



Een online escaperoom maken

We zijn sinds enige weken in lockdown met ons Belgenland. Toch zien we dat verschillende Jokri-groepen niet bij de pakken blijven zitten. Van skype-onthoetingen tot online bezinningsmomenten, van whatsapp-challenges tot 'Jokri gaat online', jullie verdienen als begeleiders een gigantisch applaus voor alle inzet voor jullie Jokrietten! Omdat ons applaus niet tot in alle hoeken van ons bisdom reikt, hierbij een Jokri-ideetje dat jullie naar eigen hartenlust kunnen invullen op maat van jullie groep: een online escaperoom!

1. Concept

De leden nemen via een **videomeeting** deel aan de **escaperoom**. De groep wordt tijdens het spel begeleid door max. 1 begeleider (om het overzicht te bewaren). Je kan er ook voor kiezen om jouw Jokri-leden te verdelen in kleinere groepjes die elk de escaperoom (in verschillende video-meetings dus, 1 groep = 1 meeting) spelen onder leiding van een andere begeleider.

De leden krijgen een **beginsituatie** (zie hieronder) voorgelegd. Ze dienen een code te vinden om het spel tot een goed einde te brengen. Die codes kunnen de leden krijgen door raadsels / opdrachten op te lossen die ergens in de escaperoom verstopt liggen.

De leden krijgen tijdens een video-meeting een **prent van de escaperoom** (een woonkamer) te zien. Elk om beurt krijgen ze de kans om de woonkamer te verkennen en een plaats aan te duiden waar zij op zoek gaan naar aanwijzingen voor de escaperoom. Jij, de begeleider, hebt op voorhand een lijst opgesteld met de **locaties van de aanwijzingen** (bv. in een boek in de boekenkast, onder een plant, onder een zetel etc.)

- *Duidt één van de leden zo'n plaats aan die op je lijstje staat, dan geef je de groep een aanwijzing (= een opdracht / een raadsel). Als ze deze goed oplossen, krijgen ze een deel van de code om uit de escaperoom te raken.*
- *Staat de aangeduide plaats niet op jouw lijstje? Dan gaat de beurt over naar de volgende.*

Je bepaalt zelf hoelang het spel duurt, hoeveel aanwijzingen je verstopt om de code te vinden, hoeveel deelnemers er kunnen zijn.

2. Beginsituatie

Help, een crimineel ging ervan door met onze Jokri-kas! Al het geld voor onze activiteiten en ons Jokri-weekend is gestolen! De leiding vond gelukkig tijdens het opruimen van ons Jokri-lokaal een briefje dat de dief liet vallen tijdens zijn vlucht uit het lokaal. Op het briefje staat een adres: Schurkenlaan 12, 1000 Boevegem. Zouden we een kijkje durven nemen?

Dappere Jokrieten dat jullie zijn, gaan jullie met een begeleider in ware detectivestijl een kijkje nemen vlakbij het adres. Nee maar... wat een chique buurt, jullie houden halt bij een gigantische villa en bellen aan bij de video-bel. De dief neemt op en krijgt schrik. Hij wil zich echter niet zomaar gewonnen geven. De poort gaat open en jullie trekken naar de voordeur die openstaat. Binnen in de villa is echter niemand te bespeuren.

Maar er klinkt een stem: "Mhuhahaha! Jullie krijgen me niet zomaar te pakken! Als jullie jullie Jokri-kas terug willen, moeten jullie ze verdienen! Probeer maar eens te ontsnappen uit mijn prachtige villa!" De deur achter jullie klapt dicht. "Jullie hebben XX uur / minuten (*zelf in te vullen*) om de kas terug te verdienen, succes!"

3. Het spelterrein

Vervolgens krijgt de groep een **afbeelding van de escaperoom** in de villa te zien. Voorbeeld zie hieronder:



Je kan er ook voor kiezen dat er meerdere ruimtes doorlopen moeten worden.



4. Het spel kan beginnen!

Nu is het aan de leden! **Elk om beurt** krijgen ze het woord en mogen ze **een plek op de afbeelding aanduiden** waar zij denken dat er een aanwijzing zou kunnen liggen. Indien de aangeduide locatie op jullie lijstje staat, dan geef je een **opdracht of raadsel**. Lossen ze dit laatste goed op, dan krijgen ze een deel van de code om uit de villa te geraken met de Jokri-kas! Je kan naarmate het spel al dan niet goed vordert, strenger of milder zijn bij het beoordelen van de opdracht of het raadsel. Benoemt een lid een locatie die niet op het lijstje staat, dan is het aan de volgende!

Op het einde moeten de leden de **code samenleggen** en deze 'ingeven' om de Jokri-kas te verkrijgen en uit de villa te ontsnappen.

5. Tips bij het personaliseren van de escaperoom

- Zorg voor **variatie** in de opdrachten/raadsels.
- Indien je denkt dat de zoektocht toch te lang zou duren, kan je op voorhand **tips** opstellen voor het vinden van de aanwijzingen. (Als je slechts vijf aanwijzingen verstoppt in een grote ruimte, zullen leden er immers langer over doen om deze te vinden en zouden ze ontmoedigd kunnen raken.)
- De uiteindelijke **code** die jullie nodig hebben om te ontsnappen aan het einde van het spel kan bestaan uit cijfers, een zin, maar ook bijvoorbeeld een sprekende bijbelverwijzing die de leden in een Bijbel moeten opzoeken. Bij het uitspreken van de zin die ze terugvonden, kraken ze de code:
 - o Ps 27, 1b (De Heer is mijn licht en mijn heil, wie zou ik vrezen?)
 - o Sef. 3, 17 (De Heer uw God is binnen uw muren, een reddende held.)
 - o Joh. 8, 36 (Als de Zoon u vrijmaakt, zult u echt vrij zijn.)
 - o Ex. 20, 15 (U zult niet stelen.)
 - o ...
- Je kan ook wanneer de leden niet binnen de tijd de code vinden, hen een **winnaarsgevoel** geven: de dief kan onder de indruk zijn van jullie groepsgevoel en verbondenheid, zich 'bekeren' en jullie de Jokri-kas teruggeven.