

ESCAPE THE PLAYHOUSE!

-  1 of meerdere spelers
-  vanaf 6 jaar
-  Escape game

SPELFICHE

In **Escape the Playhouse** zitten je leerlingen opgesloten in een magisch poppenhuis. Alleen door slim samen te werken, digitale minigames op te lossen en fysieke puzzels juist te combineren, kunnen ze ontsnappen. De speelse omgeving spreekt tot de verbeelding en daagt leerlingen uit om logisch na te denken, goed te communiceren en hun hoofd erbij te houden. Deze escaperoom combineert creativiteit, digitale vaardigheden en denkpuzzels in een uniek avontuur dat inzetbaar is bij diverse lessen zoals wereldoriëntatie, techniek, computationeel denken of gewoon als coöperatieve start van een projectweek.



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

PLANNING

KRITISCH DENKEN

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

SAMENWERKING

SPELREGELS

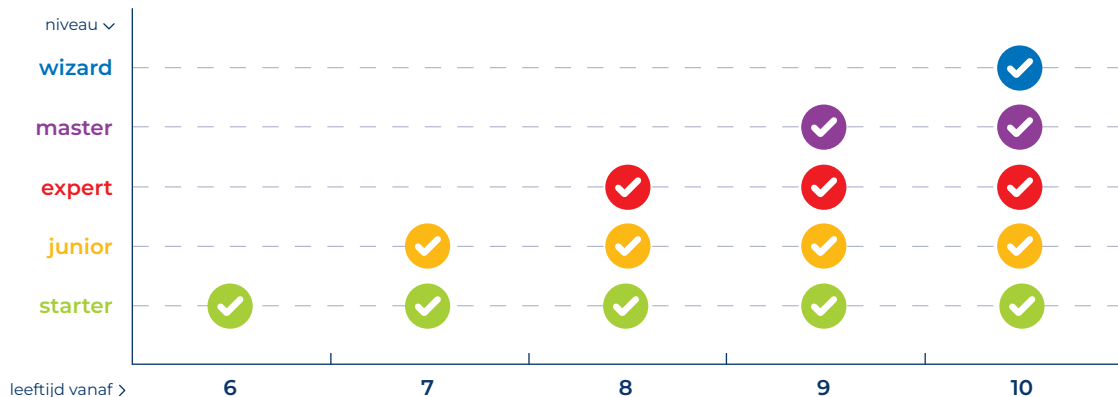
In **Escape the Playhouse** proberen leerlingen samen te ontsnappen uit een digitaal poppenhuis. Ze spelen op een gedeeld scherm een online escaperoom, waarin elke kamer van het huis een andere puzzel of mini-game bevat. Sommige uitdagingen zijn visueel, andere taalkundig of logisch. Per kamer lossen de leerlingen een puzzel op om zo naar de volgende kamer te raken.

Het spel stopt pas wanneer alle kamers zijn gekraakt. Er is geen vaste tijdsdruk, maar samenwerken, goed communiceren en je aandacht erbij houden zijn essentieel om succesvol te ontsnappen.



MOEILIKHEIDSGRAAD

Je kan het niveau van de minigames aanpassen zodat het spel geschikt is voor meerdere leeftijden.



Verdeel de rollen: Laat leerlingen in kleine groepjes (2 à 3 leerlingen) het spel samen spelen maar wijs vooraf een specifieke rol toe: een analist (houdt bij wat al geprobeerd is), een onderzoeker (test zaken uit), een communicator (vat groepsbeslissingen samen) of eventueel een cluemaster (leest de fysieke hints hardop voor). Dit bevordert taakgerichtheid, communicatie en gedeelde verantwoordelijkheid. Na afloop kan je evalueren wie welke rol het makkelijkst vond en waarom.

Samenwerken doe je zo: Laat de leerlingen na het spelen een korte reflectie invullen of bespreken: wat werkte goed in jullie samenwerking? Wie nam spontaan het voortouw? Wanneer zaten jullie even vast en hoe gingen jullie daarmee om? Zo wordt het spel een opstap naar gesprekken over groepsdynamiek, initiatief nemen en actief luisteren.

Een extra kamer: Laat leerlingen na het spelen brainstormen: wat als jullie zelf een extra kamer mochten ontwerpen? Welk thema zouden ze kiezen (ruimte, school, jungle...)? Welke soorten puzzels horen daarbij? Laat hen hun eigen 'mini-escape' tekenen of beschrijven in stappen. Een leuke manier om logisch denken, creatief ontwerpen en structureren te combineren, eventueel in duo's of kleine groepjes.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van werk je aan de volgende doelen:

Taal & begrijpend lezen:

- **Begrijpend lezen:** leerlingen moeten korte instructies, tips en teksten analyseren om tot de juiste oplossing te komen.
- **Informatie verwerken:** ze zoeken gericht naar aanwijzingen, leggen verbanden en interpreteren de taal in functie van een opdracht.
- **Kritisch denken en taalbegrip:** nadenken over dubbele betekenissen, woordgrappen of impliciete hints.

Cognitieve vaardigheden & executieve functies:

- **Plannen en organiseren:** de juiste volgorde bepalen waarin puzzels moeten worden opgelost.
- **Cognitieve flexibiliteit:** vlot wisselen tussen puzzeltypes en nieuwe strategieën proberen.
- **Doelgericht gedrag:** vasthouden aan de missie om de kamer te "ontsnappen", ook als het moeilijk wordt.



- **Werkgeheugen:** meerdere aanwijzingen en verbanden tegelijk kunnen vasthouden.
- **Responsinhibitie:** niet impulsief klikken, maar eerst goed nadenken over een antwoord.

21e-eeuwse vaardigheden

- **Probleemoplossend denken:** verschillende puzzels vragen om logisch denken en het vinden van niet voor de hand liggende oplossingen.
- **Digitale vaardigheden:** navigeren in een interactieve digitale omgeving, klikken, slepen, interpreteren van visuele elementen.
- **Samenwerken (bij duo- of groepsspel):** overleggen, argumenteren en taken verdelen.

Sociaal-emotionele vaardigheden

- **Doorzettingsvermogen:** blijven proberen ondanks mislukte pogingen.

Door het spelen van werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

NL ET 3.1 - NL ET 3.4 - NL ET 5.1 - LL 5 - LL 6 - ICT 3 - SV 3