alle bestaande elementen gevonden op een levende planeet. Daarom bespreken ze de mogelijkheden om enkele van de milieu-uitdagingen die in het spel worden gepresenteerd op te lossen. en bespreek wat sommige dingen zijn die ze in hun dagelijks leven kunnen doen of veranderen.

### Begeleiding van het proces

De enige veilige manier is om hem binnen te hebben zodat je alles kunt overzien. Als je dan naar buiten gaat, dan als één groep met de opvoeder/facilitator/monitorer. In het beste geval: het hoeft niet te worden gecontroleerd (het mag niet worden gecontroleerd als er geen gevaren aanwezig zijn) als duidelijke instructies worden gegeven door de kaart te volgen en de taak te begrijpen, kunnen ze het zelf vinden of bellen indien nodig hulp).

Om de voortgang van het ontsnappingsavontuur te controleren, is het mogelijk om telefonisch contact op te nemen of een applicatie te volgen (bijvoorbeeld Live locatie: hardloop- / loop-app zoals mapmyrun) die voor dat doel is bedoeld om te zien hoe de voortgang zich ontwikkelt.

De manier om nauwkeurig bij te houden, is door een facetime-groepsgesprek te houden. Een gemakkelijkere optie is misschien om de docent/facilitator te bellen als je vastloopt.

Als het spel correct is opgezet, ontmoet de facilitator de deelnemer aan het begin en vervolgens op de eindlocatie, gevonden door de deelnemers die alle aanwijzingen verzamelen.

### Mate van eigenaarschap

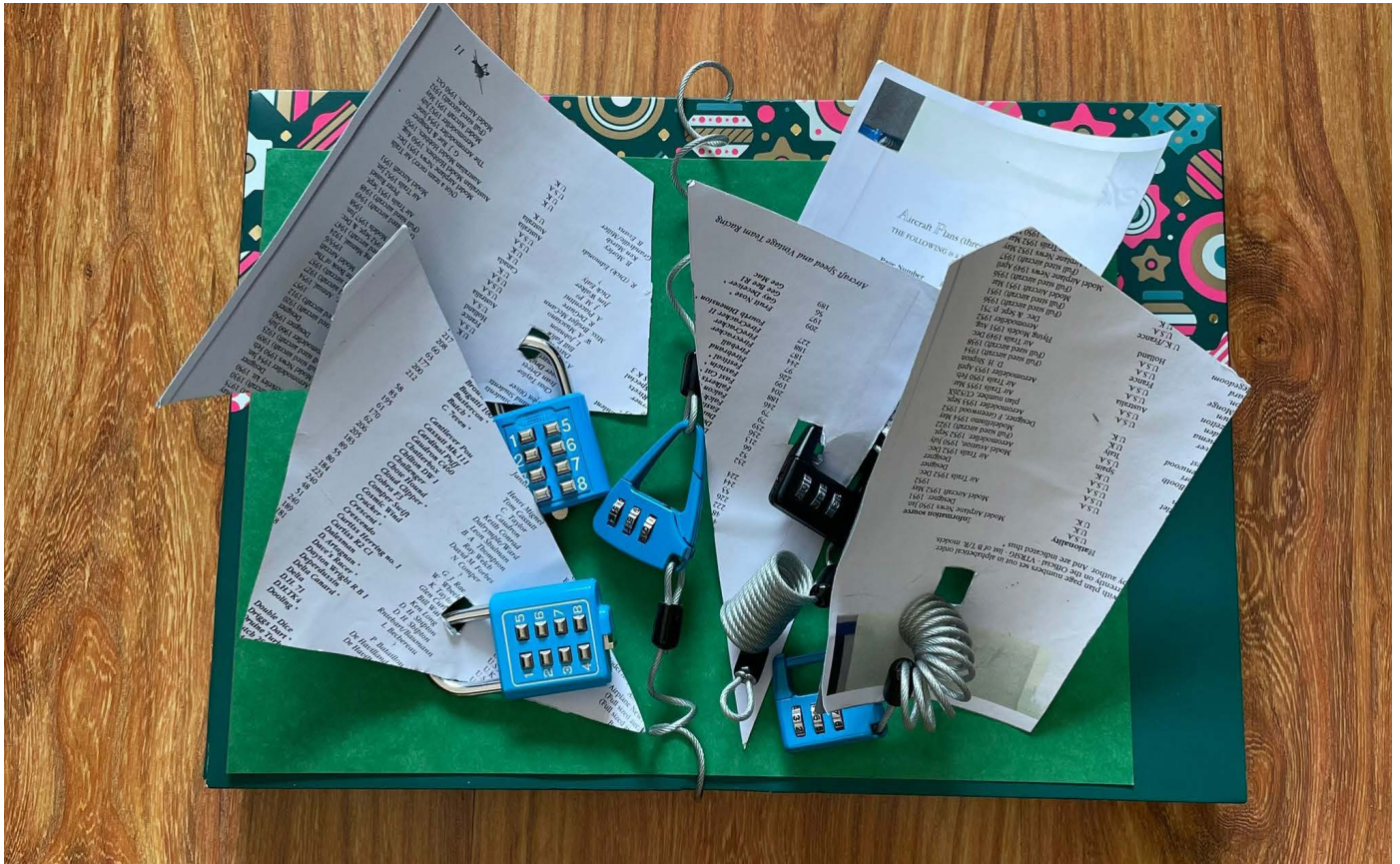
Als ze vastlopen, kunnen ze de facilitator bellen. Anders hebben ze het volledige eigendom van hun ervaring met het spelen van het spel. De facilitator kan alleen maar proberen iemand aan het denken te zetten en is daarom slechts een waarnemer in het proces van het spel. Als iemand niet slaagt in het spel, belt hij en vraagt waar hij heen moet (dan kan hij, wanneer hij arriveert voor debriefing, horen hoe anderen het hebben opgelost en wat de beste tactiek was om het spel te benaderen in het debriefinggedeelte)

