

Metodologisk guide

Myndiggjøring av morgendagens
pappaer



2021

Project n°2018-1-FR01-KA204-047919



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Dette læringsmaterialet er produsert innenfor
prosjektet "Positive Paternal Engagement" finansiert av
EU-kommisjonen**



Dette materialet er lisensiert under Creative Commons-lisensen, 2020. Dette betyr at du er fri til å kopiere, distribuere og vise deler eller den fullstendige versjonen av tekst og bilder, forutsatt at du gir eksplisitt kreditt til "Positive Paternal Engagement" prosjektpartnerskapet. Du står også fritt til å distribuere det resulterende arbeidet bare under samme eller lignende lisens til dette, definitivt ikke for kommersielle formål.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EU-kommisjonens støtte til produksjonen av denne publikasjonen utgjør ikke en godkjenning av innholdet som kun gjenspeiler synspunktene til forfatterne, og kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk av informasjonen der.

Organisasjoner



INTRODUKSJON

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Positive foreldreferdigheter

Farsfigur

Komplementaritet med moren

5

De pedagogiske formålene med foreldreferdigheter

Error! Bookmark not defined.

Å tilby råd til foreldre i familier

7

Gamification konseptet brukt i foreldrerollen

Error! Bookmark not defined.

Eksempler på Europeiske Escape Games

10

SPANIA

10

IRLAND

11

NORGE

12

LITAUEN

13

FRANKRIKE

14

Anbefalinger

Error! Bookmark not defined.

KONKLUSJON

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Introduksjon

I dag tar millioner av fedre i Europa større og mer varierte roller i foreldre- og familielivet, noen etter eget valg og andre av nødvendighet. Forskning viser at pappaer ikke bare har kapasitet til å gi omsorg, men at barn drar direkte fordel av pappas foreldrebidrag.

Målet med "Positive Paternal Engagement" -prosjektet - ledet av Familles Rurales regionale føderasjon i Pays de la Loire-regionen (Frankrike) og 4 andre organisasjoner fra Europa - er å fremme sosial inkludering ved å tilby både kvinner og menn gjennom deres balanserte roller som foreldre, samme kraft til å forme samfunnet og sine egne liv.

For å nå dette målet, har PPE-prosjektet som mål å fornye de familieorienterte støtteaktivitetene på en ludisk måte ved å tenke på et Escape-spill for pappaer som er villige til å utvikle sin kunnskap og ferdigheter og fullt ut omfavne sin rolle som foreldre. Dette kollektive og innovative spillet om fedrenes rolle vil utløse deres kunnskap, motivasjon og vilje til å ta et sprang inn i de andre allerede eksisterende familieorienterte aktivitetene. De vil få muligheten til å utvikle sitt nivå av involvering i barnets liv, til beste for hele familien.

Når det er blitt unnfanget av prosjektutviklerne ved konsortiet, vil Escape-spillet være tilgjengelig for foreldreprofesjonelle og organisasjoner som er villige til å bruke gamification i form av dette Escape-spillet som en ny innovativ måte å utvikle pappaenes ferdigheter og evner til fordel for deres familier.

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/>

Positive foreldreferdigheter

I løpet av de siste årene har begrepet positiv foreldreskap blitt mye omtalt. Positivt foreldreskap inkluderer verktøy og nøkler for å forstå foreldrene og utdanne barn på en medfølende måte. Selv om dette konseptet er ganske effektivt i den meget tidlige fasen av barns utvikling, møter foreldre snart motstand og vet dermed ikke hvordan de skal reagere eller takle denne utfordringen.

Farsfigur

Moren er biologisk definert som sådan fordi hun fysisk pleier babyen og hormonell omveltning knyttet til graviditeten etablerer et sterkt bånd med den nyfødte.

I dag vurderer fedrene i økende grad sin rolle og den mulige forliket mellom familieliv og arbeid. Likevel forblir ganske mange hindringer på plass: en mann vil uttrykke seg mindre om sin rolle som far, noe som kan føre til å føle seg uekte (motvilje eller frykt).

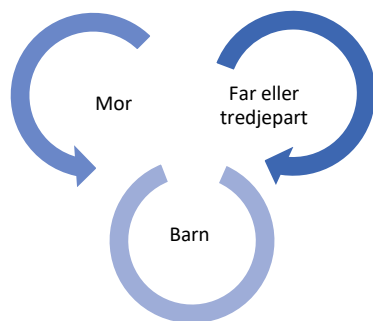
I dag i Europa kan tre typer fedre eksistere samtidig i våre vestlige moderne samfunn.

