



# SCHOOL BREAKOUT

## 1. Voorwoord:

Dit spel werd ontwikkeld om onderwijsondersteuners de mogelijkheid te geven om bepaalde kenmerken van DCD bij jongeren tussen 12-18 jaar in kaart te brengen. In dit document vind je de speluitleg en het spelverloop.

## 2. Doel van het spel:

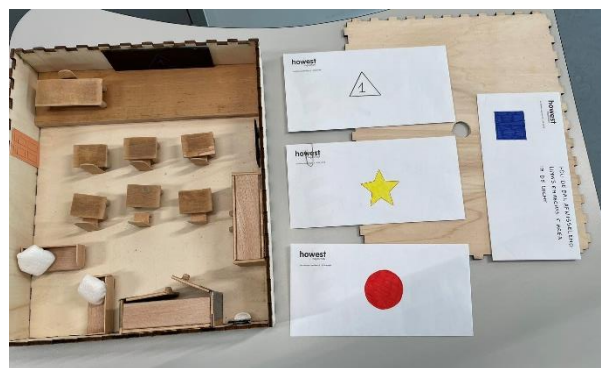
Los de raadsels op en vindt in elke doos een cijfer om de poort op de speelplaats open te krijgen. Verlaat de school zo snel mogelijk.

## 3. Vorbereiding:

### Opstelling dozen:

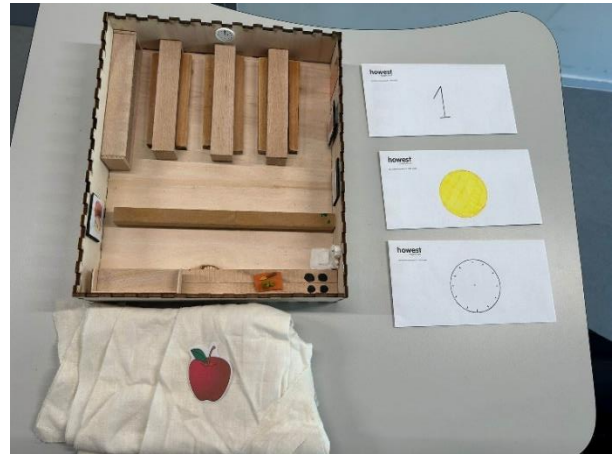
#### Doos 1:

- Zet de tafeltjes en stoeltjes in het klaslokaal in een willekeurige volgorde recht.
- Haal de enveloppes uit de doos en leg deze naast de doos.
- Plaats de boeken in de boekenkast terug en doe deze dicht.
- Haal het spiegeltje en de bal uit de doos en leg deze naast de doos.
- Neem papier (je kan ook kopies van de opdrachten gebruiken. Deze vind je achteraan in de materiaallijst.), potlood en een lat klaar.



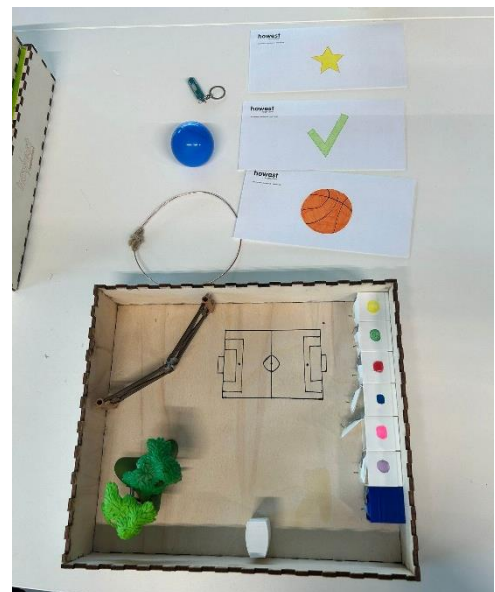
### Doos 2:

- Haal de enveloppes uit de doos en leg deze naast de doos.
- Steek de papieren appel in de grote witte keukenschort en leg deze naast de doos.
- Neem een appel, mesje en snijplank en leg deze naast de doos. Als je geen appel, mes en snijplank bij de hand hebt is dit niet nodig.
- Hangt het kleine schortje aan de muur in de doos bij het vuur.
- Haal de bekers uit de doos en leg deze naast de doos.



### Doos 3:

- Haal de enveloppes uit de doos en leg deze naast de doos.
- Kies een liedje dat je gemakkelijk kan naklappen.
- Neem een cijferslot van 3 cijfers klaar en stel de code in op 835.
- Neem papier (je kan ook kopies van de opdrachten gebruiken. Deze vind je achteraan in de materiaallijst.), potlood en een lat klaar.
- Leg het blacklight-lampje, de bal en de hoepel naast de doos.
- Steek de kralen en het touw in de verschillende lockers.



