

Lesbrieven Engels

Vorbereiding:

- Speel de tutorial en de game, Bronze, zelf een keer helemaal, met of zonder de walkthrough die ook bij het lesmateriaal hoort. Het spelen van Bronze met behulp van de walkthrough neemt zo'n twee uur in beslag.
- Bij het lesmateriaal hoort ook een weergave van het verhaal van de game, het transcript. Het verdient aanbeveling het transcript vooraf een keer door te lezen.
- Bekijk vooraf de leerlinghandleiding: hierin staan nuttige tips voor het spelen van de game.
- Houd de walkthrough bij de hand in de klas, en een ingevulde plattegrond zodat je leerlingen die echt zijn vastgelopen gerichte hulp kunt bieden.

Uitgangspunt lestijd: **40 minuten**

Spelen van de games

De games kunnen online en offline gespeeld worden.

Offline

Download de games en de benodigde software en installeer de software (Frotz) op een pc of laptop. Voor het spelen van de games is een 'interpreter' nodig. Voor Bronze is een goede interpreter [hier](#) te downloaden. Download en installeer [WindowsFrotzSrc.zip](#) [25-May-2015], Windows Frotz version 1.19.

Download daarna de tutorial [hier](#). Download Bronze [hier](#) : Bronze.zblorb.

In het project werden de game en de software die nodig was voor het spelen van de game (Frotz) op een USB stick gezet. Op die manier hoefde er niets op de pc's/laptops geïnstalleerd te worden en konden leerlingen in de volgende les makkelijk hun eigen opgeslagen game verder spelen.

In de lesbrief gaan we uit van de games en Frotz op een USB stick.

Online

De tutorial kan [hier](#) online gespeeld worden. Ga naar 'Tutorial', klik op 'Play tutorial' en kies voor online spelen.

Bronze kan online gespeeld worden via deze [link](#). Het is dan wel zaak dat leerlingen hun game opslaan onder hun eigen naam, zodat ze hun opgeslagen game de volgende les terug kunnen vinden.

Les 1: introductie en tutorial

Doelen:

- een indruk krijgen van wat IF is
- met IF leren omgaan

Materiaal:

- Oefengame op stick per tweetal. Naam van de lIn erop en elke les inleveren bij de docent.

Opzet

Indeling leerlingen in tweetallen; liefst meisjes met meisjes, jongens met jongens.

Korte intro IF 5 minuten

Je kunt verhalen lezen, maar je kunt ze ook spelen. Dat heet Interactieve Fictie; vroeger heetten deze games textadventures. Het zijn games die in zijn geheel uit tekst bestaan en waarbij je meestal iets moet oplossen: een mysterie, vaak ook puzzels. Je krijgt steeds een klein stukje tekst te zien en door het geven van commando's kom je steeds verder in het verhaal

We gaan de komende lessen zo'n game spelen. Om een idee te krijgen hoe zo'n game eruit ziet en wat je moet doen, gaan we vandaag een oefengame spelen.

Spelen tutorial In tweetallen 30 minuten.

Docent deelt tweetallen in.

- Geef aan dat leerlingen om de beurt per les aan de knoppen zitten.
- Geef aan hoe ze de oefen game moeten opstarten:
 - Jullie spelen de tutorial met zijn tweeën. Zet jullie naam op de USB stick en stop de usb-stick in de pc/laptop.
 - Open de map IF Engels, op de USB stick.
 - Open de map Windows Frotz . Frotz heb je nodig om de games op je stick te kunnen spelen.
 - Dubbelklik op Frotz: de toepassing, dus NIET Frotz met het vraagteken er op.
 - Frotz wil nu weten welke game er geopend moet worden, Klik links, bij het overzicht van locaties op USB. Je ziet dan weer wat er op de USB stick staat. Klik op 'tutorial'. Je kunt de tutorial nu spelen.
- Geef aan dat er een doolhof in de game zit en dat het handig is om daar een kaartje van te maken, terwijl je van de ene naar de andere ruimte gaat. Als ze blijven steken kunnen ze hulp vragen: gebruik daarvoor de walkthrough van de doolhof.

Rol docent: observeer, help waar nodig met hints; geeft niet aan wat er staat. Laat leerlingen elkaar helpen.

Nabespreking **5 minuten**

- Hoe ging het spelen? Hoe ging het samen spelen?
- Waren er problemen? Technische?
- Bleven jullie ergens steken? Wat deed je dan?

