

E-Mailbericht Zaak 1115652

Van: info@escaperoomdesigner.nl

Aan: info@roosendaal.nl

Datum: 31-10-2024 om 11:49:31

Onderwerp: Escape City in jouw gemeente?! op 31-10-2024 om 11:49:31

Het College van B&W en de gemeenteraad van de gemeente Roosendaal.

Geachte heer/mevrouw,

Als gemeente speelt u een cruciale rol in het bestrijden van ondermijning. Leegstaande panden worden vaak misbruikt voor criminele activiteiten, zoals drugslabs en witwassen.

Met de City Escape Wandelroute bieden we een interactieve training waarmee uw medewerkers en bestuurders leren de signalen van ondermijning vroegtijdig te herkennen.

Wat levert het op?

- * Inzicht in geur- en materiaalgebruik dat op drugslabs kan wijzen.
- * Kennis over verborgen ruimtes en verdachte geldstromen.
- * Praktische tips voor het veilig melden van verdachte situaties.

Door deze kennis versterken we samen de weerbaarheid van uw stad tegen criminaliteit. We lichten de mogelijkheden graag persoonlijk toe.

Mijn vraag is of gemeente Roosendaal hier mogelijk aan mee zou willen werken en, zo ja, of ik u hier meer informatie over mag sturen. Indien u dit probleem is.

Mocht uw gemeente dit ook willen aanpakken en hier potentie in ziet, dan vernemen wij graag een reactie. Alvast hartelijk bedankt voor uw tijd.

Met vriendelijke groet,



[cid:image001.png@01DB2B8A.F0051DF0]

Escape room Designer B.V.
06-23386317
BTW nr. NL857759474B01
KvK 69159181

Bezoekadres:

Experience & Creation Center
Molenstraat 133
4793 RB Fijnaart

info@escaperoomdesigner.nl<mailto:mailto:Hel@planet.nl>

www.escaperoomdesigner.nl<https://eur02.safelinks.protection.outlook.com/?

url=http%3A%2F%2Fwww.escaperoomdesigner.nl%2F&data=05%7C02%7Cinfo

%40roosendaal.nl%7Cd4528032727744dfd99208dcf999be9f

%7Cdeaf3287373a47cd85ed600fa7398bd8%7C0%7C0%7C638659686025274342%7CUnknown

%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljoImNC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzIiLCJBTiI6IjE6Ikh1haWwiLCJXVCI6Mn0%3

D%7C0%7C%7C%7C&sdata=6b6KmrDI21fk52ycbcx7Pi%2F8%2Bxshba6d3ygykAEVtv

%3D&reserved=0>

No Escaping “uw stad/gemeente”

Crimineel Pandgebruik



ESCAPE ROOM
DESIGNER



Het probleem

Opvallend veel leegstaande panden en bijbehorende problematiek

Steeds meer gemeentes komen in aanraking met criminaliteit. Huurders worden verleid met geld of drugs om mee te werken aan ondermijning. Deze huurders zijn zich niet bewust van de gevaren voor zowel hun omgeving als zichzelf.

NO ESCAPE

Wij bouwen speciaal voor dit onderwerp een Pop Up Ondermijning in 4 leegstaande panden in uw gemeente om meer bewustzijn te creëren. Deze Pop Up Escape Room kan worden ingezet voor o.a. burgers, bestuurders, politie, boa's en omwonenden.



The Experience

Je komt terecht in een aantal leegstaande panden. Wat zie je?

En waar kun je in zo'n pand de signalen van ondermijning aan herkennen. In onze City Escape Wandelroute ervaren de burgers, boa's politie en bestuurders deze aandachtspunten;

- Geur: Welke geur geeft de productie van harddrugs?
- Materiaal: Welke materialen worden er gebruikt om drugs te produceren?
- Grondstoffen
- Cash Geld
- Verborgene Ruimtes
- Melding maken: Waar kan je terecht om een melding te maken?





Hoe ziet zo'n dag eruit ?

Groepjes van circa 6 tot 10 personen verzamelen op het gemeentehuis. Hier worden de deelnemers op de hoogte gebracht dat er een aantal panden zijn ondermijnd in uw gemeente. Samen met de Expert gaan ze van pand naar pand. Bij ieder pand is een acteur aanwezig, de acteur zuigt de deelnemers mee in een avontuur !

Wat hebben wij nodig?

