

Inhoud

Scenario Multidisciplinair gebruik EduSim.....	1
Draaiboek leerlingen	9
Rolverdeling leerlingen	10
Draaiboek opdracht studenten	11
Instructie installeren viewer en aanmaken account.....	13
Opdracht studenten	14
Rollen leerlingen.....	19
14: Apotheker Robert Sedgewick.....	19
18: eigenares van de kunsthandel Emily Briscoe	21
21: manager camping Colin Healy.....	22
16: dokter Steven Forster.....	24
1: Dounanebeambte Tony Jenkins	28
2: Douanebeambte Jim Naber	30
20: Harold's fashion shop: Catherine Granger	32
10: Eigenaar Fish & Chips Lesley Norris	34
4: Hoteleigenares Rothwell.....	36
12: eigenaar Job Centre Rosalind Crompton	38
5: bellboy Manuel Fawly	40
3: Politieagent Nigel Landry.....	44
17: postbeambte Trevor Porter.....	46
7: Pubeigenaar Jeremy Palmer	48
9: Eigenares restaurant Josie Wyatt	50
11: spoorwegbeambte Graham Watkins.....	52
6: Toerist in het hotel: Ted Roseton.....	54
8: Toerist professor Nabokov.....	56
13: tourist office Frank Corbett	58

Scenario Multidisciplinair gebruik EduSim

Outline

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand met een duidelijk verdraaide stem dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen ... x 24 uur wordt afgezet wegens wanbeleid. De man - of vrouw - voegt er nog aan toe dat klagen blijkbaar niet helpt en dat hij dus wel gedwongen is over te gaan tot deze drastische maatregelen.

De hulp van forensisch ict-ers wordt ingeroepen om te achterhalen wie deze man is en waar de bom zich bevindt. Het is de gemeente Chatterdale er alles aan gelegen om de aanslag te voorkomen en daarom hebben ze verschillende bureau's voor Forensisch ICT ingeschakeld. Het bureau dat het eerst met de juiste oplossing komt krijgt een bonus.

Opzet

Teams studenten krijgen de opdracht om uit te zoeken wie de aanslag wil plegen en waar de bom ligt. Zij komen aan in bij de douane, maar worden voor hun opdracht linea recta naar het politie bureau verwezen. Bij hun opdracht krijgen ze enige tips; er zijn wat klachten geregistreerd van inwoners van Chatterdale, dus het ligt voor de hand die eerst te ondervragen. Ondervraging van deze inwoners leidt weer naar andere inwoners.

De ondervragingen worden geregistreerd, zodat de studententeams later de opnamen daarvan kunnen vergelijken met de bandopname met de dreiging. Hoe gericht ze daarbij te werk gaan, hoe beter, want analyseren van opnamen kost natuurlijk tijd. Het is dus zaak dat ze bij de verhoren enig speurwerk verrichten: wie zijn er het meest verdacht, zijn er aanwijzingen naar anderen die dus ook ondervraagd moeten worden etc.

Behalve de aanwijzingen van de verhoren zijn er ook nog enige andere. Zo is er sprake van een gemanipuleerde foto, functioneert een van de chatbots in Chatterdale niet helemaal goed en bevinden zich hier en daar op zitplaatsen in Chatterdale merkwaardige bolletjes. Het levert punten op als teams deze objecten opmerken en aanraken (Sloodle).

Na de ondervragingen hebben de teams een bepaalde hoeveelheid tijd (bijvoorbeeld 3 x 24 uur minus 2 uur voor de ondervragingen zelf) om de gegevens te analyseren en met een oplossing te komen. Het team dat daar het eerst in slaagt krijgt bonuspunten.

Wanneer teams er bij hun analyse van de opnamen van de ondervragingen achter komen dat de 'dader' er niet bij zit, kunnen zij bij de andere teams opnamen 'kopen'. Dat kost ze dan echter wel punten.