Noteer in de lesbrief dingen die eventueel misgingen:

Les 2: intro op Bronze en start spelen

Doelen:

- Inhoudelijke oriëntatie op de game: waar gaat Bronze over?
- Start met spelen van de game

Materiaal:

- Bronze op stick per tweetal. Namen van de IIn erop en elke les inleveren bij de docent.
- Handleiding leerlingen, bestaande uit:
 - o Intro Bronze
 - o Handige commando's en tips
 - o Hoe te saven etc
 - o Overzicht afkortingen
 - o Kaart van de kamers in Bronze, oningevuld. Een kamer is een ruimte in de game.
 - o Ruimte voor maken kaart
 - o Lijstje moeilijke woorden

Opzet

Materiaal : Deel de leerlinghandleidingen en sticks uit. Na de les weer bij de docent inleveren.

Intro: **20 minuten**

- *Vorige keer hebben jullie een idee gekregen van wat IF is. We gaan de komende vier lessen zo'n game spelen: Bronze. Bronze gaat over het sprookje the Beauty and the Beast, maar vertelt dat op geheel eigen wijze. Jij: de speler, bent Belle en je gaat terug naar het kasteel van het Beest, nadat je je familie bezocht hebt.*

- Ga na wie het verhaal al kennen. Refereer aan films.
- Vertel wat er vooraf ging:

De hoofdpersoon van het verhaal, Belle is een van de drie dochters van een koopman. Ze wordt Belle genoemd omdat ze zo mooi is. Haar zussen zijn eigenlijk een beetje jaloez op haar. De koopman was rijk, maar heeft bijna al zijn geld verloren. De schepen met zijn koopwaar zijn in een storm vergaan. Op een dag hoort hij dat er toch nog een schip binnen is gekomen. Hij gaat hoopvol op weg en vraagt zijn dochters wat hij voor ze mee moet nemen. Belle's zussen hebben grote wensen, maar Belle wil alleen een witte roos. De koopman heeft pech; het schip is in beslag genomen om zijn schulden te betalen. Hij kan dus geen cadeau 's kopen. Op de terugweg raakt hij verdwaald in een storm; gelukkig vindt hij een schuilplaats: een kasteel. In de tuin van het kasteel bloeien witte rozen en hij plukt er een voor Belle. Dan komt er opeens een woest beest op hem afgestormd, woedend, omdat hij de roos wilde plukken. Dat gaat hem zijn leven kosten! De koopman legt bevend uit voor wie de roos bestemd was en het Beest laat hem naar huis gaan, op voorwaarde dat Belle in zijn plaats naar het kasteel komt, om er te blijven. Belle is eerst erg bang voor het Beest, maar raakt al snel erg op hem gesteld. Het Beest is een betoverde prins. De bedienden zijn ook betoverd, maar dan door de prins en zijn voorgangers. Nadat Belle een aantal maanden op het kasteel is geweest, krijgt ze heimwee en mag ze een week naar huis. Niet langer dan een week echter, omdat het anders slecht afloopt met het Beest en de bedienden van het kasteel. Het verhaal begint wanneer Belle terug naar het kasteel gaat.
- Geef aan dat de game op verschillende manieren kan eindigen, afhankelijk van je keuzes.
- Bespreek de handleiding, mn:
 - De mogelijkheid om de game in 'novice mode' te spelen; leerlingen beginnen daarmee.
 - De mogelijkheid om hints te krijgen met 'THINK (ABOUT)' of HINT
 - Saven etc: save game op de stick en kies die de volgende keer om verder te spelen. Zet jullie naam op de stick. Wijs leerlingen erop dat het handig is om tussentijds te saven.
 - Wijs op mogelijkheid UNDO, als je iets gedaan hebt dat je beter niet had kunnen doen
 - Wijs op mogelijkheid te 'teleporten' naar kamers waar je al geweest bent. Er is een doolhof in de game, maar op deze manier kom je er nooit in vast te zetten en het scheelt tijd.
 - Wijs op lijst handige commando's en moeilijke woorden
- Geef aan de leerlingen tijdens het spelen een kaart moeten maken van de kamers die ze tegenkomen. Dat helpt ze om zich te oriënteren. Ze gebruiken hiervoor de kaart in hun handleiding. Wijs erop dat het kasteel uit verschillende verdiepingen bestaat, dus je kunt ook naar boven of beneden. En wijs erop dat het begrip kamer slaat op iedere mogelijke ruimte waar je je kunt bevinden (ook: de tuin, een kast o.i.d.)
- Geef nogmaals aan dat leerlingen om de beurt aan de knoppen zitten. Wie waren dat vorige keer? Nu dus de ander.
- Geef aan dat we elke les een korte nabespreking houden.