- **" Pater familial": faren forsørger familiens behov med egne penger**
- **Den moderne faren i det kristne synet: det er den biologiske og åndelige faren som innprenter verdier**
- **Den moderne faren fokuserer på viktigheten av å utdanne sine barn, forholdet til barna.**

Det bør bemerkes at farens stilling er intrikat knyttet til morens evne til å la ham få den plassen han trenger å ta som et "tredje" element i det fusjonelle forholdet mor / barn. Desto vanskeligere er det å skaffe og vedlikeholde i husholdningen fordi det er veldig lite dialog og aktiviteter blant fedre / jevnaldrende relatert til foreldresaker.

Komplementaritet med moren

Faderskikkelsen (uavhengig av kjønn) trenger å ha et ønske om å bli en av dem. Individet må, i samsvar med mors krav eller hindring, utgjøre en solid base inkludert tre hovedpersoner: farfiguren, morfiguren og barna. For å vokse opp trenger et barn flere referansemodeller, derav viktigheten av å integrere denne tredjeparten så vel som morfiguren. Denne grunnleggende trekanten er anerkjent som en av de mest stabile for å sikre blomstringen til hvert familiemedlem. Det er ikke nødvendigvis med en pyramidestruktur fordi enhver situasjon er unik og gjør det mulig



for barnet å komme nær en eller annen. Det er nødvendig for hans / hennes mentale og psykologiske konstruksjon.

I trekanten er det som er viktig nemlig mangfoldet av mulige alliansekombinasjoner, noe som er bra for familien. Det unngår motsatt eller fusjonell dualitet.

I et familieorientert Escape-spill er målet å remobilisere fedre for å forene familier, uten å devaluere mødrene, basert på forestillingen om komplementaritet. En familie krever et par på to voksne, noe som er viktig for at familien skal kunne fungere:

Morsfiguren: i dag er det bredt anerkjent i vår kollektive psyke, at den er et viktig element for barnets identitetskonstruksjon.

Far eller tredjepart : det er ikke nødvendigvis den biologiske faren hvis sistnevnte ikke lenger er til stede. For alenemor kan den tredje figuren være noen i familiekretsen.

De pedagogiske formålene med familieferdigheter

- Aktiver opplæring i foreldreferdigheter gjennom kreativt spill og oppdagelse
- Å lage en historie, med fokus på scenario med spill og gåter, for å få dem oppveid av familievaner og vanskeligheter
- Støtte familien for å hjelpe hvert medlem med å finne sin plass, slik at foreldrene kan reflektere

- Fremme ny bevissthet om familiens livsstilspraksis for å drive endringer og evolusjon takket være egne interne ressurser

Å gi foreldreråd til familier



Budskapet å formidle til familier ville være "Stol på deg selv". Mesteparten av tiden eier familiene sine egne løsninger på sine vanskeligheter.

Escape-spillet kan gjøre det lettere for familier å trene seg opp gjennom en ludisk opplevelse.

Gamification konseptet brukt i foreldrerollen

“I enhver ekte mann er det et barn skjult,
som vil spille”

Friedrich Nietzsche

Gamification er definert som anvendelse av typiske spillelementer (spilleregler, poengscoring, konkurranse med andre) på andre aktivitetsområder, spesielt for å engasjere brukere i problemløsning.

Fagpersoner som er villige til å tenke ut nye familieorienterte aktiviteter for å støtte og forbedre foreldrenes ferdigheter hos foreldrene, kan tenke på muligheten til å bruke dette gamifiseringskonseptet på en ludisk måte.

Familieorienterte Escape Games kan bli oppfattet og eksperimentert som et innovativt og ludisk verktøy, som utløser interessen og utfordrer familiemedlemmene.

Her er fordelene ved å lansere et slikt spill som henvender seg til familier:

1. Forsterke kreativiteten

Escape-spill gir lagene en mulighet til kreativt å benytte seg av problemløsningsferdigheter. Å utfordre deg selv og andre til å tenke utenfor boksen har en rekke fordeler som kan gå over til andre områder av livet.

2. Oppmuntre til samarbeid

Å oppmuntre teamarbeid i en ny sammenheng kan stimulere kommunikasjons- og idésyntese ferdigheter. Å injisere et nytt sett med problemer i et nytt miljø kan bryte rutinen.

3. Redusere stress

Å ta en pause og delta i lek reduserer stress, øker evnen til å fokusere og kan øke produktiviteten på lang sikt.