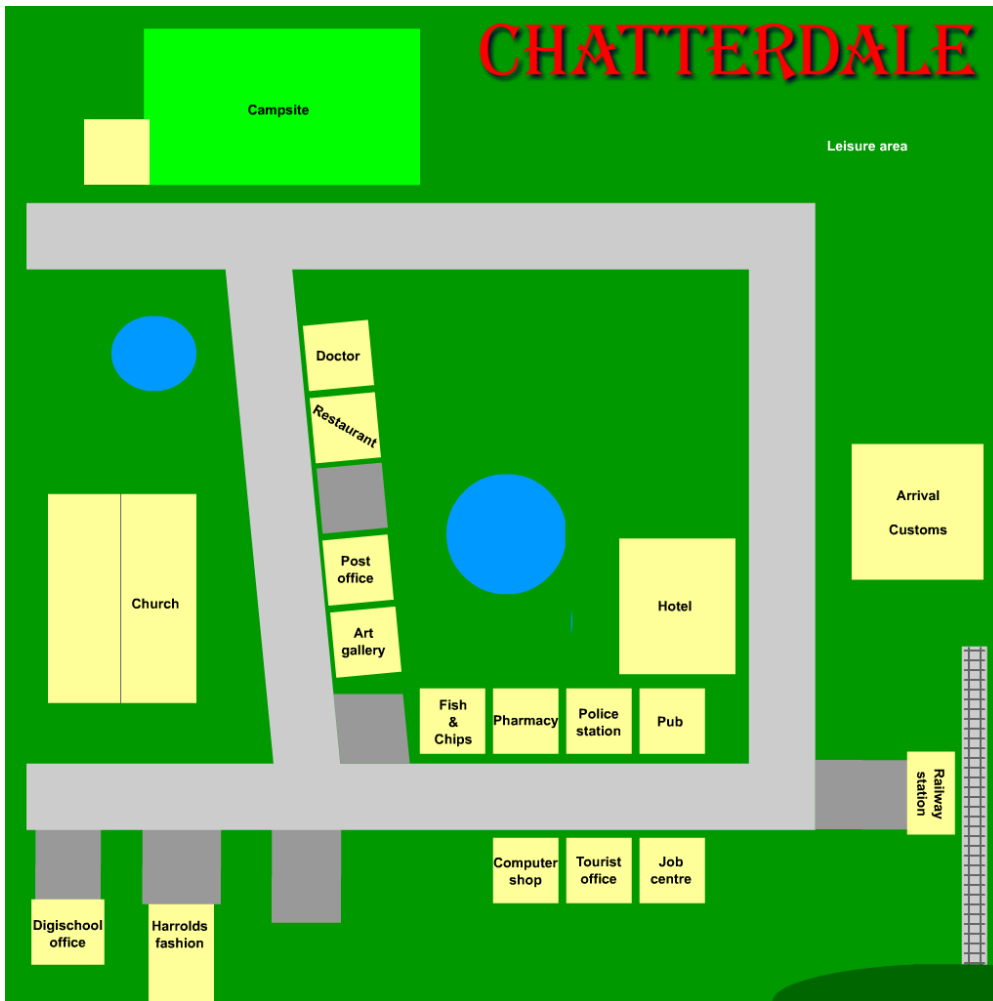
De VO leerlingen spelen de rol van inwoners van Chatterdale. Zij krijgen vooraf instructies over wat ze wel en niet mogen (en soms ook moeten) zeggen. De ondervragingen vinden plaats in het Engels. Leerlingen worden beoordeeld op hun spreekvaardigheden, maar ook op de mate waarin ze zich aan hun 'rol' houden.

De plot

Manuel werkt in het hotel van Chatterdale als manusje van alles: hij sjouwt koffers naar boven, bedient etc; nderdaad, alles wat Manuel uit Fawlty towers ook doet © Hij is zijn carrière begonnen als gids voor toeristen in het lieflijke plaatsje Chatterdale. Daar was hij helemaal op zijn plek. Helaas gooide de burgemeester in zijn zucht naar vernieuwing roet in het eten: chatbots werden ingezet om toeristen wegwijs te maken en Manuel werd overbodig. Ter compensatie kreeg hij een baan in het toeristenbureau, waar hij folders moest verkopen en informatie moest geven. Als gids was Manuel zeer spraakgraag; hij vertelde toeristen honderduit, niet alleen over de architectuur en historie van Chatterdale: ook dorpsroddels deelde hij graag met zijn klanten, die dat doorgaans wel konden waarderen. Die gewoonte behield hij in zijn nieuwe functie en daar werd dat aanzienlijk minder op prijs gesteld. Chatterdale wordt druk bezocht en er ontstonden regelmatig files in het toeristenbureau. Waarschuwingen hielpen niet, ook niet toen burgemeester in eigen persoon Manuel kwam toespreken, nadat de manager van het toeristenbureau zich in arren moede tot hem had gewend. Nu is Manuel dus uiteindelijk gedegradeerd tot een functie als bellboy, iets wat hij verfoeit en waarvoor hij de burgemeester aansprakelijk stelt.

