

## Introtekst til arbejdet med et escape room

Har du ikke helt styr på, hvad et escape room er? Så lad os hjælpe dig.

Først og fremmest er det slet ikke så farligt, som det lyder. Det er faktisk både mega sjovt OG godt for det sociale miljø i klassen. I lærer at samarbejde samtidig med, at der er smæk på både kreativitet og praktiske færdigheder. Det er nemlig jer, der skal designe og lave rummene, som andre kan spille. I bliver helt klart skolens fedeste klasse.

Lad os starte med begyndelsen og sætte os i spillernes sted. Dem DU designer rummet til.

Et escape room starter med et mysterium, en gåde eller en mission, som et hold bestående af 3-5 spillere skal løse for at "bryde ud" eller redde en eller noget. Man har eksempelvis 30 minutter til at gennemføre det.

Imens spillet er i gang, er der en gamemaster, som overvåger rum og deltagerne. Gamemasteren kan undervejs give ledetråde og hints til deltagerne, men alt har sin pris...

Rummets opgaver er ofte afhængige af at blive løst i den rigtige rækkefølge.

Den endelige og sidste opgave giver adgang UD AF rummet eller sikrer, at alt bliver godt igen. Det kan være med en nøgle, desarmering af en 'bombe', en brandslukker, eller hvad jer, der har designet rummet, har fundet på.

Og det er blandt andet her, Mysterieklubben adskiller sig fra den almindelige undervisning. Oprindeligt blev escape rooms udviklet til computerverdenen, og først i nulserne blev de udviklet til underholdning i 'den virkelige verden'. Den dimension har vi taget lidt videre, for dig og klassen, der sammen med os skal skabe underholdningen:

I skal, med hjælp fra os, lave fem unikke opgaver og en introvideo til hvert af de to rum. Til hver opgave er der en kode, som skal bruges til at åbne opgavens hængelås. Det er det, det hele går ud på. Men for dem, der spiller rummet, er det ikke så let, som det lyder.

Vi har givet jer ti opgaver i alt, så der er fem forskellige opgaver til de to to rum. De fem opgaver i hvert rum skal løses i en bestemt rækkefølge. Det er derfor vigtigt, at spillerne hjælpes til den rigtige opgave i rækkefølgen. Herefter vil der være ledetråde og løsningsnøgler, der hjælper spillerne igennem rummet, så hængelåsene kan åbnes en for en. Der er med andre ord flere gensidige afhængigheder. Normalt afsættes der 30 minutter til at gennemføre rummet. I kan selv justere tiden i forhold til, hvor svært I har gjort rummene.

Da det her er et undervisningsforløb og ikke blot underholdning, skal I trække i arbejdstøjet. For det er jer, der skal lave det hele. Der skal tænkes, klippes, skrives, hentes, lamineres og males og meget, meget mere. Der er mange forskellige opgaver, der skal laves, før I er klar til at invitere andre ind i rummet.

Rummet... Ja, der er behov for et rum, som ikke er et almindeligt smårodet klasselokale. Jeres escape room skal nemlig indrettes med forskellige effekter, rekvisitter og de fem opgaver, I laver til hvert rum. I kan også vælge et særligt tema til rummet. Jo mere I samler sammen og gør ud af det, jo federe en oplevelse bliver det. Giv den gas!

Inden I går videre, vil det være en god ide at høre, om der er nogle i klassen, som har prøvet et escape room. I kan tale om, hvad I tror, det er for noget, hvad der bliver sjovt, svært og hvordan I vil blive skolens sejeste escape room-klasse.

I kan også finde film på Youtube, hvor andre er i gang. Se evt. et par af dem. Så ved I, hvad det drejer sig om. Og så har I også et fælles udgangspunkt til det videre forløb.

Nu skal det hele tales godt igennem. Hvad pokker gør vi, hvad går det her ud på, hvad skal laves og hvem gør hvad?

Til det har vi lavet:

- En ordliste med ord, der er vigtige at forstå.
- En game plan til hvert rum, så du får det fulde overblik og ved, hvad der hører til hvad.
- En opgavebeskrivelse til hver opgave med tilhørende video.
- og så har vi lavet en to-do-liste, så kan I se hvor mange delopgaver, der skal til, før I er helt i mål.

På den måde sikrer I også, at alle får mulighed for at byde ind, på det de er gode til, og ingen går arbejdsløse omkring.

Med et escape room fra Mysterieklubben træner du nogle af de vigtigste kompetencer, børn og unge mennesker skal have i dag. Nemlig det 21. århundredes kompetencer, som er: Samarbejde, problemløsning, videnskonstruktion, kommunikation, selvevaluering, it og læring.

**Rigtig god fornøjelse!**