

EEN COLLECTIE  
VAN INCLUSIEVE  
EDUCATIEVE  
ESCAPE  
ADVENTURES  
“FIND YOUR WAY!”



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



## ESCAPE ADVENTURE ONTWERPERS

### GULBENE

Anita Birzniece  
Vita Medniece  
Zita Grīnberga  
Gunta Gruņiere  
Jana Keibeniece

### VO DE VALLEI

Inge van Es  
Lex Eijt  
Taco Ritsema van Eck  
Chris van Walraven

Jelle Klijn

### JAUNPILS

Jurģis Kukša  
Inga Ābula  
Ieva Zāgmane

### YES

Gabi Steinprinz  
Dani Korai  
Konstantina Korai

### STRANAIDEA

Chiara Bechis  
Giulia Agui  
Katerina Nastopoulou  
Marco Fiorito  
Marta Sartorio

### LA MILAGROSA

Marina Represa  
Inés Aparicio  
Yaiza Martínez

### PROMESAS

Rūta Kronberga  
Javi Quilez  
Nacho Salgado  
Esther Bombín

### OTHER PARTICIPANTS

Project "Escape To Inspire"

Grazia Colabufo  
Luise Tiks  
Annalisa Zaccaria  
Alejandro Crespo  
Hilmar Schipper

## AUTEURS EN REDACTIE

Rūta Kronberga   Gabi Steinprinz   Esther Bombín

## ONTWERPER

Esther Bombín

# INHOUDSOPGAVE

Intro	1
Over het project - Escape Exclusion	3
Over het proces: van escape rooms naar escape adventures	6
Wat maakt escape adventures educatief en inclusief?	11
Escape adventures in formeel en non-formeel onderwijs	14
<b>Formats</b>	17
01. Het Bordspel	19
02. De Box	23
03. Het kaartspel	28
04. De Koffer	32
05. Het Boek	36
06. De Folder	41
07. De kaart	46
08. De Puzzel	50
09. Space Divider	54

# INTRO

Onderwijs en de veranderingen die in de onderwijsstelsels moeten worden aangebracht, zijn veelbesproken onderwerpen in heel Europa en daarbuiten. Het is duidelijk dat er nieuwe onderwijsbenaderingen moeten worden gevonden om leerlingen de competenties bij te brengen die zij nodig hebben in deze snel veranderende wereld. Het project **"Escape Exclusion - Educational inclusive Escape Adventures for schools and youth work"** heeft scholen en jeugdwerkorganisaties samengebracht om innovatie te creëren en **Inclusive Learning Classrooms/Spaces** te implementeren door het gebruik van **Inclusive Escape Adventures**.

**"FIND YOUR WAY"** is een toolbox ontwikkeld door betrokken onderwijzers en omvat 9 innovatieve Escape Adventures die kunnen worden gebruikt in formele en non-formele onderwijsdomeinen. In dit materiaal hebben we het concept van een educatieve escape room verder uitgewerkt en de volgende alternatieve formats van escape adventures ontwikkeld: een boek, een folder, een puzzel, een space divider, een kaart - spel voor buiten, een koffer, een kaartspel en een box.

OVER HET PROJECT  
- ESCAPE  
EXCLUSION

ESCAPE Exclusion is een langetermijnproject in het kader van het Strategisch Partnerschap (SP) voor innovatie dat wordt ondersteund door Erasmus+ op het gebied van schoolonderwijs. Het is een project van 24 maanden dat zou lopen van december 2020 tot november 2022. Vanwege de Covid-19 situatie is het project verlengd.

Dit project is een samenwerking op lange termijn op het gebied van creatieve leeromgevingen, waarbij specifiek wordt gewerkt aan escape room-benaderingen en gamification in het onderwijs. Bij het project zijn de volgende organisaties betrokken:

- Letland: De gemeente Gulbene en de gemeente Jaunpils;
- Nederland: NGO Youth Exchange Service en Democratische middelbare school VO De Vallei;
- Spanje: NGO Asociación Promesas en middelbare school La Milagrosa y Santa Florentina;
- Italië: NGO Cooperativa Stranaidea.

Met dit project willen we de capaciteit van scholen vergroten om inclusieve, innovatieve methoden en non-formeel onderwijs te gebruiken om (meer) inclusieve klaslokalen en scholen te creëren.

Het belangrijkste doel van het project is dat de deelnemende scholen en jongerenorganisaties samenwerken bij het ontwikkelen, creëren en implementeren van inclusieve leerklassen/ruimtes, waarin onderwijzers hun onderwijspraktijk kunnen innoveren door het gebruik van inclusieve Escape Adventures.

Tijdens het project worden 3 intellectuele outputs ontwikkeld:

- FIND YOUR WAY! - een gereedschapskist met 9 innovatieve Escape Adventures.
- INS @ OUTS! - een STARTER KIT voor het ontwikkelen van nieuwe inclusieve escape-adventures en het implementeren van volledig kant-en-klare escape-formats over inclusieve thema's.
- Onderzoek naar inclusieve klaslokalen.



OVER HET PROCES:  
VAN ESCAPE  
ROOMS NAAR  
ESCAPE  
ADVENTURES

"Escape Exclusion - Educational inclusive escape adventures for schools and youth work" is een vervolg op de SP-projecten "Looking at Learning" (L@L) en CLEAR (Creative Learning Environments, Adapted and Renewed). Beide eerdere projecten legden een fundamentele basis voor de concepten "**creatieve leeromgevingen**" en **educatieve escape rooms**, en hoe deze toe te passen bij het werken in formele en non-formele onderwijsgebieden. L@L was een van de eerste projecten in Europa die populaire vrijetijdsspellen zoals "escape rooms" koppelden aan educatieve inhoud, en zo het concept Eduesc@peroom ontwikkelden - een praktisch leermiddel om creatieve leerprocessen te bevorderen.

Het werd een symbool voor innovatie in het onderwijs. De verspreiding was succesvol en er zijn vele Eduesc@perooms gebouwd in scholen, jongerencentra, Niet-gouvernementele organisaties (NGO's) en verschillende evenementen in Europa. Er werd ook feedback van honderden onderwijzers uit heel Europa verzameld om het effect van deze tool te analyseren. De onderwijzers benadrukten het grote educatieve potentieel van deze tool, maar wezen ook op enkele nadelen:

- Zelfs met de beschikbare materialen voor het bouwen van educatieve escape rooms voelden veel onderwijzers zich niet zeker in het implementeren ervan;
- Met klassen van 25-30 leerlingen was de algemene escape room een uitdaging voor de docenten, omdat alle leerlingen tegelijkertijd 'spelen'. Ze hadden behoefte aan andere soorten "escape" vormen in het formele onderwijs;
- Het bouwen van een fysieke escape room was tijdrovend en vaak beperkt. Dit omdat de meeste scholen geen vrije lokalen beschikbaar hadden die gemakkelijk opnieuw kon worden ingericht; onderwijzers worstelden om inclusieve escape rooms te bouwen die geschikt waren voor verschillende soorten 'spelers' - leerlingen. De puzzels en taken waren vaak gelimiteerd - hoofdzakelijk cognitief, wiskundig en taalkundig, maar miste andere intelligenties zoals artistieke, holistische, coöperatieve en fysieke.

Na analyse van de ontvangen feedback zag het projectteam de noodzaak om een stap voorwaarts te zetten om alternatieven voor de Eduesc@peroom te maken. Alternatieven die inclusiever zouden zijn voor leerlingen met verschillende intelligenties en leerbehoeften en hun onderwijzers - het creëren van toegankelijke en gemakkelijk te implementeren escape tools in formele en non-formele onderwijsdomeinen.

De term '**escape adventure**' is door het projectteam gekozen als verzamelnaam voor alternatieve educatieve escape spellen die verschillen van de traditionele escape rooms. In dit document delen we de uitkomsten van de analyse, het onderzoek, het ontwerp en de tests die de partners in dit project hebben gedaan om de mogelijkheden van het gebruik van escape adventure formats in formeel en non-formeel onderwijs in kaart te brengen.

Na een lijst van mogelijke alternatieve "formats" hebben de partner teams deze in het eerste deel van het project verkend: een **bordspel, koffer, kaartspel, box, boek, folder, puzzel, space divider, en het kaart - buitenspel**. We analyseerden wat het geschikte escape format zou zijn voor verschillende doelgroepen, variërend in leeftijd, beperkingen en groepsgrootte, waaronder mensen in zowel formeel als non-formeel onderwijs. De ontwikkelde formats werden getest met deze groepen, verbeterd en opnieuw getest, waarbij diverse input werd verzameld om te komen tot de inclusieve en educatieve Escape Adventures die we in deze toolbox presenteren

**Bij het creëren van verschillende escape formats was het belangrijk te bepalen welke kernelementen relevant zijn om van deze educatieve tool een "escape tool" te maken. Het projectteam heeft de volgende elementen geïdentificeerd:**

- **Het verhaal** is coherent en houdt alle leerlingen betrokken. Het doorloopt het hele avontuur en verbindt de verschillende elementen. Het geeft betekenis aan de activiteiten, taken, materialen en omgeving en motiveert de leerlingen om door te gaan tot het einde.
- **Een taak/uitdaging om op te lossen:** In escape adventures moet iets ontdekt en opgelost worden. "Ontsnappen" aan het avontuur kan door raadsels op te lossen, hints te vinden, het wachtwoord of geheim te ontdekken, alle sleutels te vinden om de deur uit te komen, een puzzel in elkaar te zetten, verschillende elementen aan elkaar te koppelen, enz.
- Het is een **coöperatieve activiteit** die gericht is op diversiteit in de groep en gebruik maakt van het potentieel van alle leden. Het is belangrijk de escape adventure zo op te zetten dat alle leden van de groep een actieve bijdrage kunnen leveren aan het vinden van antwoorden en oplossingen.
- Meestal is er een bepaald **tijdsbestek** (element). Dat kan 30 minuten zijn, 1 uur, of misschien een heel flexibel tijdsbestek, bijvoorbeeld dat je extra tijd krijgt door verschillende opdrachten op te lossen. In sommige avonturen stelden we de rol van tijd als essentieel escape element ter discussie.
- Gebruik van **diverse (creatieve) materialen en ondersteuning van creativiteit.**

- **Reflecteren** op de leerervaring en leerresultaten verzamelen. Dit is een element dat niet bestaat in gewone escape spellen, maar het werd geïdentificeerd als een essentieel element van educatieve Escape Adventures. Het geeft deelnemers de mogelijkheid om te reflecteren op de ervaring, een essentieel proces binnen het leren, zich af te vragen wat er is gebeurd, feedback te geven en/of te ontvangen, en zich bewust te worden van wat ze hebben geleerd.
- **Op de lerende gericht:** gebaseerd op de behoeften van de leerling en het geven van verantwoordelijkheid aan de leerling. De leerling krijgt zeggenschap over het leerproces, zelfs als het resultaat niet helemaal is zoals de onderwijzer het bedacht had.
- Een omgeving waarin de **onderwijzer het leren ondersteunt** door toezicht en interactie, maar alleen wanneer de leerlingen daarom vragen.
- Het biedt ruimte voor verschillende **leerstijlen** en moedigt leerlingen aan actief te zijn en hun eigen antwoorden te zoeken, gebruikmakend van hun eigen competenties en leerstijlen.
- Gebruikmakend van hun nieuwsgierigheid en creativiteit worden leerlingen uitgenodigd en in staat gesteld om te **ontdekken en fouten te maken**.

