

Solarpunk Internet

Spelconcepten



Reflectie dag 1

Wat vond je goed?

Een tip voor ons

Waar wil je meer
over weten?

Spannende spellen

Wie heeft er wel eens een escape room gedaan?

Wat voor puzzels moest je oplossen?

Wat was het verhaal of het thema achter de escape room?



Deze les

- Je analyseert een bestaand spel en kunt beschrijven....
 - a) wat het doel van het spel is
 - b) wat het leuk maakt
 - c) wat het uitdagend maakt
 - d) hoe spelers moeten samenwerken (of elkaar juist tegenwerken)
- Je hebt ideeën verzameld voor puzzels
- We hebben bepaald wat voor spel we samen gaan maken

Na de les gaan we naar The Energy Show bij het Nieuwe Instituut in Rotterdam. Daar zie je allerlei projecten met zonne-energie

Een spel analyseren



<https://youtu.be/Gmwjxs0IDoE>

Werk in tweetallen en geef antwoord op de volgende vragen (10 min)

- a) wat is het doel van het spel?
- b) wat maakt het leuk/spannend?
- c) waardoor is het moeilijk genoeg?
- d) hoe spelers moeten samenwerken (of elkaar juist tegenwerken)

Thema en/of verhaal

Elk spel heeft een goed verhaal nodig om een sfeer neer te zetten

Wat is de situatie waar de speler zich in bevindt? Wat is hun rol?

- een detective in een oud landhuis

- een ghost buster op een school waar het spookt

- een leerling die probeert een toets te stelen

- een hacker die probeert geld terug te krijgen van een evil bedrijf

Waarom moet de speler de puzzel oplossen binnen het verhaal?

- de dader identificeren

- begrijpen waarom het spook niet weg wil uit de school

- haar beste vriend helpen een voldoende te halen

- gestolen geld terughalen

Thema en verhaal bedenken

Misschien beter: thema is Solar Punk, wat voor verhaal zou zich kunnen afspelen in 2123 wanneer alle fossiele brandstoffen opzijn.

In 3 stappen

1. Bedenk met je buur een idee voor een scenario (globaal idee)
2. Werk het verhaal uit in 4-6 zinnen
3. Elkaars verhalen lezen en stemmen

Thema en verhaal – stap 1

Bedenk met je buur een leuk/spannend/gek scenario

- *Wat is de situatie waar de speler zich in bevindt? Wat is hun rol?*
- *Waarom moet de speler de puzzel oplossen binnen het verhaal?*

Neem hiervoor ongeveer 5 minuten de tijd

Thema en verhaal - stap 2

Werk nu het verhaal uit in 4-6 zinnen

Neem hiervoor ongeveer 10 minuten de tijd

Thema en verhaal – stap 3

Iedereen leest zijn/haar verhaal voor aan de klas (10 min)

Dan kiezen we samen een thema dat we leuk vinden om uit te werken

Je krijgt daarvoor allemaal één sticker waarmee je kunt stemmen

Ons spelconcept

Ons spel speelt zich af op een onderzeeër die op expeditie is voor onderzoek. Dan gaat het alarm af: het zuurstofgehalte in de cabine daalt snel.

Je rent naar de stuurcabine maar de deur zit op slot! Door het raampje zie je dat de kapitein buiten westen is.

Je moet zo snel mogelijk in de stuurcabine zien te komen om de onderzeeër naar de oppervlakte te brengen voordat de zuurstof op is...

Hoe gaan we te werk?

Ons spel bestaat uit een reeks puzzels of raadsels gekoppeld aan het gekozen thema

Elk duo ontwerpt één puzzel/raadsel dat de speler moet oplossen om het doel van het spel te bereiken.

Elke puzzel heeft een **fysiek element**, ergens in de ruimte verstopt en een **digitale component**, in de vorm van een website

Later in de week **testen** we elkaars puzzels zodat we weten of het wel wat makkelijker of moeilijker mag

Op **vrijdag** komen jullie ouders en klasgenoten het spel spelen

Brainstorm

Hoe hangen de verschillende puzzels samen? Bijv.

Moet je ze allemaal goed hebben? Of mag er ook één mislukken?

Is de uitkomst van elke puzzel een antwoord op een grotere vraag?

Of krijg je per opgeloste puzzel/raadsel geld of punten?

Brainstorm

Competitie en/of samenwerking

Wie of wat is de tegenspeler? Wordt het spel in teams gespeeld?
Hoe bepaal je wie er wint?