Spelen Bronze 15 minuten

- Geef aan hoe ze de game moeten opstarten:

- Jullie spelen Bronze met zijn tweeën. Stop jullie usb-stick in de pc/laptop.
- Open de map IF Engels, op de USB stick.
- Open de map Windows Frotz . Frotz heb je nodig om de games op je stick te kunnen spelen.
- Dubbelklik op Frotz: de toepassing, dus NIET Frotz met het vraagteken er op.
- Frotz wil nu weten welke game er geopend moet worden, Klik links, bij het overzicht van locaties op USB. Je ziet dan weer wat er op de USB stick staat. Klik op 'Bronze. Je kunt de game nu spelen.

Rol docent: observeer, help waar nodig met hints; geeft niet aan wat er staat. Laat leerlingen elkaar helpen.

- vraag andere leerlingen om suggesties voor als IIn vastzitten
- Eigen suggesties : gebruik novice mode, teleport naar kamers waar je al geweest bent, gebruik THINK of THINK ABOUT, type HINT.
- Save tussentijds!

Aan het eind van de speeltijd: saven van de game op stick

Nabespreking 5 minuten

- Hoe ging het spelen? Hoe ging het samen spelen?
- Waren er problemen? Technische?
- Bleven jullie ergens steken? Wat deed je dan?

Eventueel, als de indruk bestaat dat er leerlingen zijn die echt geen idee hebben:

- Wie ben je? Waar ben je?
- Wat is je doel?
- Wie spelen er nog meer een rol in het verhaal? (Beest, dienaren, Belle's vader)

Materiaal: sticks en handleidingen inleveren.

Noteer in de lesbrieven dingen die eventueel misgingen:

Les 3: Spelen Bronze en 'gelijktrekken'

Doel:

- Spelen Bronze
- Leerlingen die achterlopen bijtrekken door geven suggesties

Materiaal:

- Bronze op stick per tweetal. Namen van de IIn erop en elke les inleveren bij de docent.
- Leerlingenhandleiding

Wat te doen bij absenties?

Leerlingen die hun partner missen alleen laten spelen.

Opzet

Spelen Bronze **25 minuten**.

Wijs op rolwisseling. Laat leerlingen hun gesavede game spelen:

- open net zoals bij vorige les de map IF Engels, dan Frotz, start Frotz en kies jullie opgeslagen game.

Na afloop van het spelen: laat IIn de game save op hun stick.

Nabespreking: **15 minuten**

- Inventariseer hoe ver leerlingen zijn
- Trek leerlingen bij door inhoudelijke suggesties te geven (in vraagvorm). Gebruik daarvoor het overzicht aan het eind van de lesbrief.

Materiaal: sticks en handleidingen inleveren.

Noteer in de lesbrief dingen die eventueel misgingen:

Les 4: Spelen Bronze

Doel:

- Spelen Bronze
- Reflectie op plot

Materiaal:

- Bronze op stick per tweetal. Namen van de IIn erop en elke les inleveren bij de docent.
- Leerlingenhandleiding

Opzet

Spelen Bronze 30 minuten

Wijs op rolwisseling. Laat leerlingen hun gesavede game spelen:

- open net zoals bij vorige les de map IF Engels, dan Frotz, start Frotz en kies jullie opgeslagen game.