De bom heeft hij - dat leek hem wel toepasselijk - in een van de chatbots verstopt, die in dat proces enigszins onklaar is geraakt en nu niet meer geheel coherente taal uitslaat.

Inwoners van Chatterdale: verdachten en aanwijzingen



Douanebeambten

Beambte 1 is import. Hij/zij weet niets van de plaatselijke politiek en is vol lof over lovely Chatterdale.

Beambte 2 komt wel uit Chatterdale zelf. Hij is ervan overtuigd dat het een toerist is en zegt dat het wel eens de moeite waard zou zijn die aan de tand te voelen. Toeristen bevinden zich uiteraard in het hotel.

Politiebureau

Politieagent Marcus brieft de teams, geeft ze de bandopname en tip ze op klachten over het gemeentebestuur van de eigenaar van de computershop en de eigenaars van het restaurant.

Marcus leidt het bureau, maar is gewoon agent. Hij krijgt dus niet wat je noemt een passend salaris. Hij ontkent echter dat dat een probleem zou zijn.

Hotel

Het hotel wordt gedreven door een eigenares, die één employee in dienst heeft: Manuel. Er zijn op dit moment twee toeristen. Een daarvan bevindt zich in het hotel, de ander is in de pub. Over de laatste vertelt de eigenares dat hij een beroemde Russische chemicus is. Ze vertelt dat ze Manuel in dienst heeft genomen nadat hij ontslagen was in het toeristenbureau; zijn ouders en zij zijn oude vrienden. Manuels ouders drijven de fish & chips zaak in Chatterdale.

Manuel heeft niet veel te vertellen; hij houdt van Chatterdale, heeft niets tegen de burgemeester en vindt zijn werk wel ok. Het maakt hem niet zoveel uit hoe hij zijn geld verdient; hobbies zijn belangrijker, vindt hij. Over wat die hobbies inhouden is hij een beetje vaag.

De toerist in het hotel vertelt dat hij Chatterdale een mooi dorp vindt, maar dat er wel hier en daar eigenaardige bolletjes op de banken zitten. Dat zit niet zo heel lekker. De hoteleigenares ligt desgevraagd toe dat dat een ontwerp is van de eigenares van de kunsthandel.

Pub

De toerist heeft inderdaad een sterk accent dat nogal Russisch aandoet. Er is niet veel zinnige informatie uit hem te krijgen, omdat hij al geruime tijd aan de bar heeft doorgebracht (en niet in ledigheid). Hij is hier vanwege een congres en pendelt daar met de trein heen. Hij kan in het hotel goed met Manuel opschieten, omdat die wat liefhebbert in scheikundige proefjes. Dat doet hij samen met zijn neef, de apotheker van het dorp. De pub eigenaar heeft niets verdachts opgemerkt aan zijn (goede) klant; het is echt de verstrooide professor. Over Chatterdale is hij positief, behalve dan dat hij overhoop ligt met de restauranthouder(s).

Restaurant

De restauranthouders vinden dat er voor een kleine plaats als Chatterdale veel te veel horeca is. Het restaurant was er het eerst en heeft Fish & Chips op het menu, maar sinds kort heeft de burgemeester een vergunning afgegeven voor notabene een Fish & Chips zaak. Die zaak is daar gekomen door een lobby van de eigenaars van de pub, die familie zijn van de Fish & Chips eigenaars.

Ze vinden dat er over het algemeen teveel familie en relatie verwickelingen zijn in Chatterdale. Zo is de eigenares van de kunsthandel de dochter van de dominee, die echt tot de notabelen van Chatterdale behoort. Zij heeft een relatie gehad met agent Marcus, vertelt de restauranthouder fijntjes. Het is maar goed dat dat uitgegaan is, want dat maakte de verhoudingen nog veel ingewikkelder.

Fish & Chips

Deze zaak wordt gedreven door de ouders van Manuel. Zij vinden dat de restauranthouders de zaak enorm opblazen. Concurrentie is gezond, en wat er op de menukaart staat is geen zaak van de gemeente. Als hun wordt gevraagd wat zij van de gemeente vinden, antwoorden ze wat aarzelend. Er is wel de kwestie met Manuel natuurlijk, maar dat is toch grotendeels zijn eigen schuld.

Computershop

De order om chatbots te maken is buiten Chatterdale uitbesteed, terwijl de eigenaar van de computershop die order graag had willen hebben; hij (zij) verkoopt niet alleen, maar ontwikkelt ook dingen. Dat neemt hij de burgemeester kwalijk en hij heeft daar zelfs een klacht over ingediend. Daarbij vond hij steun bij de eigenaar van het job centre, die ook niet tevreden is met het economische beleid van de gemeente.