Escape spellen moeten verschillende van deze escape elementen hebben om een "Escape Adventure" genoemd te kunnen worden.

WAT ESCAPE  
ADVENTURES  
EDUCATIEF EN  
INCLUSIEF MAAKT?

De vraag wat een escape adventure educatief maakt en hoe we het inclusief kunnen maken, heeft gedurende het hele project centraal gestaan. Het is niet altijd gemakkelijk om deze aspecten te definiëren en toe te passen. We hebben enkele belangrijke richtlijnen verzameld voor 'educatieve' en 'inclusieve' aspecten van escape adventures:

### **Educatief:**

Ons uitgangspunt is dat mensen van nature nieuwsgierig zijn en escape adventures zijn speelse leeromgevingen die gebruik maken van die nieuwsgierigheid. Wij hebben ondervonden dat het educatieve aspect gewaarborgd is wanneer de tool op de leerling gericht is en alle leerlingen betreft om een actieve rol te spelen en bij te dragen tot de oplossingen. Het geeft de leerlingen eigenaarschap over hun eigen leren. Om elke leerling tot bloei te laten komen is het het beste om een ruimte te creëren die gericht is op meervoudige intelligenties. Hierbij gebruik makend van muzikale, lichamelijke, kinesthetische, verbaal-linguïstische, logisch-mathematische, interpersoonlijke, intrapersoonlijke, visueel-ruimtelijke en naturalistische elementen.

Daarom is het belangrijk intrinsieke motivatie als basis te gebruiken. Dit betekent vaak dat onderwijzers het evenwicht moeten vinden tussen het geven van informatie en het geven van vrijheid en ruimte aan het niet-weten. Wij als onderwijzers moeten niet in detail bepalen wat en hoe de antwoorden moeten zijn, maar een ruimte creëren waarin leerlingen zelf hun eigen antwoorden kunnen vinden. Voor meer informatie over eigenaarschap kunt u een kijkje nemen in de INs&OUTs "Starter Kit" - Handboek. Hoofdstuk over eigenaarschap.

### **Inclusiviteit:**

Bij het ontwerpen van een escape adventure die inclusief is en alle leerlingen aanspreekt, zijn enkele leidende vragen nuttig gebleken:

- Voorbereiden: Wat zijn de behoeften van de groep en de individuen? Kunnen alle leerlingen deelnemen en een actieve rol spelen? Heb je enige voorbereiding nodig om de juiste (veilige) omgeving te creëren? Is de ruimte toegankelijk voor iedereen en geschikt voor het aantal spelers? Wat is er nodig om het aan te passen?
- Het spelen van het avontuur: Is het avontuur geschikt voor de doelgroepleeftijd, intellectuele, mentale en fysieke mogelijkheden? Is de taal voor iedereen begrijpelijk? Zijn de raadsels/taken divers genoeg - in niveau, in type - zodat iedereen kan deelnemen en bijdragen?
- Hoeveel ruimte geven we voor falen of voor het niet weten? Hoe kunnen we een veilige omgeving creëren die een inclusieve en collaboratieve benadering van alle leerlingen ondersteunt?
- Reflecteren: Hoe kunnen we ervoor zorgen dat iedereen deelneemt aan de reflectie en dat ieders mening wordt gehoord, ook de meer stille of introverte leerlingen? Hoe kunnen we de debriefing gebruiken om het onderwerp inclusie en diversiteit aan te snijden?

Voor meer informatie over inclusie kunt u het "Starter Kit"- Handboek raadplegen. Hoofdstuk over inclusie.



ESCAPE  
ADVENTURES IN  
FORMEEL EN NON-  
FORMEEL  
ONDERWIJS

Escape Adventures zijn ontstaan met de bedoeling om op interactieve wijze te leren, deelnemers te motiveren en in teamverband een doel na te streven. Ze kunnen ontworpen worden voor elke setting in het formele en non-formele onderwijs.

Een goed begrip van de doelgroep zal helpen om een escape adventure te ontwikkelen met taken die passen bij de groep, hun interesses, motivaties, persoonlijke behoeften en achtergrond.

Voorts moeten wij ons bewust zijn van het verschil tussen formeel en non-formeel onderwijs. Formeel onderwijs volgt een officieel leerplan en is intentioneel in de zin dat leren het doel is van alle activiteiten die leerlingen ondernemen, terwijl non-formeel onderwijs plaatsvindt buiten een formele leeromgeving maar binnen een soort organisatorisch kader. Het komt voort uit de bewuste beslissing van de leerling om zich een bepaalde activiteit, vaardigheid of kennis eigen te maken en is dus het resultaat van opzettelijke inspanningen.

Dus, voordat we nadenken over de setting waarin we ons bevinden, moeten we eerst bedenken wat het doel is van onze escape adventure, wat onze doelgroep is, wat we willen dat onze deelnemers bereiken, welk leerproces we willen creëren en wat ons einddoel is.

De meeste Escape Adventures die tijdens het project zijn ontworpen, zijn op deze manier zowel in het formele als in het non-formele onderwijsveld getest, waarbij ervaring is opgedaan met hoe deze tools kunnen worden aangepast aan verschillende settings, doelgroepen, aantal deelnemers, leerdoelen enz. Na het testen heeft het projectteam vastgesteld dat alle ontworpen Escape Adventures zowel in scholen als in het jeugdwerk kunnen worden gebruikt.

Er zijn verschillende aspecten waarmee rekening moet worden gehouden en die moeten worden aangepast voordat een escape adventure in het formele en/of non-formele onderwijs wordt gebruikt:

- Inhoud: houdt de inhoud verband met een van de vakken? Is het vakoverschrijdend? Behandelt het actuele maatschappelijke problemen in de gemeenschap?
- Doelgroep: Wat is het aantal deelnemers? Als u met een grote groep werkt, hoe kan de escape adventure dan worden aangepast? In het geval van de escape - koffer, puzzel, box, kaartspel, folder, bordspel - deze hulpmiddelen zijn bedoeld om in kleine groepen te werken, maar ze zijn gemakkelijk aanpasbaar voor grote groepen deelnemers. Hierbij moet de escape adventure worden gekopieerd - om verschillende gelijke spellen te maken. Zo kan de grote groep in verschillende kleinere groepen worden verdeeld en kan elke kleine groep zijn eigen escape adventure spelen. De space divider en escape folder zijn bedoeld voor zowel kleine als grote groepen deelnemers, terwijl het escape book eerder bedoeld is voor individueel werk.
- Benodigde middelen: Het maken van een escape adventure vergt tijd. Het is ook een creatief proces om het verhaal en spelverloop te creëren. Materialen om het te bouwen zijn ook vereist. Voordat u een specifieke escape adventure kiest, raden wij u aan al deze elementen te overwegen. Als onderdeel van dit project heeft het team een STARTER KIT gemaakt met kant-en-klare Escape Adventures, zodat onderwijzers gemakkelijk Escape Adventures voor hun eigen groep kunnen maken.
- Het projectteam raadt u aan er altijd voor te zorgen dat de escape adventures die u bouwt educatief en inclusief zijn, gebaseerd op meervoudige intelligenties.

# FORMATS

In dit hoofdstuk worden 9 escape formats uitgelegd: een escape bordspel, box, kaartspel, koffer, boek, folder, kaart, puzzel en een space divider.

**Elke uitleg is verdeeld in 3 delen:**

1. Structuur van het format met algemene informatie over het format zelf: wat het is en wat de belangrijkste elementen zijn.
2. Voorbeeld: escape adventure van het format. Hier vindt u een specifiek voorbeeld van het format dat is gemaakt door docenten die bij het project betrokken waren.
3. Aanvullende opmerkingen.

# 01

## Het Bordspel

Partner:

**Stranaidea**



Ontwerpers:

**Chiara, Giulia, Katerina, Marco en Marta.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Dit format is gekozen omdat het gemakkelijk vervoerbaar is, overal kan worden gebruikt (dagbesteding, klaslokalen, buiten, enz.) en handtastelijk is.

Het avontuur bevat vier kleine doosjes, die elk corresponderen met een ander deel van het huis (ingang, keuken, slaapkamer en badkamer, en garage). Zodra die doosjes geopend zijn, vormen ze een compleet bord.

## Aantal deelnemers

Het bordspel was ontworpen voor 1-6 deelnemers. Tijdens de testfase kwamen we er echter achter dat het ideale aantal 4 was, maar dat het toch met 6 personen kan worden gespeeld. Het is af te raden om het spel met meer dan 6 personen te spelen omdat de communicatie dan moeilijk wordt.



## Introductie of inleiding

Het spel kan worden ingeleid door middel van kaarten in de doos, die de spelers het begin van het verhaal vertellen. Gedurende het spel ontdekken de spelers daarna geleidelijk de rest van het verhaal.

## Escape Adventure Format

Voordat het spel begint, vraagt de spelbegeleider aan de deelnemers om de tijd op te schrijven wanneer ze beginnen en suggereert, aan het einde van het spel, te noteren hoe laat ze klaar zijn. De deelnemers gaan door de vier kamers van het huis, waar telkens 2 of 3 raadsels moeten worden opgelost.

Indien de spelers vastlopen is er een voorwerp dat hen verder kan helpen, ook als de begeleider er niet is: het telefoonboek van Giulia. Voor elke puzzel zijn daarin hints te vinden die helpen om deze op te lossen. Er zijn drie verschillende niveaus van hints; de spelers moeten het raadsel eerst proberen op te lossen met het eerste niveau, dan met het tweede, en tenslotte met het derde, waarin de oplossing zit. De instructies voor het gebruik van het adresboek van Giulia worden gegeven bij de inleiding van het spel.

## Het monitor systeem

Het spel zelf vraagt niet om de aanwezigheid van een begeleider.

Er is een hulpmiddel opgenomen om de communicatie tussen de spelers te vergemakkelijken - een bel, die elke speler kan luiden als hij/zij zich buitengesloten voelt of als de communicatie tussen de spelers niet soepel verloopt. Een begeleider is echter noodzakelijk om het spel meer inclusief en educatief te maken in de uiteindelijke debriefing die deel uitmaakt van de inhoud van het spel.

## Reflectie

Er is een reflectiedocument met vragen om over na te denken in verband met het beheer van een huis. Dit dossier kan niet alleen door de begeleider maar ook door de spelers worden gebruikt.

# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Het doel van het format is om een educatieve tool te bieden aan sociale werkers en onderwijzers waarmee gewerkt kan worden aan vaardigheden die nodig zijn voor de zelfstandigheid van mensen met een verstandelijke beperking of stoornis. Bijkomend zijn een leuke ervaring creëren en op een leuke manier samenwerking en communicatie tussen de deelnemers te verbeteren.