### Mate van inclusie

Het spel is zo ontworpen dat het geschikt is voor deelnemers met verschillende soorten leren - voornamelijk visueel, auditief, logisch en kinesthetisch, en met de mogelijkheid om intrapersoonlijk of interpersoonlijk te zijn. Het kan auditief zijn als de facilitator de vragen voorleest en het verhaal vertelt. Er zijn meerdere manieren waarop ze naar locaties op de kaart worden geleid. Het spel is geschikt voor jongeren met bewegingsstoornissen als het schoolgebouw daarop is ingericht. Als er leer- en gedragsstoornissen zijn, kan hun opvoeder of verzorger deelnemen en meegaan, evenals buiten in het zonlicht zijn kan helpen om de toestand van leer- en gedragsstoornissen te verbeteren.

Daarnaast kunnen gehoor- en zichtproblemen/uitdagingen worden overwonnen als ze in een ondersteunend team worden geplaatst.

# FROM SUNRISE TO SUNSET (ESCAPE PUZZLE) ✕



*“Ik was verrast dat er meer jongeren zijn dan ik had verwacht, die bereid zijn om over dit onderwerp te praten en hun gedachten, kennis en ervaring over de kloof tussen generaties te delen.”*

**Inga**

<b>Titel van de module</b>	<b>FROM SUNRISE TO SUNSET</b>
<b>Ontwikkeld door</b>	Inga Ābula Jaunpils vidusskola, Middelbare school, Latvia
<b>Onderwerp</b>	Eenzaamheid
<b>Format</b>	Escape Puzzle Adventure
<b>Doelgroep:</b>	Leeftijd: 10-18 jaar.
<b>Aantal spelers</b>	2-14

<b>Vorbereiding van de materialen:</b>	2 uur
<b>De ruimte inrichten voor het avontuur:</b>	30 min
<b>Intro tijd:</b>	5 min
<b>Speeltijd:</b>	50 min
<b>Debriefing/evaluatie:</b>	15 min

### Doel van het avontuur

De stereotypen doorbreken en het misverstand tussen de generaties wegnemen door gevoeligheid, begrip en een constructieve kijk op mensen van andere generaties aan te moedigen.

### Leerdoelen

- Vaardigheden ontwikkelen voor het werken in groepsverband;
- Alle groepsleden accepteren zoals ze zijn - met verschillende soorten en manieren van taakoplossend vermogen;
- Logisch denken ontwikkelen;
- De menselijke levenscyclus analyseren en bespreken en zichzelf (groepsleden - spelers) daarvan bewust worden.

### Algemeen overzicht van het avontuur

Het verhaal gaat over een man van in de 90, die dingen begint te vergeten die tot nu toe gedaan zijn en gedaan moeten worden, dus is hij begonnen met het maken van aantekeningen met belangrijke nummers en gebeurtenissen. Deze keer kan hij zich de code van zijn kastje, waarin zijn boek is gestopt, niet herinneren en heeft hij de code deze keer niet opgeschreven.

De opdracht is om een code te vinden met behulp van de andere notities die hij eerder heeft gemaakt.