Het idee van de chatbots zelf juicht hij toe, hoewel hij weet dat niet iedereen daar zo over denkt. Manuel is er daar bijvoorbeeld één van. Overigens werken de chatbots niet allemaal even goed, merkt hij op - met enige voldoening; hadden ze de order maar aan hem moeten geven.

Job Centre

De werkgelegenheid in Chatterdale is niet groot genoeg, vindt de eigenaar, want de gemeente stelt te vaak mensen van buiten aan, zoals de douane beambte en de manager van de camping. Ook het uitbesteden van de order voor de chatbots naar buiten ipv naar de pc shop vindt hij een duidelijk staaltje van economisch wanbeleid. Er is in Chatterdale duidelijk sprake van nepotisme: zo is de Fish & Chips zaak er gekomen op voorspraak van de pubhouders, en is de eigenares van de kunsthandel de dochter van de dominee. De eigenares van de kunsthandel heeft zomaar even de opdracht gekregen de banken van Chatterdale vorm te geven.

Kunsthandel

De eigenares van de kunsthandel is verbaasd over het commentaar op haar 'bolletjes': ze vindt ze zelf juist erg geslaagd. Haar vader, de dominee heeft haar getipt dat de burgemeester wel open stond voor wat kunst in het dorp. Ze maakt niet alleen objecten, maar ook foto's. Ze verwijst naar het bord met beelden over Chatterdale; die zijn van haar.

Over de gemeente is ze dan ook best positief, behalve dan dat ze opmerkt dat ze wel wat beter op hun personeel zouden mogen letten. Ze wil niet zeggen wat ze daar mee bedoelt.

Dominee

De dominee vertelt over de relatie die zijn dochter, de eigenares van de kunsthandel, had met politie agent Marcus. Dat is ellendig afgelopen, omdat Marcus haar bedrogen heeft. Hij vond dat Marcus overgeplaatst moest worden naar een ander dorp, maar de burgemeester heeft dat afgehouden omdat hij erg over Marcus te spreken is. Omdat hij veel doet voor weinig geld natuurlijk, is het commentaar van de dominee.

Dominee is erg te spreken over de kunst van zijn dochter. Hij verwijst naar de foto's die zij van Chatterdale gemaakt heeft en die gier nu op een info bord staan.

Over de gemeente zelf heeft hij niets te klagen. Er zijn gezellige bijeenkomsten met de notabelen: de burgemeester, de dokter en hijzelf. Als de commissaris van politie in Chatterdale zou zitten, zou hij ook wel bij die bijeenkomsten worden uitgenodigd, maar nu is dat niet aan de orde. Dat het bureau van Chatterdale gerund wordt door een gewone agent heeft hij altijd een vreemde zaak gevonden.

De apotheker van het dorp probeert zich ook bij de club aan te sluiten, maar dat lukt niet omdat de dokter hem niet zo ziet zitten.

Apotheker

De apotheker heeft geen klachten over de gemeente. Hij ontkent dat hij zich zou willen aansluiten bij de notabelen. De aversie van de dokter verklaart hij door het feit dat mensen hun medicijnen bij hem kopen, terwijl de dokter graag zelf pillen en drankjes brouwt. Manuel is een neef van de apotheker; ze zitten vaak samen een beetje te knutselen en te experimenteren.

Dokter

Dat pillen en drankjes brouwen is puur een hobby, verklaart de dokter; het is helemaal niet direct bedoeld voor de verkoop aan zijn patiënten. De apotheker doet het zelf ook, vaak samen met zijn neef Manuel. De apotheker heft geen achtergrond; hij is de zoon van de pubhouders en 'omhooggevallen'. Zi iemand past niet in de club notabelen. In die familie vallen ze eerder omlaag dan omhoog; neef Manuel is daar een goed voorbeeld van.

Toeristenbureau

Geen klachten over de gemeente. Bij de vervelende zaak met Manuel heeft hij juist steun gehad van de burgemeester. Manuel was zijn vriend; hij kwam bij het bureau werken toen hij geen gids meer kon zijn door de invoering van de chatbots. Hij was echter niet te handhaven en de eigenaar kon uiteindelijk niet anders doen dan zijn vriend ontslaan. Dat betekende het einde van de vriendschap.

