



Het testament van Van Gogh



Scenario Spel Master Vellen



Beschrijving van de rol van spelleider

Om je te helpen je rol als Game Master (GM) te begrijpen, bekijk je de fiches "Hulpmiddel - Stappenplan" en "Hulpmiddel - Spoorformulier" in onze creatiebox.

De spelleider in dit scenario is de geest van de Nederlandse schilder Van Gogh! Hij begeleidt de privé-detectives die door zijn familie zijn ingehuurd om zijn laatste wil en testament te vinden. Van Gogh, de grootste Nederlandse schilder aller tijden, bleef de meest kostbare meesterwerken maken in de hoop dat zijn talent zou worden erkend.

Van Gogh wil dat de spelers bewijzen dat hij een groot artistiek talent had!





Hints en oplossingen

Stap A.1

Hints

- Als ze niet beseffen dat ze zich op de vaas moeten concentreren, vraag hen dan: "Wat kun je vinden op de tafel?"

Stap A.2

Hints

- Als ze niet weten dat ze de zonnebloemen uit de vaas moeten halen om de sleutel te vinden, zeg dat ze de vaas dan misschien kunnen schudden (om te kijken of er iets in zit).

Oplossing

- De sleutel zit in de vaas.

Stap A.3

Hints

- Als ze niet weten wat ze met de sleutel moeten doen, vraag hen dan: "Wat kun je openen met die sleutel?"

Oplossing

- De sleutel opent een doos die ergens in de kamer staat. Het doosje is afgesloten met een hangslot.



Stap B.1

Hints

- Als ze niet weten wat ze met de stukken van het schilderij moeten doen, zeg hen dan: "Laten we eens kijken welk beeld deze stukken laten zien".

Oplossing

- Ze zullen het schilderij "De slaapkamer" zien als ze de stukken in elkaar leggen.

Stap B.2

Hints

- Als ze niet doorhebben dat er afbeeldingen van meubels op de folders zijn geplakt, vraag hen dan: "Waar kun je voorwerpen vinden die ook op het schilderij voorkomen?"

Stap B.3

Hints

- Als ze niet begrijpen dat ze de verschillende meubels op het schilderij en in de map moeten vergelijken, vraag hen dan "Zijn er meubels die op het schilderij en in de map voorkomen? Let op de volgorde van de mappen". Je kunt ook vragen waar elders deze objecten gevonden kunnen worden.

Oplossing

- De meubels op de foto zijn: de stoel (map 1), het bed (map 3), de tafel (map 5) en het raam (map 8). De code is dan "1358"



Stap B.4

Hints

- Als ze niet begrijpen wat ze met de 4-cijferige code moeten doen, vraag hen dan: "Waar kun je een 4-cijferig getal invoeren?"

Oplossing

- De code "1358" zal een kist openen.

Stap C.1

Hints

- Als de spelers niet weten wat ze met het kruiswoord moeten doen, vertel ze dan dat ze de juiste woorden moeten vinden om een belangrijke naam te krijgen.
- Als ze problemen hebben met de definities, kunt u het kruiswoordraadsel aanpassen en in plaats van definities, afbeeldingen gebruiken. Het kan meer visueel voor hen zijn.

Oplossing

- Het eerste woord is "zelfportret", het tweede woord is "huis", het derde woord is "broer" en het vierde woord is "oor". Het resulterende woord is "THEO".

Stap C.2

Hints

Als ze niet begrijpen wat ze met het woord "THEO" moeten doen, vraag hen dan waar ze die code zouden kunnen invoeren.



Stap D.1

Hints

- Vertel ze dat er in de brief een verwijzing staat naar een heel beroemd schilderij.
- U kunt hen vertellen dat ze moeten letten op de manier waarop de cirkels en cijfers in het stuk plastic zijn geplaatst. Het moet hen herinneren aan de positie van iets in de kamer.

Oplossing

- Als ze het stukje plastic over het schilderij "De Sterrennacht" leggen, zullen ze zien dat het cijfer 1 overeenkomt met de letter "o", cijfer 2 met de letter "o" en cijfer 3 met de letter "r". Het resulterende woord is "OOR".

Stap D.2

Hints

- Vertel hen dat de positie van de letters op het schilderij belangrijk zal zijn.

Stap D.3

Hints

- Als ze niet weten wat ze met het stuk plastic moeten doen, vraag hen dan of ze iets van dezelfde grootte in de kamer kunnen vinden. Als ze dat doen, vertel ze dan dat de cijfers en de letters misschien op de een of andere manier overeen kunnen komen.

Oplossing

Als ze het stukje plastic over het schilderij "De Sterrennacht" leggen, zullen ze zien dat het cijfer 1 overeenkomt met de letter "o", cijfer 2 met de letter "o" en cijfer 3 met de letter "r". Het resulterende woord is "OOR".



Stap D.4

Hints

- Als ze niet weten wat ze met het woord "OOR" moeten doen, vraag hen dan waar ze die code kunnen invoeren.

Oplossing

- De code "OOR" opent een doos die is vergrendeld met een slot van 3 letters.

Stap E.1

Hints

- Herinner hen eraan dat ze de documenten moeten meenemen die ze zoeken. Dat is de reden waarom ze zijn aangenomen.

Stap E.2

Hints

- Als ze niet weten wat ze met de sleutel moeten doen, vraag hen dan "Nu jullie de documenten hebben die jullie zochten, moeten jullie proberen uit de kamer te ontsnappen".

Oplossing

- De sleutel die ze in de doos vinden, opent de deur om uit de kamer te ontsnappen.



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/>