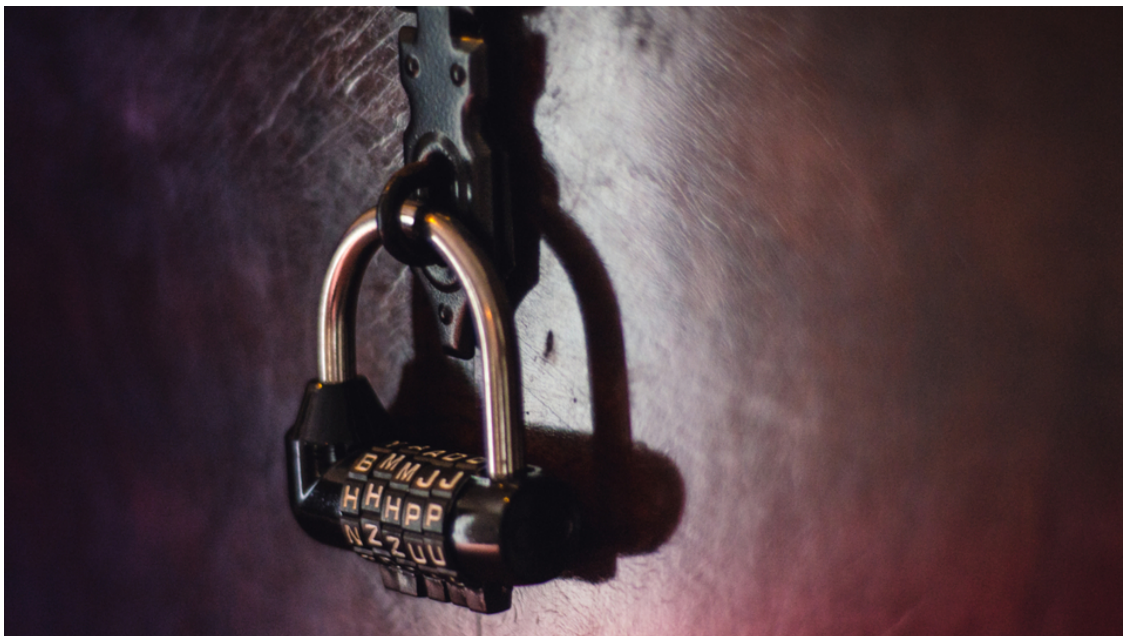


Zelf een escaperoom maken

Hoe zet je een goede bijbelse escaperoom in elkaar?



Voor wie

9-12 jaar, 13-16 jaar, 16+, Intergeneratief

Thema

Bijbel in het jeugdwerk

Duur

60+ minuten

Wat is een escaperoom?

De basis van een escaperoom bestaat uit het ontsnappen uit een ruimte binnen een bepaalde tijd. Om de ruimte te ontsnappen heb je een code of wachtwoord nodig, en om die te ontdekken moet je puzzels oplossen. De oplossing van de puzzels bestaat vaak niet alleen uit de puzzel zelf, er moet ook iets gevonden worden in de ruimte en er wordt gebruik gemaakt van fysieke objecten, geluid- of beeldfragmenten, het positioneren van objecten op een bepaalde plaats, gewicht, sleutels, spiegels etc.

Een goede escaperoom onderscheidt zich door:

-

een verhaallijn

- puzzels die passen bij het verhaal
- puzzels die op elkaar inwerken, dus geen losse puzzels
- verschillende fysieke objecten

Aan de slag vanuit een bijbels verhaal!

Wanneer je gebruikt maakt van een verhaallijn in een escaperoom, beleven de deelnemers een verhaal. Hier ligt dus ook een mooie kans voor het kerkelijke jeugdwerk. Je kunt bijvoorbeeld aan de slag met een bijbelverhaal, waarbij je een link legt naar het dagelijks leven. Ga als volgt aan de slag:

1. Wat is voor jullie de aanleiding en het doel om een escaperoom te maken? Besluit wat de setting, de doelgroep en het doel is van het organiseren van de escaperoom.
2. Kies een "bijbels" verhaal. Lees dit verhaal samen, bespreek wat het verhaal met jullie doet en bij jullie oproept. Wat is volgens jullie de boodschap? Hoe raakt het verhaal aan jullie leven vandaag de dag? Wat zou je willen dat jongeren meekrijgen of beleven uit dit verhaal, in jullie escaperoom? Schrijf dit kort op.
3. Neem een uitgeprinte versie van het Bijbelverhaal. Accentueer samen alle onderdelen "kernwoorden/gebeurtenissen/voorwerpen etc." waarbij je een puzzel of opdracht kunt maken. Voeg hier eventueel elementen aan toe die met het verhaal te maken hebben maar niet direct genoemd worden.
4. Nu je de boodschap van het verhaal op papier hebt + verschillende onderdelen van het verhaal hebt gekleurd, kunnen jullie op zoek naar puzzels, spellen en vormen. "Zie hierboven de voorbeelden." Verdeel bijvoorbeeld onderdelen uit het verhaal in jullie groep en ieder zoekt daar ideeën voor opdrachtvormen bij. Zorg voor variatie tussen taalpuzzels, fysieke "zoek" opdrachten, cijfercodes enzovoort.
5. Kom bij elkaar, leg alle ideeën voor puzzels en spellen bij elkaar en bedenk een volgorde waarbij de opdrachten op elkaar inhaken én de boodschap van het verhaal beleefd wordt.

