



# ESCAPE BOX van de REPARATIE

## PEDAGOGISCHE FICHE

Waarom lijkt herstellen soms zo ingewikkeld? Hoe pak je dat slim aan? Nu is het aan jullie: kruip in de huid van de hersteller en probeer de defecte luidspreker weer aan de praat te krijgen. Tijdens dit spel kom je door logisch denken steeds dichterbij de oplossing. Je ontdekt de vindingrijkheid van een echte hersteller, ster en handige trucs om tot een goed resultaat te komen.

### DOELGROEP

Vanaf 12 jaar

### AANTAL

< 20 deelnemers

### WAAR?

Repair Lab Elsene  
of in de klas

### DUUR

2 x 50 min

### GEREEDSCHAP

- Eén Escape Box voor 3 of 4 deelnemers
- Hint-kaarten
- De kapotte speaker

### LEERDOELEN

De leerlingen leren niet alleen over de circulaire economie, maar oefenen ook algemene vaardigheden, zoals het methodisch opvolgen van instructies:

- Ontdek de belangrijkste drempels voor een hersteller en de kwaliteiten die je nodig hebt.
- Observeren, analyseren en samen aan de slag gaan: gebruik logisch denken en een methodische aanpak om de puzzels op te lossen. Teamwerk staat centraal!
- Stap voor stap te werk gaan: leer omgaan met nieuwe informatie die gaandeweg opduikt, gebruik het juiste gereedschap en verlies de details niet uit het oog.
- Onvermoede talenten wakker maken: ontdek de vindingrijke en volhardende hersteller in jezelf.
- De voldoening van een geslaagde reparatie ervaren.

### TREFWOORDEN

Logisch denken  
Methodiek  
Samenwerking  
Circulaire economie  
Herstelbaarheidsindex  
Recht op Reparatie

# VERLOOP VAN DE WORKSHOP

## INTRO

- Wat doe je met kapotte spullen? Weet jij eigenlijk of het nog te herstellen is?
- Repair Together: waarom zijn we hier en wat doen we precies? Onze waarden en onze missies.
- Wat is een Repair Café? Hoe werkt het, wat kun je meenemen en wat niet?
- Waarom herstellen we eigenlijk? De voordelen van repareren.

## INLEIVING

### In groepen van 4 tot 5 leerlingen

- Het doel van het spel: het identificeren van mogelijke hindernissen bij reparaties en de eigenschappen van een goede hersteller/ster ontdekken.
- Samen de instructies lezen.
- Optioneel: kies in elke groep een "journalist" die observeert en achteraf verslag uitbrengt.

## AAN DE SLAG

### In groepen van 4 tot 5 leerlingen

- In de eerste fase laten we de groepen zelf experimenteren.  
Het draait om ontdekken en proberen (trial-and-error), net als bij een echte reparatie.
- Elkaar helpen is toegestaan en wordt zelfs aangemoedigd, net als in een echt Repair Café.
- De begeleider kan indien nodig een paar aanwijzingen geven, maar het is de bedoeling dat elke groep het plezier ervaart om zelf de codes te kraken van de Escape Box.
- Het spel eindigt zodra de speaker weer werkt.

## RECAP'

- De journalisten delen hun indrukken van het spel.
- Wat ging er vlot? Wat was er moeilijk?
- Welke vaardigheden of kwaliteiten heb je nodig om een goede hersteller/herstelster te zijn?

## CONCLUSIE

- Een open debat over de verzamelde observaties en de hindernissen die naar boven kwamen.
- We staan stil bij het (eco)concept van een toestel, de levensduur ervan, de herstelbaarheid, de toegang tot reserveonderdelen, enzovoort.
- Wat zijn mogelijke oplossingen om onze spullen langer mee te laten gaan?