## 4. Speluitleg:

Leeftijd 12-18 jaar

Duur: 15 min per doos





Het spel "School breakout" bestaat uit drie dozen. In elke doos krijg je op het einde één cijfer. Als je de drie dozen uitspeelt, kan je met de verschillende cijfers een driecijferige code vormen om uiteindelijk de poort van de speelplaats te openen. Er kan gekozen worden om elke doos apart te spelen of de dozen kunnen in één geheel gespeeld worden. De eerste doos is de blauwe doos, de klas. De tweede doos is de groene doos, de refter. De derde doos is de gele doos, de speelplaats.

Vooraleer het spel begint, wordt de gekozen doos/ dozen klaargezet, alle benodigdheden zitten in de doos (zie materiaallijst). De leerling krijgt het sms-gesprek tussen de directeur en zichzelf. In het gesprek staat de eerste tip om met de eerste doos te starten. Van hieruit gaat de leerling zelfstandig op zoek naar tips die ervoor zorgen dat hij de doos/kamer kan verlaten en een cijfer krijgt voor de driecijferige code in de laatste doos. Telkens als er een doos is opgelost kan er worden doorgedaan naar de volgende doos dit tot dat alle drie de cijfers zijn gevonden om tot het cijferslot te komen.

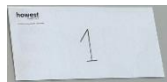


Het is belangrijk dat de volgorde van de opdrachten en oplossingen geheim wordt gehouden voor de leerling.

## 5. Spelverloop:





### 5.1. Blauwe doos 'de klas':

	Tip die ze krijgen	Uit te voeren opdrachten
1.	<p>In het sms-gesprek wordt er verwezen naar een driehoek.</p> <p>De eerste tip staat op het krijt bord = nummer 1 in een driehoek</p>	<p>De leerling neemt/ krijgt de envelop met de opdracht een puzzel te maken.</p> 
2.	<p>De leerling maakt de puzzel die in de envelop zit (de puzzel vormt een schoolbank).</p> <p>Door de foto van de bank weet de leerling dat hij naar de banken in het lokaal moet gaan.</p>	<p>Op de onderkant van elke bank staat er 1 letter.</p> <p>Met alle letters moet de leerling een woord vormen. Het woord dat de leerling moet vormen is 'spiegel'.</p>
3.	<p>De leerling leidt hieruit af dat hij naar de spiegel in het lokaal moet gaan hier hangt de volgende tip.</p> <p>De spiegel is afneembaar van de muur. Op de achterkant van de spiegel staat een ster.</p> <p>Deze ster verwijst naar de bijhorende envelop met een ster op. Deze neemt/ krijgt de leerling. In deze envelop zit de volgende opdracht.</p>	<p>De leerling moet een halve boekenkast na tekenen. Als de tekening correct volbracht is krijgt de leerling een zin die in spiegelschrift staat en een spiegel.</p> <p>De leerling moet deze zin ontcijferen. De zin is 'ga naar de boekenkast'.</p> 
4.	<p>De boeken in de boekenkast zijn uit haalbaar. Op de boeken staat er een rode bol.</p>	<p>De leerling neemt/krijgt de envelop met de rode bol. Hierin zit de volgende opdracht. De leerling moet alle kaarten uitbeelden. Hij begint met kaart 1 en eindigt met kaart 3.</p> 
5.	<p>Op de achterkant van kaart 3 staat krijgt de zin "de wereld in het klein".</p> <p>De leerling gaat naar de wereldkaart in het lokaal. De kaart is afneembaar van de muur. Op de achterkant van de wereldkaart staat er een blauw vierkant.</p>	<p>De leerling krijgt/ neemt de envelop met het blauwe vierkant. Op de enveloppe staat de volgende opdracht namelijk 'Hou de bal afwisselend links/ rechts in de lucht voor 5 keer'.</p> <p>Als deze opdracht correct uitgevoerd is krijgt de leerling de wiskunde som die in de enveloppe ligt. Deze moet opgelost worden. De oplossing van deze som is het eerste cijfer van het slot om de poort van de speelplaats te openen. De oplossing van de rekensom is het cijfer 8.</p> 