4. Bygge empati

Teamet som sliter sammen holder seg sammen. Å møte og overvinne utfordringer som et team bidrar til å bygge empati. Selv om seire er viktige, kan det være like verdifullt å slite og til og med mislykkes sammen, ettersom det gir teammedlemmer en sjanse til å uttrykke medfølelse, lydhørhet og takknemlighet, noe som kan overføres til utfordrende arbeidsplasser.

5. Øke motivasjonen

Fysisk bevegelse og problemløsning kan få hjernen til å frigjøre dopamin. Dopamin utløser ikke bare hjernen til å oppleve glede, men det er også viktig for økt motivasjon. Videre skaper et mønster av kamp for suksess en positiv konnotasjon, og trener hjernen til å stimulere fremtidige prestasjoner.

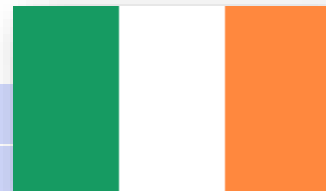
Eksempler på Europeiske Escape Games



Land	SPAIN
Tittel på spillet	Isla Mascarilla (Mask Øyen)
Tidsbegrensning	60 minutter
Vanskegrad	Lett/medium
Kapasitet	3-6 deltakere (online, kan implementers av så mange personer som ønsket)

GRUNNTANKE & MÅL	Læringsmålet for dette rommet er å forene familier i å løse et sett med klassiske utfordringer i kapperom knyttet til miljøpåvirkningen ansiktsmasker har. Den er designet online slik at familier som er begrenset på grunn av COVID-19-pandemie, kan delta i en felles aktivitet som kan styrke deres bånd.
INSTRUKSJONER	Familier logger seg på i et google-skjema før de starter Escape-rommet. Etterpå kommer de inn på hjemmesiden der målet blir introdusert. De reiser i en båt og de ser en skilpadde fanget i ansiktsmasker. Målet deres er å hjelpe den ved å løse alle utfordringer og dermed aktivere et nett som vil samle alle maskene.
BESKRIVELSE AV SPILLET	Koden de må løse, vises først i begynnelsen, slik at familiene kan fokusere på den. Den første utfordringen er relatert til 7 R-er, der familier trenger å finne definisjonen for hver av R-ene (resirkuler, reduser...). I neste utfordring vises flere gjenbrukbare og ikke-gjenbrukbare objekter. Deltakerne må huske plasseringen til disse objektene. Etterpå er det et snurrhjul med spørsmål om hvor lang tid det tar for noen gjenstander å spaltes. Etter å ha løst hver av utfordringene får deltakerne forskjellige bokstaver som de trenger for å åpne et siste skap som låser opp kapestuen.
UTSTYR & DEKORATIVE ELEMENTER	Escape-rommet ble implementert online, og det var derfor ingen dekorasjon. Du kan spille hele Escape-rommet her: https://view.genial.ly/5f2010b9f9beabf0cf7b3ddb3/game-breakout-escape-room-isla-mascarilla
LØSNING	Løsningen på den siste gåten som låser opp låsen er: "EL MAR EMPIEZA AQUI" (havet begynner her)
TILBAKEMELDING	Jeg gjorde aktiviteten til dette Escape Roommet med to barn på 4 og 7 år. Det var en aktivitet vi likte veldig godt, den er dynamisk, underholdende og du lærer små ting. Vi brukte ca 45 minutter sammen på å spille sammen, den lille (4 år) syntes det var litt vanskelig, men lærte mye, hun likte musikken og husker fortsatt skilpadde noen ganger. 7-åringen trengte litt hjelp til et par ting, men klarte det ganske selvstendig.

Land	IRLAND
Tittel på spillet	JUMANJI ESCAPE GAME
Tidsbegrensning	30 min
Vanskegrad	Medium
Kapasitet	Opp til 30 personer