- Stroompunt 230V
- 4 leegstaande panden
- Eventuele personalisatie items (logo's/symbolen etc.)



ESCAPE ROOM
DESIGNER

Onderwerpen

Mogelijke onderwerpen:

- Opslag harddrugs
- Wapens
- Geur
- Martelkamer
- Geld
- Drugsgebruik
- Boobytrap
- Drugs productie
- Criminele uitbuiting
- Illegale Geldstromen
- Cocaïne
- Drugs handel
- Intimidatie
- Prostitutie
- Explosie
- Rip-deal
- Witwassen
- Mensenhandel
- Katvangers
- Misstanden Melden
- Vastgoed

Moodboard

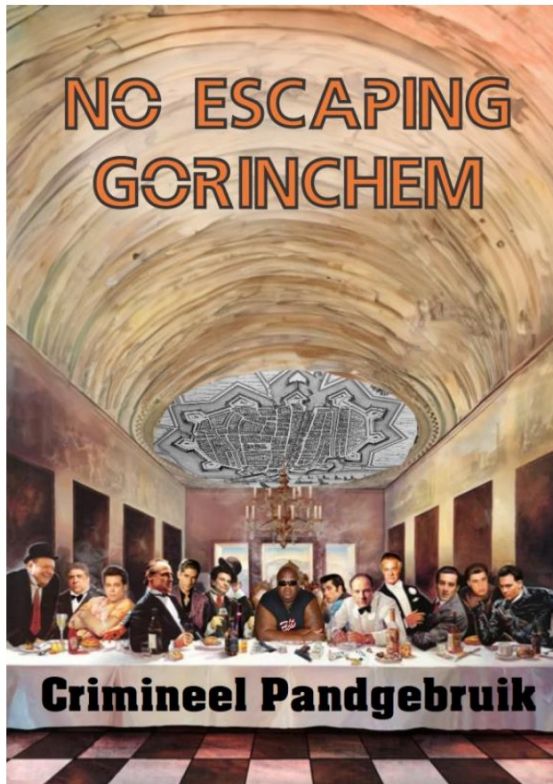
Mogelijke thema's:

- Drugslab
- Mensenhandel / prostitutie
- Crimineel pandgebruik
- Hennepkwekerij



Promotiemateriaal

- Posters
- Vlaggen
- Give-aways



Gamemaster

De gamemaster zorgt ervoor dat het spel speelbaar blijft door de moeilijkheidsgraad aan te passen naar een makkelijker of moeilijker spel. Op deze manier zorgen we ervoor dat de juiste vibe blijft bestaan en alle elementen worden aangetikt.

Belangrijk

- snelle reset
- onderhoud
- hint systeem
- draaiboek
- reserve materialen



De-Brief

Na elk spel van ongeveer 10 minuten is er een De-Brief waarbij de Expert de signalen bespreekbaar terwijl hij/zij met de groep naar de volgende locatie loopt.

We gebruiken het om zaken te belichten en bespreekbaar te maken. De De-Brief is dus eigenlijk nog belangrijker dan het spel zelf!

De Expert kunnen wij verzorgen maar dat mag ook iemand vanuit jullie eigen team zijn.



Impact van Gamification

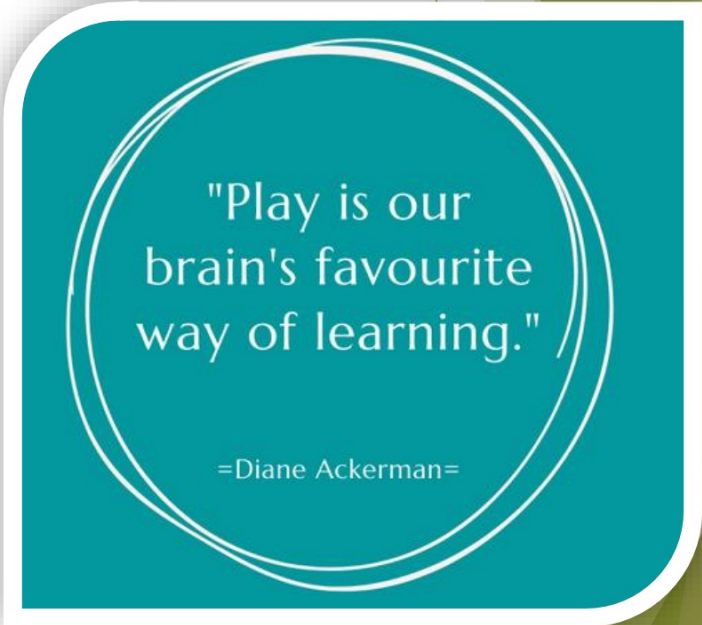
Escape rooms bieden een optimale balans tussen uitdaging en vaardigheden van de deelnemers. Het proces van zoeken, nadenken en samenwerken, maakt dat er een motiverende spanningsboog wordt gecreëerd. Als je in flow bent, leer je beter.