## 5.2. Groene doos 'de eetzaal':

	Tip die ze krijgen	Uit te voeren opdrachten
1.	<p>De leerling krijgt een stappenplan dat ze moeten volgen doorheen de eetzaal. Eens ze het stappenplan hebben gevolgd vinden ze op het einde de eerste tip. Het stappenplan eindigt aan de schort die aan de muur vasthangt.</p> <p>De schort is afneembaar van de muur. Als de leerling de schort inspecteert vindt hij aan de achter een nummer 1.</p>	<p>De leerling neemt/ krijgt de envelop met nummer 1 op hierin zit de volgende opdracht 'doe de schort aan en maak een knoop op de rug'. De leerling krijgt de grote schort en doet de opdracht als dit correct is mag de leerling op de schort de volgende tip zoeken.</p> 
2.	<p>In de schort zit er een appel dit is de volgende tip dit verwijst naar de miniatuur snijplank + appel + mes die in de refter ligt.</p> <p>Let op! Bij deze stap moet de leerling niet naar de afbeelding van de appel gaan maar naar de snijplank!</p>	<p>Op de onderkant van de snijplank staat er een gele bol dit is de volgende tip de leerling krijgt/neemt de envelop met de gele bol hierin zit de volgende opdracht. 'Snij een appel'. Dit kan in het echt gedaan worden of de leerling kan dit uitbeelden hoe hij het zou doen.</p> 
3.	<p>Na opdracht 2 gaat de leerling zelfstandig op zoek naar de volgende tip in de ruimte. Duurt dit te lang dan kan de begeleider de leerling helpen en aanwijzingen geven naar de afbeelding van de rode beker.</p> <p>De volgende tip is te vinden achter de afbeelding van de rode beker. Achter dit kader staat er een QR-code. Deze moet gescand worden. Als de QR-code gescand is krijgt de leerling een afbeelding te zien van een stapel bekers.</p>	<p>De leerling moet deze toren na maken. De toren bestaat uit verschillende kleuren die op de correct plaats moeten staan.</p>
4.	<p>Als de bekers op de correct plaats staan kan de leerling op de bovenste beker een afbeelding zien van een klok.</p>	<p>De leerling neemt/krijgt de enveloppe met de klok op. In deze envelop zit er een rebus die opgelost moet worden. De oplossing van de rebus is: 'Hoe laat is het op de klok?'</p> 
5.	<p>De leerling leest de tijd af op de kleine klok die in de refter hangt. De begeleider stelt de vraag aan de leerling 'wat kan dit cijfer betekenen?'</p> <p>Dit cijfer is het 2de cijfer van de 3cijferige code. Het cijfer is het getal 3.</p>	

### 5.3. Gele doos 'de speelplaats':

	<b>Tip die ze krijgen</b>	<b>Uit te voeren opdrachten</b>
1.	<p>De leerling krijgt bij de start van deze ruimte een black light. Hiermee gaat de leerling op zoek naar de eerste tip.</p> <p>Op de grond is een pijl getekend. Aan de hand van de black light vindt de leerling de pijl die naar de lockers wijst.</p>	<p>De leerling moet de lockers open maken. In de lockers zitten 6 kralen en een touw. Op elke kraal staat 1 letter.</p> 
2.	<p>Met de kralen moet de leerling een woord vormen. Het woord kunnen ze vormen door de kralen in de juist volgorde op het touw te steken. De volgorde van de kralen is de volgorde van de kleuren die op de lockers staan. Het woord dat ze moet vormen is 'basket'.</p>	<p>De leerling neemt/ krijgt de envelop met de basket op. Hierin staat de volgende opdracht: 'scoor in 1 minuut 5 keer met de bal in de hoepel'.</p> 
3.	<p>Als de opdracht geslaagd is krijgt de leerling de volgende envelop met een groen vinkje op. In deze envelop zit een afbeelding van muziek in.</p> <p>De leerling moet hier nu de link leggen met de muziek box die op de speelplaats staat.</p>	<p>Op de onderkant van de muziek box staat er een klap emoji. De begeleider klappt een ritme en de leerling moet dit na klappen.</p> 
4.	<p>Hierna geeft de begeleider aan dat de volgende tip in de ruimte verstopt ligt. Als de leerling de tip niet vindt dan kan de begeleider de leerling in de richting van de boom sturen.</p>	<p>Onder de boom staat een gele ster. De leerling krijgt/ neemt de envelop met de gele ster.</p> <p>In deze envelop zit de opdracht: 'verbind de cijfers in de juiste volgorde'.</p> 
5.	<p>Als de leerling de opdracht correct heeft uitgevoerd, kan hij een cijfer aflezen. Dit is het laatste cijfer van de 3 cijferige code. Het cijfer dat hij kan aflezen is 5.</p>	<p>Nu heeft de leerling 3 cijfers uit de 3 verschillende dozen en kan hij het slot aan de poort los maken.</p>

## Materiaallijst

### 1. Doos 1: het klaslokaal

#### **Aanwezig:**

- Enveloppe 1 met hierin de puzzel
- Enveloppe 2 met hierin de opdracht van de boekenkast
- Enveloppe 3 met evenwichtsoefeningen
- Enveloppe 4 met wiskundesom
- Kaartje met zin in spiegelschrift
- Spiegeltje
- Bal

#### **Zelf te voorzien:**

- Papier (of kopies van de opdrachten (te vinden achteraan in de materialenlijst))
- Potlood
- Lat

