

Stappenplan Escaperoomspel n.a.v. Buurten met Erfgoed Arendonk

1.VOORAF

DOELEN:

- sfeer scheppen
- voorkennis activeren

in de klas:

- mysterieuze post:
 - e-mail
 - brief
 - filmpje
 - (oude) postkaart
- aftelkalender
- leerkracht vertelt verhaal
- hulpmiddelen (voorwerpen) en/of tips verzamelen, zoeken

onderweg tijdens de verplaatsing naar het museum:

- zelf de route zoeken op een plattegrond
- fotozoektocht
- tips verzamelen
- foto's of video maken met tablet, bv. 'alles waarvan je denkt dat het meer dan 100 jaar oud is'

2.HET SPEL

? Tijdens de opmaak van het spel ook nadenken over:

- Aan welk **verhaal** hangen we het escaperoomspel op?
- Wie sluit de leerlingen op? Waarom? Met welke **boodschap / opdracht**?

Welke doelstellingen koppel je als leerkracht aan dit spel?

1. Kennis: welke kennis wil je dat de leerlingen hier opdoen of oprissen?
2. Vaardigheden: welke vaardigheden oefenen de leerlingen tijdens het spel?
Denk, naast de vakgebonden en de sociale vaardigheden (samenwerken,...), ook aan de 4 culturele vaardigheden:
 - a. **waarnemen**: zintuigen, ervaren, beleven, identificeren,...
Peuters en kleuters kunnen dit al goed.
 - b. **verbeelden**: ontwerpen, spelen, doen alsof, associëren, verzinnen, uitdrukken, maken
De oudste kleuters en lagereschoolkinderen kunnen dit zeker.

- c. **conceptualiseren**: duiden, waarderen, debat, benoemen en bespreken, commentaar geven, samenvatten.
Vanaf ca. 11 jaar worden kinderen hier goed in, maar uiteraard kan je dit met jongere kinderen ook al proberen.
 - d. **analyseren**: ontleden en onderzoeken, verklaren, beoordelen, concluderen, aftoetsen, ...
Vanaf ca. 14 jaar kunnen jongeren hier ver in gaan, maar ook met jonge kinderen kan dit al aangeraakt worden.
3. Attitudes: welke attitudes oefenen de leerlingen via dit spel?

Varieer bij het opstellen van de opdrachten tussen:

- de 4 cultuurdragers:
 - het lichaam
 - voorwerpen
 - taal
 - grafische tekens
- de verschillende [ontwikkelvelden](#) / [soorten intelligentie](#): wissel tel- en rekenopdrachten af met een beweegopdracht, een kijk- of lees oefening, een opdracht met gebruik van media, een individuele oefening, een opdracht waarbij men moet samenwerken, ...

Een hele variatie aan mogelijke escaperoomopdrachten voor kinderen vind je ondermeer hier: <https://www.pinterest.com/EGNoorderkempen/educatief-escaperoomspel-voor-kinderen-inspiratie/>

3. NAVERWERKING

- verslag maken in zelfgekozen creatieve vorm
- wapenschild, gildevlag, ... ontwerpen voor eigen groepje
- dominospel in groepjes: juiste woorden aan juiste beelden hangen
- elke leerling stelt enkele quizvragen op over het bezoek, daarna speel je met de hele klas de quiz
- postkaart ontwerpen + op de achterkant het museumbezoek aan iemand aanraden: verstuur de kaart ook echt