

#VETVEILIG THE GAME

#VetVeilig the game is een interactief spel gemaakt voor kinderen uit groep 7 en 8. Met dit spel kunnen zij op een leuke en actieve manier leren over veiligheid. #VetVeilig the game bestaat uit twee scenario's die afzonderlijk van elkaar te spelen zijn, namelijk: **'De brand'** en **'De val'**. Bij **'De brand'** gaat het specifiek over (brand)veiligheid en ongelukken in huis. Bij **'De val'** raakt er iemand bewusteloos en moet er 112 gebeld worden.

Allesmaal heel erg handig om te weten! Na het spelen hebben de kinderen geleerd hoe ze hun eigen omgeving veiliger kunnen maken en wat ze kunnen doen als het toch misgaat?

DOEL VAN HET SPEL

De game helpt kinderen bewust te worden over veiligheid en het leert ze wat ze zélf kunnen doen tijdens onveilige situaties en hoe ze dit soort situaties kunnen voorkomen.

Na het spelen van **'De brand'** weten ze onder andere:

- hoe snel je moet vluchten bij brand;
- waarom je voorzichtig moet zijn met elektrische apparaten;
- waarom je de vluchtroute vrij moet houden van rommel.

Na het spelen van **'De val'** weten ze:

- hoe 112 bellen werkt;
- wat je moet doen als iemand bewusteloos is;
- wat je moet doen met een bloedende wond.

En natuurlijk leren ze nog veel meer. Veiligheidsregio IJsselland vindt het belangrijk dat kinderen nu al leren dat ze zelf controle hebben over deze situaties, want werken aan veiligheid wordt een stuk leuker als je een steentje kan bijdragen. Veiligheid bereiken we samen!

HANDLEIDING



IN HET KORT

Beide scenario's van #VetVeilig the game bestaan uit twee delen. Tijdsduur: ca. 30 minuten per deel.

Deel 1

In het eerste deel krijgen de spelers een film te zien. In deze film gaat er natuurlijk van alles mis. Op de momenten dat er iets misgaat, komen de spelers voor een keuze te staan. Ze moeten dan snel beslissen wat de veiligste keuze is voor de personages in de film. Als alles veilig wordt opgelost, krijgen de spelers de meeste punten.

Deel 2

In het tweede deel gaan de spelers terug in de tijd om alle ongelukken te voorkomen! De spelers kunnen dit klusje klaren door een aantal missies te voltooien.

Benodigdheden fysieke les: digibord, 3 A4-tjes en een stift Deel 2: laptops of tablets voor de leerlingen.

Benodigdheden online les: videosoftware zoals Teams of Zoom, een rood blauw en groen voorwerp voor de spelers. Deel 2: videosoftware zoals Teams of Zoom.

NA HET SPELEN VAN DE GAME

De kinderen weten nu heel wat over veiligheid! Wat ze hebben geleerd, onthouden ze nog beter als er even bij stilgestaan wordt in de klas en wanneer ze er met hun ouders over praten. Om dat makkelijker te maken, hebben we een paar vragen toegevoegd.

- Wat is het belangrijkste dat je hebt geleerd van #VetVeilig the game?
- Wat doen je ouders, en wat doe je zelf, om het thuis veiliger te maken?
- Wat ga je nu anders doen om je huis veiliger te maken?
- Vraag een paar dagen later:
 - o Heb je ook echt iets gedaan om je huis veiliger te maken?
 - o Wat vonden je ouders ervan dat je dat wilde doen?

ZO SPEEL JE DEEL 1

Op een digibord

1. Om het spel voor iedereen interactief te maken, gaan de leerlingen een antwoordoptie kiezen door naar een plek in het klaslokaal te rennen. Maak drie plekken in het klaslokaal waar de leerlingen heen kunnen rennen om een antwoordoptie te kiezen. Maak bijvoorbeeld met drie A4-tjes en een stift bordjes voor antwoordopties A, B en C en hang deze op.

2. Maak groepjes van 3 à 4 leerlingen. De leerlingen moeten eerst even met elkaar overleggen welk antwoord het beste is. Zodra ze besloten hebben, gaat het hele groepje bij één antwoordoptie staan.

3. De meester of juf telt welk antwoord de meeste stemmen heeft. Het antwoord met de meeste stemmen, moet aangeklikt worden op het digibord. Daarna gaat het spel weer verder.

In een online les

1. Geef de leerlingen de opdracht om een groen, blauw en rood voorwerp te vinden in huis. Zodra dit gelukt is, deel je het beeld en de audio van jouw scherm waar de game klaarstaat.

2. Wanneer er een keuzemoment komt, moeten de leerlingen hun antwoord geven door het voorwerp met de juiste kleur van een antwoordoptie in beeld te houden. (Brandblusser = rood, EHBO-koffer = groen en rookmelder = blauw.) De meest gekozen antwoordoptie klik je vervolgens aan.

3. Na de keuzemomenten, worden de resultaten gezamenlijk besproken. Je kunt aan de leerlingen gesloten vragen stellen over de resultaten, waarna de leerlingen antwoord geven door hun hand wel of niet op te steken. Daarna kun je een leerling uitkiezen voor een toelichting.

Tip! Hebben de kinderen adviezen gekregen na het spelen? Speel het spel gerust nog eens en kijk of ze nu de juiste antwoorden kunnen vinden.



ZO SPEEL JE DEEL 2

We gaan nu terug in de tijd. De spelers kunnen vrij door het spel lopen en moeten vier missies zien te voltooien om ongelukken te voorkomen.

Op een laptop of tablet

1. Maak duo's zodat er steeds twee kinderen achter één laptop of tablet zitten. Samen gaan ze de missies voltooien!

2. Om de missie te voltooien, moet je door het huis lopen, spullen verzamelen en deze weer op de juiste plek neerzetten.

In een online les

1. Deel de link van de game in de chat van de videoconferentie en geef de leerlingen de opdracht om het individueel te spelen. De online les blijft wel open, zodat leerlingen vragen aan jou kunnen stellen in de chat of zodat ze elkaar kunnen helpen.

2. Na 15 minuten kunnen de leerlingen teruggeroepen worden in de online les, zodat er nagepraat kan worden. Stel de leerlingen gesloten vragen over gerelateerde onderwerpen, waarna de leerlingen antwoord geven door hun hand wel of niet op te steken. Daarna kan je een leerling uitkiezen voor een toelichting.

Ideeën voor vragen voor versie 'De brand': is jullie trap ook soms een rommel? Hebben jullie thuis een rookmelder? Laad je je telefoon soms op terwijl je er niet bij bent? Hebben jullie thuis een vluchtplan gemaakt?

Ideeën voor vragen voor versie 'De val': hebben jullie thuis een EHBO-koffer? Wie heeft er weleens 112 gebeld? Praten jullie met je ouders over wat je moet doen als je een bloedende wond hebt?