GRUNNTANKE & HOVEDMÅL	Dette er et familiespill som har som hovedmål at hele familien deltar ved å dele all slags kunnskap, for å kunne nå slutten av spillet og løse gåten. Tanken er at alle familiemedlemmer innser at de bør hjelpe hverandre slik at de kan oppnå flere mål sammen enn de hadde klart kun ved å spille alene.
INSTRUKSJONER	Spillet starter i et mørkt rom med lommelykt som deltakerne må bruke gjennom hele spillet. Det første objektet de finner vil være en boks med et spillbrett. Etter at de har åpnet den, vil de lese: "Et spill for de som søker å finne en måte å forlate sin verden på. Ikke begynn med mindre du er forberedt på å fullføre". Du vil ikke kunne forlate det før du har bestått alle utfordringene.
BESKRIVELSE AV SPILLET	HINT NUMMER 1 - Når du kommer til den første boksen, vil du se en skriftlig melding som sier "JFMAMJJASON ...". HINT NUMMER 2 - Du må finne noe relatert til ordet desember. Det vil være en kalender på veggen og bak den; du finner en konvolutt som sitter fast med noe inni (den tredje quizen). HINT NUMMER 3 - Det er et puslespill du må løse ved å bli med i brikkene. Når du er ferdig, vil du se forskjellige tegn i filmen som vil være skjult i rommet der det står skrevet: 1.- "Ikke les den"; 2.- "Åpne den"; 3.- "Finn neste ledetråd". HINT NUMBER 4 - Gåte nummer 3 tar deg til ordet "bok". Du finner en bok. Se innover og det vil være et manuskript som du må tyde. De må gjette at hvert tall tilsvarer en bokstav i alfabetet. En serie linjer vises med et tall skrevet nedenfor. Vi blir nødt til å tyde meldingen. Den løste meldingen vil være: "se på kartet og reise for å finne hvordan du åpner døren". PEKTNUMMER 5 - Det vil være et kart over Europa med post-it med noen land skrevet på det: ". Du må tegne en linje som følger alle byene som er skrevet til du finner 3 tall. Løsning: 3 - 1 - 2 HINT NUMBER 6 - Du må kombinere tallene til du kan åpne boksen.
UTSTYR & DEKORATIVE ELEMENTER	En boks, en hengelås, en kalender, en penn, lim, saks, et politisk kart over Europa, en nøkkel, et kronometer (kan være en mobiltelefon), noen sider som skal skrives ut som følger.
LØSNING	1.- desember. 2.- En flodhest, en løve, en jeger. 3.- En bok. 4. - Setningen: Se på kartet og reise for å finne hvordan du åpner døren. - Tallene: 3 1 2
TILBAKEMELDING	Noen kommentarer fra voksne: vi trodde vi skulle hjelpe barna våre, og de har hjulpet oss. Barna ble motiverte fordi de trodde de kunne hjelpe foreldrene sine med å løse gåtene. Kjempegøy å leke med familien. Barn: Morsomt, barna klarte å få til flere ledetråder enn foreldrene. Barn innser at det å gjøre ting sammen noen ganger er bedre enn å gjøre de for seg selv.



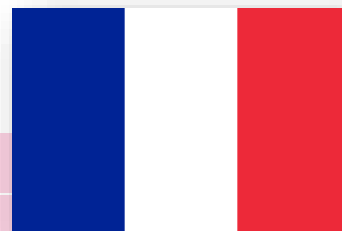
Land	Norway
Tittel på spillet	Flykte fra bygningen
Tidsbegrensning	15 minutter per runde
Vanskegrad	Medium
Kapasitet	4 personer per lag -2 lag per runde

GRUNNTANKE & MÅL	Vi har arrangert spillet som skal holdes på et kontorlokale i 2 etasjer, hvor alle deltakerne vil ha nok plass til å løpe, jage og "skyte" hverandre uten risiko for skader / skader og også være i stand til å lete etter de skjulte tingene alle de ulåste / låste rommene. Som beskrevet i reglene nedenfor, måtte noen av rommene låses opp med en spesiell nøkkel som fås etter samling av andre skjulte gjenstander. Alle rom med sensitivt utstyr var låst og deltakerne hadde ikke tilgang til det. Vi har brukt myke våpen kjøpt spesielt for arrangementet og lette vester lånt av et av selskapene i vårt nettverk.
INSTRUKSJONER	Målet med spillet er at et lag samler så mange poeng som mulig. Et team må samle "plyndring" og returnere det til gytepunktet for å tjene poeng. I hvert gytepunkt vil det være en papirboks, hvor du kan legge igjen byttet ditt. Du bør under ingen omstendigheter ta plyndre fra et annet lags boks. Hvis du gjør dette, blir hele teamet diskvalifisert. Spillerne får plyndring ved å finne den rundt grensene til lekeområdet. Alle tyvegods markedsføres med rød eller blå tape.
BESKRIVELSE AV SPILLET	Inspirert av spillet "Escape from Tarkov", prøvde vi å lage en live-utgave som er både morsom og spennende for alle deltakere i alle aldre. Spillet har en historiedrevet gjennomgang hvor deltakerne befant seg i et post-apokalyptisk scenario, og handlingen er i en bygning, hvor alle lag på 4 spillere prøver å flykte og overleve med den siste gjenværende maten og drikke i området. Alle lag konkurrerer for å få poeng, noe som gjør det mulig for dem å samle mer 'loot' og overleve til slutt ved å unnslippe bygningen som vinnere.
UTSTYR & DEKORATIVE ELEMENTER	Lette vester, papirbokser, rød og blå tape, skulderposer med ryggsekker, 8 nerfpistoler, myke kuler, 1 større nerfpistol, plastkopper rød og blå, nøkkelhengere, mars og snickers, brusbokser, vannflasker.
LØSNING	Løsningen er å overleve, finne alle skjulte gjenstander og unngå å bli skutt av motsatt team.
TILBAKEMELDING	Tilbakemeldingene var veldig positive, og alle deltakerne uttrykte sin interesse for å bli invitert til flere spill som dette. De har sagt at det er morsomt, sosialt og samtidig bidrar til aktiv fysisk aktivitet.