Spoorwegstation

De spoorwegbeambte heeft niet veel te doen, want er wordt niet zoveel met de trein gereisd in Chatterdale. Wel ziet hij elke dag de scheikunde prof, die naar zijn congres pendelt. Hij vindt de prog wel aardig, maar een beetje eigenaardig. Hij verdient niet zoveel, maar dat vindt hij terecht, want eigenlijk is het een luizenbaantje. Politieagent Nigel echter is naar zijn mening flink onderbetaald.

Post Office

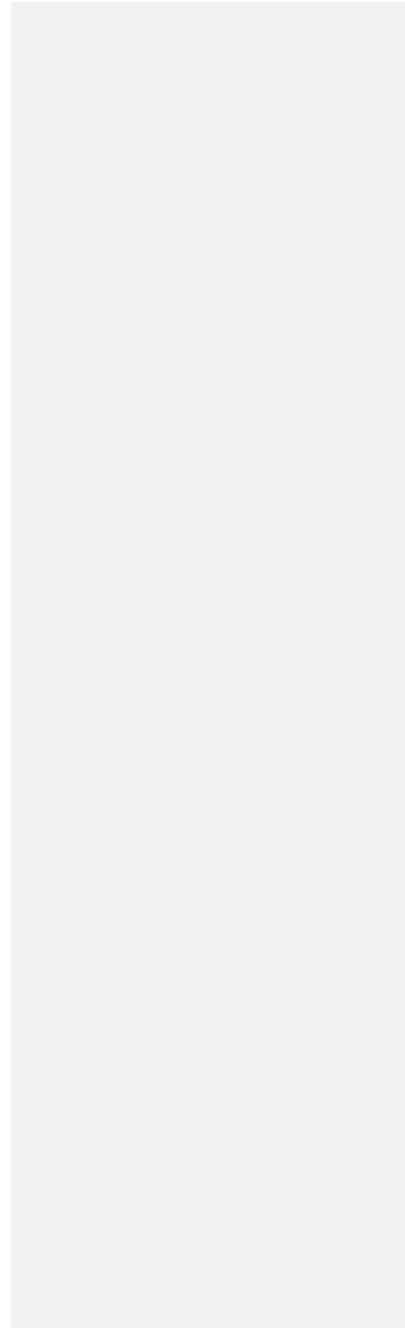
Geen echte klachten, maar het is wel zo dat de gemeente niet zo best betaalt (vraag maar aan de politieagent en de spoorwegbeambte). Heeft destijds veel brieven van Nigel aan Emily Briscoe bezorgd en terug, maar dat hield opeens op.

Digischool office, Camping en Harold's fashion: geen (familie)relaties met andere inwoners, geen klachten over het gemeentebestuur, wel wat losse info.

Andere aanwijzingen

- tussen de foto's over Chatterdale die op het infobord rouleren zit een wat duistere foto (bij nacht genomen); een schimmige figuur staat daar over aan een van de chatbots te rommelen. Het lijkt of hij een schroevendraaier in zijn hand heeft. Als je goed kijkt, zie je dat het politie agent Marcus is. De foto is gemanipuleerd door de eigenares van de kunsthandel, om haar ex geliefde verdacht te maken. De teams moeten deze foto dus ook analyseren.
- De vreemde bolletjes op de banken (die niet meer blijken dan wat ze zlijkenijn)
- Een van de chatbots reageert niet helemaal adequaat; er is duidelijk iets niet helemaal in orde van binnen.
- Mogelijk: ergens wat chemisch afval dat van een van de diverse 'knutselaars' zou kunnen komen (de dokter, de apotheker, de russische prof, Manuel)

Hieronder staat de 'relatiemap': de weergave van alle relaties tussen de bewoners van Chatterdale.



Draaiboek leerlingen

Tijdplanning opdracht:

1. Voorbereiding docent :voorafgaand aan de opdracht Chatterdale
2. Opdracht Chatterdale: voorbereiding leerlingen: half uur
3. Opdracht Chatterdale uitvoering leerlingen: anderhalf uur
4. Beoordeling leerlingen

1. Voorbereiding docent/Hans/Nick/Ineke: voorafgaand aan de opdracht Chatterdale

- Benodigde hardware: voor elke leerling een pc. Microfoon, liefst headset met speakers.
- Viewers(Imprudence met voice) via Digischool installeren op de pc's waaraan de leerlingen zullen gaan werken.
- Accounts voor deelnemende leerlingen en docent voor Chatterdale aanmaken en uitdelen
- Leerlingen die nog nooit in SL/Opensim zijn geweest vragen om voor aanvang van de opdracht Chatterdale in te gaan en bewegen, vliegen en praten (ook met voice) uit te proberen.
- Zorgen dat leerlingen de scorehub krijgen wanneer ze voor de opdracht inloggen
- Scorehub verbinden aan een databestand
- rolverdeling maken op bijgevoegde lijst

