



De Escape Box van Cyber Helden








Het spel

Bibliotheken Zonder Grenzen heeft het spel de Escape Game – Cyber Helden ontwikkeld: een interactief spel, geïnspireerd door de wereld van de populaire escape rooms. Het spel maakt kinderen op een speelse manier bewust van digitaal burgerschap en goed online gedrag.

De voorwaarden van het spel:

- Voor wie? Kinderen van 8 tot 12 jaar
- Duur? 1 uur spelplezier
- Aantal deelnemers? Max. 20 deelnemers/ min. 8 deelnemers
- Beschikbaar voor verhuur of aankoop

Thema's

-  **CYBER SLIM** : digitale identiteit en online delen van informatie
-  **CYBER ALERT** : fake news en kritisch denken over online content
-  **CYBER STERK** : online privacy en veilige wachtwoorden
-  **CYBER VRIENDELIJK** : cyberpesten en online vriendelijkheid
-  **CYBER MOEDIG** : het belang van dialoog bij problemen

Spel uitleg

De Escape Box van Cyber Helden is een spel waar de kinderen zich indelen in 4 teams:

- Cyber Slim
- Cyber Alert
- Cyber Sterk
- Cyber Vriendelijk

Elk team krijgt twee missies die ze moeten volbrengen





De Escape Box van Cyber Helden



Missie 1

Elk team moet er eerst in slagen om zo snel mogelijk een inwoner van Interland te bevrijden. Die is ontvoerd door de piraat Barbanet. Om dit te doen, moet elk team de combinatie vinden van een hangslot dat hen in staat stelt de doos te openen waarin de inwoner is opgesloten.

Om de combinatie te vinden, moeten ze 12 vragen beantwoorden. 12 vragen die hen in gevaarlijke situaties kunnen brengen die ze ook op het internet kunnen tegenkomen (sociale netwerken, cyberpesten, fake news, hacking, etc).

Per team moeten ze debatteren en moeten ze het meest passende antwoord vinden op de vraag om het gevaar te ontkomen. Aan elk antwoord <wordt een letter toegekend, aan het einde van de quiz blijven er 12 letters over, die ze kunnen gebruiken om 3 cijfers mee te vormen. Het is dan ook aan hen om ze in de juiste volgorde te leggen om de combinatie en correcte volgorde van het hangslot te vinden en de bewoner te bevrijden.



Missie 2

In deze doos zit hun tweede missie: om het motto van hun team te vinden, dat overeenkomt met een goede etiquette op het internet. Ze moeten dit vinden aan de hand van een woordenwolk.

Daarna delen de teams hun slogans met elkaar, wat een debat en dialoog tussen de over goed online gedrag mogelijk maakt. De facilitator kan van deze gelegenheid gebruik maken om terug te komen op vragen die voor de kinderen moeilijker waren tijdens hun eerste missie.

Aan het einde van het spel, ter afsluiting van het spel, kunnen de kinderen Interland ontdekken en verkennen. Het is een online videospel dat hen leert hoe ze de valkuilen van het internet kunnen vermijden terwijl ze wel de rijkdom van het internet kunnen ontdekken.