## Leerdoelen

- Taken oefenen die verband houden met zelfstandigheid zoals; geld beheren, de tijd managen, huishoudelijke taken (koken, recyclen, de wasmachine gebruiken enz.)
- Samenwerken met anderen
- Verschillende intelligenties ontwikkelen (visueel-ruimtelijke, logisch-mathematische, kinesthetische en intrapersoonlijke).
- Vragen formuleren en zichzelf uitdrukken.

## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren

- Volwassenen met mentale handicaps of stoornissen die al jaren de dagbesteding van Stranaidea bezoeken;
- Kinderen, jongeren en volwassenen (vanaf 10 jaar);
- Leerlingen uit inclusieve klassen in basis- en middelbare scholen.

## Het thema

Zelfstandigheid en huishoudelijke taken, dit zijn belangrijke aspecten bij het werken met mensen met psychische handicaps en stoornissen.

## Verhaal en vertelling

Het hele spel speelt zich af op een bord dat een appartement uitbeeldt.

Voordat het spel begint, wordt de deelnemers verteld dat er een reis is 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.





## Het spelverloop

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 Giulia en worden uitgenodigd iemand te "bellen" als ze een raadsel niet kunnen oplossen. Er zijn drie ondersteuningsniveaus: als het eerste contact niet helpt, worden de deelnemers uitgenodigd om contact op te nemen met een ander 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 einde

Het avontuur eindigt als de spelers de vier dozen hebben geopend en Giulia hebben gevonden.

## Middelen

- 5 dozen (een grote en 4 kleinere);
- sloten;
- enkele voorwerpen (een vergrootglas, een dienstbel, een onzichtbare inktpen met UV-licht).



## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### Welk soort coöperatieve taken ondersteunen inclusie het beste in deze escape adventure?

Er zijn verschillende instrumenten en taken die inclusie ondersteunen:

1. Een bel, die elke speler kan luiden als hij/zij zich buitengesloten voelt of als de communicatie tussen de spelers niet soepel verloopt.
2. Verschillende intelligenties zijn nodig om de raadsels op te lossen; een speler kan bijvoorbeeld niet goed zijn in wiskunde maar wel in visuele taken. De verscheidenheid van de opdrachten geeft iedereen de kans om betrokken te raken bij de escape adventure.
3. Er is een tijd kader, maar die wordt gehanteerd door de spelers, om samenwerking aan te moedigen, concurrentie en stress te vermijden.

# 02

## De Box

Partner:

**School La Milagrosa y Santa Florentina**



Ontwerpers:

**Marina, Inés en Yaiza.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Het format is een paper box adventure. De box zelf wordt gebruikt en zal nodig zijn om sommige van de uitdagingen te voltooien, zoals het gebruik van dubbele bodems, hints voor raadsels die op de box zijn gedrukt, het gebruiken als gereedschap, het volledig moeten uitvouwen, enz.

We hebben dit format gekozen omdat we iets vernieuwends wilden doen dat de interesse van de deelnemers opwekt, en we hebben nog nooit iets dergelijks gezien tussen de escape adventures die al bestaan.

## Aantal deelnemers

De escape adventure is ontworpen voor een groep van 5 deelnemers. Grote groepen kunnen in kleinere groepen worden verdeeld.

## Introductie of inleiding

Bij de introductie van het spel wordt aan de deelnemers uitgelegd wat ze wel en niet kunnen doen, en wat belangrijke informatie is. De deelnemers kunnen voor het begin een raadseltje/taakje spelen, dat zorgt voor verbondenheid tussen de groepsleden en motiveert hen om aan het spel deel te nemen. Ze krijgen enkele kaarten om als groep samen te komen en er wordt ook een video afgespeeld om wat voorkennis en een omgeving voor het spel te genereren.



## Escape Adventure Format

Het doel van het spel is om aan het eind van de escape adventure een einddoel te bereiken dat de deelnemers tot een discussie over exclusie brengt. Normaal gesproken duurt het escape box spel ongeveer 60 minuten, maar de begeleider kan het verlengen voor verschillende persoonlijke doeleinden.

De opdrachten zijn verschillend en omvatten het vergelijken van plaatjes, het lezen van geheime boodschappen, het decoderen van woorden om zinnen te krijgen, het oplossen van legpuzzels om verschillende letters en codes te krijgen, enz.

## Het monitor systeem

De begeleider moet een waarnemer zijn tijdens het spel en alleen ingrijpen als hij/zij denkt dat dit op de een of andere manier een kans is om te leren. Hij/zij moet 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 begeleider hun vragen oplossen.

Als iemand niet meedoet, moet dat gerespecteerd worden, maar er moeten andere taken klaarliggen om zich betrokken te voelen, een aantal vooraf uitgeschreven rollen als spreker/schrijver/organisator, enz.

## Reflectie

Het idee is om met de deelnemers na te denken over het proces van het spel en het idee dat er niet slechts één groep is die de exit ticket heeft gevonden, maar ook de rest van de groepen.

Sommige vragen zouden hierover moeten gaan: hoe voelde je je toen je je realiseerde dat je niet zo uniek/speciaal was? Hoeveel voorbeelden hiervan kun je vinden in ons dagelijks leven? Hoe denk je dat dit een gemeenschap/groep negatief kan beïnvloeden?

Om meningen te ontlocken van leerlingen die geen zin of moeite hebben om in het openbaar te spreken, kunnen enkele fotokaarten worden gebruikt om hun ideeën of meningen te illustreren. Afhankelijk van de beschikbare tijd kan de reflectietijd worden aangepast, maar deze moet minimaal 10 minuten per groep bedragen.

## ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

### Het doel

Om leerlingen te betrekken bij een motiverende activiteit die hen kennis bijbrengt over geëxcludeerde mensen in verschillende situaties en hoe zij zich gedragen. Dit zal hen helpen zich bewuster te worden van geëxcludeerde mensen.

### Leerdoelen

- Over de exclusie situaties in de wereld leren;
- De vaardigheden van andere deelnemers begrijpen;
- Om de sociale situaties van anderen te respecteren.



### Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

- Tieners vanaf 13 jaar, waarvan sommigen behoeften hebben op sociaal gebied, specifiek sociale groepen die risico lopen (ouderen, homofobie, racisme, handicaps, enz.);
- Niet aanbevolen voor kleine kinderen, omdat het enkele handvaardige onderdelen bevat waarmee ze moeite zouden kunnen hebben.

### Het thema

Het hoofdthema van de box is inclusie. Elke opdracht is gebaseerd op één soort inclusie en op een voorwerp uit de familie (juwelen, kaarten, een bril, een spiegel...). De deelnemers moeten de ene opdracht na de andere uitvoeren tot ze bij de laatste komen, die hen naar het einde van het spel zal leiden.

### Verhaal en vertelling

Een familielid is de wereld rondgereisd om het antwoord te vinden op de vraag waarom mensen geen respect hebben voor elkaar. De deelnemers reizen door zijn ervaringen (voorwerpen) en komen tot het uiteindelijke antwoord op de vraag: "wijzelf".

## Het spelverloop

De voltooiing van een taak geeft het wachtwoord (getal van 4 cijfers) om het slot van de volgende te openen.

- 1e opdracht: Juwelendoos die het verhaal vertelt van een homoseksueel familielid. Ze moeten de definities van LGBTIQ+ goed invullen om het wachtwoord te krijgen.
- 2e opdracht: Spaans traditioneel kaartspel dat de moeilijkheden vertelt van oude mensen in de moderne wereld. De deelnemers moeten enkele stukjes van een puzzel samenvoegen om de 4-cijferige code te krijgen.
- 3e opdracht: Een oude bril die het verhaal vertelt van een blind familielid. Ze moeten een verborgen code lezen met de bril en braille gebruiken om de code te krijgen.
- 4e opdracht: Verhaal van een familielid dat een aantal eetstoornissen heeft meegemaakt. Ze zullen de spiegel en het Instagram account van de persoon moeten gebruiken om de 4 cijferige code te krijgen.
- 5e opdracht: Brief die ze moeten ontcijferen om de code te krijgen. Deze code is een zin die hen vertelt dat er een taak is in een dubbele bodem in de box. Ze zullen het deksel van de taak verwijderen en ze zullen een spiegel vinden die zegt: HET ANTWOORD BEN JIJ.

## Het einde

Er zullen enkele discussievragen worden gesteld over waarom zij denken dat er een spiegel is als het einde van het spel, de begeleider zal hen moeten laten denken dat de problemen van exclusiviteit in de mensen zitten. Als mensen niet veranderen, zal inclusiviteit ook niet veranderen.

## Middelen

- Te bouwen box sjabloon;
- Klein slot;
- Raadsels om af te drukken en rond de box te plakken;
- Achtergrondverhaal om aan de binnenkant van de box te bevestigen;
- Voorwerpen die kunnen worden gesloten en instructies bevatten om in de box te plaatsen;
- QR-codes die kunnen worden afgedrukt om in de verschillende voorwerpen in de box te plakken;
- Spiegel om aan het einde van de box te plakken.

## AANVULLENDE OPMERKINGEN

**Welke escape vormelementen (bv. verhaal, puzzel, raadsels, format zelf enz.) ondersteunen de inclusie van verschillende leerlingen? Hoe zorgt u ervoor dat mensen met verschillende leerstijlen worden betrokken?**

De box bevat puzzels voor verschillende soorten vaardigheden en bekwaamheden, zodat elke leerling kan deelnemen. Het is gebaseerd op meervoudige intelligenties. Het heeft ook enkele taken die geschikt zijn voor mensen met een handicap.

## **Hoe kunnen mensen met een handicap worden betrokken bij deze vorm van escape adventure?**

De verhalen kunnen worden voorgelezen voor een beter begrip, er zijn ontroerende, visuele en niet-visuele raadsels. Het onderwerp zelf gaat over uitsluiting, dus het is heel gemakkelijk voor iemand die zich ooit buitengesloten heeft gevoeld om er een mening over te hebben en die met anderen te delen.



# 03

## Het kaartspel

Partner:

**Vereniging Promesas**



Ontwerpers:

**Ruta, Javi, Nacho en Esther.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Wij kozen voor een kaartspel omdat het vervoerbaar is, voor zichzelf spreekt, niet te duur is en aangepast kan worden aan grote en kleine groepen.

## Aantal deelnemers

De voorkeur gaat uit naar 5-6 spelers. Het spel kan echter ook door minder dan 5, van 2-3 spelers, worden uitgevoerd. Meer dan 5 spelers kunnen deelnemen aan het spel, maar de begeleider moet ervoor zorgen dat iedereen meedoet. Het spel kan worden gespeeld met grote groepen mensen, maar in dat geval moeten er meer exemplaren van het spel worden verstrekt.



## Introductie of inleiding

Er is een kaart met instructies over hoe het spel moet worden gespeeld en een inleiding tot het verhaal. De instructies kunnen door de begeleider worden gelezen om het met voorbeelden uit te leggen en ervoor te zorgen dat het begrepen is.