De weg naar de oplossing zelf is lineair en stapsgewijs, maar het gaat om verschillende soorten puzzels. Om tot de oplossing te komen worden cijfercombinaties van codesleutels gebruikt, waartoe zowel cijferopgaven als zorgvuldig lezen van de tekst en het verdiepen in de inhoud leiden. Een puzzel wordt "geleid" door een combinatie van letters die kan worden bereikt wanneer alle cijfercombinaties zijn opgelost en de puzzelstukken zijn bevrijd. Je kunt uit de puzzel "escape" als de lettercombinatie in de puzzel zelf wordt gevonden. "Escape" uit het puzzelplaatje opent de laatste codesleutel, die het boek "beschermt" dat de held van het verhaal op een veilige plaats heeft gelegd.

De combinatie van de puzzel met de 128ste bladzijde van het boek zal de oplossing zijn voor de 3-cijferige combinatie waarmee Gordon's aktetas kan worden ontgrendeld.

De groep leest Gordon's boodschap.



### Begeleiding van het proces

Steun voor de groep is nodig van de begeleider in gevallen waarin iets lange tijd niet lukt. Bij dit doorbraakavontuur staat de onderwijzer gedurende het hele spel aan je zijde als begeleider om je door het avontuur te loodsen. Een onderwijzer is vooral een verhalenverteller in het begin van het spel en degene die de opdracht voorleest om het doel te bereiken. Nadat het doel is bereikt, leidt de onderwijzer het reflectie- en discussiegedeelte.