2. Opdracht Chatterdale: voorbereiding leerlingen: half uur

- Opdrachten uitdelen; leerlingen instrueren om die goed door te lezen!
- Leerlingen oefenen wat vragen en antwoorden in het Engels met een medeleerling
- Leerlingen loggen in en controleren of hun voice werkt
- Leerlingen kiezen desgewenst een skin in de ontvangstruimte
- Leerlingen nemen hun post in in Chatterdale

3. Opdracht Chatterdale uitvoering leerlingen: anderhalf uur

- Leerlingen worden op hun post ondervraagd door de teams; zij mogen hun instructie bij de hand houden
- Ondervragingen vinden plaats in één-op-één gesprekken

4. Beoordeling leerlingen

- Bepaal of de leerling de opdracht voldoende/onvoldoende heeft uitgevoerd.

Rolverdeling leerlingen

Location	m/f	nr	name	Surname	Leerling
Arrival/Customs	M	1	Tony	Jenkins	
		2	Jim	Naber	
Hotel	F	4	Sophie	Rothwell	
	M	6	Ted	Roseton	
	M	5	Manuel	Fawltly	
Railway Station	M	11	Graham	Watkins	
Pub	M	7	Jeremy	Palmer	
	M	8	Prof Vladimir	Nabokov	
Job Centre	F	12	Rosalind	Crompton	
Police Station	M	3	Nigel	Landry	
Tourist Office	F	13	Polly	Corbett	
Pharmacy	F	14	Monica	Sedgwick	
Computer Shop	M	15	Rupert	Bartlett	
Fish & Chips Shop	F	10	Lesley	Norris	
Doctor	M	16	Steven	Forster	
Restaurant	F	9	Josie	Wyatt	
Post Office	M	17	Trevor	Porter	
Art Gallery	F	18	Emily	Briscoe	
Church	M	19	Basil	Turnbull	
Harrold's Fashion Shop	F	20	Catherine	Granger	
Campsite	M	21	Colin	Healy	

Draaiboek opdracht studenten

Tijdplanning opdracht:

5. Voorbereiding docent/studenten: bij voorkeur een aantal dagen voorafgaand aan de opdracht Chatterdale, zodat er ruimte is om het e.e.a. uit te testen.
6. Opdracht Chatterdale: voorbereiding studenten: half uur
7. Opdracht Chatterdale uitvoering studenten: anderhalf uur
8. Analyses geluids- en beeldopnamen door studenten en begeleiding docent daarbij: 3 werkdagen na opdracht Chatterdale
9. Deadline oplevering resultaat door studenten: uiterlijk 3 werkdagen na opdracht Chatterdale
10. Nabespreking door docent: na inleveren resultaat

1. Voorbereiding docent/studenten, daags voor de opdracht Chatterdale

- Benodigde hardware: voor elke student een pc, liefst in meerdere pc lokalen, zodat groepen van vijf studenten bij elkaar kunnen zitten en - buiten de virtuele wereld om - met elkaar kunnen overleggen. Microfoon, liefst headset met speakers. Laat de groepen niet te dicht bij elkaar zitten, zodat ze kunnen overleggen zonder dat andere groepen dat kunnen horen.

- Studenten en docent viewers (Imprudence met voice) via Digischool installeren op de pc's waaraan de studenten zullen gaan werken.

Docent: deel de bijgeleverde instructie voor de viewer, het account en de recorder uit. De inhoud van de instructie staat hieronder weergegeven.

Instructie:

Ga naar <http://www.digischool.nl/3d/3Dover.html>

Onderaan de pagina vind je een link om een gratis account aan te maken en om de viewer te installeren. Maak een account aan en installeer Imprudence. Kies daarbij de Digischool3D-viewer. Deze viewer is zo ingesteld dat je direct op virtyou waar Chatterdale op staat kunt en dat je voice kunt gebruiken.

Als je al een viewer hebt, moet je deze instellen om op Chatterdale te komen. Op <http://www.digischool.nl/3d/3Ddownloads.html> staat hoe dat moet.

LET OP: Bij het installeren van Imprudence wordt gevraagd of Vivox voice ook geïnstalleerd moet worden, klik hier op OK.

Om voor de eerste keer in te loggen op de viewer moeten er wat dingen ingesteld worden. Volg daarvoor de instructie op de Digischool pagina.

