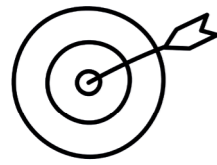


Serious Escape Room

Design canvas



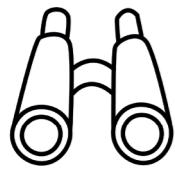
Het leerdoel

Wat moeten de deelnemers leren?



De doelgroep

Leeftijd, kennis, leefwereld, etc



De reis

Welke stappen zijn nodig om het leerdoel te bereiken?



Het verhaal

Kies voor een concreet verhaal met een duidelijk doel



De puzzels

Per stap in de reis één puzzel

Per puzzel:

- De vraag
- De onderdelen
- De oplossing
- De onthulling



Het winmoment

Wat is de afsluiting?
Hoe weten de spelers dat ze klaar zijn?