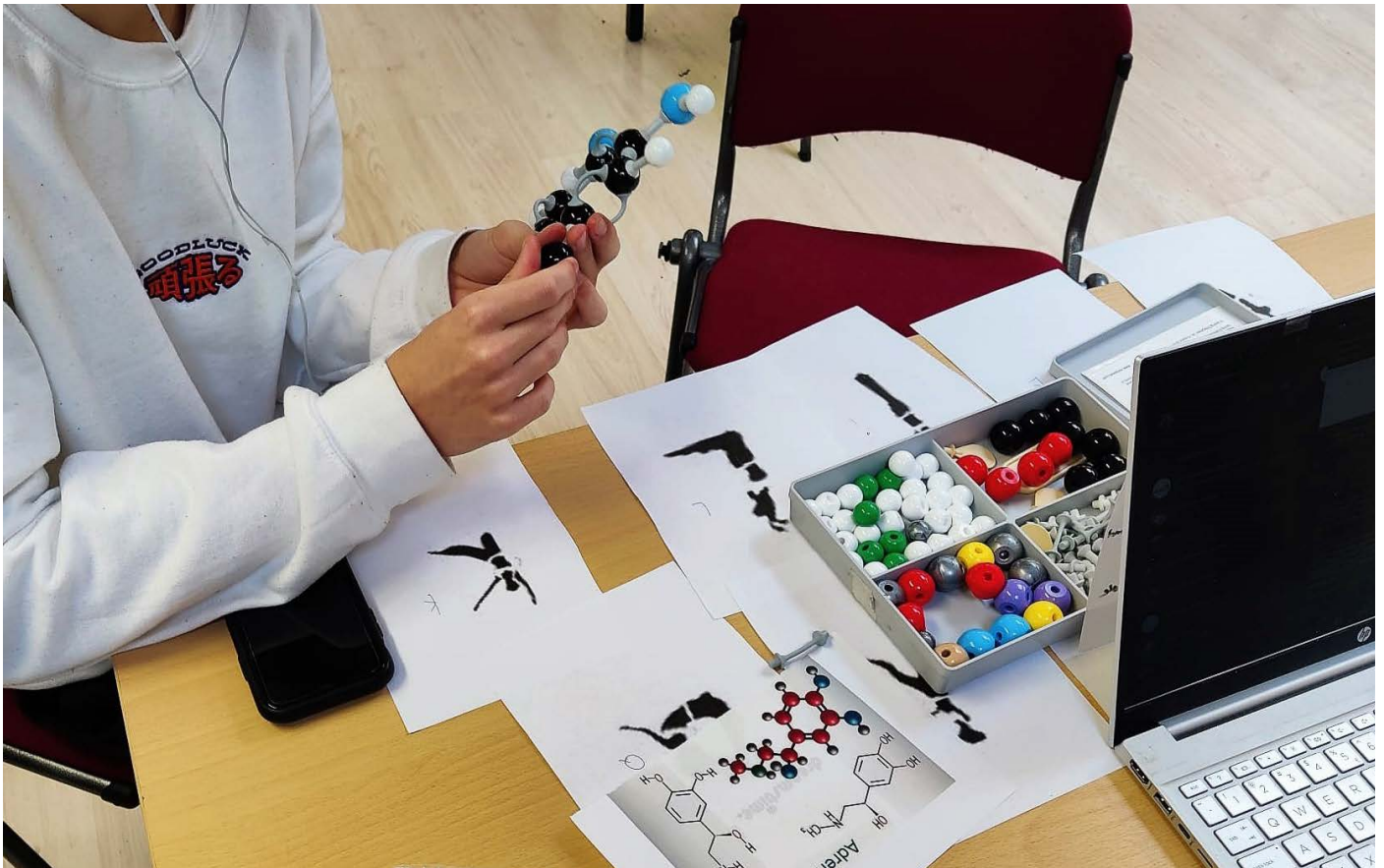
### Mate van eigenaarschap

Terwijl het spel bezig is, observeert de onderwijzer de situatie om aanwijzingen te geven als de groep langer doorgaat, maar verder observeert hij vooral het proces.

### Mate van inclusie

De activiteit is inclusief, omdat het aantal mensen gemakkelijk kan worden aangepast aan de taken, dat wil zeggen dat de speelkaarten kunnen worden verdeeld over het bestaande aantal mensen in de groep, zodat de spelers tot de tussenoplossing in kleinere teams terechtkomen. Maar liefst 14 personen kunnen samen de hoofdoplossing zoeken, en de hele grote groep kan ook deelnemen aan het discussiegedeelte.

# HUMAN PROCESSOR (ESCAPE SPACE DIVIDER)



*"Ik vond het erg leuk om mijn leerlingen te zien leren door de escape adventure te spelen dat ik voor hen had gemaakt. Ik heb echt plezier gehad en veel geleerd, over het maken van spellen en ook over mezelf en ik heb een dieper inzicht gekregen in het vak waarin ik lesgeef."*

Lex

Titel van de module	<b>HUMAN PROCESSOR</b>
Ontwikkeld door	Lex Eijt Democratische middelbare school VO de Vallei, Nederland
Onderwerp	Zelf-exclusie
Format	Escape Space Divider
Doelgroep:	Leeftijd: 12+
Aantal spelers	9 -13 spelers

<b>Vorbereiding van de materialen:</b>	Min 60 min
<b>De ruimte inrichten voor het avontuur:</b>	30 min
<b>Intro tijd:</b>	10 min
<b>Speeltijd:</b>	50 min
<b>Debriefing/evaluatie:</b>	Min 10 min

### Doel van het avontuur

Dit avontuur geeft aanleiding tot een gesprek over exclusie. Dat het soms niet uitmaakt hoe inclusief je omgeving is, je kunt je toch buitengesloten voelen. Bewustwording over hoe exclusie ook onderdeel kan zijn van je eigen gedrag.

Ook voor biologieleraren laat dit avontuur leerlingen voelen hoe processen in het menselijk lichaam werken en meer algemene kennis over het menselijk lichaam zelf.

### Leerdoelen

- bewustmaking van de rol die individuen en groepen in het geheel spelen;
- meer weten over processen in het menselijk lichaam, bijvoorbeeld:
  - Hoe maak je hormonen aan;
  - Hoe emoties het lichaam beïnvloeden;
  - Hoe elk proces in het lichaam een ander proces beïnvloedt;
  - Hoe drugs het lichaam beïnvloeden.

### Algemeen overzicht van het avontuur

In het begin moeten ze beslissen welk deel ze op zich moeten nemen, niet wetende wat er zal gebeuren.

De spelers vormen één menselijk lichaam. Dit menselijk lichaam is opgedeeld in 5 functies: Hersenen/ hoofdlichaam (1p), zintuigen, emoties, botten/spieren, organen. De mens die ze allemaal vormen, bevindt zich na het ontwaken op een koude harde vloer, niet wetend hoe hij daar terecht is gekomen. Het is aan dit lichaam dat ze uitvinden waar ze zijn en ontsnappen. Ze moeten uit een slachthuis ontsnappen door in 3 rondes puzzels op te lossen. De puzzels passen bij het lichaamsdeel/functie. Dit levert een behoorlijke diversiteit aan puzzels op. De zintuigen moeten bijvoorbeeld een silhouetpuzzel (zicht), een audiopuzzel (gehoor) en een doolhofpuzzel (ruimtelijk inzicht) doen.

Daarna zal de groep het slachthuis "verlaten" en zijn ze vrij.

Daarna volgt een reflectie over wat er tijdens de escape adventure is gebeurd, hoe zij zich voelen, wat zij hebben geleerd, enz.

### Begeleiding van het proces

Ondersteuning is eigenlijk alleen nodig als een lichaamsdeel/functie te veel tijd nodig heeft om hun puzzel op te lossen. Want dan moeten de andere groepen te lang wachten.

