|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **escape room Opdracht**  * Werk samen in een groep. Zorg voor een goede taakverdeling. * Je gebruikt padlet om je escape room aan je docent te laten zien. Dus verwerk alles in padlet. | | **STAPPENPLAN ESCAPE ROOM MAKEN**   * **Thema;** je thema is THE FUTURE * **Spelers:** hoeveel spelers kunnen deelnemen aan je escape room ( 2 tot 4 is ideaal) * **Beloning:** denk na over welke beloning je groep deelnemers krijgt als zij de code van je escape room kraken. * **DIY opdrachten bedenken en maken:** iedereen uit je groep gaat een opdracht/ puzzel bedenken/ maken. **LET OP** : in je opdrachten moeten de vaardigheden van Engels terugkomen dus lezen/schrijven/ luisteren/grammatica/ woordenschat/ kennis van land en volk. Probeer zoveel mogelijk vaardigheden in je opdrachten puzzels terug te laten komen. **LET OP** maak het niet te moeilijk, kijk ook naar jullie eigen niveau en dat van je mede leerlingen. **GEBRUIK DE ENGELSE TAAL** * **Hints**: Als je de opdrachten hebt gemaakt, denk dan ook alvast na over mogelijke hints. Je kan abstracte en zeer concrete hint geven, dus maak per opdracht een hint .Wees met het maken van de hints creatief: zorg dat deze bij het thema en de verhaallijn passen. Denk na over hoe je hint gaat aanbieden; dat kan natuurlijk op papier, maar een (instructie)filmpje maken is tegenwoordig ook makkelijk. * **Introductie**: het belangrijk dat jullie escape room   een begin (introductie) heeft. Bedenk een (spannend) verhaal of maak een filmpje waarin je de escape room introduceert. Waar gaat het over? Waar moeten jouw klasgenoten naar op zoek? Denk aan je thema en duidelijke handleiding.   * **Testen**: Misschien wel het belangrijkste bij het maken van een escaperoom: testen. Zo kom je erachter of de opdrachten niet te moeilijk (of makkelijk) zijn én of alles klopt.   **INLEVEREN** In de draaideurweek lever je alles in via Padlet. Plaats de link in som | | |  | | --- | |  |   **HULPMIDDELEN**  **INSPIRATIE TYPE OPDRACHTEN**  Opdrachten bedenken is uitdagend, maar kan soms lastig zijn. Gelukkig zijn er een hoop voorbeelden van opdrachten, puzzels en raadsels te vinden op internet.  **GEBRUIK MATERIAAL**  Jij hebt natuurlijk niet dezelfde items in huis, als die je tegenkomt in een escape room. Toch kan je creatieve opdrachten bedenken met huis-tuin en keukenspullen. Ga op zoek naar sloten (met sleutels) of misschien een reiskoffer met een cijferslotje.  Maar ook zonder sloten kan je prima een spel samenstellen. Gebruik bijvoorbeeld een envelop of kamer om naar de volgende opdracht te gaan.  **DOEL**   * Vaardigheden trainen * Kennismaking en leren hoe een escape room werkt * Oefenen met een escape room in de Engelse taal * Vaardigheid samenwerken, overleggen , vergaderen |