6. Hierna is het tijd voor de uitwerking, verdeel de taken, maak de puzzels, werk de opdrachten uit, schaf de items aan.

7. Is alles compleet en uitgewerkt, test dan of de escaperoom "werkt". Kom je via alle opdrachten uiteindelijk bij de eindoplossing uit?

Vooraf: veiligheid voor alles!

Je mag nooit echt iemand opsluiten in een ruimte. Bij brand, ongeval of gezondheidsprobleem moet je direct de ruimte uit kunnen. Je mag dus wel doen alsof je iemand "opsluit", maar nooit echt! En verder:

- Houd je aan alle normale veiligheidsvoorschriften rondom brandveiligheid of gezondheid.
- Let er op dat bepaalde verhalen en puzzels meer of minder geschikt zijn voor kinderen en hun belevingswereld. Maak iets niet te eng bijvoorbeeld.

Wat is een goede escaperoom?

- Sterk verhaal met plot/climax en uitdaging: een escaperoom heeft een verhaal en is dus niet alleen een losse serie van puzzels. Een goed verhaal heeft meestal een aanleiding, een hoofdpersoon, een slechterik, een opbouw naar een climax, de climax zelf en een afloop. Zo kun je bijvoorbeeld verhalen uit de Bijbel als uitgangspunt nemen.
- Tijdselement: Neem een afgebakende tijd: een half uur of een uur om een escaperoom op te lossen. Zorg voor een klok / countdown. Een mogelijkheid is om hints te "kopen" voor minuten. Met deze hints komen deelnemers verder, maar verliezen ze tijd.
- Fysieke objecten gebruiken in de ruimte.
- Puzzels naar aanleiding van het verhaal: zorg dat de puzzels niet losstaand zijn, maar integraal onderdeel van het verhaal. Dus bij de ark van Noach kun je dieren en boten gebruiken of bij Mozes Egyptische hiërogliefen en Egyptische objecten/plaatjes.
- Gebruik een paar "maar niet te veel" dwaalsporen. Bijvoorbeeld: een object in de ruimte heeft geen enkele functie. Een schilderij op de muur kan ook alleen versiering zijn, zonder dat het helpt bij het oplossen van een puzzel.
- Het meegeven van betekenis: In een kerk is een escaperoom niet alleen leuk. "Het is natuurlijk ook leuk!". Maar het is ook een gelegenheid om betekenis mee te geven, zoals:
 - een "geloofs" verhaal beleven en in verbinding brengen met eigen geloof/levensverhaal
 - kennis van bijbelverhaal bijbrengen
 - groepsvorming centraal stellen
 - eigenschappen overbrengen, zoals samenwerking, opoffering, creativiteit, geduld, omgaan met tegenslag etc.
 - talenten spotten: wat zie je gebeuren in de groep? Let op bijvoorbeeld leiderschap,

oplossend vermogen, elkaar helpen enzovoort. Wat je in een escaperoom laat zien, kun je misschien ook toepassen in je dagelijkse leven, op school of in de kerk.

Voorbeelden voor het invullen van de escaperoom

- 101 voorbeelden: <https://blog.nowescape.com/101-best-puzzle-ideas-for-escape-rooms/>
- plaatjes: <https://nl.pinterest.com/feestidee4you/escape-room-idee%C3%ABn/>
- Geheimschrift: <https://www.feestideevoorjou.nl/geheimschrift-maken>
- Puzzels: <https://escaperoomtips.com/design/escape-room-puzzle-ideas>
- Ideeën: <http://www.queencityescape.com/top-20-puzzle-ideas/>

Gebruik dit als inspiratie om ook zelf puzzels en opdrachten te maken.

Escaperoomachtig

Een escaperoom kan een ruimte zijn waaruit je moet ontsnappen, dat is de meest letterlijke "escaperoom"... Maar er zijn ook andere "escaperoomachtige" vormen te bedenken, zoals:

- Een box/kamer/huis waar je moet inbreken [vgl. breakout edu <https://www.breakoutedu.com/>]
- Een escapetocht langs verschillende locaties, bijvoorbeeld: escape the city, Utrecht, <https://www.tbevents.nl/uitjes/escape-in-the-city/utrecht>, waarbij je dus een dorp of stad als "room" gebruikt.
- Een papieren escape "room" met alleen opdrachten op papier, zoals het boek [Escape game](#).
- Een kant en klaar spel uit een doos. Er zijn kant en klare escaperoom-kaartspellen te koop, zoals de [exit serie](#).

Succes!

Hier vind je een uitgewerkte escaperoom over Petrus in de gevangenis.



**Protestantse
Kerk**

Vindplaats van
geloof, hoop en liefde