Land	Litauen
Tittel på spillet	Lost Journey
Tidsbegrensning	45 minutter for spillet + 15-20 minutter for tilbakemeldingen
Vanskegrad	Moderat
Kapasitet	En familie i rommet



GRUNNTANKE & MÅL	Målet med dette spillet er å gi en familie muligheten til å ha en morsom tid sammen, mens de samarbeider om samme oppgave - å finne den tapte turen. Familiemedlemmer kan bruke litt kvalitetstid og få noe utbytte av det ved å løse forskjellige gåter sammen og deretter diskutere opplevelsen med spilllederen. Dette fluktspillet kan holdes i samfunnssentre, skoler eller andre steder hvor familier samles.
INSTRUKSJONER	Gratulerer! Det ble holdt et lotteri organisert i vårt samfunnshus som familien din deltok i, og du vant en tur. Dessverre skjedde det et uhell, og alle data gikk tapt. Vi vil gi deg denne gaven, men du må hjelpe oss. Du må finne ledetråder og løse noen oppgaver og gåter, hjelpe hverandre, og det er slik du får premien din. Alt du trenger for å finne svar er her, i dette rommet.
BESKRIVELSE AV SPILET	> 3 setninger om familien, skrevet bakover + spill for å lese dem. Noen bokstaver i teksten er merket. Du får et nummer når du setter dem sammen. > Fargerikt puslespill - du finner et tall på det når du setter det sammen riktig. Pakking for en tur. Du må legge ting du trenger for en tur til den røde ryggsekken (ledetråd = farge). > 2 "koble prikkene" -bilder med det forskjellige antallet prikker (f.eks. 18 og 15). Forskjellen er riktig svar. Skjult i reisemagasiner. Trykt på gult papir. > Enkelt linjepuslespill med BLÅ, GRØNN, RØD og GUL figurer. Det hjelper å lage en kode på 4 tall du får, sette tall i riktig rekkefølge. > En kode hjelper deg med å åpne nøkkellåsboksen - du finner en nøkkel til en koffert i den.
UTSTYR & DEKORATIVE ELEMENTER	Det meste av utstyret var relatert til "Journey" temaet: Kofferter med nøkkellåsen var hovedobjektet, og oppgaven var å åpne den. SMÅ NØKKELLÅSESKAP MED KODE på 4 sifre. RØD RYGGSEKK MED 6 RØDE SAMT ANDRE FARGEMÅL: familien måtte bestemme hva som hører til i denne ryggsekken. Rød tannbørste. Rødt eple. Røde sokker. Rød penn. Rød etterligning av pass. Rød lommebok. Noen andre gjenstander i forskjellige farger som du ikke trenger for en tur. FARGERIK PUZZLE. REISEMAGASINER (for å skjule noen sider som hører til oppgaven "Koble prikkene"). SPEIL (for å lese baklengs skrevne setninger om familien).
TILBAKEMELDING	"Det var ikke lett å jobbe med gåter sammen med barna mine. Noen ganger må du være veldig tålmodig for ikke å gjøre alt selv ... slik som hjemme. " "Det var morsomt å finne en overraskelse inne i kofferten!" "Som forelder måtte jeg anstrenge meg mer for å engasjere min yngre sønn til å løse oppgaven, fordi han mistet interessen - noen gåter var bare for vanskelige for ham." "Det var bra å ha en spillleder som hjalp noen ganger, vi satt veldig fast."