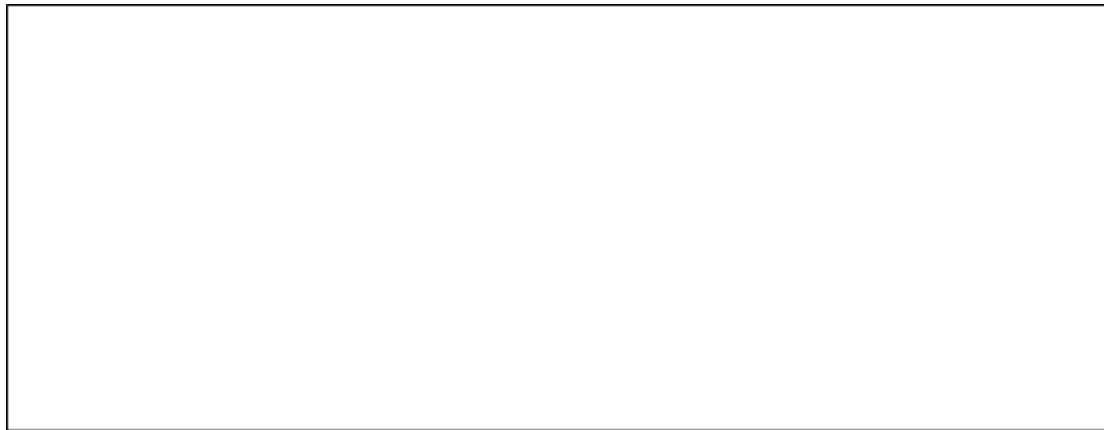
Na afloop van het spelen: laat IIn de game save op hun stick.

Nabespreking 10 minuten

- Hoe ging het spelen? Problemen?
- Selectie uit deze vragen:
 - Hoe vond Belle het om in het kasteel te zijn met het Beest? (ze had het er naar haar zin)
 - Was Belle een gevangene in het kasteel? (ze kon weg wanneer ze maar wilde)
 - Zijn er tekenen dat Belle terug verwacht wordt? (nee, vuur in de haard is bijvoorbeeld uit)
 - Wat voelt Belle voor het beest? Hoe is hun relatie? Wat voelt het Beest voor Belle? (Belle houdt van het Beest; het Beest heeft ongetwijfeld gevoelens voor Belle, maar niet zo romantisch als zij. Hij gebruikt haar)
 - Hoe was de prins toen hij nog geen Beest was? (een arrogante kille koning)
 - Heeft iemand het Beest gevonden? Hoe is het met hem? (antwoord: op sterven). Was dat te verwachten? (antwoord: nee, want Belle is terug binnen de 7 dagen)

Materiaal: sticks en handleidingen inleveren.

Noteer in de lesbrief dingen die eventueel misgingen:



Les 5: Spelen Bronze en eindbespreking

Doel:

- Spelen Bronze
- Reflectie op plot

Materiaal:

- Bronze op stick per tweetal. Namen van de IIn erop en elke les inleveren bij de docent.
- Leerlingenhandleiding

Opzet

Spelen Bronze **20 minuten**.

Wijs op rolwisseling. Laat leerlingen hun gesavede game spelen:

- open net zoals bij vorige les de map IF Engels, dan Frotz, start Frotz en kies jullie opgeslagen game.

Na afloop van het spelen: laat IIn de game saveen op hun stick.

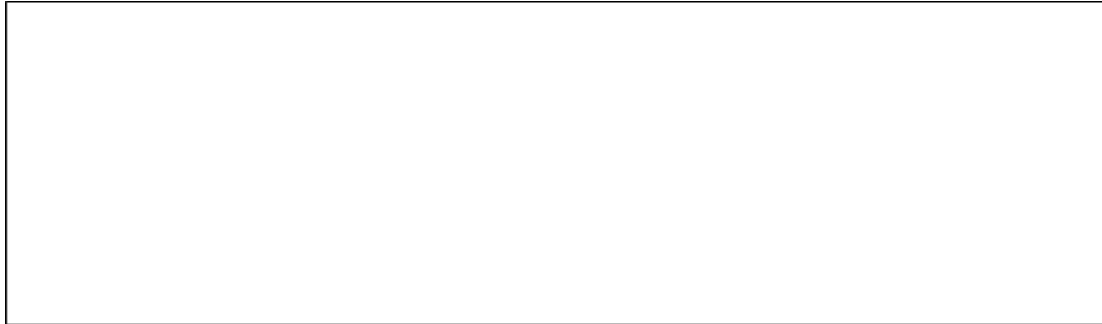
Nabespreking **20 minuten**

- Wat voelt Belle voor het beest? Hoe is hun relatie? Wat voelt het Beest voor Belle? (Belle houdt van het Beest; het Beest heeft ongetwijfeld gevoelens voor Belle, maar niet zo romantisch als zij. Hij gebruikt haar)
- Hoe was de prins toen hij nog geen Beest was? (een arrogante kille koning)
- Wilde het Beest gered worden? (nee). Waarom niet? (als hij sterft, worden de zielen van de dienaren bevrijd, hoewel in het contract boek staat dat dat niet zo is).
- Welke keus kun je aan het eind maken? (het Beest redden of de spirits; of allebei). Is het Beest blij met zijn redding as je daarvoor kiest? (nee, alles wat hij deed was gericht op het redden van de spirits)

- Hoe vonden jullie het om op deze manier een verhaal te spelen?
- Vragen wie de game wil uitspelen. Dat kunnen ze dan pas doen na de natests en dan niet thuis (sticks kunnen kwijtraken), maar bijvoorbeeld in de pauzes.