### 2. Doos 2: de refter

#### **Aanwezig:**

- Enveloppe 1 met opdracht schort
- Enveloppe 2 met opdracht appel
- Enveloppe 3 met rebus
- Plattegrond van de refter
- Schort
- Geplastificeerde appel in de schort
- Bekers
- Klok met 2<sup>e</sup> cijfer (hangt in de escape room)
- Schortje met tip (hangt in de escape room)

#### **Zelf te voorzien:**

- Indien gewenst kan de opdracht van de appel ook in het echt uitgevoerd worden:
  - o Hiervoor voorziet u → appel
    - dunschiller of aardappelmesje
    - (snijplank)

### 3. Doos 3: de speelplaats

#### **Aanwezig:**

- Enveloppe 1 met opdracht basketbal
- Enveloppe 2 met muzieknoten
- Enveloppe 3 met opdracht om nummer te verbinden
- Blacklight-lampje
- Kralen en touw
- Bal
- Hoepel

#### **Zelf te voorzien:**

- Klapritme die leerling nadoet (vrij in te kiezen)
- Cijferslot
- Potlood
- Lat
- Papier (of kopies van de opdrachten (te vinden achteraan in de materialenlijst))

4. Bijlages 'Het klaslokaal'

**Bijlage 1: De puzzel**



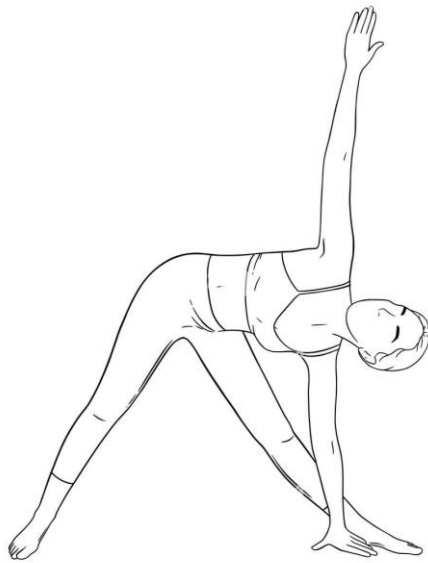
Bijlage 2: Spiegelen van de boekenkast







### Bijlage 3: Evenwichtsoefeningen



### Bijlage 4: De rekensom (uitkomst 8)

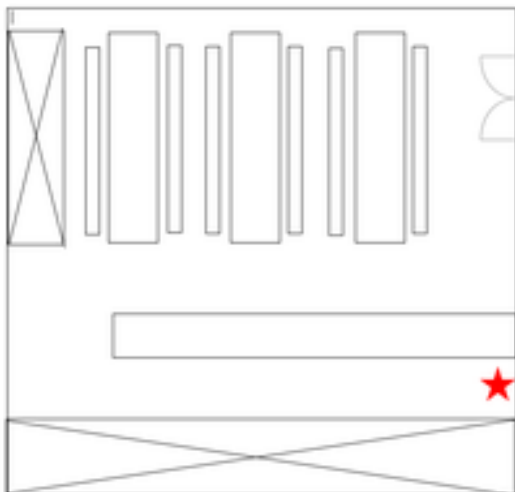
$$(18 + 12) : 3 \times 2 - 14 + 2$$

### Bijlage 5: Het spiegelschrift

Ga naar de boekkast.

### 5. Bijlagen 'De refter'

#### Bijlage 1: Routeplan



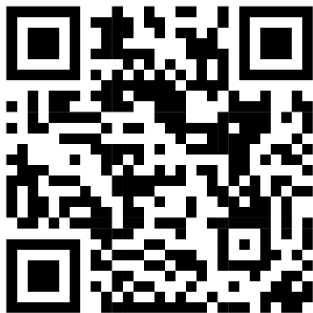
**Bijlage 2: Opdracht schort**

Doe de schort aan en maak een knoop op de rug.

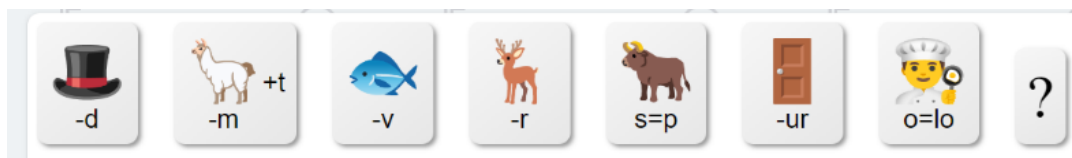
**Bijlage 3: Opdracht appel**

Schil een appel.

**Bijlage 4: Opdracht bekertoren**



**Bijlage 4: Rebus**



6. Bijlagen 'De speelplaats'

**Bijlage 1: Opdracht basketbal**

Scoor in 1 min. 5x in de hoepel.

**Bijlage 2: Muzieknoten**



### Bijlage 3: Nummer verbinden