Log in op Chatterdale en controleer of je voice het doet met een medestudent. Als je nog niet eerder in een virtuele wereld bent geweest, probeer dan wat dingen uit, zoals lopen, vliegen, je inventaris gebruiken.

- Studenten en docent: voor elke groep van vijf, dus op één van de vijf pc's de Free Hi-Q recorder installeren, setup instellen en uittesten.

De instructie staat op het bijgeleverde document instructie viewer, account en recorder.

Instructie

Ga naar <http://www.roemerssoftware.com/free-sound-recorder.html> en installeer op één pc per groep de free Hi-Q recorder.

Bij options kun je de recorder instellen. Kies in de middelste kolom bij input source: stereo mix en zet Record Volume op Autoset. Geef linksonder de map aan waarin de recordings moeten worden opgeslagen.

Test de recorder als volgt uit.

Test de recorder als volgt uit.

Twee studenten loggen in op Chatterdale om de recorder uit te testen. De student die de pc met de free HI-Q recorder gebruikt fungeert daarbij als geluidsman.

- Ga een van de huizen in Chatterdale binnen. Gesprekken die je daar voert zijn alleen daar te horen.
 - start de recorder
 - start het gesprek
 - stop de recorder
 - luister het gesprek af
- Docent: scoreHUD verbinden aan een databestand
 - Docent: zorg voor software waarmee geluids- en beeldopnamen na de opdracht in Chatterdale kunnen worden geanalyseerd en voor instructie daarover (zodanig)

2. *Opdracht Chatterdale: voorbereiding studenten: half uur*
 - Studenten krijgen het benodigde materiaal: de opdracht en de bandopname met de bommelding
 - Instrueer de studenten om de opdracht goed door te lezen
 - Per groep wordt door de studenten één geluidsman aangewezen. De geluidsman heeft de pc waar de Hi-Q recorder is geïnstalleerd en gaat de ondervragingen registreren.
 - De teamleden maken een plan voor de ondervragingen (optioneel)

3. *Opdracht Chatterdale uitvoering studenten: anderhalf uur*
 - Studenten en docent loggen in op Chatterdale en beginnen aan de opdracht
 - Docent loopt rond voor hulp.
 - Docent zie er op toe dat de recordings worden opgeslagen voor latere bewerking.

4. *Analyses geluids- en beeldopnamen door studenten en begeleiding docent daarbij: 3 werkdagen na opdracht Chatterdale*
 - Studenten analyseren het geluids- en beeldmateriaal; docent begeleidt daarbij
 - Studenten kunnen opnamen van andere teams 'kopen'; de teams geven bij inlevering van de opdracht aan hoeveel opnamen ze (eventueel) gekocht hebben. Elke gekochte opname kost 0,5 punt.
 - Studenten moeten de bandopnamen die ze gemaakt hebben nog 2 weken bewaren; de opnamen kunnen worden opgevraagd door de docent van de leerlingen voor een herbeoordeling.

5. *Deadline oplevering resultaat door studenten: uiterlijk 3 werkdagen na opdracht Chatterdale*
 - Docent houdt bij welk team als eerste een juiste oplossing inlevert (dader en plek goed)
 - Docent beoordeelt het resultaat:
 - *Criteria:*

oplossing van het mysterie:

- de oplossing staat op schrift: 1-2 A4
- in de argumentatie wordt aangegeven welke analyses zijn uitgevoerd zijn en tot welke conclusies die geleid hebben
- de analyses zijn op de juiste manier uitgevoerd
- de redenering is consistent

- scores
- voor de afronding van de opdracht: minimaal 14 bewoners ondervraagd en een beargumenteerde keuze voor een dader en de plaats van de bom: 7 punten
- aftrek gekochte opnames: 0,5 punt per opname.
- Dader goed = 0,5 punt
- Plek van de bom goed: 0,5 punt
- Bonus voor het team dat het eerst dader en plek goed heeft: 2 punten
- 6 punten is een voldoende

6. *Nabespreking door docent: na inleveren resultaat*
 - Nabespreking opdracht, inclusief de goede oplossing (Manuel is de dader en de bom zit in de chatbot bij de camping)

Opmerking [d1]: Pagina: 1
Dit aantal is afhankelijk van het aantal deelnemende leerlingen

Opmerking [d2]: Pagina: 1
Docent geeft hier eigen invulling aan

Opmerking [d3]: Pagina: 1
Afhankelijk van het aantal leerlingen in het dorp

Instructie installeren viewer en aanmaken account

Instructie:

Ga naar <http://www.digischool.nl/3d/3Dover.html>

Onderaan de pagina vind je een link om een gratis account aan te maken en om de viewer te installeren. Maak een account aan en installeer Imprudence. Kies daarbij de Digischool3D-viewer. Deze viewer is zo ingesteld dat je direct op virtyou waar Chatterdale op staat kunt en dat je voice kunt gebruiken.

