



PRAKTIJK

Stel je voor: je kijkt naar een routebeschrijving, de letters staan er wel, maar de betekenis wil gewoon niet komen. Je leest de beschrijving opnieuw, en nog een keer, maar iets klopt niet en je weet niet wat. De tijd tikt, de anderen kijken je aan. Het gevoel dat hierbij ontstaat is precies wat we over willen en kunnen brengen met een serious game.

PIETER VAN DER HAAK is oprichter van Jump Serious Games en ontwikkelt serious games voor organisaties die gedrag willen veranderen of bewustwording willen vergroten. De Escapekoffer Laaggeletterdheid is oorspronkelijk ontwikkeld door Raccoon Serious Games en later overgenomen en doorontwikkeld door Jump. Hij is beschikbaar via jumpseriousgames.nl



Wat als de tekst gewoon niet te lezen is?

Een serious game zet spel in om bewustwording te vergroten en kennis over te dragen. Spelen verlaagt de drempel om te leren. Een spel prikkelt bovendien veel meer zintuigen dan een PowerPoint-presentatie of zelfs een goed geschreven artikel.

Ik neem je dan ook graag mee naar een project over laaggeletterdheid en hoe een serious game kan bijdragen aan bewustwording hiervan. Hoe zorg je ervoor dat je een gevoel overbrengt? En in dit specifieke geval ook nog eens het gevoel van veel mensen die de taal onvoldoende beheersen?

Eerst was er een caravan

Drie jaar geleden belde Stichting Lezen & Schrijven met een duidelijke wens: ze wilden laaggeletterdheid invoelbaar maken. Niet uitleggen, niet bewustzijn creëren met cijfers en campagnes, maar echt invoelbaar maken. In Nederland wonen ongeveer 2,5 miljoen laaggeletterde mensen. Zij missen de basisvaardigheden om volledig mee te doen, en de meeste mensen om hen heen hebben daar geen idee van. Ze zien het niet, herkennen het niet en begrijpen het daardoor ook niet.

De stichting wilde dat veranderen met een spel. Het eerste idee was een escaperoom. Maar een escaperoom staat meestal op een vaste locatie en dat was niet de bedoeling. Zo ontstond het idee van een caravan. Een rijdende caravan die je kon voorrijden bij organisaties. En als je aan een caravan denkt dan kom je bijna vanzelf uit bij het thema reizen. Dit vormde vervolgens de inspiratie voor geschikte puzzels en opdrachten. Op deze wijze verloopt een creatief proces: één keuze trekt de volgende mee.

Na het ontwerpen, testen en bouwen waren we er klaar voor: de caravan kon zijn reis beginnen langs verschillende instellingen. Daarnaast maakte hij zijn opwachting op een aantal events, bijvoorbeeld tijdens de week van de laaggeletterdheid, die tegenwoordig de Week van lezen en schrijven heet.

Een prachtig concept, maar toch niet ideaal. De caravan dreef de kosten op en vroeg om veel organisatie en uitgebreide ondersteuning. Dus gingen we opnieuw aan de tekentafel zitten om een eenvoudiger variant uit te werken.

Van kamperen naar hotel

Het doel was simpel: dezelfde impact, maar met minder gedoe. De caravan toverden we om tot escapekoffer. Een reiskoffer om precies te zijn, compact en makkelijk te vervoeren, met genoeg ruimte voor een banner, zodat je alsnog aandacht kunt trekken ondanks dat we de caravan thuis lieten staan. Dankzij een handleiding begeleid je het spel bovendien moeiteloos zelf.

Inmiddels staan er meer dan honderd van deze escapekoffers verspreid over Nederland en België, en nog wekelijks krijgen we nieuwe bestellingen binnen. Het thema staat duidelijk hoog op de agenda.

Maar wat zit er eigenlijk in zo'n koffer?

De architectuur van onbegrip

De escapekoffer biedt meer dan een reeks puzzels. De spelopzet laat spelers stap voor stap ervaren hoe taal communicatie ondersteunt of belemmert. Vier deelstations bouwen logisch op elkaar voort. Elke oplossing leidt rechtstreeks naar de volgende uitdaging.

Station 1 hielden we bewust makkelijk. Spelers zien ansichtkaarten op een prikbord en lezen met een spiegel spiegelschrift om de eerste antwoorden te vinden op een taalpuzzel. Ze verzamelen de juiste letters en ronden de eerste fase vrij vlot af. Zo ontstaat het gevoel: dit gaat lukken. Dit stemt spelers positief en motiveert hen om door te gaan.

Station 2 is iets ingewikkelder. De spelers vinden een kaart van Europa en een routebeschrijving. In het navigeren moeten ze een

beroep doen op hun taalvaardigheid. Een beetje meer uitdaging, maar de meeste mensen komen hier nog wel uit.