Dit betekent dat je leert vanuit:

- je sterktes
- vertrouwen in jezelf en in anderen
- energie en motivatie
- betrokkenheid op het leren en op het doel
- zelfsturend leren in functie van het doel

Volgens experts heeft het succes van escape rooms alles te maken de flow theorie.

De 8 principes van flow: doelen zijn duidelijk, context levert directe feedback, evenwicht tussen uitdagingen en vaardigheden, hogere concentratie door denken én doen, alleen het hier en nu telt, tijdsbesef verandert, je hebt de volledige beheersing over de situatie, en er is geen nood aan ego.



"Play is our
brain's favourite
way of learning."

=Diane Ackerman=



Trainingsdoeleinden

Educatieve Escape Rooms zijn een effectieve tool voor training. Spelers staan fysiek met elkaar in het spel. Alle zintuigen worden aangesproken, zodat ze volledig in het spel worden meegezogen. Samen komen ze voor problemen te staan die ze zelf moeten zien op te lossen. Er wordt niets voorgekauwd: de deelnemers moeten actief deelnemen aan de training.

Het uiteindelijke doel?

- Algemene skills aanleren: samenwerken, communicatie, delegeren, problemen oplossen, werken onder tijdsdruk
- Opdoen van kennis en vaardigheden binnen uiteenlopende onderwerpen
- Herhalen en toepassen van kennis en vaardigheden in een betekenisvolle situatie
- Toetsen van kennis en vaardigheden
- Interesse wekken in een bepaald onderwerp of vakgebied
- Overbrengen van een verhaal aan een breed publiek
- Overbrengen van een emotie of gevoel
- Uitproberen van ander gedrag/rol/perspectief/werkproces

Voorbeeld tijdsplanning voor een dag

Ons advies is om met circa 6 tot 10 mensen per ronde aan het spel mee te laten doen, we kunnen 4 groepen per dag laten spelen. Zodoende kunnen er maximaal 40 deelnemers mee doen op 1 dag.

Het is ook mogelijk om een avond te laten spelen.

Intro en spel per locatie – 10 minuten

Debrief – tijdens wandeling naar volgende locatie met Expert

Tijdens de debrief reist de Gamemaster alvast naar de volgende locatie om deze Escape Room klaar te zetten en zich om te kleden tot een nieuwe personage.

Groep	Tijd
Groep 1	9.00 – 10:30
Groep 2	11:00 – 12:30
Groep 3	13:00 – 14:30
Groep 4	15:00 – 16:30

Dit is een voorbeeld schema

Financieel

Kosten

Ontwikkelkosten

ex. BTW

€ 6.500,-

Huurprijs

Per dag inclusief Gamemaster

€ 3.250,-

Minimale afname 10 x in 6 maanden.

In deze periode kunnen jullie zo vaak als jullie willen zelf met een groep de game spelen zonder game master.

Voor een avondsessie rekenen we een halve inzet (€ 1.750,-).

Escape Room Designer BV

- ▶ Opgericht in 2016
- ▶ Multidisciplinair team: Techniek, IT, Gaming, Sales, Marketing, Planning
- ▶ Divers team inclusief Stagiaires, Experts, Gamemasters
- ▶ Meer dan 100 Escape Rooms in Europa en Azië ontworpen en gebouwd
- ▶ Meer dan 20 Serious Game Faciliteiten voor trainingsdoeleinden gebouwd
- ▶ O.a. Cyber Security, Safety, Drugslab, Ondermijning, Sextortion, CRM, Jonge Aanwas
- ▶ Op dit moment hebben wij:
16 Mobiele Escape Rooms voor trainingsdoeleinden
- ▶ Wij hebben Trailers, Ambulances, een Geldwaardetransportwagen, Boten, een Smokkelauto, Pop Up Escape Rooms en een Bouwkeet
- ▶ Wij onderhouden meer dan 50 derde partij Escape Rooms