Brainstorm

Spelers mogen ... **[wat mag wel?]**

Maar geen ... **[verboden acties]**

Regels en acties

Daarvoor moeten de spelers **[activiteiten]**

Ze mogen ... **[wat mag/moet wel?]**

Maar geen ... **[verboden acties]**

Ze hebben daarvoor **[aantal]** minuten speeltijd

Je hebt gewonnen wanneer **[beschrijf gewenste uitkomst]**

Samenvattend

We hebben de kaders van een spelconcept

Binnen het thema werkt ieder duo een onderdeel uit met een **fysieke** én een **digitale** component

Morgen maken we duo's en mag je aan de slag met jullie onderdeel

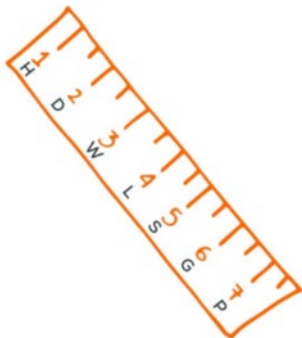
Puzzeltips van profs



CRYPTEX MAKEN

Je komt ze wel eens tegen in escape rooms én in de film: 'The Da Vinci Code' speelt dit voorwerp een grote rol: de cryptex. Je kan zelf ook een eenvoudige versie van een cryptex maken. Leuk voor als je zelf een escape room of spel maakt.

We hebben [een stappenplan](#) gemaakt hoe je zelf zo'n cryptex kan maken.



ONTCIJFEREN: LINIAAL

Voor deze opdracht gebruik je een liniaal. Je kan ook een liniaal zelf maken, mocht je er geen in de buurt hebben. Plaats bij iedere centimeter een letter (niet opvolgend). Bijvoorbeeld: 6 cm = Z / 23 cm = A / 14 cm = B. Deze liniaal is het hulpmiddel wat de kids nodig gaan hebben. Zet op een vel papier lijnen in de volgorde van de letters. Als je dus een hint wil schrijven gebruik je per letter een streep. Je kan er ook voor kiezen om een code uit te schrijven, bijvoorbeeld zestweevijf.

$$\begin{aligned} \text{butterfly} + \text{butterfly} + \text{butterfly} &= 28 \\ \text{cat} \times \text{cat} &= 20 \\ \text{arrow} - \text{butterfly} &= 0 \\ 13 &= \text{cat} - \text{arrow} \\ \text{cat} + \text{butterfly} + \text{cat} + \text{arrow} &= ? \end{aligned}$$

TELLEN/REKENEN

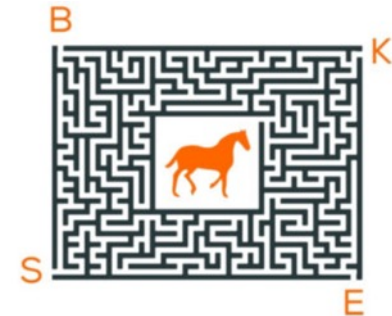
Als het aankomt op rekenen en getallen zijn er veel opties mogelijk. Om het simpel te houden kan je een opdracht maken met hoeveel apen tel je? Hoeveel vogels tel je? Je kan ook een wat uitdagendere puzzel maken zoals hiernaast te zien is. De uitkomst kan dan een onderdeel zijn van een code.

Je hebt ook van die bekende logische cijferreeksen die je kan gebruiken. Google maar eens op rekenpuzzels, dan kom je op een hoop voorbeelden. Het gebruik van rekenpuzzels is natuurlijk wel afhankelijk van de leeftijd en niveau van een kind. Houd hier dus rekening mee!



ONZICHTBARE INKT

Je kan heel makkelijk [onzichtbare inkt thuis maken](#) en gebruiken voor de escape room. Er zijn verschillende vloeistoffen (citroensap, melk, azijn, wit vetkrijtje) waarmee je de inkt kunt maken en ook verschillende manieren waarop je de tekst weer zichtbaar kunt maken. Dit is behoorlijk eenvoudig en je hebt altijd wel iets in huis om te gebruiken.



DOOLHOF OPlossen

Maak een doolhof wat leid naar een voorwerp, dier of thema. Maar welke ingang moet je hebben? Je kan hier cijfers, kleuren of letters gebruiken. Als de meerdere doolhoven gebruikt, dan vormen de juiste oplossingen een code. In het voorbeeld hiernaast: Welke letter gaat naar het paard? (thema dieren) Zo kan je met een aantal doolhoven een woord spellen. Je kan ook één doolhof nemen en overal cijfers inzetten. De juiste route geeft dan de juiste cijfercombinatie aan.

DIEREN *handschrift*

A	G	N	T
B	H	O	U
C	I	P	V
D	J	Q	W
E	K	R	X
F	L	S	Y
	M		Z

GEHEIMTAAL

Er zijn ontzettend veel verschillende manieren om geheimtaal te maken en gebruiken. Dat kan bijvoorbeeld door middel van:

- een [cipherwheel](#)
- [rozenkruisersgeheimschrift](#)
- spiegelschrift
- letter/cijfercombinaties
- [Symbolen zoals vervoersmiddelen](#) of emoji's
- Legosteentjes (ieder steentje is een letter)

Excursie

10.15	verzamelen bij de bus
10.30	vertrek naar Rotterdam
11.15	aankomst Rotterdam
11.30-12.30	rondleidingen
12.30-13.00	boterham eten op locatie
13.00-13.15	selfies nemen bij de Pot
13.30	vertrek uit Rotterdam
14.15	aankomst in Leiden