

ESCAPE THE HAUNTED HOUSE!

- 1 of meerdere spelers
- vanaf 8 jaar
- Escape game

SPELFICHE

In 'Escape the Haunted House' raken je leerlingen opgesloten in een mysterieus spookhuis. Alleen door slim samen te werken, digitale minigames op te lossen en fysieke puzzels juist te combineren, kunnen ze ontsnappen. De griezelige, speelse omgeving prikkelt de fantasie en daagt leerlingen uit om logisch te denken, goed te communiceren en het hoofd koel te houden. Deze escaperoom combineert creativiteit, digitale vaardigheden en denkpuzzels in een spannend avontuur dat inzetbaar is bij diverse lessen zoals wereldoriëntatie, techniek, computationeel denken of gewoon als griezelige start van Halloween.



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

PLANNING

KRITISCH DENKEN

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

SAMENWERKING

SPELREGELS

In 'Escape the Haunted House' proberen leerlingen samen te ontsnappen uit een digitaal spookhuis. 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, anderen vereisen logisch denken. Per kamer lossen de leerlingen een puzzel op om zo naar de volgende kamer te gaan. Het spel stopt pas wanneer alle kamers zijn gekraakt.

Er is geen vaste tijdsdruk, maar samenwerken, communiceren en goed nadenken zijn essentieel om succesvol uit het spookhuis te ontsnappen.



MOEILIKHEIDSGRAAD

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



niveau	8	9	10	11	12
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

leeftijd vanaf >

HOE GEBRUIKEN IN DE KLAS?

Halloween-startactiviteit Gebruik het spel als spannende opener van de Halloweenweek. Zet de sfeer met gedimde lichten of pompoenen in de klas en laat groepjes leerlingen het spookhuis proberen te ontsnappen.

Verdeel de rollen met een twist: Wijs rollen toe die passen bij het griezelthema, zoals de spookjager (leest fysieke aanwijzingen), de ziener (houdt bij wat al geprobeerd is), de onderzoeker (test nieuwe ideeën), en de verteller (vat groepsbeslissingen samen). Dit maakt taakgerichtheid en communicatie speelser.

Reflectie na afloop: Laat leerlingen bespreken: wat werkte goed in jullie samenwerking? Wie durfde een spannend idee uit te proberen? Wanneer zaten jullie vast en hoe vonden jullie een uitweg? Dit kan leiden tot gesprekken over moed, initiatief nemen en actief luisteren.

Creatief vervolg: Laat de leerlingen na afloop hun eigen Haunted Room bedenken: welk griezelthema (mummies, vampieren, spinnenwebben...)? Welke puzzel hoort daarbij? Ze kunnen hun kamer tekenen, beschrijven of zelfs een kleine papieren puzzel voor elkaar maken.

Taal & schrijfo opdracht: Koppel een korte schrijfo opdracht: laat leerlingen na het spelen een spookachtig dagboekfragment schrijven ("Hoe voelde het om opgesloten te zitten in het spookhuis?"). Dit combineert begrijpend lezen en creatief schrijven met de spelervaring.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van 'Escape the Haunted House' 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



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2025 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.