



In het dagboek van Anne Frank



Scenario Spel Master Vellen



Beschrijving van de rol van spelleider

Om je te helpen je rol als Spelmeester (GM) te begrijpen, bekijk je de fiches "Hulpmiddel - Roadmap" en "Hulpmiddel - Track Form" in onze [creatie doos](#).

De Game Master is Johannes Cornelis Princen (21 november 1925 - 2 februari 2002), ook bekend als Poncke Princen, en hij is een Nederlandse anti-Nazi strijder en activist. Deze persoon praat met het Rode Kruis in Amsterdam om hem te helpen het verloren dagboek van Anne Frank te vinden. Hij wil bewijzen vinden om aan de wereld te laten zien op welke schandelijke manier Joodse mensen tijdens de Tweede Wereldoorlog hebben moeten leven.



Hints en oplossingen

Stap A.1

Hints

- Als ze Margot's dagboek niet zien, kun je ze vertellen: "op de vloer ligt misschien iets wat van iemand is die je kan helpen".

Stap A.2

Hints

- Als de spelers niet begrijpen dat ze de eerste letter van elk stuk voedsel moeten gebruiken, zeg hen dan "er zijn vier woorden die naar voedsel verwijzen, dus jullie moeten op het begin daarvan letten".

Oplossing

- De eerste letter van elk stuk voedsel in de tekst vormt het woord "MIEP"

Stap A.3

Hints

- Als de spelers niet weten waar ze de code "MIEP" moeten introduceren, vraag hen dan: "Waar kun je een code van 4 letters introduceren?"

Oplossing

- De code "MIEP" moet worden gebruikt om een doos te openen die zich ergens in de kamer bevindt.



Stap B.1

Hints

- De spelers hebben misschien wat moeite om de geheime boodschap te vinden die in het handpopje zit, dus je kunt hen vragen "waar zou je een aanwijzing kunnen vinden?".

Oplossing

- De geheime boodschap zit in de pop.

Stap B.2

Hints

- Als de spelers niet begrijpen dat ze de kaars moeten gebruiken om het geheime symbool te kunnen zien, zeg hen dan "het plaatje dat je op de hoek hebt kan belangrijk zijn, misschien moet je ergens in de kamer naar zo'n plaatje zoeken".
- Als ze niet weten hoe ze de boodschap met de kaars moeten lezen, zeg hen dan: "wat gebeurt er als je de boodschap verwarmt? Maar wees voorzichtig, verbrand het niet!"

Oplossing

- Het geheime symbool is de Davidsster, dus het ontbrekende woord is "STER"



Stap B.3

Hints

- Als ze niet weten waar ze het woord "STER" moeten introduceren, vraag hen dan: "Waar kun je een 4-letter code introduceren?"

Oplossing

- De code "STER" moet worden gebruikt om een lade te openen die zich ergens in de kamer bevindt.

Stap C.1

Hints

- Als ze niet begrijpen wat ze met de getallen en de kaart moeten doen, zeg hen dan: "De nummers en de kaart kunnen op een of andere manier met elkaar in verband staan."

Stap C.2

Hints

- Als ze de code niet kunnen vinden, zeg hen dan: "Misschien vind je iets als je de pijlen volgt op de muur van nummers".

Oplossing

- De kruisjes op de piratenkaart geven de nummers in de kast aan. De resulterende code is "1942"



Stap C.3

Hints

- Als ze niet weten waar ze de code moeten invoeren, vraag hen dan: "Waar kun je een 4-cijferige code invoeren?"

Oplossing

- De code "1942" moet worden gebruikt om een kist te openen die ergens in de kamer staat.

Stap D.1

Hints

- Als ze niet begrijpen dat ze de positie van elk woord in de tekst moeten raden, kunt u hen zeggen: "de positie van deze symbolen in de tekst kan belangrijk zijn"

Oplossing

- Het woord "wereld" staat op de vierde plaats in de tekst, het woord "donder" staat op de 15e plaats, het woord "hemel" staat op de 34e plaats en het woord "vrede" staat op de 55e plaats in de tekst. $4+15+36+53 = 108$. De code is dus "108".

Stap D.2

Hints

- Als ze niet weten welke doos ze moeten kiezen, vraag hen dan: "Heb je al eens een tulp in de kamer gezien? Let op de kleur."

Oplossing

- Ze moeten de doos openen met de afbeelding van de oranje tulp erop.



Stap D.3

Hints

- Als ze niet weten waar ze de code "108" moeten invoeren, vraag hen dan: "Waar kun je een 3-cijferige code invoeren?"

Oplossing

- De doos met de afbeelding van de oranje tulp erop moet geopend worden met de code "108".