Land	France
Tittel på spillet	PAP&CO
Tidsbegrensning	45 minutter
Vanskegrad	Lett
Kapasitet	Foreldre + deres barn (fra 6 år og oppover)

HOVEDTANKE & MÅL	Familien oppdager Escape-rommet i mørket. Alle tar plass midt i rommet. Tilretteleggeren låser foreldrene med sikkerhetsbelter. Så hører de følgende historie: "Vi er i 2352, du er en del av et romteam som oppdaget livet på en ny planet. Du vil være i rommet i 45 minutter. Ditt oppdrag er å samle bevis på livet på Mars "
INSTRUKSJONER	Familien trenger å åpne alle boksene som er plassert i rommet. Fordi rommet er mørkt, kan de bruke lommelyktene de mottok i begynnelsen av spillet (hvis de er 4 deltakere, mottar de 3 lommelykter, dette muliggjør samarbeidet mellom dem). Når boksene er åpne, vet de nøyaktig hvor de skal finne bevisene før slutten av 45 minutter!
BESKRIVELSE AV SPILLET	Flere esker er plassert i rommet. Det er ingen spesifikk rekkefølge for å åpne dem. Først og fremst må barna frigjøre foreldrene sine. For å gjøre dette, må de finne symboler på veggene, og deretter finne en nøkkel gjemt i rommet blant romdekorative elementer. En boks inneholder fosforescerende stjerner som skal plasseres på en stjernehimmel for å finne koden på hengelåsen. En annen eske har 3 planeter trykt på papir med flere hull i. De vil også finne vanlige planeter i rommet. Når de overlapper de rette planetene sammen, finner de riktig kode for å åpne en annen hengelås på en annen boks. En annen eske inneholder sand og steiner. Når deltakerne søker gjennom den, vil de finne en kode nederst i boksen (en annen kode for å åpne hengelåsen til en boks). Til slutt vil de finne alle planetene i solsystemet i rommet i form av bønder. De må plassere bonden i riktig rekkefølge på et trykt solsystem, som gir dem en kode for hengelåsen til en annen eske som inneholder bevis fra Mars. Andre bevis fra Mars er skjult i rommet.
UTSTYR & DEKORATIVE ELEMENTER	6-8 lommelykter, esker, en plakat, fosforescerende stjerner (lysende i mørket), planeter trykt på papir, stjernehimmel, romskipsdekorasjon (du kan skrive ut køyer og dekke noen gjenstander med aluminiumsfolie). Bevisene for liv på mars består av bilder av martianere hjemme, fotavtrykk, en rompistol, en marsjens tenner, en marsbakk i en boks.
TILBAKEMELDING	For tilbakemeldingsøkten har vi forberedt og skrevet ut flere kort som viser positive og negative adjektiver hver deltaker valgte i henhold til hvordan vi følte oss under Escape Game (moro, angst, leken, samarbeid osv.). Så brukte vi tilretteleggeren i 10 til 15 minutter for å diskutere sammen med familien hvordan de kan forfølge dette samarbeidsøyeblikket hjemme og hvordan de kan tilbringe mer tid sammen hjemme. De fleste av familiene var fornøyde med Escape Spillet!



Examples of European Escape games from 2018 to 2020

Anbefalinger

Her er noen retningslinjer for fagpersoner som er villige til å eksperimentere med et Escape Game for familier.



Escape rom ledetråd

På tide å gjøre hendene skitne. Liksom, skikkelig skitne! For nemlig er det å dikte opp puslespill og ledetråder mye lettere enn å faktisk ta disse i bruk. Historieplanen du har skrevet vil imidlertid spare deg for timer og dager med frustrasjon. Husk at du lager dette spillet for en bestemt målgruppe du kjenner. Det trenger ikke være perfekt ... det trenger bare å være morsomt! Så ikke gå over bord ved å tenke deg opp århundrets utfordring!

Involver deres fremtidige spillere



En god ide i å forberede Escape Game er å involvere lokale grupper og nettverk blant unge mennesker og deres familier. Et forhåndsmøte med deltakerne gjør det mulig å designe Escape Game-plottet basert på deres interesser og erfaringer! Det er den beste måten å sørge for at deltakerne i alderen 22-32 deltar aktivt. Ideen valgt for Escape Game var basert på et online actionspill. Suksessen er garantert!

Forbered, forbered, forbered!



Gjør den trygg

Forberedelse er nøkkelen til et vellykket arrangement. Alle aspekter må vurderes før du starter Escape Game:

- o Kontakt lokalet med god tid på forhånd og gjør de riktige ordningene,
- o Kontakt relevant målgruppe, send påminnelser i tide
- o Sett opp Escape-spillet som med tanke på alle aspekter av logistikken, for eksempel materialer, størrelsen på rekvisitter, lys, skriv instruksjonene tydelig
- o Forsikre deg om at alle ledetråder og hints fungerer, skriv ut alle Escape-spillarkene, få din stemningsmusikk
- o Og ikke glem timeren!

