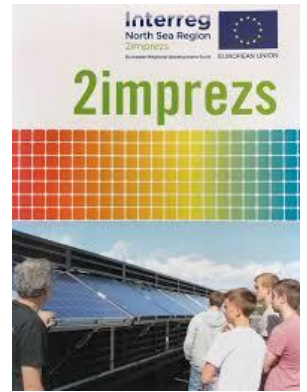




Handleiding naar de Duurzame Escape-room



Beste collega's

Welkom bij de 'Duurzame' Escaperoom.

A. Achtergrondinfo voor de leerling bij het spel



(boven: afdruk beeldscherm bij aanvang van het spel 'escaperoom' over het thema 'Duurzaamheid')

De escaperoom is een virtueel klaslokaal waarin leerlingen zich kunnen uitleven. Het lokaal is gevuld met items uit het dagelijkse schoolleven en met zaken die relevant zijn voor het 2Imprezs-project.

Er zijn symbolen van energieproductie en -consumptie, de opwarming van de aarde, de 17 doelstellingen (SDG's) van de Verenigde Naties (VN) voor duurzame ontwikkeling, enz.

Er zijn items in de escaperoom die enkele van de alledaagse mogelijkheden laten zien om bij te dragen aan de oplossing van de klimaatcrisis. Zo zijn er fietsen, (bord-)spelen, stukken kleding, ... een afval-sorteeremmer, een computer (laptop), een bos/plant, enz.

Misschien vinden de leerlingen het leuk om na invullen van de oplossing van deze challenge (uitdaging) achteraf terug te keren naar dit virtueel klaslokaal en de informatie verscholen achter die items (kleine fotos/tekeningen/plaatjes) wat nader te bestuderen.

Het doel om deze uitdaging aan te gaan, is dat elke leerling succes/voldoening moet ervaren door de uitdaging op te lossen.

Daarom, help alstublieft, maar help niet te veel. Je hebt 30 minuten tijd (aftelklokje links bovenaan het scherm van het klaslokaal) om de escaperoom te verlaten en dat kan eventueel door elkaar stevig te helpen.

De boodschap of het idee is dat we moeten leren om de 17 duurzame ontwikkelingsdoelen (SDG's) om te zetten in dagelijkse levenspatronen. We moeten erover praten en de leerlingen laten zien hoe we allemaal op onze eigen manier kunnen bijdragen om klimaatcrisis te voorkomen, zonder dat we er een slecht geweten bij ontwikkelen (of aan over houden) en bang worden. Leerlingen moeten weten dat er hoop is en dat ze individueel kunnen bijdragen.

De oplossing om de escaperoom te verlaten en de deur naar de toekomst te openen is een uitspraak (zin) van Greta Thunberg, Zweedse student – klimaatactiviste.

B. Instructies

1. Link naar de escaperoom:

https://docs.google.com/presentation/d/1_RZdic6hsJMXLmXm-fCjAuYhtRRv8Es7Gvy35h4S8_c/preview?slide=id.p

2. Deel de leerlingen in groepjes in. Zorg ervoor dat je alle groepen kunt helpen. Maak dus niet te veel aparte groepjes. Een andere mogelijkheid is dat de klas volledig samen de uitdaging aangaat (en zo samen de escaperoom kunnen verlaten).

3. Toon de leerlingen indien mogelijk de kamer op een bord en vertel hen deze basisregels:

- De uitdaging is om één korte zin te maken – een eenvoudige (Engelstalige) zin van 9 woorden wel in de juiste volgorde.
- De 9 (Engelse) woorden verbergen zich achter 9 plaatjes/items. Klik willekeurig op de juiste plaatjes en je vindt dan verdere aanwijzingen om een woordje te vormen.
- Hier (zie afbeelding links) is een voorbeeld van een aanwijzing voor woord # 3 (3de woord van de Engelstalige zin)
- De uitleg is in het Engels, Duits, Nederlands en Deens. Maar de woorden in de zin moeten in het Engels gespeld worden.
- Alle aanwijzingen vertellen het woordnummer, het aantal letters in het woord etc.. Er zijn veel (bijkomende) tips, zodat iedereen wel de 9 woorden kan vinden.

Sustainable escape-room
Clue for word nr. 3



	• 3rd person singular present indicative of to be. • Short word, few letters • The opposite spelling of si	The 3. word is: _ _
	• 3. Person Singular Gegenwart bezeichnend zu sein. • Kurzes Wort, wenige Buchstaben • Die entgegengesetzte Schreibweise von si	Das 3. Wort ist: _ _
	• 3e persoon enkelvoud tegenwoordige tijd van zijn. • Kort woord, een paar letters • De tegenovergestelde spelling van si	Het 3. woord is: _ _
	• 3. person ental nutid for at være. • Kort ord, få bogstaver • Den modsatte stavemåde på si	Det 3. ord er: _ _

Word nr. 3 is: _ _

- Het is een goed idee om de oplossingen van de nummers 1 tot 9 op een stuk papier te schrijven, bv. dan kan je de woorden in de juiste volgorde schrijven als je ze allemaal gevonden hebt en de juiste zin vormen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

- Als je alle woorden en de volledige zin gevonden hebt, klik op het slot op de deur (op de 'geheimzinnige' machine). Je wordt naar een nieuwe pagina geleid waar je je oplossing schrijft. Vergeet niet het eerste letter van het eerste woord van de zin met een hoofdletter te schrijven.
 - ✓ Als het fout is, kan je het opnieuw proberen.
 - ✓ Indien de zin juist, zal de tekst verschijnen: "HUZAHHHHHHHH".

Nu moet je de tijd controleren. Schrijf de **tijd op, je land, de naam van de school, je klas (en eventueel de groepsnaam)**. Druk op **verzenden**. Dan kunnen we zien wie het het snelste de oplossing vond (en de escaperoom heeft kunnen verlaten).

Your time. Look at the clock in the escape-room. Write your time below. Then write your country, name of your school, class/names. *

12:43 - Denmark, Sønderkov-Skolen, Group 4

Tilbage
Send

Daar gaan we... en maak plezier bij deze educatieve activiteit

Een samenwerking met de partners van het Europees
2Imprezs-project

Interreg
North Sea Region
2imprezs

European Regional Development Fund



EUROPEAN UNION