Stap E.1

Hints

- Als ze de oplossing van het raadsel niet kunnen vinden, kun je ze vertellen: "zij kunnen ons veel interessante verhalen vertellen" of "wij kunnen via hen naar andere landen en tijden reizen".
- Als ze de geheime boodschap niet begrijpen, zeg hen dan: "getallen verwijzen naar posities en het heeft te maken met de oplossing van het raadsel".

Oplossing

- De oplossing van het raadsel is "boek"
- De geheime boodschap toont de positie en de kleur van enkele boeken die op de foto van de boekenkast staan.

Stap E.2

Hints

- Als ze de foto van de boekenkast niet kunnen vinden, vraag hen dan: "let op de oplossing van het raadsel. Waar kunnen we daar wat van vinden?"

Oplossing

- De foto van de boekenkast staat op de achterkant van de deur.



Stap E.3

Hints

- Als ze niet begrijpen wat ze met de boekenkast moeten doen, kun je ze zeggen: "Herinner je je de geheime boodschap? Het zou met deze boekenkast te maken kunnen hebben."
- Als ze niet weten hoe de geheime boodschap werkt, zeg hen dan: "de geheime boodschap heeft 4 regels en de boekenkast heeft 4 planken, dit moet relevant zijn."
- Als ze problemen hebben met het begrijpen van de inhoud van de geheime boodschap, zeg hen dan: "positie is belangrijk. Komt de positie van de boeken overeen met de kleuren die in de geheime boodschap staan?"
- Als ze begrepen hebben wat ze met de geheime boodschap moeten doen, maar ze hebben nog steeds problemen met het vinden van de code, zeg hen dan: "de boeken hebben een aantal nummers op hun rug. Dit kan relevant zijn."

Oplossing

In de eerste regel van de geheime boodschap staat "2 rood", dus moeten ze op zoek naar het tweede boek op de bovenste plank, dat rood is. Op de rug van dit boek staat het nummer 9 geschreven. Op de tweede regel van de geheime boodschap staat "5 geel", dus moeten ze het vijfde boek op de tweede plank zoeken, dat geel is. Dit boek heeft het nummer 3 op de rug. Op de derde regel van de geheime boodschap staat "1 blauw", dus moeten ze op zoek naar het eerste boek op de derde plank, dat blauw is. Het heeft het nummer 7 op de rug. Tenslotte staat er op de vierde regel van de geheime boodschap "6 zwart", dus moeten ze op zoek naar het zesde boek op de vierde plank, dat zwart is. Op de rug van dit boek staat het cijfer "2". Dan is de resulterende code "9372".



Stap E.4

Hints

- Als ze niet weten waar ze de 4-cijferige code moeten invoeren, vraag hen dan: "Waar kun je een 4-cijferige code invoeren?"

Oplossing

- De code "9372" opent het dagboek van Anne Frank.

Stap F.1

Hints

- Als ze het dagboek openen, zullen ze een sleutel vinden, dus deze stap heeft geen hint nodig.

Stap F.2

Hints

- Als ze niet weten wat ze met de sleutel moeten doen, vraag hen dan: "wat kunnen we openen met de sleutel? Bedenk dat je al hebt wat je zocht."

Oplossing

- De sleutel opent de deur, en de leerlingen kunnen de kamer verlaten. Herinner hen eraan dat ze de kamer moeten verlaten met het dagboek.



Briefing

Als spelleider is het belangrijk dat je voor het spel een briefing maakt met je leerlingen. Bekijk onze oefenfiches "Tool - spelregels en veiligheid" en "Tool - profielfiche leerlingen gecontroleerd" in [onze creatiebox](#).



Debriefing

Debriefing met je spelers op het einde van een spel is heel belangrijk om feedback te krijgen over de moeilijkheidsgraad van het scenario, het plezier dat je spelers hadden, wat ze denken dat verbeterd kan worden, ... Maak notities van de feedback van je spelers, en schrijf je eigen gedachten op over hoe dit spel verliep. Op die manier zal je de volgende keer dat je dit scenario voorbereidt, de ervaring kunnen verbeteren. Bekijk onze gids "Animatie van een pedagogische ontsnappingskamer voor taalonderwijs", hoofdstuk 6 zal u helpen bij de voorbereiding van de debriefingsessie. U vindt ook nuttige bronnen in [onze creatiebox](#), in de praktijkfiches "Hulpbron - Hoe de debriefing organiseren", "Hulpmiddel - Klassiek feedback stappenplan", "Hulpmiddel - Stappenplan", "Hulpmiddel - Spoorformulier" en "Hulpmiddel - Niet-uitputtende problemenlijst".

Voorbeelden van vragen die je zou kunnen stellen:

"Hoe vond je de spelsetting?"

"Als je iets aan de spelomgeving zou kunnen toevoegen/veranderen, wat zou dat dan zijn?"

"Hoe voelde je je gedurende het spel?"





Erasmus+

Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat..

Project code: 2020-1-FR01-KA201-080646



This work is licensed under the Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>