Når du organiserer et Escape Game med fysisk aktivitet som løping, jakt, skyting med myke kuler osv., bør du som arrangør ha i bakhodet å sette strenge sikkerhetsregler og spilleregler. Reglene må forklares veldig godt før spillet starter. Med forklaringen av regler bør det også innføres en detaljert fairplay-logikk.

 **Bruk "ekte" objekter for den unge spillerne**

Glem ikke tilbakemeldingene

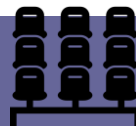


Bruk flere ekte og forskjellige gjenstander i oppgavene, hvis du vil at spillet skal være mer engasjerende, spesielt for yngre barn. Tenkeevnen deres er mer konkret, de liker å berøre og operere på et konkret nivå, så dette er en måte å holde dem opptatt og involvert i spillet. Ellers kan de miste motivasjonen for å spille og føle seg ekskludert. Papirversjoner vil være mer egnet for familier med eldre barn.

Ikke undervurder en tilbakemeldingsøkt og forbered deg på den! Hvis du planlegger en "live" EG-økt, bruk muligheten til å ta en kort prat med familien etter kampen. Planlegg nøyne spørsmålene dine for å finne ut, hvordan denne spillopplevelsen var for dem, hvordan alle følte seg etterpå, hvilken opplevelser hvert medlem av familien verdsetter mest. Det er den beste måten å gjøre spillet ditt enda bedre neste gang! Det gir deg også muligheten å legge merke til om noe gikk galt, og sørge for at ingen forlater spillet skuffet over det.

Lag spennende karakterer!

En flott måte å få de yngre til å delta i rømningsrommet ditt er å skape en morsom karakter de trenger å hjelpe. Gi ham eller henne et morsomt navn og alt fokuset de fortjener. De vil huske sin nye venn de har hjulpet i flere måneder!



Glem ikke audiensen

Når du forbereder deg og skaper utfordringene, kan du bli veldig engasjert og komme med morsomme og utfordrende tester. Noen ganger likevel kan disse bli altfor utfordrende for de fremtidige deltakernes aldre. På den andre siden ønsker du noen ganger å unngå dette ved å skape enkle utfordringer som selv de yngre løser uten å tenke kjempemye på disse. Prøv å få dem med på spillet og test dem med sammen dine egne barn (eller en slektning eller vennens).

Konklusjon

Det er en vanlig setning som sier: Det er ikke noe "jeg" i ordet "team ". Faktisk handler teamarbeid om å samarbeide og da ikke individuelt. Hvis vi måtte trekke noen paralleller med foreldreområdet, kan vi si at de mest vellykkede familiene eller de med et høyt nivå av lykke og oppfyllelse, alle er fokuserte på teamarbeid og kommunikasjon.

Hvis du har noen individer i familien (foreldrene eller barna) som ikke kommuniserer godt med andre eller ikke vil være sammen med andre, kan dette påvirke familien. Escape-spill kan være en del av løsningen, kombinert med andre familiestøttende aktiviteter.

Dette europeiske prosjektet har vist at Escape-spill for familier kan bidra til å engasjere og involvere alle familiemedlemmer. Rommet og gåtene som skal løses gjør det mulig for familier å diskutere, kommunisere og utfordre seg selv, noe som gir foreldrene sjansen til å demonstrere for barna sine at de hører og at de verdsetter deres meninger. Dessuten krever øvelsene i rommet mange ferdigheter, inkludert lateral tenkning, nøye observasjon, puslespill, tenking utenfor boksen og verbal kommunikasjon.

Spørreskjema om familienes foreldrevaner

Escape spill for familier:

Utvikling av farens ferdigheter og engasjement



[Organisasjonens navn] forbereder en ny familieaktivitet for alle familiemedlemmer. Instruksjonene er veldig enkle: å løse gåter i familien, i en leken og trivelig ånd, slik at foreldrene - spesielt fedrene - får en bedre forståelse av ferdighetene og kunnskapen til å utvikle barna sine.