Het verhaal van het spel moet echter door de deelnemers worden gelezen, omdat het een manier is om hen in de schoenen van de personages te plaatsen.

## Escape Adventure Format

De opgenomen opdrachten zijn bijna allemaal raadsels gebaseerd op meervoudige intelligenties. Om het spel uit te spelen moeten de spelers alle raadsels oplossen. Een van de raadsels is bijvoorbeeld het verkrijgen van een combinatiegetal uit een audiogesprek. Er is geen tijdsbestek. Het is een lineaire escape adventure met slechts één manier om het hele plot op te lossen.

## Het Monitor Systeem

De onderwijzer is een waarnemer tijdens het spel, maar als spelers vastlopen is een hint van de onderwijzer welkom.

## Reflectie

Na het spelen van het spel wordt de deelnemers verzocht te reflecteren op het proces volgens het volgende schema:

1. Reflecteren op hun gevoelens. Hoe voelden ze zich tijdens het spel?
2. Concentreren op de feiten: Wat gebeurde er tijdens het spel? Wat hebben ze gedaan?
3. Kijk voor nieuwe bevindingen: Wat hebben we ontdekt dankzij het avontuur?
4. Denk aan de toekomst: Hoe kunnen we wat we hebben geleerd toepassen in ons dagelijks leven en andere contexten?

Het is de bedoeling dat de begeleider alleen vragen stelt en nooit antwoorden of verklaringen geeft, zodat de lerenden die ruimte krijgen.



# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Modulair kaartspel is bedoeld om polarisatie in de samenleving te voorkomen en tolerantie onder jongeren en onderwijzers ten aanzien van actuele maatschappelijke vraagstukken te bevorderen.

## Leerdoelen

- nadenken over actuele maatschappelijke vraagstukken om verschillende standpunten en levenswijzen te begrijpen en te aanvaarden;
- kritisch denken bevorderen;
- samenwerking, in plaats van concurrentie, tussen studenten aanmoedigen;
- om nieuwsgierigheid en creativiteit te stimuleren.

## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

Het kaartspel is speciaal ontworpen voor tieners en jongeren vanaf 14 jaar. Over het algemeen kan het worden aangepast en door verschillende leeftijdsgroepen gespeeld worden.

## Het thema

Het algemene thema is inclusie, dat 6 subthema's omvat: cultuur, politieke opvattingen, religie, seksuele geaardheid, handicaps en leefwijzen.

Het kaartspel kan op twee verschillende manieren worden gespeeld: de ene manier is het spelen van het volledige spel - de zes onderwerpen tegelijk, en de andere - het spelen van een deel van het spel op een geïsoleerde manier, bijvoorbeeld een onderwerp "culturele verschillen".

## Verhaal en vertelling

Voor elk onderwerp is er een bepaald verhaal dat de deelnemers moet motiveren en betrekken.

Het verhaal van het thema Culturele achtergrond vertelt bijvoorbeeld hoe Josue door een misverstand problemen krijgt op de luchthaven en zijn vrienden moeten proberen een manier te vinden om hem te helpen. De elementen die wij gebruiken om de deelnemers te laten meeleven met het verhaal zijn het verhaal zelf en de twee karakterkaarten die aan het begin van het spel worden gegeven.

Story

Josue comes back from an European city after visiting her aunt and he got arrested in the customs control at the airport. Josue's family had to migrate to Spain recently and he doesn't speak much spanish.

He hasn't understand why he got arrested and he cannot make himself be understood. Luckily he has two good friends in Spain: Marwa & Alex (you) who are waiting at the arrivals area trying to understand what happened, because he needs your help!

You can have a look at these six cards:



-pocket



time	from	gate	remarks	flight N°
00:20	ISTANBUL	026	ON TIME	EH801
00:00	ROME	112	DELAYED	FR4612
00:00	BUDAPEST	043	ON TIME	103005
00:10	BERN	042	DELAYED	111624
00:00	WIPACHE	021	ON TIME	FR0503
00:25	MONTAEN	113	ON TIME	FR2619

## Het spelverloop

Het pad om het avontuur te spelen is lineair, er is slechts één manier om het spel te beëindigen. Aan het begin van het spel krijgen de deelnemers direct een aantal kaarten met raadsels. Maar tijdens het spel, terwijl ze die proberen op te lossen, moeten er misschien verbanden tussen de kaarten worden gelegd.

Er zitten verschillende elementen in het spel, niet alleen kaarten, bijvoorbeeld een geluidsopname, een kastje, een QR-code enz. die de deelnemers gefocust en gemotiveerd houden om het einde te halen. Het hoofddoel voor de deelnemers is te begrijpen wat er met hun vriend is gebeurd en een manier te vinden om hem te helpen.

## Het einde

Het einde van het avontuur is het vinden van een manier om contact op te nemen met onze hoofdpersoon. De deelnemers moeten een e-mail sturen en krijgen een antwoord van Josue dat hij dankzij hen in orde is.

## Middelen

Kaarten kunnen met de hand of digitaal worden gemaakt. Vervolgens kan ander materiaal worden toegevoegd, zoals sloten, video's, audio, kaarten, enz.

- Gedrukte kaarten;
- Schaar;
- Locker;
- Een telefoon of apparaat met internet;
- Een QR Reader toepassing/apparaat;
- Een apparaat dat e-mails kan versturen.



## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### Hoe kunnen mensen met een handicap worden betrokken bij deze vorm van escape adventure?

De opzet is erop gericht de deelnemers te betrekken, ongeacht hun capaciteiten, door alle zintuigen en meervoudige intelligenties erbij te betrekken en het gebruik van gemakkelijk toegankelijke materialen mogelijk te maken. Het kan worden aangepast aan verschillende groepsgroottes en leeftijdsgroepen en de termijnen zijn flexibel.



# 04

## De Koffer

Partner:

**Vereniging Promesas**



Ontwerpers:

**Grazia, Luise, Annalisa, Alejandro en Hilmar.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Het Kofferformat is gekozen omdat dit de mogelijkheid biedt om met kleine en grote groepen mensen tegelijk te werken. Het is gemakkelijk te repliceren - er kunnen verschillende gelijke koffers worden gebouwd over hetzelfde onderwerp, om tegemoet te komen aan de behoeften van scholen die gewoonlijk met grote groepen mensen werken. De koffer is ook gemakkelijk te vervoeren naar verschillende plaatsen.

## Aantal deelnemers

5-6 personen kunnen met één koffer spelen. Zijn er meerdere koffers, dan kunnen er meer groepen worden gevormd.

## Introductie of inleiding

Normaal gesproken is geen voorafgaande voorbereiding nodig. De escape koffer wordt geïntroduceerd door het introductieverhaal te vertellen of de video te laten zien. Het verhaal kan eindigen met een vraag en de deelnemers moeten een antwoord vinden of een uitdaging geven die ze moeten oplossen.

## Escape Adventure Format

Als de deelnemers de koffer openen, vinden ze verschillende kleine doosjes, kaarten, papieren, flessen, losse voorwerpen enz. Veel ervan houden verband met raadsels, maar sommige ook niet - ze helpen alleen de achtergrond van het verhaal op te bouwen. De voorwerpen in de koffer moeten klein genoeg zijn om erin te passen en verband houden met het onderwerp, zodat mensen met verschillende leerstijlen bij het spel kunnen worden betrokken. Enkele voorbeelden:

1. een armband die gemaakt is van verschillende gekleurde balletjes, geeft een code om een gekleurd slot van de doos te openen. Spelers moeten de balletjes tellen om de code te krijgen.
2. een dagboek waarin spelers verborgen letters kunnen vinden.

Het escape adventure is afgelopen wanneer de deelnemers een antwoord hebben gevonden op de vraag die aan het begin is gesteld of een oplossing hebben gevonden. Mogelijke tijdsduur: van 20 min - 1 u. Als een koffer wordt gemaakt voor een grote groep mensen, is het beter om hem kort te houden zodat de spelers een bepaalde tijd gefocust zijn en er daarna genoeg tijd is om te reflecteren.

## Het monitor systeem

De onderwijzer is bij het spel aanwezig als waarnemer. Als deelnemers steun nodig hebben, kunnen ze dat vragen en kan een onderwijzer vragen stellen die hen kunnen helpen een oplossing te vinden. De onderwijzer komt alleen ertussen als het nodig is en de spelers om steun vragen.



## Reflectie

Na het spelen van de escape koffer worden de deelnemers uitgenodigd na te denken over het proces volgens het volgende schema:

1. Reflecteren op hun gevoelens. Hoe voelden ze zich tijdens het spel?
2. Concentreren op de feiten: Wat gebeurde er tijdens het spel? Wat hebben ze gedaan?
3. Kijk voor nieuwe bevindingen: Wat hebben we ontdekt dankzij het avontuur?
4. Denk aan de toekomst: Hoe kunnen we wat we hebben geleerd toepassen in ons dagelijks leven en andere contexten?

Het is de bedoeling dat de begeleider alleen vragen stelt en nooit antwoorden of verklaringen geeft, zodat de lerenden die ruimte krijgen.

## ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

### Het doel

Bewustmaking van lokale en mondiale milieuproblemen en de spelers helpen om zich op persoonlijk niveau te relateren tot deze problemen

### Leerdoelen

- om basiskennis op te doen over klimaatverandering, invasieve soorten, het verdwijnen van bijen, gebrek aan drinkwater en watervervuiling;
- om een paar manieren te leren hoe spelers de milieusituatie op lokaal niveau kunnen verbeteren;
- om nieuwsgierigheid en creativiteit te stimuleren.

### Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

Studenten vanaf 14 jaar. Het is ook geschikt voor volwassenen.

### Het thema

Het thema van de escape adventure is milieu en klimaatverandering. Het is verbonden met de lokale omgeving van Valladolid (Spanje) omdat het gaat over een rivier, de Pisuerga, en de veranderingen die deze de laatste jaren heeft ondergaan.



### Verhaal en vertelling

Het verhaal gaat over de tijdcapsule (koffer) die van het jaar 2031 naar 2020 is gekomen. De spelers ontvangen een bericht uit de toekomst. Er zijn ernstige problemen in de toekomst en het is aan de spelers om hun stad te redden door zich bewust te zijn van de situatie en kleine acties die ze kunnen uitvoeren.

Het verhaal verbindt wereldwijde milieu-uitdagingen met de lokale omgeving, zodat leerlingen zien dat klimaatverandering geen "ver-van-mijn-bed-show" is, maar dat het hun stad en omgeving raakt.

## Het spelverloop

De deelnemers ontvangen een koffer met een opdracht. Om de koffer te openen moeten zij een brief lezen die buiten de koffer is geplaatst en die de eerste code geeft om de koffer te openen, zodat het spel al begint voordat de koffer wordt geopend. Zodra de deelnemers de koffer openen, vinden zij verschillende kleine doosjes met sloten die zij moeten openen, kleine stukjes papier, enkele elementen uit een laboratorium - brillen en handschoenen die de sfeer van het spel helpen creëren en andere kleinere decoraties.