Kom alleen tussenbeide als leerlingen ruzie hebben over hoe een puzzel moet worden opgelost.

### Mate van eigenaarschap

Dit avontuur creëert eigendom op meerdere niveaus.

Zij zullen ervaren dat zij hun eigen verantwoordelijkheid moeten nemen in hun mate van deelname aan de groep. Ze zijn als kleinere groep verantwoordelijk voor het geheel. Dus moeten ze zich afvragen wat kan ik doen?

Docenten kunnen de leerlingen naar deze dingen vragen in de debriefing om het niveau van eigenaarschap te verhogen. Eigenaarschap kun je nooit garanderen, want net als het gevoel erbij betrokken te zijn, is eigenaarschap iets dat je zelf moet nemen.

### Mate van inclusie

Aangezien deze escape adventure een vorm van exclusie vereist, verandert de mate van inclusie tijdens het spel. In de debriefing moet je praten over hoe individuen belangrijk zijn voor elke groep, maar ook dat groepen belangrijk zijn voor elk individu. Zodat iedereen de betekenis van dit avontuur leert kennen. De puzzels per eskader zijn verschillend, dus je kunt dit spel meerdere keren spelen en elke keer een andere ervaring hebben als je mensen verschillende eskaders laat bezetten en verschillende mensen het brein/hoofdlichaam laat zijn. De puzzels zijn vrij divers en geven een hoge opname voor verschillende soorten denkers en probleemoplossers.

Vooraf nagaan met wat voor soort puzzels ze affiniteit hebben, zodat de leraar ze op basis daarvan in groepen kan indelen, kan de mate van inclusiviteit vergroten.

# LOST IN THE WOODS (ESCAPE SPACE DIVIDER) ✕



*“Een manier om te leren en de tijdslimieten te vergeten”*

**Jana**

<b>Titel van de module</b>	<b>LOST IN THE WOODS</b>
<b>Ontwikkeld door</b>	Gunta Gruniere, Jana Keibeniece <b>Jongerencentrum “B.u.M.s.”, Tirza Basisschool, Letland</b>
<b>Onderwerp</b>	Gemeenschappelijke verantwoordelijkheid voor inclusie en saamhorigheid
<b>Format</b>	Escape Space Divider
<b>Doelgroep:</b>	Leeftijd: 12-17 jaar
<b>Aantal spelers</b>	4 teams van 5-6 spelers

Vorbereiding van de materialen:	120 min
De ruimte inrichten voor het avontuur:	15 min
Intro tijd:	10 min
Speeltijd:	25 min
Debriefing/evaluatie:	10 min

### Doel van het avontuur

Het doel van dit spel is dat leerlingen in een avontuur stappen waarbij ze uit het diepe bos moeten ontsnappen. Dit avontuur zal laten zien hoe leuk leren kan zijn en waarom leerlingen dit onderwerp moeten kennen en leren, waarbij deze kennis in hun leven kan worden toegepast.

Het spel creëert een focus op samenwerken die motiveert, de communicatievaardigheden verbetert, logisch denken en samenwerkingsvaardigheden ontwikkelt. De methode biedt leerlingen de kans om samen te werken in een divers team en wekt begrip voor de waarde van diversiteit. Ze nemen verantwoordelijkheid en dragen bij aan oplossingen op een boeiende en inclusieve manier.

Dit spel kan worden geïntegreerd in een les (op school) of in een workshop (in het jeugdwerk).

### Leerdoelen

Leerlingen zullen

- Hun vermogen tot zelfsturing en kritisch denken verbeteren;
- Hun vermogen om met anderen samen te werken verbeteren
- Waardeer de diversiteit van de groep en begrijp dat anders zijn
- Hun kennis van de geografie verbeteren (geografische coördinaten, oriëntatie in de natuur en overlevingsvaardigheden).
- Het zal de leerlingen ook laten zien dat leren ook leuk en creatief kan zijn.

### Algemeen overzicht van het avontuur

Het hoofdverhaal is dat de spelers moeten helpen om hun vrienden te vinden die zichzelf ergens in het bos hebben verloren. Spelers krijgen de hulp van een expert genaamd Bear Grylls. Hij helpt maar daagt de spelers ook uit door een brief op te stellen die kan leiden tot het zo snel mogelijk vinden van de vermiste personen.

De belangrijkste taak van het spelersteam is het vinden van de verdwenen groep medestudenten (of vrienden), die besloten op avontuur te gaan, maar daar niet op voorbereid waren. Hun families maken zich grote zorgen omdat ze al meer dan 12 uur geen contact met hen kunnen opnemen.

