



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 10 jaar

AANTAL

< 20 deelnemers

WAAR?

Repair Lab Elsene
of in de klas

DUUR

2 x 50 min

GEREEDSCHAP

- Eén Escape Box voor 3 à 5 deelnemers
- Instructies
- Hint-kaarten (optioneel)
- De defecte speaker

LEERDOELEN

Door samen logische en technische uitdagingen aan te gaan, ontdekken leerlingen hun talent voor reparatie en maken ze kennis met de circulaire economie. Ze leren:

- Samen observeren, analyseren en handelen:
Teamwerk staat centraal!
- De juiste reflexen aanleren: een methode volgen, gereedschap hanteren en stap voor stap oog hebben voor detail.
- De drempels voor reparatie ontdekken en de voldoening van een geslaagde reparatie ervaren.
- De wereld van objecten beter begrijpen: kennismaken met kernbegrippen zoals (geplande) veroudering, duurzaamheid en het recht op reparatie.

TREFWOORDEN

Circulaire economie
Herstelbaarheidsindex
Logisch denken
Methodiek
Recht op Reparatie
Samenwerking

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 3 à 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 "reporter" die observeert en achteraf verslag uitbrengt.

AAN DE SLAG



In groepen van 3 à 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.ster 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 reporters worden uitgenodigd om hun observaties te delen.
- Wat ging er vlot? Wat was er moeilijk?
- Welke vaardigheden of kwaliteiten heb je nodig om een goede hersteller.ster 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?

