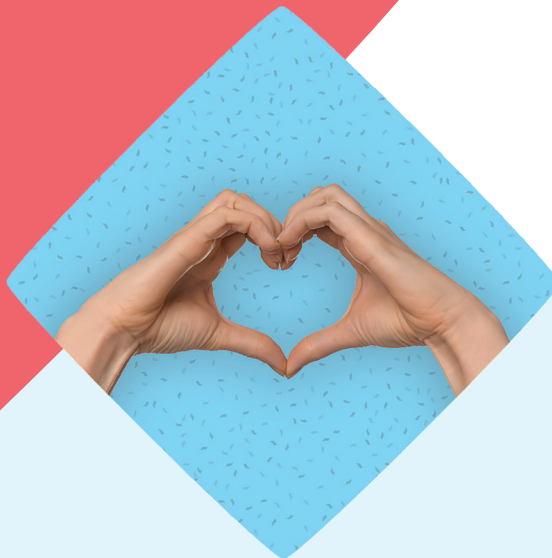


# ESCAPEROOM IN DE KLAS



Uit liefde voor het vak



**Probleemoplossend denken en handelen. Samenwerken. En bewust creativiteit toepassen. Als docent wil je dit soort 21e-eeuwse vaardigheden op een leuke, toegankelijke manier bijbrengen aan je studenten. Laat je studenten daarom zelf een escaperoom maken! Deze lesbrief vertelt je hoe.**

## WAT IS EEN 'ESCAPEROOM'?

Een escaperoom is een interactief spel waarbij twee of meer teams elk in een kamer worden opgesloten. Zij moeten de eigen kamer binnen een bepaalde tijd verlaten. Hiervoor moeten ze sleutels en codes zoeken, aanwijzingen opvolgen en puzzels of raadsels oplossen. De winnaar is het team dat het snelst uit zijn kamer is of, als niemand ontsnapt is, bij het verstrijken van de tijd de meeste oplossingen heeft gevonden.

## WAAROM ESCAPEROMS IN JE LES?

De bedoeling is dat je jouw klas in twee groepen verdeelt en elk van beide groepen een escaperoom voor de andere laat maken. Door puzzels, raadsels, sleutels, codes en aanwijzingen te bedenken voor klasgenoten, gebruiken en ontwikkelen je studenten heel bewust hun creativiteit. In het creëren én ervaren van een escaperoom, leren ze bovendien niet alleen om problemen op te lossen, maar ook om daarbij samen te werken. Dit zijn allemaal belangrijke 21e-eeuwse skills.

### LEERDOEL

De student leert zijn creativiteit in te zetten. Hij leert ook samen te werken en met teamgenoten problemen op te lossen.

### 21<sup>E</sup>-EEUWSE VAARDIGHEDEN

Creativiteit. Samenwerken. Probleemoplossend denken en handelen.

### AANTAL STUDENTEN

Je deelt je klas op in twee groepen van vergelijkbare omvang.

### TIJDSDUUR

Voor het bedenken van een escaperoom staat vier à zes uur. Voor het spelen van een escaperoom één uur.

### WAT IS ER NODIG?

Voor jou: deze lesbrief. Voor je studenten: minstens één computer of tablet per groep, een ruimte per escaperoom en een deel van de lesbrief ('Zo maak je een escaperoom!').



## AAN DE SLAG!

### Introductie

Wat is een escaperoom? Wat gaan je studenten de komende uren doen? En waar gaan ze dat doen? Leg dat allemaal kort uit aan het begin van de les. Vraag je studenten ook of zij al eens in een escaperoom hebben gezeten en hoe zij dat vonden.

### Vorbereiding

- *Brainstorm!* Bespreek met je hele klas waar een goede escaperoom aan moet voldoen. Wil je dat het beroep waarvoor je studenten opgeleid worden een plek krijgt in de escaperooms die ze ontwikkelen? Maak dan duidelijk dat ze beroepsgerelateerde kennis en vaardigheden in deze escaperooms moeten verwerken. Je kunt ook besluiten om elke groep een kader te geven, zoals een hoofdstuk uit het theorieboek of een bepaald beroepsthema.
- *Onderzoek!* Laat je klas zelf ontdekken hoe ze een escaperoom kunnen opzetten. Wat voor soorten raadsels en puzzels zijn er? Welke materialen zijn er nodig? En hoe krijgen ze een logische volgorde in hun eigen reeks raadsels en puzzels? Je studenten kunnen onder meer inspiratie opdoen via:

[www.escapetheclassroom.nl](http://www.escapetheclassroom.nl)

[www.leraar24.nl/gamification-escapeclassroom/](http://www.leraar24.nl/gamification-escapeclassroom/)

[www.klascement.net/zoeklesmateriaal/escape%20room/](http://www.klascement.net/zoeklesmateriaal/escape%20room/)

### Productie

Het is tijd om de escaperooms te ontwikkelen. Verdeel je klas in twee groepen van vergelijkbare omvang. Zij zullen voor elkaar een escaperoom ontwikkelen. Geef elke groep daarvoor onderstaande stappenplan.

## ZO MAAK JE EEN ESCAPEROOM!

**1 Geef je escaperoom een goed begin.** Bedenk een (spannend) verhaal waarin je jullie escaperoom introduceert. Schrijf dat op of maak er een filmpje over. Waar gaat de escaperoom over? Waar moeten jullie klasgenoten naar op zoek? Zorg dat de introductie hen enthousiast maakt!

**2 Houd rekening met de tijd.** Bedenk hoeveel tijd jullie klasgenoten krijgen om uit je escaperoom te ontsnappen. Pas daar (in stap 3) ook het aantal raadsels en puzzels op aan: het moet wel mogelijk zijn om binnen de tijd te ontsnappen. En hoe zorg je dat je klasgenoten straks zien hoeveel tijd ze nog over hebben?

**3 Maak de raadsels en puzzels.** Jullie raadsels en puzzels mogen best moeilijk zijn. Maar houd ze wel begrijpelijk. Zorg bovendien dat ze elkaar logisch opvolgen. Bedenk ze (en schrijf ze op!) als stappen die je klasgenoten één voor één moeten zetten richting hun ontsnapping.

**4 Check en dubbelcheck.** Zijn jullie klaar? Loop alle raadsels en puzzels dan nog eens goed na. En daarna nog een keer. Kloppen ze? Zijn ze begrijpelijk? Staan ze op de juiste plek? En is het mogelijk ze binnen de tijd op te lossen? Pas ze aan waar nodig – qua inhoud, formulering, volgorde of hoeveelheid.

# ESCAPEROOM IN DE KLAS



## **Uitvoering**

Sluit de groepen op in elkaars escaperoom. (Of laat iemand van elke groep dat bij de andere groep doen.) Beide krijgen even lang de tijd om te ontsnappen.

Is één van beide groepen ontsnapt of is die tijd voorbij? Feliciteer de winnaar en evalueer hoe je studenten de escaperooms ervaren hebben.