Het spel is lineair, alleen na het openen van een doos krijgen ze ontbrekende elementen om de volgende te openen. Het is belangrijk dat de deelnemers tijdens het spel kleine stukjes tekst lezen die in de koffer en in kleine doosjes zitten om het hele verhaal te volgen.

## Het einde

Het spel eindigt met het oplossen van raadsels - milieuproblemen en met het openen van de laatste doos, waar ze een bericht krijgen dat ze de stad hebben gered.

## Middelen

- Vluchtkoffer of rugzak;
- kleine houten of metalen doosjes met verschillende sloten;
- elementen die het verhaal begeleiden, helpen de sfeer van het verhaal te creëren. In dit geval: brillen en handschoenen van het laboratorium, verschillende kleine nonchalante elementen.



## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### Hoe kunnen mensen met een handicap worden betrokken bij deze vorm van escape adventure?

Het is belangrijk ervoor te zorgen dat de koffer inclusief is voor iedereen die ermee speelt. Hier zijn enkele ideeën om daarvoor te zorgen: teksten die op kleinere of grotere stukken papier staan, moeten duidelijk zijn, met voldoende grote letters en gemakkelijk te lezen, sloten moeten zo geplaatst worden dat ze gemakkelijk te pakken en te openen zijn. De taak van de begeleider is de deelnemers te ondersteunen. Als de begeleider ziet dat de cijfers of letters op de sloten te klein zijn en de deelnemers ze niet kunnen openen hoewel ze de juiste code hebben, kan de begeleider helpen.

### Welk soort coöperatieve taken ondersteunt inclusie het best in dit escape adventure?

Het is belangrijk ervoor te zorgen dat de gecreëerde speldynamiek alle deelnemers aanspreekt; naast het oplossen van raadsels om kleine dozen te openen zijn er bijvoorbeeld nog andere kleine elementen die de deelnemers gedurende het spel moeten zoeken en oplossen (kleine capsules, delen van een zin of een puzzel die zij moeten vinden en samenvoegen, enz.)

# 05

## Het Boek

Partner:

**NGO Yes**



Ontwerpers:

**Gabi, Dani en Konstantina.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Escape book is een format dat tegelijkertijd uitdagend en spannend is. Boeken worden meestal gedrukt op papier, boeken beginnen bij de eerste bladzijde en eindigen bij de laatste, het is een zeer lineair proces. Boeken bestaan alleen uit woorden, in zeldzame gevallen worden enkele illustraties toegevoegd om de verbeelding te helpen. Boeken lezen geeft mogelijkheden om nieuwe perspectieven te zien en nieuwe werelden te ontdekken.

Wij hebben dit format gekozen om mee te werken omdat wij bij YES verhalenvertellers zijn en we graag onze verbeelding gebruiken en dit vermogen bij andere mensen stimuleren.

## Aantal deelnemers

Het escape boek is meer geschikt voor individuen dan voor groepen.

## Introductie of inleiding

Er is geen ruimte voor een "briefing," er is misschien een mondelinge inleiding. De intro en een uitleg van het 'escape gedeelte' staan in het boek zelf.

## Escape Adventure Format

Het escape boek is geschreven en heeft een deel van de lineariteit behouden. In het escape boek spelen we met deze lineariteit. Het einde moet niet aan het eind zijn, en we moesten nadenken over wat het betekent om uit een boek te 'ontsnappen'. Hoe is dat een positieve ervaring? De opdrachten van het escape boek kunnen heel nauw samenhangen met het verhaal en de onderwerpen.

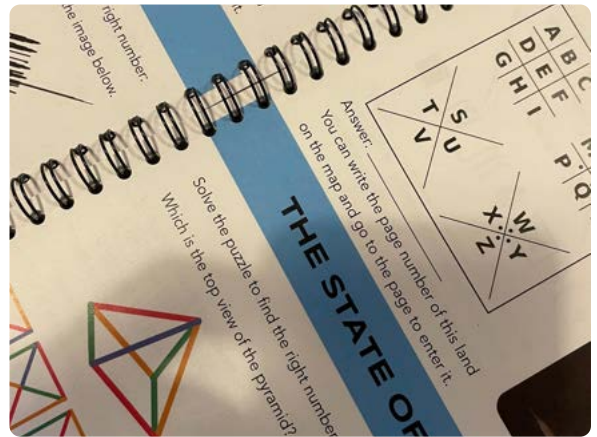
## Het monitor systeem

Toezicht is een moeilijk aspect van het escape boek, aangezien het is ontworpen voor individueel werk, meestal thuis.

Er is geen monitoring gedurende het hele proces van het escape boek, meer een soort "voor en na" monitoring in de vorm van debriefing. In ons geval hebben we geëxperimenteerd met andere vormen van interactie met helpers. Spelers/lezers kunnen contact opnemen met collega's (andere ESC-vrijwilligers en hun mentor of begeleider).

## Reflectie

Aan het eind van elke competentie hebben wij enkele lege rijen opgenomen voor de lezers om te beschrijven wat zij zich van deze competentie herinneren, als aantekeningen of slotbeschouwing.





# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Het doel is om in een vroeg stadium van het vrijwilligerswerk vertrouwd te raken met het Youthpass proces en de Youthpass sleutelcompetenties. Leerlingen kunnen dit escape boek gebruiken om hun leerproces beter te begrijpen.

## Leerdoelen

- de Youthpass-competenties (een leven lang leren) en het Youthpass-proces verkennen en beter begrijpen in hun eigen leren tijdens ESC-ervaringen, Erasmus+ jongerenmobiliteiten, en in het leven in het algemeen;
- de tijd nemen, een lange periode van weken of maanden, en een breed scala aan reflectiemethoden om jongeren in hun leerproces te ondersteunen;
- om leerlingen te helpen hun leerresultaten tijdens hun leerervaringen onder woorden te brengen;
- een tool te creëren waarin de leerling centraal staat en dat eigendom geeft aan de leerling zoals de jongeren dit escape boek zouden doen, zonder aanwezigheid van een onderwijzer.

## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

- jongeren: ESC-vrijwilligers en deelnemers aan jongerenuitwisselingen, leeftijd 18-30 jaar;
- jongerenwerkers die betrokken zijn bij internationaal jongerenwerk in het kader van Erasmus+, en daarom de Youthpass gebruiken;
- trainers in jeugdzaken: in onze opleidingen (binnen Erasmus+, die jongerenpassen uitreiken voor hun opleidingen en jongerenwerkers opleiden hoe ze dat moeten doen);
- verschillende gastorganisaties voor ESC-vrijwilligers: vrijwilligers en mentoren/begeleiders.

## Het thema

Het is altijd moeilijk om Youthpass competenties uit te leggen aan zowel trainers als jongerenwerkers in het veld. Meestal eindigt het in een powerpoint presentatie of een mondelinge inbreng van een half uur. Niet genoeg om het te begrijpen. Ook mentoren lijken niet precies te weten wat Youthpass is, en hoe ze jonge vrijwilligers kunnen ondersteunen in hun leerproces. Het YES team denkt dat dit escape boek zal bijdragen aan een beter begrip van de Youthpass competenties en het Youthpass proces, en daardoor zullen vrijwilligers in staat zijn om hun eigen leerproces te verwoorden en te beoordelen.

## Verhaal en vertelling

Een fantasiewereld, gebaseerd op archetypen, die voor elke competentie een beeld schept dat het begrip ervan vergemakkelijkt. De lezer is de hoofdpersoon in het boek, die wordt uitgenodigd het materiaal te verbinden met zijn eigen werkelijkheid, ter ondersteuning van het groeiproces van de lezer.

## Het spelverloop

Het escape boek bestaat uit een:

- introductiehoofdstuk over het doel van het boek en een inleiding op het verhaal, toegelicht door een ondersteunend personage dat de leerlingen door het boek zal leiden;
- een kernhoofdstuk dat het spelverloop beschrijft met een gedetailleerde uitleg van het escape spelgedeelte van het boek. Dit wordt gedaan door een visueel element: de kaart van de "Wereld van de Keylanden" en een Kernruimte (centraal comfortgebied). Deze kaart is een dubbele pagina in het midden van het boek. Hier kunnen leerlingen kiezen om een van de Keyland-hoofdstukken binnen te gaan na het oplossen van een klein raadsel;
- 9 hoofdstukken met Keylands (8 + 1 'andere' Youthpass sleutelcompetentiegebieden). Deze hoofdstukken nodigen leerlingen uit voor een 'wandeling' door elk van de keycompetenties: ze nodigen de lezer uit om op avontuur te gaan en het Keyland te ontdekken, dat de keycompetentiegebieden van de Youthpass en Levenslang Leren vertegenwoordigt. Leerlingen betreden het Keyland met een raadsel/code en eindigen het met een raadsel/code. De keylanden bevatten uitleg over de verschillende elementen van de betreffende competenties, en om het leren te oefenen of uit te voeren: taken, uitdagingen en reflectievragen die betrekking hebben op die competentie. De lezers worden uitgenodigd daaraan te werken, maar het is geen verplichting. Als ze er geen tijd aan willen besteden, gaan ze gewoon verder. Vanuit elk Keyland gaat de leerling steeds terug naar de Kernruimte. Van daaruit kan hij kiezen welk Keyland hij wil bezoeken. Keylanden kunnen zo vaak worden bezocht als ze willen. Bij het afsluiten van een hoofdstuk ontvangt de leerling een deel van een QR-code;
- Afsluiting: Voor het laatste deel om uit het boek te ontsnappen moeten de leerlingen alle 9 Keyland QR codes verzameld hebben, die samen de uiteindelijke QR code vormen om de Wereld van Wijsheid binnen te gaan. Deze laatste QR code is de sleutel om uit het boek te ontsnappen en op onze website te komen met meer informatie en links naar het project en naar relevante Youthpass publicaties.

Tijdsbestek:

Dit boek duurt enkele weken tot een jaar, afhankelijk van de intensiteit waarmee cursisten erin willen duiken. Leerlingen zijn in hoge mate eigenaar van hun eigen leerproces en het tempo waarin ze het boek afmaken.

## Het einde

Het Escape boek zelf bevat veel reflectievragen als onderdeel van het spel. Eindreflectie of debriefing kan op twee manieren:

- individueel of in kleine groepen met een mentor of tutor;
- tijdens de tussentijdse opleiding van ESC-vrijwilligers.

In wezen ontdekken ze na het oplossen van alle 8/9 hoofdpuzzels de eindsleutel, die een QR-code is die hen naar een webpagina leidt - zo ontsnappen ze letterlijk aan het boek.

## Middelen

Papier en printer om het boek te printen. Voor de raadsels is een enveloppe nodig en een elastiekje om in eerste instantie enkele hoofdstukken te verbergen.



### **Welke escape vormelementen (bv. verhaal, puzzel, raadsels, format zelf enz.) ondersteunen de inclusie van verschillende leerlingen? Hoe zorgt u ervoor dat mensen met verschillende leerstijlen worden betrokken?**

Het format is inclusief en exclusief. Het tijdsbestek maakt het inclusief, omdat mensen alle tijd kunnen nemen die ze nodig hebben - geen druk, geen haast.