Materiaal: sticks en handleidingen inleveren.

Noteer in de lesbrief dingen die eventueel misgingen:



Overzicht inhoudelijke suggesties: bij les 3 en voor suggesties aan individuele leerlingen tijdens het spelen

- Hebben jullie iets gehoord over wat er eerder tussen Belle en het Beest gebeurd is? Wat dan? Waar? Hoe krijg je het hele verhaal te horen? (dining room; met 'LOOK' krijg je Belle's herinneringen in deze kamer)
- Wat is er met eerdere bezoekers gebeurd? (zijn servants geworden)
- Heeft iemand een helm gevonden? Wat heb je daar aan?(je gehoor wordt verscherpt)
- Is er informatie over de voorouders van het Beest? Waar dan? Is dat belangrijk voor het verhaal? (Gallery of historical paintings)
- Hoe krijg je de spookwacht weg? (door de windgongen weg te halen; sleutel voor nodig)
- Heeft iemand een contract boek gevonden? Waar is dat voor? (contracten voor de zielen van dienaren)
- Heeft iemand de records room gevonden? Wat vind je daar? Wat heb je er aan? (informatie over voorouders etdc)
- Heeft iemand de Bell room gevonden? Wat vind je daar? Wat heb je er aan? (zilveren bel, dinner bell)
- Hoe krijg je eten voor het Beest? (door de dinner bell te luiden in de keuken)
- Hoe kunnen de zielen van de dienaren bevrijd worden, mogelijk zonder dat het Beest sterft? (door in Lucrezia's kamer te zoen naar een manier om het contract boek te vernietigen)
- Hoe kun je ervoor zorgen dat er genoeg licht is in de Translation room? (zilveren bel luiden)
- Hoe zorg je ervoor dat je de inscripties in de crypte kunt lezen? (door de kaars op een stoel te zetten – kunt dan aan een koord trekken en met Lucrezia's steward praten, als je dat binnen 5 moves doet; het zorgt ervoor dat er een deur geopend wordt)
- Waar zijn de magische schoenen voor? Hoe kom je aan de informatie? (de schoenen geven controle over spirits; je leest erover in de notities in Lucrezia's studeerkamer) Wat doen de magische schoenen nog meer? (je kunt de gedachten van het Beest horen)
- Hoe zorg je ervoor dat de schoenen passen? (bespeel de tamboerijn in de lege slaapkamer; de schoenmaker verschijnt en maakt ze passend)
- Wat zie je als de legpuzzel is opgelost? (een koning en de duivel zitten tegenover elkaar. De duivel zegt: time is on my side. De koning: but not for long)
- Wie is Yvette? (een jonge vrouw die de koning wilde hebben, ook al was ze al aan iemand anders beloofd. Ze vervloekte hem. Ze heeft een magische gordel; wie die gordel heeft en van de koning houdt zonder contract bevrijdt hem).
- Waar is de pen voor? (het is de pen waarmee de duivel contracten tekende en zo zielen bond. De eerste koning kreeg de pen in handen, maar het schijnt dat de duivel dat juist wilde)
- Wat moet je in de Black Gallery doen? (alles meenemen dat je mee kunt nemen)
- Welke bel heb je nodig voor de bibliothecaris in de Lie Library? (de glazen bel)
- Waar heb je de Lie library voor nodig? (om het contract boek in te leveren). Lukt dat? (nee, de inkt in de stempel van de bibliothecaris is opgedroogd)
- Hoe kom je aan de inkt? (in de crypt is het Debtors paradise; je springt op de stenen, er zit er een los, je kunt naar beneden, waar je de inktpot kunt vullen bij een fontein van donker vocht)
- Hoe red je zowel de servants als het Beest? (door het boek in te leveren terwijl je de gordel draagt; daarna kus je het Beest)