De verdwaalde groep heeft aan niemand een bericht achtergelaten over waar ze van plan waren heen te gaan, het enige dat hun families weten is dat ze ergens in het bos zijn geweest. De families hebben contact opgenomen met de plaatselijke politie, maar de reactie van de politie was dat zij pas actie ondernemen als mensen meer dan 24 uur vermist zijn.

Een van de gezinsleden heeft contact met de wereldberoemde overlevingsspecialist -Bear Grylls. Helaas zal hij hen niet kunnen komen zoeken, maar hij stuurt een strategie van opdrachten, die kunnen helpen dit mysterie op te lossen.

De groep leerlingen splitst zich op in 4 teams en ze gaan naar 4 hoeken. In elk van die hoeken vinden de leerlingen een envelop met een brief van BG met daarin een puzzel die ze moeten oplossen. De brief en de puzzel zijn voor elk team verschillend. De tijd is beperkt, want hun medeleerlingen zijn in gevaar en daarom is het belangrijk de puzzels binnen de tijd af te maken. Na afloop van de tijd krijgen ze een laatste brief, afhankelijk van of ze er wel of niet in geslaagd zijn de puzzel op tijd op te lossen en hun vrienden te redden.

### Begeleiding van het proces

Alle processen worden begeleid door een facilitator. De begeleider bevindt zich in dezelfde ruimte waar het spel plaatsvindt. De facilitator geeft zoveel mogelijk verantwoordelijkheid aan de leerlingen en houdt toezicht op hen, en laat hen het leerproces doorlopen. De begeleider geeft ook enkele aanwijzingen als de leerlingen daarom vragen.

### Mate van eigenaarschap

Het spel is zo ontworpen dat de hele groep naar één gemeenschappelijk doel toewerkt. In het begin, wanneer je een grote groep in 4 kleinere groepen verdeelt en ze in 4 verschillende hoeken zet, krijg je het gevoel dat ze alleen zijn en niet zo betrokken als een groot team, maar dit zorgt voor een betere focus op de taken. Als een groep de doos in hun hoek ontgrendelt, kunnen ze andere hoekgroepen gaan helpen en samenwerken bij het oplossen van de puzzel.

### Mate van inclusie

Tijdens deze methode merk je dat iedereen wordt betrokken bij het oplossen van de puzzel. Iedereen vindt een manier om deel uit te maken van een team omdat het ongebruikelijk is, iets anders dan wat ze op een gewone schooldag meemaken. Nieuwsgierigheid is één manier van motivatie. Het spel is opgezet in een structuur waarbij alle groepen leerlingen in kleinere teams worden verdeeld. Elk team lost de puzzels op in een andere hoek van de verdeler. Dit geeft de mogelijkheid om een grotere groep erbij te betrekken. Elk team heeft ook de mogelijkheid om de andere groep te helpen in een andere dividerhoek, als ze hulp nodig hebben.



## 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.



**DEEL III:**

# TUTORIAL

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

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.



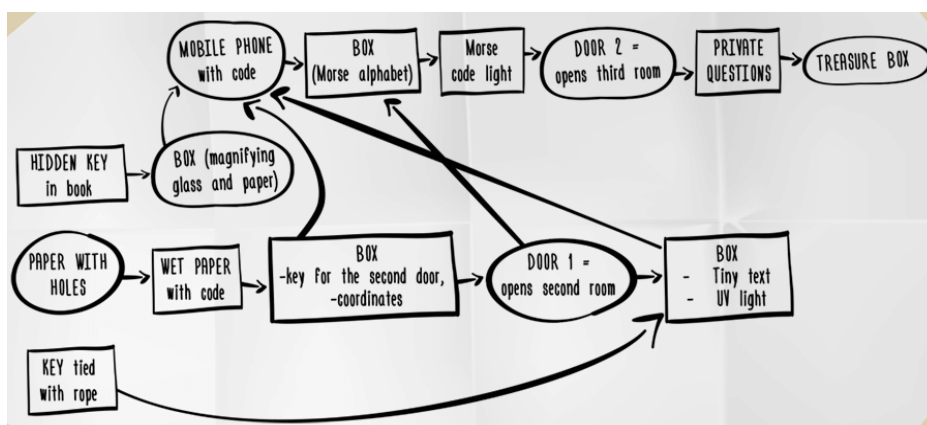
Je kunt de emotionele stroom in kaart brengen door deze aspecten te volgen:

- 🔒 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. Een 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.



