Bedenk een verhaal, ontsnap het lokaal. . .

Escaperooms maken bij D&P

Het profiel D&P leidt de leerlingen breed op. Er wordt in dit profiel veel lesstof ontwikkeld met unieke manieren om de leerlingen te activeren. Wat dacht je bijvoorbeeld van het maken, organiseren en promoten van een escaperoom? Wat is een escaperoom? Welke modules en onderdelen van D&P daarbij passen? Wij geven je een aantal voorbeelden en praktische tips.

De meeste spellen speel je tegen elkaar. Maar een escaperoom is anders. Een *escaperoom* is een co-op (cooperatief) spel dat je met een groep mensen speelt. Het einddoel is te ontsnappen door het oplossen van verschillende puzzels. Voordat het spel begint worden door de gastheer (Mood Maker) de spelers in stemming gebracht. De spelregels worden uitgelegd en het thema en het verhaal worden toegelicht.

Cryptisch

De groep spelers betreden de spelruimte en opeens horen ze het slot van de deur dichtvallen. Ergens in de spelruimte begint de teller van 60 minuten af te tellen. Alle voorwerpen in de spelruimte(s) zijn afgestemd op een bepaald thema in een andere wereld. De spelers voelen een diepe spanning in hun lijf opborrelen. Om de spelruimte te kunnen verlaten moeten de spelers puzzels en cryptische aanwijzingen oplossen. Met elk gezamenlijk succesmoment komt er een beetje endorfine (gelukhormoon) vrij. Dat doet iets moois met je en daarom zijn ze een succes.

Levensecht leren

Als docent zie je graag dat al je leerlingen gemotiveerd aan de slag gaan; dat je leuke opdrachten hebt waar je optimaal leerrendement uit kunt halen. Er zijn veel verschillende methodes zoals een opdracht met een fictief bedrijf of opdrachtgever. Leerlingen maken berekeningen, schema's posters en flyers. Leerlingen zijn hierover echter niet altijd enthousiast. Vaak hoor je een kreet "Wat heb ik hier nou aan!". Op enkelingen na zie je ook dat de posters of flyers na een beoordeling in de prullenbak belanden een dergelijke opdracht. Dat is natuurlijk erg zonde; als docent wil je niet alleen een lijstje afvinken, maar met je leerlingen leuke en zinnige opdrachten maken die blijven hangen. Opdrachten waar de leerlingen van gaan stralen. Het maken van een escaperoom is zo'n opdracht, is onze ervaring. Een werkelijke opdracht die ertoe doet oftewel levensecht leren. Met een eindresultaat dat de leerlingen kunnen tonen aan hun klasgenoten, vrienden en ouders.

Profielmodules, keuzevakken en verder...

Bij het maken en organiseren van een escaperoom komt veel kijken. De vier profielmodules van D&P passen hier goed bij.

Profielmodule 1: De leerlingen organiseren het escaperoom evenement, maken een planning en treffen voorbereidingen. Ook maken de leerlingen een kosten en bate analyse.

Profielmodule 2: Het escaperoom evenement presenteren, promoten en verkopen.

Profielmodule 3: De kern van de escaperoom vormen natuurlijk de cryptische puzzels. Met de lasersnijder en 3D printer kunnen leerlingen puzzels ontwerpen en maken.

Profielmodule 4: Website, Flyers, Posters en film maken om de escaperoom te promoten.

Ook keuzevakken kunnen gebruikt worden bij het maken van puzzels. Binnen het keuzevak robotica bijvoorbeeld, kun je met Arduino, 'Microbit' en zelfs met 'Lego Spike Prime' hele leuke puzzels maken. We laten daarbij het maken en organiseren van een escaperoom niet stoppen bij D&P, en betrekken er ook andere vakken bij. Bijvoorbeeld in het vak Nederlands is er aandacht voor het verhaal dat past bij het thema van de escaperoom en bij wiskunde maken ze puzzels met getallen of passen een formule toe.