Station 3 confronteert spelers met de kern van de ervaring. Ze openen een kistje in de vorm van een boek met een cijferslot. Binnenin liggen een transparante plexiglas plaat met onafgemaakte zinnen, kunststof puzzelstukken en een handdoek met woorden. De tekst rammelt, woorden ontbreken, de puzzelstukken verklaren niets en de handdoek biedt geen houvast. Op tafel liggen hints, maar ook die vergroten alleen maar de verwarring. Iedere poging loopt vast.

Die verwarring ontstond niet toevallig. Het ontwerp laat spelers ervaren hoe ontoegankelijke informatie je buitensluit. De tekst staat voor je neus, maar betekenis ontbreekt. Je vraagt om hulp, maar niemand brengt je verder. Elke minuut vergroot de frustratie. Precies dat effect zoekt het spel.

Taal als sleutel

In de oorspronkelijke versie van de escapekoffer kon je de eindpuzzel niet oplossen. Bewust, zodat het spel eindigde met een katerig gevoel; precies het gevoel dat laaggeletterden dagelijks kennen. Maar alleen dat katerige gevoel vonden we achteraf toch nog wat te mager. We voegden daarom een extra laag toe, die het verhaal compleet maakt.

Station 4: in de koffer bevindt zich namelijk ook een boekkluis, die alleen open gaat met een oplossingskaart. In de kluis liggen vijf finishkaarten, met daarop zeer ambtelijke teksten. De teksten kloppen inhoudelijk maar zelfs mensen die goed kunnen lezen kunnen ze lastig interpreteren. Uiteindelijk vinden de spelers binnen de teksten woorden die de boodschap van het spel weergeven: **Begriptonen. Geen aannames. Eerst afstemmen. Niet oordelen. Helpen.** Deze vijf tips vormen de kern van goede communicatie met mensen die moeite hebben met taal.

Met de beginletters van deze tips selecteren de spelers puzzelstukken, waarmee ze een ticket vormen voor de Sagrada Familia in Barcelona: de eindbestemming van de reis. Het spel eindigt zo niet meer alleen met frustratie, maar ook met herkenning, opluchting en inzicht. Spelers voelen niet alleen waar laaggeletterden tegenaan lopen, ze zien via de vijf tips ook wat zijzelf kunnen doen.

Wat dit mij leert over taal

Ik schrijf graag, maar noem me geen taalkundige. Ik ontwerp spellen. Maar dit project leerde me iets over hoe taal werkt dat ik in geen enkel boek las: taal zie je pas als betekenis ontbreekt.

Als de tekst vloeiend leest, de zinnen kloppen en je de informatie kan begrijpen, dan zie je de taal niet meer, je ziet alleen de betekenis. Maar zodra de taal hapert en woorden en zinnen niet landen, verandert de taal in een muur waar je hulpeloos tegenaan kijkt.

Communicatieprofessionals weten dat, maar weten ze het ook in hun lijf? Dat maakt het verschil. Je kunt begrijpen dat laaggeletterdheid moeite kost en er empathie voor voelen, maar als je zelf tien minuten voor een tekst hebt gestaan die je niet begrijpt, terwijl de tijd tikt en de anderen je aankijken, dan weet je het op een andere manier. Dan heb je het gevoeld. En als je het voelt, dan onthoud je het beter.

Wat ik elke keer weer zie

We hebben dit spel inmiddels bij tientallen organisaties ingezet, en elke keer gebeurt min of meer hetzelfde. Halverwege het spel verandert de sfeer in de ruimte: de luchtigheid van het begin maakt plaats voor ernst, de stemmen verstommen, mensen werken harder en beginnen te snappen dat ze iets ervaren wat voor anderen dagelijkse tot de realiteit behoort.

Na afloop voeren deelnemers heel andere gesprekken dan na een workshop. Ze delen persoonlijke verhalen, herkennen de obstakels waarmee collega's dagelijks kampen en bekijken hun eigen instructies kritisch. Regelmatig concluderen ze dat die minder toegankelijk uitvallen dan verwacht. De game doet iets wat een tekst niet kan: hij geeft je een ervaring die je niet kunt wegrationaliseren.

Een koffer vol taal

De puzzels bouwen op van eenvoudig naar moeilijk, een bewuste keuze. Het spiegelschrift in station 1, de ingewikkelde routebeschrijving in station 2, de onafgemaakte zinnen en nutteloze hints in station 3, en de vijf tips op de finishkaarten. Stap voor stap tonen we zo hoe taal overkomt en hoe teksten binnenkomen bij een laaggeletterde lezer.

Als tekstprofessional werk je iedere dag met taal. En je probeert het zo goed mogelijk te doen. Maar dan nog: hoe goed je ook schrijft, sommige mensen zullen het niet begrijpen. Dit spel laat zien én ervaren hoe dat voelt. Wat het met iemand doet. ■