#### DIRECTIONNEEL 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.

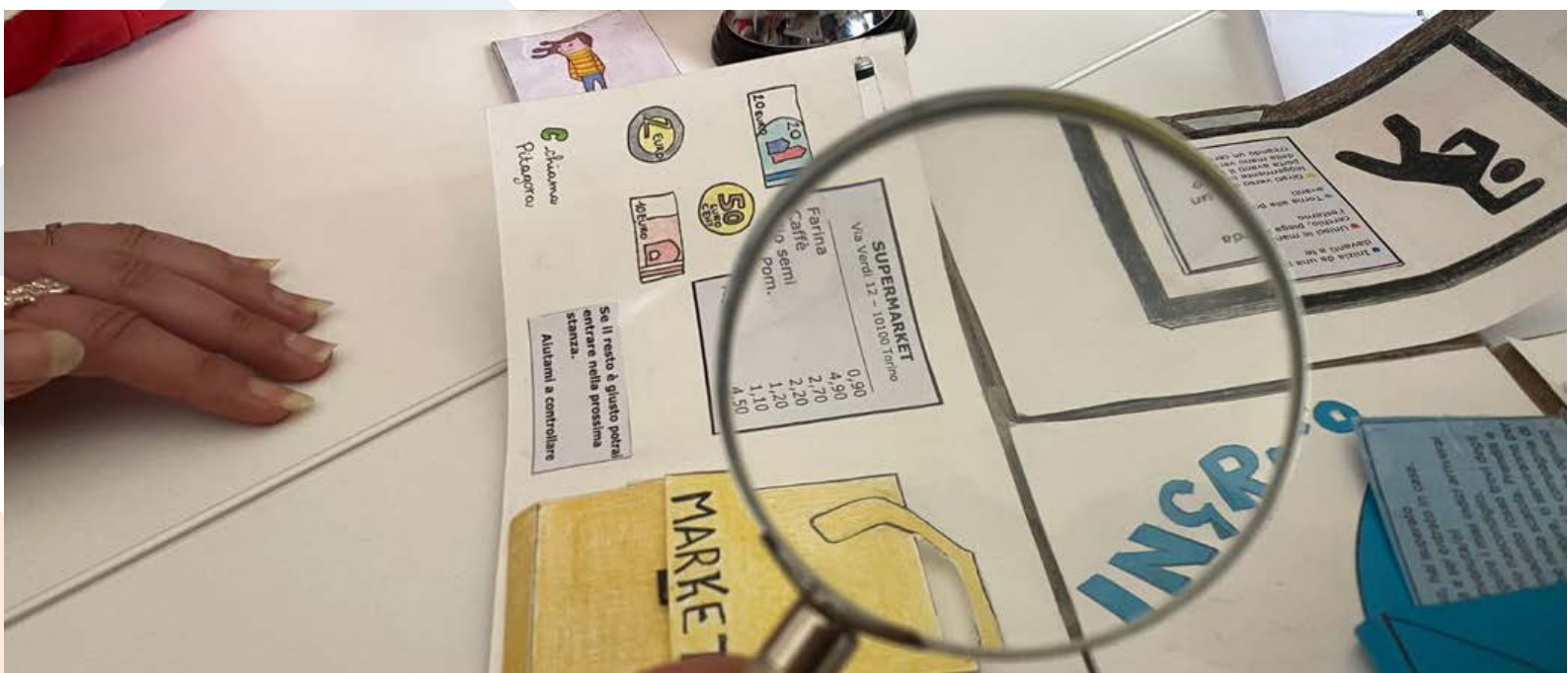
## DE GAME FLOW: CONTAINERS:

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.
- Verborgene 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 muziektönen (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 veraangemen 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 right and winds its way towards the bottom left, creating a sense of depth and challenge. The overall aesthetic is clean and modern.