Escape Room Designer en duurzaamheid

- ▶ Sustainability is voor ons meer dan een modewoord. Onze producten zijn gebouwd op recyclage en duurzaamheid: onze Escape trailers, voertuigen en boten hebben al een geschiedenis en geven wij een nieuw leven als Escape room!
- ▶ We upgraden oude F16 defensietrailers en ambulances, die we ombouwen tot Escape Rooms. Onze speelkoffers uit het Cliniclown-project, passen we voor uw bedrijf op maat aan. En met onze gerenoveerde Escape boten zeilen we rechtstreeks naar onze klanten!
- ▶ Met de nodige creativiteit, blazen we nieuw leven in uitgediende materialen!

KEEP CALM AND RECYCLE

Escape Room Designer en duurzaamheid



Andere partners ERD



Rabobank



DeNederlandscheBank

EUROSYSTEEM

Referentie partner & Project

Klant

Politie Mobiele Eenheid

Locatie

Amsterdam

Doel

ME bus, Werving en Selectie

Escape Room is gekocht door de politie



ME



Referentie partner & Project

Klant

DSM

Locatie

Hoek van Holland

Doel

Safety dag



Referentie partner & Project

Klant	Schiphol
Locatie	Amsterdam
Doel	Safety dag

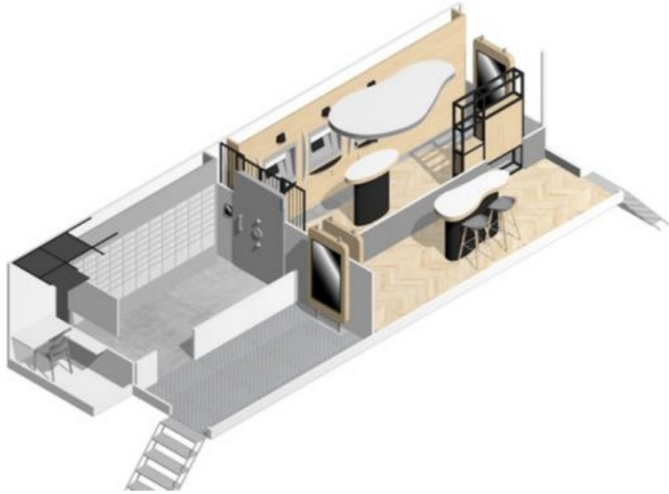


Schiphol
Amsterdam Airport



Reference partner & Project

Klant	ING
Locatie	Amsterdam, Brussel
Doel	Improve security compliance





ESCAPE ROOM
DESIGNER

Reference partner & Project

Klant	De Nederlandsche Bank
Locatie	Amsterdam
Doel	Cyber Security Training



DeNederlandscheBank

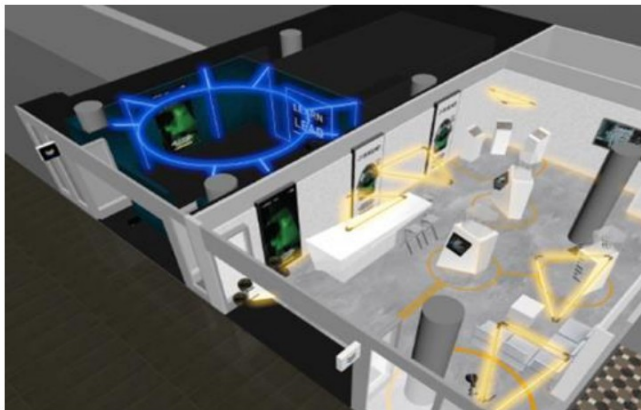
EUROSYSTEEM

Reference partner & Project

Klant	Ministerie van Defensie
Locatie	Amsterdam, Groningen, Eindhoven
Doel	Recruitment



Ministerie van Defensie



Referentie partner & Project

Klant

Visser & Smit Hanab

Locatie

Utrecht

Doel

Safety Training



Visser & Smit Hanab



Referentie partner & Project

Klant	Camelot UK Lotteries Ltd
Locatie	Watford, United Kingdom
Doel	Cyber Security Policy Compliance





ESCAPE ROOM
DESIGNER

Bedankt!

<https://escaperoommobiel.nl/>