Målene med spørreskjemaet er følgende:

- Identifisere fedrenes rolle og pedagogiske praksis i oppdragelsen av barna
- Identifisere behovene for å utvikle seg gjennom dette spillet når det gjelder foreldrenes ferdigheter

For å gjøre dette Escape-spillet vellykket ved å adressere familiens behov på en ludisk og pedagogisk måte, takker vi på forhånd at du tok deg tid til å svare på følgende spørsmål ved å krysse av i boksene og fylle ut når det er nødvendig: Typologi av familier

1. Du er:

- ☐ En mann
- ☐ En kvinne

2. Din familiesituasjon:

- ☐ I par
- ☐ Enebarnefamilie

3. Aldersgruppen din:

- ☐ 18/24 år gammel

- ☐ 25/34 år gammel
- ☐ 35/44 år gammel
- ☐ 45/54 år gammel
- ☐ + de 55 år 4. Antall avhengige barn: _____

5. Barnens alder: _____

6. Profesjonell situasjon:

- ☐ Bonde
- ☐ Bedriftseier / håndverker
- ☐ Ansatt
- ☐ Fabrikkarbeider
- ☐ Mellomfag
- ☐ Pensjonert
- ☐ Søker arbeid
- ☐ Foreldrepermisjon
- ☐ Annet: _____

☐ 7. Profesjonell situasjon til partneren:

- ☐ ☐ Bonde
- ☐ ☐ Bedriftseier / håndverker
- ☐ ☐ Ansatt
- ☐ ☐ Mellomfag
- ☐ ☐ Fabrikkarbeider
- ☐
- ☐ ☐ Pensjonert
- ☐ ☐ Søker arbeid
- ☐ ☐ Foreldrepermisjon
- ☐ ☐ Annet: _____
- ☐

☐ Familiepedagogisk praksis

☐ 1. I din daglige morgenrutine, som tar seg av barna (våknen - frokost - avgang på skolen):

☐ ☐ Faren

- ☐ ☐ Moren
- ☐ ☐ Annet: _____
- ☐
- ☐ 2. I din daglige kveldsrutine, hvem tar seg av barna (lunsj - leksjoner - leggetid):
- ☐ ☐ Faren
- ☐ ☐ Moren
- ☐ ☐ Annet: _____
- ☐
- ☐ 3. I følge deg, hva er hverdagsegenskapene til en involvert far (rang dem i prioritet fra 1 til 5):
- ☐ ☐ Føler og oppfører seg ansvarlig overfor barnet sitt
- ☐ ☐ Å være følelsesmessig engasjert
- ☐ ☐ Å være fysisk tilgjengelig
- ☐ ☐ Gi materiell støtte for å opprettholde barnets behov
- ☐ ☐ Å ha innflytelse i barneoppdragelsesbeslutninger
- ☐
- ☐ Foreldrekunnskap og ferdigheter: familiens behov
- ☐ 1. Hva er din største bekymring i følgende rolle som foreldre (rangere dem i prioritet fra 1 til 6):
- ☐ ☐ Balanse mellom arbeid og liv
- ☐ ☐ Balanse mellom tid og familie
- ☐ ☐ Kommunisere på en positiv måte med barnet sitt
- ☐ ☐ Angi klare og balanserte regler
- ☐ ☐ Å bygge en sterk sosio-emosjonell far / barnebinding
- ☐ ☐ Deling av foreldreansvaret
- ☐
- ☐ 2. Hva er dine viktigste spørsmål angående barnelivet ditt (rangere dem i prioritet fra 1 til 5):
- ☐ ☐ Skolegang
- ☐ ☐ Helse
- ☐ ☐ Atferd, holdning, oppførsel
- ☐ ☐ Ny teknologi
- ☐ ☐ Barnepassordninger
- ☐
- ☐ 3. Hvis du støter på en sak med barnet ditt:
- ☐ ☐ Du håndterer situasjonen med den andre forelderen
- ☐ ☐ Du håndterer situasjonen alene
- ☐ ☐ Du søker råd eller hjelp fra en profesjonell
- ☐ ☐ Du søker råd eller hjelp fra familien din
- ☐ ☐ Du søker råd eller hjelp fra vennene dine
- ☐ ☐ You do not know exactly how to proceed
- ☐ Du vet ikke nøyaktig hva du skal gjøre

4. I daglige saker har du ikke alltid løsningen:

- ☐ Fordi det er for vanskelig
- ☐ Fordi du mangler informasjon
- ☐ Fordi det krever penger
- ☐ Fordi du ikke har nok fritid
- ☐ Fordi du ikke har de nødvendige forbindelsene med folk som kan hjelpe deg

5. Hvilke er de mest passende tidslukerne for deg å kunne delta i dette Escape-spillet i henhold til din egen timeplan?

	Morgenen (mellom kl. 09 og 11)	Ved middagstid (mellom kl. 12 og 14)	Ettermiddag en (mellom kl. 14 og 17)	På slutten av dagen (fra kl. 17 til 18)	Om kvelden (etter kl. 18)
Onsdag					
Lørdag					
Søndag					
Andre dager					



Erasmus+



Positive

PATERNAL ENGAGEMENT



Defoin



Project Agreement number

2018-1-FR01-KA204-047919