

# ESCAPE DEAPP

## Online escaperoom

Thema	Afleiding
Doelgroep	▶ Middelbare scholieren uit de bovenbouw
Locatie	▶ Volledig online ▶ Of in het klaslokaal waarbij scholieren op een laptop/computer spelen
Bereik	▶ Min. 15 en max. 35 deelnemers per sessie ▶ Minimaal 2 en maximaal 3 sessies per dag
Tijd	▶ 90 minuten per sessie ▶ Opbouwtijd 30 minuten

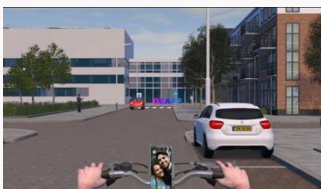
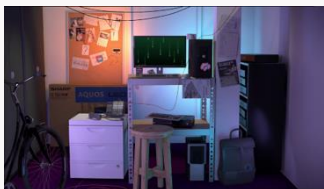
De telefoon is zowel op de fiets als in de auto een belangrijke bron van afleiding. Over het algemeen hebben jongeren een lage risicoperceptie van telefoongebruik in het verkeer. Hiermee bedoelen we dat jongeren het vaak niet gevaarlijk vinden om de telefoon in het verkeer te gebruiken en/of denken dat ze dit zelf veilig kunnen.

Daarom heeft TeamAlert **Escape Deapp** ontwikkeld! Deze online escaperoom leert jongeren om op een bewuste manier om te gaan met hun telefoon. Het doel is dat jongeren de (sociale) druk en het automatisme leren te weerstaan en om meer JOMO te kunnen zijn. Met JOMO bedoelen we de Joy Of Missing Out: even genieten van waar je op dat moment mee bezig bent, zonder gestoord te worden. Door afleiding bij de kern aan te pakken zullen jongeren ook in het verkeer minder afleiding van de telefoon ervaren.

### Projectomschrijving

*Houd jij de lancering van deze allesverwoestende app tegen?*

De **online escaperoom** is een populaire en interactieve spelvorm waarbij je binnen een bepaalde tijd allerlei puzzels, clues en raadsels moet vinden en oplossen. Zo ervaren de jongeren gedurende het spel wat afleiding met je doet en leren ze over de termen **FOMO**, **JOMO** en **MONO**. In de puzzels verschuilen verschillende opdrachten met verkeersonderwerpen omtrent afleiding. Zo trainen de jongeren tijdens een korte film met ervaringselement het weerstaan van afleiding. Alleen als het ze lukt om de **afleiding** te weerstaan, achterhalen zij de code. De code die nodig is om één van de puzzels te kraken!





## MIS NOOIT MEER IETS

De escaperoom is succesvol wanneer alle puzzels zijn opgelost en de lancering van de allerverwoestende app is tegengehouden. Als afsluiting volgt er een **nabespreking** samen met de jongerenvoorlichter. Hierbij zorgt het gedragsmechanisme *transfer* ervoor dat de jongeren de kennis uit de escape room meenemen in het echte leven.

Het project heeft twee speelscenario's: 1. De jongerenvoorlichter begeleidt op afstand digitaal het project. 2. De jongerenvoorlichter komt naar de school en begeleidt het project in de klas. In beide scenario's wordt de escape room online gespeeld. Middels dit concept kan TeamAlert jongeren altijd blijven **bereiken**, ook in tijden van pandemie.

Alle workshops van TeamAlert zijn wetenschappelijk onderbouwd en bevatten verschillende bewezen effectieve gedragsmechanismen die aansluiten op de motieven van het gedrag. Met als doel ervoor zorgen dat alle jongeren veilig thuiskomen!

### Drie keer waarom TeamAlert

- Voor en door jongeren
- Positieve gedragsverandering
- Projecten van A tot Z verzorgd

### Contact

☎ 030 – 2232893  
✉ [projecten@teamalert.nl](mailto:projecten@teamalert.nl)