TIP 1 *Houd de puzzels eenvoudig om mee te beginnen.*

Voorbeelden uit de praktijk

Bij het Diamant college in Den Haag kwamen leerlingen met hele bruikbare puzzel-ideeën voor de escaperoom. Excel werd ingezet om een overzicht van de kosten te maken. Bij één puzzel waren drie lasers nodig… Te duur, dat viel af… Maar wát dan? "Als we de lasers nou eens vervangen door touwtjes?", opperde Yaser. Touwtjes? Met touwtjes kun je een punt in de ruimte 'vastleggen' door vanuit verschillende hoeken drie touwtjes samen te laten komen. De lengte van elk touwtje bepaalde uiteindelijk de plek van de samenkomst. Op die plek kon je weer een aanwijzing of een deel van een code verstoppen.

Magneetjes

Schakelaars met magneetjes werden ingezet voor een tangram-puzzel. Ligt de puzzel juist dan zorgen de magneetjes dat een stroomkring wordt gesloten en er iets wordt geactiveerd.

TIP 2 *Gebruik de creativiteit van de leerlingen.*

Expo

Bij het Diamant College in Den Haag wordt de beoordeling van keuzevakken tijdens een 'Expo' gedaan. De escaperoom is dan onderdeel van de Expo. Docenten, ouders en experts uit bedrijfsleven komen kijken, 'doen' de escaperoom en stellen vragen aan de leerlingen. Yaser en zijn klasgenoten presenteren hun werk en vertellen daarbij hoe uitdagingen zijn aangegaan en op welke producten ze trots zijn.

Visitekaartje

De 'Expo' is ook het visitekaartje van D&P binnen de school. Maak je er een mooie happening van dan staat D&P op een leuke manier in het zonnetje voor nieuwe leerlingen.

TIP 3 *Geef leerlingen verantwoordelijkheid over een budget. Stel vragen, keur niet af.*

Klinkt leuk! Hebben jullie nog meer tips?

Wees niet bang om te experimenteren. Begin klein en werk ideeën van leerlingen stap voor stap uit. Kijk hoever je met de leerlingen kunt komen. Geef extreme ideeën ook een kans. Enthousiasme is fantastisch. Het stimuleert echter vaak ook fysieke kracht, dus puzzels moeten 'hufter-proof' zijn. De meeste mensen denken dat de puzzels achter elkaar opgelost moeten worden. Dit is een misverstand. In een escaperoom is juist het idee dat meerdere puzzels tegelijk worden opgelost. Het mooiste is als alle spelers samen besluiten wie bezig gaat met welke puzzel en niet op elkaar gaan wachten. Zorg wel voor een rode draad, maak de puzzels dus zo dat de antwoorden op de individuele puzzels een geheel vormen. Diversiteit van deelnemers heeft het meeste succes tot het oplossen van een escaperoom. Een mix van denkers, doeners, dromers en beslissers vormen vaak de beste teams. Maak verschillende puzzels, voor ieder wat wils. Net als de profielmodule 'product maken en verbeteren', verbeteren de escaperooms naarmate je meer ervaring krijgt. Leer van je vorige ervaringen. Het evenement kan van begin tot einde worden verzorgd. Van jassen aannemen in het begin tot catering van hapjes aan het einde van het spel. Jij bepaalt hoe groot je het maakt. Ontsnap de saaie lesstof en activeer je leerlingen met escaperooms! Durf jij de uitdaging aan?

Auteurs

Jan Willem van Eijk
Docent D&P, Diamant College, Den Haag

Jason Hadzic
Docent D&P, Maaswaal College, Wijchen

Studeren beide Aeres Kennismanager en Docent Dienstverlening en Producten - Vergroot je leerkracht

Literatuurlijst

Stichting Platform VMBO. (2021). Modulen Dienstverlening en Producenten. Opgehaald op mei 2, 2021, van Stichting Platform VMBO: https://www.platformsvmbo.nl/profielen/dienstverlening-en-producten

Escape rooms Nederland. (2021). Wat is een escaperoom. Opgehaald op mei 23, 2021, van Escape rooms Nederland: https://www.escaperoomsnederland.nl/wat-is-een-escape-room/

Escape the classroom. (2021). Puzzel voorbeelden. Opgehaald op mei 23, 2021, van Escape the classroom: http://escapetheclassroom.nl/puzzel_voorbeelden/