



# De Escape Box van Cyber Helden








## Het spel

Bibliotheken Zonder Grenzen heeft de Escape Game van Cyber Helden ontwikkeld: een interactief spel, geïnspireerd door de wereld van de populaire escape rooms. Het 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 stilstaan bij 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 verdelen over 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. Hiervoor gaan de teams op zoek naar de combinatie van een hangslot, waarmee ze de deur kunnen openen van de doos waarin de inwoner is opgesloten.

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

Per team moeten ze overleggen en het meest passende antwoord vinden op de vraag om aan het gevaar te ontkomen. Aan elk antwoord wordt een letter toegekend en aan het einde kan het team de 12 verzamelde letters gebruiken om 3 cijfers te vormen. Die moeten dan nog in de juiste volgorde om de combinatie van het slot te vinden en hun bewoner uit de doos te bevrijden.



## Missie 2

In die doos zit ook de tweede missie van de teams: ze moeten hun motto vinden, dat overeenkomt met een online gedragsregel, aan de hand.

Daarna delen de teams hun slogans met elkaar en zo ontstaat een discussie en een dialoog tussen de leerlingen over hoe je je online gedraagt. 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, om de activiteit af te sluiten, ontdekken en verkennen. Dit online videospel leert hen op een speelse manier hoe ze valkuilen kunnen vermijden terwijl ze de rijkdom van het internet ontdekken.