### **Hoe kunnen onderwijzers dit format in hun praktijk gebruiken?**

Dit voorbeeld van het escape boek over Youthpass-competenties kan worden gebruikt in elke vorm van jongerenmobiliteit in Erasmus+ en ESC.

Op basis van de ervaring met het maken van dit specifieke escape boek geloven wij dat, hoewel het format van het escape boek tijdrovend is om te maken, het een geweldige kans biedt om in details te treden en diep te leren. Zodra het prototype klaar is, kan het hulpmiddel door een oneindig aantal mensen worden gebruikt. Het zou de investering waard kunnen zijn.

Het escape boek zou een effectief tool kunnen zijn om lezen en geletterdheid of andere schoolvakken te bevorderen, of om te werken rond thema's als vrijwilligerswerk, democratie, zelfbeeld, gender, seksualiteit, enz. Een escape boek over geestelijke gezondheidskwesties (eenzaamheid, gender, mindfulness, zelfbeeld, sociale uitsluiting, enz.) zou heel goed kunnen worden aangepakt in een escape boek als een manier om te ontsnappen aan depressie of eenzaamheid. Een escape boek kan leerlingen ondersteunen die moeite hebben om gemotiveerd te blijven in klassieke leermethoden. Een escape boek kan een leuke leerervaring of een leeravontuur zijn.

### **Hoe moeten onderwijzers worden toegerust en over welke competenties moeten zij beschikken om dit format in hun praktijk toe te passen?**

Allereerst zijn goede schrijfvaardigheden nodig. Onderwijzers moeten weten wat de behoefte van jongeren is, en dat vervolgens omzetten in een verhaal dat past bij de wereldvisie van jongeren. Je moet weten hoe je de aandacht van jongeren vasthoudt. Ze moeten details kennen van het onderwerp waarover ze schrijven. Voor reflectie moeten ze goede debriefingsvaardigheden hebben. Omdat deze boeken gevoelige onderwerpen kunnen behandelen, moeten onderwijzers een veilige omgeving kunnen creëren en jongeren kunnen ondersteunen in hun kwetsbaarheid.





# 06

## De Folder

Partner:

**School Vo de Vallei**



Ontwerpers:

**Inge, Lex, Taco, Chris en Jelle.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

De Folder is een avontuur met verschillende informatiebronnen, allemaal op papier. Alles wordt in één keer geopend, dus alle informatie ligt verspreid over de tafel. Dit maakt de folder tot een format dat voornamelijk gebaseerd is op geschreven teksten, kaarten, afbeeldingen, meestal gemaakt van papier, dus daarom is het gemakkelijk te printen/downloaden voor anderen. Er zijn geen sloten om te openen of ander 3d materiaal. Het verhaal is belangrijk. De folder vergemakkelijkt de communicatie omdat er samengewerkt moet worden om de informatie compleet te krijgen. Een ander specifiek kenmerk is dat de spelers tegelijkertijd aan verschillende puzzels kunnen werken. De verschillende puzzels die rond de tafel liggen geven hen de tijd om individueel iets te kiezen, maar ze moeten later samenwerken om de puzzel op te lossen. Spelers die een meer observerende rol aannemen hebben misschien het beste 'overzicht' en verbinden de punten. Op deze manier worden verschillende soorten spelers bij het spel betrokken.

Wij kozen voor de folder omdat het een format leek dat het mogelijk maakt veel verschillende onderwerpen (schoolvakken, maatschappelijke onderwerpen) op te nemen en het heeft een niet-lineaire speelstijl en mogelijkheden.

## Aantal deelnemers

Tussen 1 en 6 personen. In een gewone klas is het mogelijk om meerdere groepen te maken en tegelijkertijd te spelen. Het feit dat alles op papier staat en printbaar is, maakt het gemakkelijk om meerdere spellen te maken en met verschillende groepen tegelijk te spelen.

## Introductie of inleiding

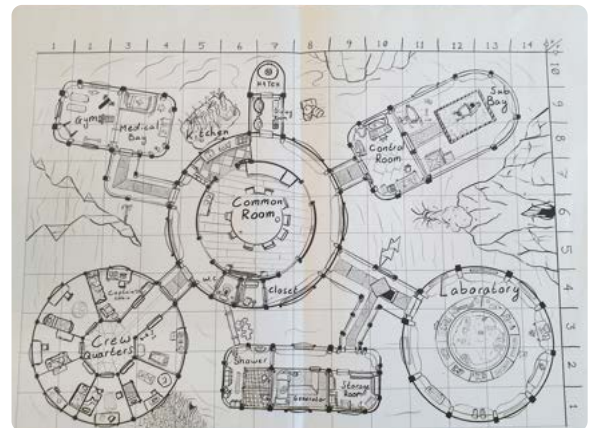
De behoefte aan (meer) inleiding kan worden bepaald door de onderwijzer. De uitleg moet duidelijk zijn in de folder zelf, waarbij weinig tot geen voorbereiding nodig is. Misschien is het bij sommige groepen nodig om kort uit te leggen dat in de folder een mysterie zit dat moet worden opgelost. De begeleider die het spel heeft gemaakt (of gespeeld) moet in de buurt zijn om te helpen als mensen een hint nodig hebben.

## Escape Adventure Format

Wij hebben een tool ontwikkeld waarmee de onderwijzer kan kiezen uit verschillende verhalen en puzzels en zijn eigen specifieke folder kan maken, aangepast aan de interesses en behoeften van de doelgroep.

Eerst moeten de onderwijzers het doel van het spel kiezen:

- Een object beschrijven door middel van aanwijzingen (Wat?);
- Bepalen van een locatie op een kaart door middel van coördinaten (Waar?);
- Een zebra-puzzel oplossen (Wie?).



Zodra deze is gekozen, is de volgende stap het kiezen van puzzels:

- cryptografie puzzel
- kruiswoordpuzzel
- vragende puzzel
- versnellingspuzzel
- rollende puzzel
- taalkundige puzzel
- roosterpuzzel
- perspectief puzzel
- spiegelpuzzel
- naaipuzzel
- paleontologie puzzel
- classificatiepuzzel



Deze puzzels worden bijvoorbeeld gebruikt om een getal, letter of code te krijgen waarmee je de hoofdpuzzel kunt oplossen.

Je verlaat het spel door de hoofdopdracht op te lossen. Als de groep samen beslist wat het antwoord op de hoofdvraag is, kun je het antwoord gaan controleren in een enveloppe die ook in de folder zit. .

Het is de bedoeling dat er geen tijdslimiet is, want dat creëert concurrentie die je misschien niet wilt. Als je een klas hebt met een tijdslimiet, zorg dan dat er meer dan genoeg tijd is om het spel uit te spelen en het daarna te bespreken. Anders verlaat de groep ontevreden de klas omdat ze de puzzel niet konden oplossen én is er geen ruimte voor evaluatie.

## Het monitor systeem

De onderwijzer moet minimale informatie geven en een observerende rol spelen. Door de vele mogelijkheden die er zijn bij het maken van het verhaal en de hoeveelheid en het soort puzzels, was het niet mogelijk hints te geven voor elke puzzel. De onderwijzer kan proberen hints te implementeren tijdens het voorbereiden van de folder of besluiten een beetje hulp te bieden wanneer leerlingen vastlopen. Dit kan een hint zijn over de puzzel, maar ook tips over het proces. *Heeft iemand anders deze puzzel geprobeerd? Heb je hulp gevraagd?* Niet de antwoorden geven, maar proberen de groep te helpen de puzzel samen op te lossen.

## Reflectie

De tool biedt de mogelijkheid om te reflecteren op de ervaring van het spel, de dingen die de spelers tijdens het spel hebben geleerd en andere dingen die tijdens de sessie naar boven zijn gekomen. De reflectie is een gesprek met de onderwijzer en vindt direct na het spel plaats.

De leerlingen kunnen een actievere of meer observerende rol aannemen. Waarnemers kunnen interessante dingen over het proces hebben gezien die de actievere spelers niet hebben opgemerkt. Zorg ervoor dat er tijd overblijft om na te denken over het spel en het proces.

# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Het doel is onderwijzers en jeugdwerkers een tool te bieden waarmee zij een escape adventure kunnen bouwen. Het is een stap-voor-stap handleiding met een reeks materialen waaruit een onderwijzer kan kiezen. Het heeft kant-en-klare verhaallijnen (premissen, conclusies), puzzels en materialen.

## Leerdoelen

Om 21ste eeuwse vaardigheden te ontwikkelen: probleemoplossing, analytische vaardigheden, onafhankelijkheid, teamwerk, zelfbewustzijn.

## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

Middelbare scholieren tussen 11 en 21 jaar.

## Het thema

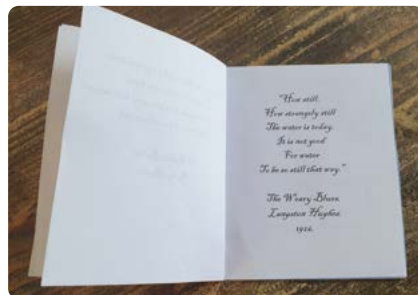
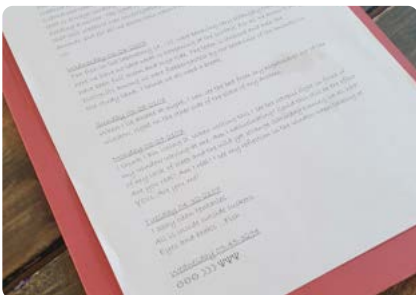
De tool die is gemaakt biedt veel mogelijkheden voor onderwijzers om hun eigen escape adventure te creëren. De thema's zijn de volgende: Middeleeuws, Piraten van het Noorden, Lege straten na de verspreiding, Deepsea Hard-fi. De onderwijzer kan altijd een passend thema kiezen. Hij kan het spel aanpassen door keuzes te maken voor de puzzels.

## Verhaal en vertelling

De informatie over de verhaallijn is onvolledig, er ontbreekt informatie en de puzzels verbinden de punten om alle informatie te krijgen om het antwoord op de hoofdvraag te vinden. Met de verschillende informatiebronnen, gegeven in verschillende puzzels en kaarten, moeten de leerlingen bepalen waar een bepaald persoon zich bevond. Alle aanwijzingen wijzen in de richting van waar hij precies was (en waarom). Het format kan werken met een van de drie hoofdvragen: Waar? Wie? of Wat?

## Het spelverloop

Er zijn meerdere paden, maar één einde. Elke puzzel kan een beetje informatie geven, zoals een nummer dat je nodig hebt voor een coördinaat of een persoonlijke ruil van een van de verdachten om je te helpen de moord te vinden. Je hebt de meeste informatie nodig om het hoofdmysterie op te lossen, maar het is niet nodig om die stukjes in volgorde te vinden.



## Het einde

Zodra de deelnemers het eens zijn over het antwoord op de Wie/Wat of Waar vraag, kunnen ze een enveloppe openen om de conclusie te vinden.

## Middelen

- Printer;
- pennen;
- schaar;
- De kaart geprint in A2 of A3 (hoe groter hoe beter).

## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### **Welk soort coöperatieve taken ondersteunt inclusie het best in dit escape adventure?**

De deelnemers lossen soms individueel verschillende puzzels op en krijgen verschillende stukjes informatie, maar om de hoofdvraag in het escape adventure op te lossen, moeten ze met elkaar communiceren. De puzzels zijn soms te moeilijk om alleen op te lossen, wanneer dit gebeurt kunnen de deelnemers samenwerken.



# 07

## De kaart

Partner:

**Jaunpils Middelbare School**



Ontwerpers:

**Jurgis, Inga en Ieva.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Een Escape kaart is een echt avontuur en het is een geweldige kans voor deelnemers om de omgeving buiten het klaslokaal te verkennen. Door dit format te gebruiken, worden de leerlingen vermaakt terwijl ze zichzelf ontwikkelen. Deelnemers lezen wat hen mentaal kan ontwikkelen, door naar controlepunten te gaan/rennen wat hen fysiek kan ontwikkelen en door te communiceren en elkaar te helpen kunnen ze zich spiritueel ontwikkelen.

## Aantal deelnemers

Het kan worden gespeeld als een individuele opdracht en ook door zeer grote groepen. Meerdere teams is misschien beter, het is aan te raden om 3 tot 6 deelnemers per team te hebben.

## Introductie of inleiding

De begeleider begint het spel door een verhaal over het avontuur te vertellen en enkele vragen te stellen die daarmee verband houden.

De begeleider moet de deelnemers eraan herinneren hoe belangrijk het is om als team te spelen, omdat alleen samenwerking hen zal helpen. Daarvoor moet elk team zijn naam bedenken en als team een oefening doen ter voorbereiding op de missie.

## Escape Adventure Format

Taken:

- Het vinden van aanwijzingen;
- taken oplossen;
- lezen;
- Verplaatsen van de ene plek naar de andere;
- Het volgen van instructies;
- mogelijk het scannen van QR-codes;
- eventueel het lezen van een kaart.



Het avontuur is voltooid wanneer de deelnemers alle elementen vinden door locaties te bezoeken en de eindlocatie bereiken die wordt onthuld door de laatste puzzel op te lossen.

Het tijdsbestek is 1 uur, elk punt duurt ongeveer 10 min.

(hangt af van hoe ver de begeleider bereid is te gaan en wat de les is)

## Het monitor systeem

Het hoeft niet gecontroleerd te worden als er duidelijke instructies worden gegeven. Om de voortgang van de escape adventure te controleren is het mogelijk om telefonisch contact op te nemen of in de app "Action bound" te volgen hoe de voortgang verloopt. Er zijn ook enkele tracking apps die gebruikt kunnen worden.

Als het spel goed is opgezet, ontmoet de begeleider de deelnemers aan het begin en vervolgens op de eindlocatie die wordt bepaald door de deelnemers die alle aanwijzingen verzamelen.

## Reflectie

Na het spel krijgen de deelnemers een feedbackblad. In een grote groep bespreken ze het hele escape adventure en de belangrijkste leerresultaten.

# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Mensenrechten verdedigen door jonge mensen voor te lichten over hoe oudere generaties fouten hebben gemaakt.

## Leerdoelen

- Een beter begrip krijgen van wereldwijde planetaire bedreigingen;
- Leren oplossingen voor duurzaam leven in hun dagelijks leven toe te passen;
- Werken als een team en de voordelen van samenwerking begrijpen;
- Leren om zinvol te leren.

## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

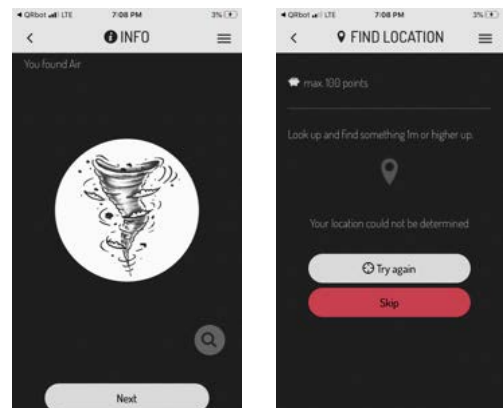
- Jongvolwassenen van 9 tot 18 jaar, uit Jaunpils, Letland. Omdat ze uit kleine dorpen komen, hunkeren ze naar sociale interactie, nieuwe ervaringen en een wereldwijde opleiding. Veel gezinnen bevinden zich in een sociale risicogroep. Sommige jongeren lijden onder uitsluiting en pesten is een van de grootste problemen;
- onderwijzers en schoolleiders;
- Lokale autoriteiten en ouders.

## Het thema

Duurzaamheid en het verbinden van mondiale vraagstukken met de lokale omgeving is het hoofdonderwerp van het escape adventure. Het is gekozen omdat jongeren op het platteland de natuur en de frisse lucht vaak niet waarderen omdat ze zich niet bewust zijn van mondiale vraagstukken. Dit bewustzijn zou vertrouwen kunnen geven in hun omgeving en in zichzelf.

## Verhaal en vertelling

De deelnemers krijgen specifieke informatie, ze moeten zich als team voorbereiden op een missie. Ze bevinden zich op een planeet die binnenkort onbewoonbaar zou kunnen worden. Aangezien de huidige manier van menselijk leven ons allemaal tot dit punt heeft gebracht, is het duidelijk dat we niet op dezelfde manier kunnen doorgaan. We moeten groeien en evolueren om harmonieus met de omgeving te kunnen leven. Je kunt de elementen verzamelen door de instructies te volgen en terwijl je dat doet, leer je misschien hoe we de planeet waarop we leven kunnen redden.



## Het spelverloop

De deelnemers bevinden zich op een van de draaiende planeten die rond een ster wentelen. Ze leren dat er veel obstakels zijn als ze op deze planeet willen blijven wonen. Dus besluiten ze de 5 elementen te vinden die nodig zijn om een nieuw leven te beginnen op een andere planeet. Het spel brengt hen naar 4 locaties waar ze elementen als water, lucht, vuur en aarde vinden en tijdens de reis leren ze dat het herstellen van deze planeet misschien wel makkelijker is dan het creëren van een nieuw leven. Ze leren ook dat zij het 5e element zijn en dat ze kunnen creëren of vernietigen.

Tijdens het avontuur moeten de deelnemers verschillende raadsels oplossen en informatie verzamelen. De opdrachten houden in: reizen naar een bepaalde locatie, angst voor water of hoogte overwinnen, aanwijzingen zoeken, eventueel digitale hulpmiddelen gebruiken.



## Het einde

Ze hebben alle elementen om opnieuw te beginnen op een nieuwe planeet. Maar er is nog geen manier om er te komen, daarom bespreken ze de mogelijkheden om 11 uitdagingen in het spel op te lossen.

Deelnemers en begeleiders komen samen om resultaten te delen en gedachten en gevoelens uit te drukken. Mogelijk hebben ze tijdens het spel veel geleerd en kunnen ze nadenken over hoe ze het milieu op allerlei manieren beïnvloeden.

## Middelen

- Papier;
- computer;
- tape;
- schaar;
- komt overeen met;
- verschillende soorten omgevingen (bomen, bodem, water).

## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### Hoe kunnen scholen de escape format gebruiken voor hun curriculum?

In klassen als wiskunde, biologie, scheikunde of sociale kunsten. Begin met kleine details en voeg enkele spelelementen toe in de lessen die de inhoud van de lessen aanvullen. Dit spel is ook een goed hulpmiddel om verschillende leervakken te combineren.

# 08

## De Puzzel

Partner:

**Gulbene de gemeente**



Ontwerpers:

**Vita en Zita.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Het kan bestaan uit één grote puzzel, verdeeld - in 2-6 delen voor verschillende groepen, of uit meerdere puzzels - voor elke groep afzonderlijk. Het is geschikt voor grotere groepen. De opdrachten kunnen op de puzzels staan, maar het is ook mogelijk opdrachten te maken die de leerlingen doen nadat ze de puzzel in elkaar hebben gezet.

Deze tool verhoogt de motivatie en aandacht van de leerlingen en moedigt hen aan om actief mee te doen. Het is ook een uitstekende gelegenheid om de samenwerkingsvaardigheden te verbeteren en een inclusieve omgeving op te bouwen.

## Aantal deelnemers

Groep van 18-30 deelnemers. Kleine groepen moeten tussen 3 - 5 deelnemers zijn (6 groepen - 1 puzzel voor elke groep). De voordelen voor kleine groepen zijn betere prestaties, grotere tevredenheid van de deelnemers en meer waardevol leren.

## Introductie of inleiding

De onderwijzer vertelt het verhaal aan de leerlingen voordat de escape adventure begint. Het is een manier om hun belangstelling voor de activiteiten te vergroten en hen bij het leerproces te betrekken. Het verhaal moet verband houden met de puzzel en de taken. Verder kan de begeleider met de leerlingen praten over puzzel-oplossingstrategieën, regels en de taak van elke groep.

## Escape Adventure Format

Onderwijzers kunnen verschillende soorten opdrachten gebruiken in het format van de escape puzzel: wiskunde, taal, wetenschap enz. Ze kunnen op de puzzel of afzonderlijk als werkbladen worden gegeven. Eén taak kan definitief zijn voor alle groepen samen. De uitgang van het avontuur is wanneer de leerlingen de puzzel in elkaar zetten en de opdrachten uitvoeren. Het is mogelijk om verschillende sloten of een kluis te gebruiken voor de eindopdracht. Het tijdsbestek hangt af van de puzzel en het doel van de les en activiteit.



## Het monitor systeem

De rol van de onderwijzer bestaat uit de regels observeren, aanmoedigen en uitleggen.

## Reflectie

Na de puzzel escape adventure beantwoorden de leerlingen enkele vragen over de opdrachten en aspecten in verband met samenwerking, inclusie en communicatie.

Leerkrachten kunnen gebruik maken van [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com), [quizizz.com](https://www.quizizz.com), [kahoot.com](https://www.kahoot.com) of andere soortgelijke online hulpmiddelen.

# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Bewustmaking van het belang van de Letse bossen en ontwikkeling van de individuele verantwoordelijkheid van de leerlingen voor het behoud van de natuur.

## Leerdoelen

- De kennis over bossen en de veiligheid in het bos verbeteren;
- Onderscheid eetbare paddenstoelen van niet-eetbare via de app;
- Voetsporen van dieren, struiken en bomen herkennen;
- Leren lezen van topografische tekens;
- De veiligheidsregels in het bos begrijpen en zich eigen maken;
- Weet wat de geschenken van het bos zijn.



## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

- Basisniveau, voor leerlingen van 9-11 jaar;
- Groep 4 en 5;
- Wetenschaps vakdocenten, kunst docenten en klas onderwijzers. Zij kunnen suggesties doen voor de verbetering van het puzzelspel;
- Als format is het geschikt voor elk niveau, zelfs voor volwassenen en gemengde groepen.