**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:

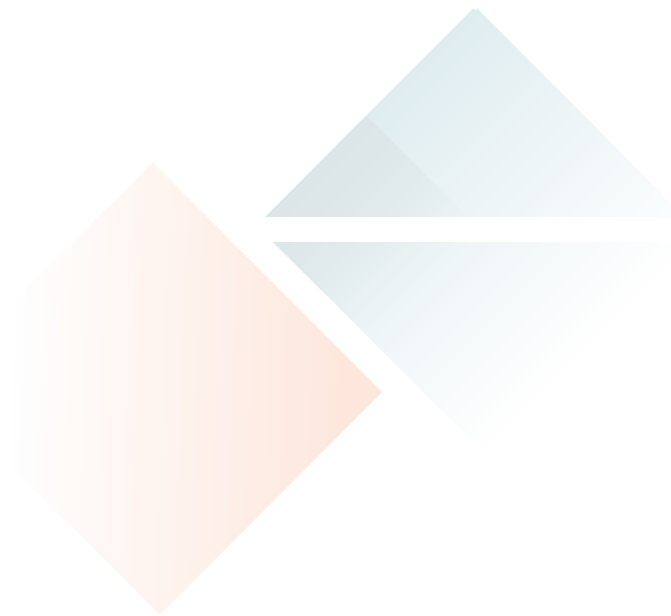
- 🔒 Heeft de escape adventure gewerkt? Werkte het zoals je gepland had? Waarom?
- 🔒 Waren de leerlingen betrokken bij het verhaal en de intro van het verhaal? Waarom?
- 🔒 Was het avontuur aantrekkelijk voor jouw leerlingen? Waarom? Wat zou je veranderen, wat zou je houden?;
- 🔒 Hoe evalueer je de leerresultaten 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 left and winds towards the bottom right. The maze is composed of several concentric, irregular shapes that create a sense of depth and complexity.

**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.

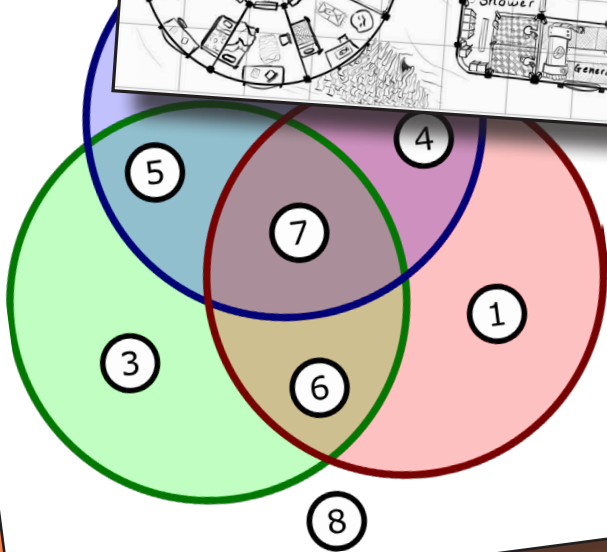
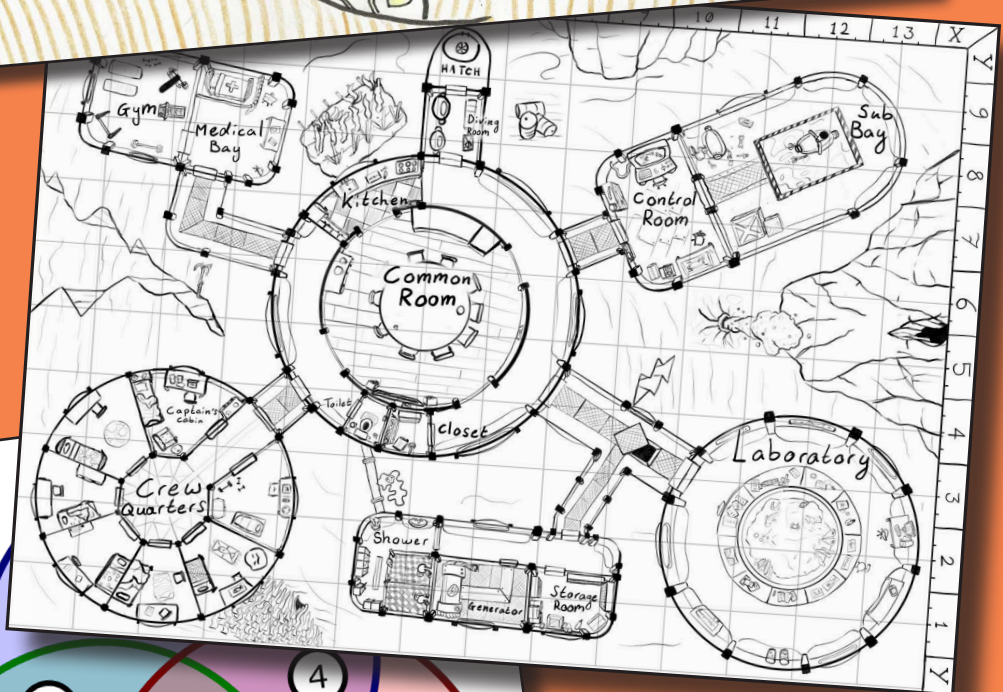
## HOE TE BOUWEN

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!







A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several curved segments, creating a sense of motion and interconnectedness.

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 INTRAPERSONLIJK

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 onderwijsondersteuning 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.