## Het thema

Het puzzel-avonturenspeel past bij de doelgroep en zijn behoeften - leerlingen kunnen interactief leren. We hebben vakoverschrijdende verbanden gelegd tussen de lessen in de klas en wetenschap. Het thema "Bos" is interessant voor de leerlingen en sluit aan bij het echte leven.

## Verhaal en vertelling

Voordat het begint, speelt de begeleider een video af over de expeditie in het bos en stelt de leerlingen vragen over het onderwerp "Bos". Dan krijgt de begeleider een bericht van een plaatselijke boswachter, die de leerlingen vertelt dat er slecht nieuws is: het bos is in gevaar. De leerlingen kunnen het echter redden door informatie over het bos te leren en 6 magische getallen te achterhalen. De begeleider moet de leerlingen uitdagen in teamverband te werken om de magische getallen te vinden en uit de puzzel te ontsnappen.

## Het spelverloop

De leerlingen worden in kleinere groepen verdeeld en elke groep krijgt een puzzel die ze moeten oplossen en in elkaar zetten. Er zijn zes afzonderlijke puzzels:

- paddenstoelen (giftige en eetbare paddenstoelen, met behulp van de app voor het herkennen van paddenstoelen);
- struiken en bomen (de kruiswoordpuzzel);
- dieren (dieren in beeld verstoppen en dierlijke voetafdrukken);
- topografische kaart en enkele escape room elementen (zoek de aanwijzingen, open de doos, herken topografische tekens);

- veiligheidsregels in het bos;
- geschenken van het bos (kies wat de geschenken van het bos zijn en wat niet).

Groepen leerlingen kunnen hun opdrachten oplossen en het magische getal halen. Als ze alle puzzels oplossen, kunnen ze de kluis openen en het bos redden. Er is maar één manier om het spel te beëindigen. De leerlingen die het spel eerder beëindigen, kunnen zich aansluiten bij andere groepen en hen helpen hun opdrachten op te lossen.

Het einde van het spel zou kunnen zijn: open de kluis, doos met een slot, voltooi de puzzel met opdrachten, voltooi een gemeenschappelijke puzzel, voltooi de laatste opdracht met het hele team enz.

## Het einde

De leerlingen krijgen het magische getal als ze de puzzel en de opdrachten volbrengen. Hoewel, alle groepen (de hele klas) krijgen de code van de kluis en redden het bos. De deelnemers vinden in de kluis een geschenk van het magische bos en een bedankbrief van de plaatselijke boswachter, Janis Kalnins.

Na het spel hebben de leerlingen een moment van zelfreflectie en evalueren ze ook hun samenwerkingsvaardigheden.

## Middelen

- 6 puzzels;
- Een kluis;
- 6 werkbladen;
- een Powerpoint presentatie;
- een kaart;
- een doos met een slot;
- aanwijzingskaarten;
- een stuk speelgoed;
- rolkaarten.



De moeilijkste taak voor onderwijzers is het maken van puzzels. Misschien moeten ze weten hoe ze specifieke computerprogramma's moeten gebruiken om plaatjes en puzzels te maken. Het is mogelijk om met een bedrijf (uitgeverij) puzzels te maken. Het is echter ook mogelijk om een eenvoudige puzzel te maken door plaatjes in stukjes te knippen of om kant-en-klare puzzels of online puzzels te gebruiken en voor elke groep specifieke opdrachten te maken.



## AANVULLENDE OPMERKINGEN

**Welke escape vormelementen (bv. verhaal, puzzel, raadsels, format zelf enz.) ondersteunen de inclusie van verschillende leerlingen? Hoe zorgt u ervoor dat mensen met verschillende leerstijlen worden betrokken?**

De meeste leerlingen genieten van de puzzel zelf. De leerlingen werken als een team om de puzzel in elkaar te zetten. Ze helpen en ondersteunen elkaar. De onderwijzer kan taken geven aan leerlingen van verschillende kennis- en vaardigheidsniveaus. De rolkaarten zijn geschikt om samenwerkingsvaardigheden te verbeteren.



# 09

# Space Divider

Partner:

**Gulbene de gemeente**



Ontwerpers:

**Gunta en Jana.**

# STRUCTUUR VAN HET FORMAT

## Type van het format

Het idee van een "Space divider" geeft leerlingen een ongebruikelijke vorm van leren door de klaslokalen anders in te richten. De divider verdeelt het klaslokaal visueel in vier kleine ruimtes, waar leerlingen in kleine groepjes taken uitvoeren en vervolgens allemaal samen werken. Divider is een geweldige kans voor leerlingen om aanwezig te zijn en betrokken te raken. Bovendien bevordert dit hulpmiddel teamwork en bouwt het tolerantie onder hen op.

## Aantal deelnemers

De space divider is geschikt voor de groepsles (tot 25 leerlingen) met leerlingen van 12 - 16 jaar.

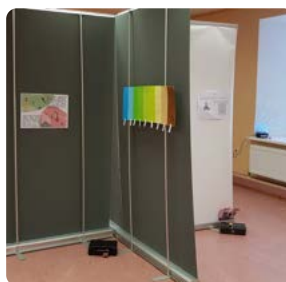
## Introductie of inleiding

De onderwijzer vertelt het mysterieverhaal voordat het escape adventure begint. Het is een manier om hun belangstelling voor de activiteiten en deelname aan het spel te vergroten. Het verhaal moet verband houden met de puzzel en de taken. Na het spel kan de begeleider met de leerlingen discussiëren over puzzel-oplosstrategieën, regels en de taak van elke groep.

## Escape Adventure Format

Taken:

- Opdelen in vier teams;
- het vinden van een starthoek;
- Aanwijzingen vinden;
- het oplossen van verschillende taken in elke hoek;
- het vinden van het ene puzzelstukje in elke hoek;
- alle teams komen samen en lossen het laatste raadsel op...;
- het vinden van het laatste antwoord;
- instructies volgen en lezen.



## Het monitor systeem

De onderwijzer is in de klas en kan helpen bij het proces, als de leerlingen om steun vragen.

## Reflectie

Wanneer de groep klaar is met het spel, moeten ze de volgende vragen beantwoorden:

- Hoe voelden ze zich tijdens de wedstrijd?
- Wat is er gebeurd met de hoofdpersoon in het spel?
- Wat voor puzzels hebben ze in elke hoek opgelost?
- Is er iets nieuws dat ze nog niet wisten?
- Hoe werkten ze samen in het spel?

# ESCAPE ADVENTURE VAN HET FORMAT

## Het doel

Het hoofddoel is de gelegenheid en de tijd te geven om de communicatie- en leesvaardigheden te verbeteren, teamwork te bevorderen en kritisch denken te stimuleren.

## Leerdoelen

- Leren om beslissingen te nemen;
- Leren werken in groepen;
- Communicatievaardigheden verbeteren;
- Basiskennis aardrijkskunde;
- Basiskennis in overlevingstechnieken;
- Op alle details letten.



## Doelgroepen die bij de tests betrokken waren:

- Kinderen in de middelbare schoolleeftijd (12 - 16 jaar), zij hebben voorkennis over het gebruik van aardrijkskunde-instrumenten (bijvoorbeeld: kaartlegenda, kardinale richtingen en kompas);
- Andere onderwijzers.

## Het thema

Het hoofdverhaal gaat over een vermiste persoon, die echt heel belangrijk is voor een wetenschappelijke organisatie, en de leerlingen zijn de beste onderzoekers die worden uitgenodigd om te helpen hem te vinden. Samen moeten ze hun kennis gebruiken en de raadsels en puzzels oplossen om de zaak op te lossen. Elk team moet aandachtig kijken, zich concentreren op de kleine details en lezen, want soms staat er al iets voor hun ogen.

## Verhaal en vertelling

Het spel begint met de mysterieuze boodschap van een wetenschapper die in gevaar is en in veiligheid moet worden gebracht. Daarna worden de leerlingen in 4 teams verdeeld en moeten ze raadsels oplossen om hem te vinden en een geheim project te redden van schurken. Tijdens het proces zullen ze erachter komen waarom hij in die situatie terecht is gekomen en waarom de slechteriken achter hem aanzitten.

## Het spelverloop

De kamer is verdeeld in 4 delen. Elke groep studenten doet verschillende soorten opdrachten.

- In de eerste hoek gaat de opdracht over vulkanen. Ze moeten informatie op posters lezen om 2 nummers voor de gesloten doos te vinden. Op deze plek staan 7 transparante plaatjes met lijnen. Door alles samen te voegen zullen ze het laatste nummer voor het slot ontdekken. In de gesloten doos vinden ze een stukje van de puzzel (kaart);
- In de tweede hoek staat informatie op de poster over hoe je kaartkleuren kunt lezen. Er is ook een radio om informatie over een stad te beluisteren. Daarna moeten de leerlingen die stad op de kaart vinden en 3 nummers (de hoogte) krijgen voor een afgesloten doos met een ander stuk kaart;

- In de derde hoek gaat de opdracht over de richting in de kaart en het kompas. In het pijltapijt op de vloer worden 3 nummers voor het gesloten kistje verborgen;
- Het laatste deel van deze activiteit is een sociaal verhaal over de problemen van jongeren. In dat verhaal zal er een verborgen wiskundige som zijn om 3 getallen te vinden voor de gesloten doos;
- De laatste opdracht is een puzzel, die de deelnemers samen moeten oplossen om aanwijzingen te schrijven en het probleem op te lossen.

De space divider verbetert de leesbaarheid, omdat alle informatie te vinden is op posters aan de muren. Voorafgaand aan deze activiteit kunnen aardrijkskundedocenten praten over het lezen van aanwijzingen op kaarten en in de natuur.

## Het einde

In elke hoek, waar groepen de puzzels oplossen, moeten ze een mysterie doos openen, waar ze een puzzelstukje vinden (puzzelstukjes zijn gemaakt van doorzichtig papier). Als ze al deze stukjes bij elkaar hebben gelegd, vinden ze waar de ontdekkingsreiziger zich bevindt.

## Middelen

- stoffen wanden en buizenframe;
- 3 dozen met sloten;
- dagboek met slot;
- pijl tapijt (plastic);
- kleurencirkel (plastic);
- transparant papier;
- kompas;
- papier voor posters;
- markers;
- flip-overvellen;
- kleurpapieren.



## AANVULLENDE OPMERKINGEN

### Hoe kunnen jeugdwerkers deze escape adventure formats gebruiken in hun ruimte (jeugdcentrum, kampen, workshops enz.)?

De space divider kan op verschillende manieren worden gebruikt, soms geeft alleen het verdelen de deelnemers de kans om de taken anders uit te voeren. Vrije ruimte voor verbeelding. In het jeugdcentrum kunnen hiervoor verschillende verhalen, taken en doelen worden bedacht.

### Hoe kunnen scholen de escape format gebruiken voor hun curriculum?

In het onderwijssysteem in Letland denken meer docenten na over verschillende manieren om competentie te benaderen. Zij moeten leren en begrijpen hoe en wat de succesvolle methode is die zij in de klas met leerlingen kunnen gebruiken. Hoe ze hen zinvolle communicatie, creativiteit en natuurlijke belangstelling voor het onderwerp kunnen bijbrengen.

BEDANKT!