Als je al een viewer hebt, moet je deze instellen om op Chatterdale te komen. Op

<http://www.digischool.nl/3d/3Ddownloads.html> staat hoe dat moet.

LET OP: Bij het installeren van Imprudence wordt gevraagd of Vivox voice ook geïnstalleerd moet worden, klik hier op OK.

Om voor de eerste keer in te loggen op de viewer moeten er wat dingen ingesteld worden. Volg daarvoor de instructie op de Digischool pagina.

Log in op Chatterdale en controleer of je voice het doet. Als je nog niet eerder in een virtuele wereld bent geweest, probeer dan wat dingen uit, zoals lopen, vliegen, je inventaris gebruiken.

Opdracht studenten

Het Chatterdale mysterie

Lees deze opdracht eerst goed door!

Introductie

Jullie team maakt deel uit van bureau 1 voor forensisch onderzoek.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand met een duidelijk verdraaide stem dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. De man - of vrouw - voegt er nog aan toe dat klagen blijkbaar niet helpt en dat hij/zij dus wel gedwongen is over te gaan tot deze drastische maatregelen.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van jullie bureau ingeroepen om te achterhalen wie deze man is en waar de bom zich bevindt. Het is de gemeente Chatterdale er alles aan gelegen om de aanslag te voorkomen en daarom hebben ze verschillende bureaus voor Forensisch ICT ingeschakeld. Het bureau dat het eerst met de juiste oplossing komt krijgt een bonus. Bij deze opdracht krijgt ieder teamlid een exemplaar van de bandopname met de bommelding.

Leerdoelen:

- relevant onderzoeksmateriaal kunnen inventariseren
- spraakidentificatie kunnen uitvoeren d.m.v. de analyse van een geluidsopname
- forensisch onderzoek op beeldmateriaal kunnen verrichten

Doel van de game

Achterhaal wie de bom heeft geplaatst en waar de bom is geplaatst door inwoners van Chatterdale in het Engels te ondervragen, een of meer relevante geregistreerde ondervragingen te analyseren en zonodig beeldmateriaal te analyseren.

Instructie

Werkwijze

Vorbereiding ondervragingen

Jullie voeren de opdracht in Chatterdale uit in een pc lokaal, waarbij jullie als groep bij elkaar zitten, ieder achter een pc. Als jullie met elkaar overleggen, zorg er dan voor dat de andere teams jullie niet (goed) kunnen horen.

Jullie gaan onderzoeksmateriaal vergaren door de inwoners van Chatterdale te ondervragen. De voertaal is Engels, omdat Chatterdale een Engels virtueel taaldorp is.

Om die ondervragingen later te kunnen analyseren, moeten ze worden geregistreerd. Daarvoor wordt het programma Free Hi-Q Recorder gebruikt. Wijs een van jullie teamleden aan als geluidsman(vrouw).

De geluidsman heeft de Free Hi-Q recorder op zijn computer staan. Vooraf hebben jullie al uitgetest of alles goed werkt. Denk er bij de uitvoering van de game aan om een ondervraging pas te starten wanneer de recorder is aangezet.

Je wilt natuurlijk niet dat andere teams 'meeluisteren' wanneer je een inwoner ondervraagt. Bovendien wil je alleen een opname van dat specifieke gesprek en niet van alles wat er in de voice chat te horen is. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat doe je door dat gesprek in de ruimte te voeren waar de inwoner die je ondervraagt thuishoort. Als je bijvoorbeeld de hoteleigenaar ondervraagt, doe je dat dus in het hotel en kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

- check of bij options, linksonder de map is aangegeven waar de opnames moeten worden opgeslagen
- start de recorder
- start de ondervraging
- kies 'end call' wanneer je klaar bent
- stop de recorder

Tijdens de uitvoering van de game moeten scores worden bijgehouden op een scoreHUD. Ieder teamlid krijgt bij binnenkomst zijn eigen scoreHUD. Daarop geef je aan welke inwoners jullie ondervraagd hebben door het nummer van die inwoner af te vinken op je eigen scoreHUD. Na elke ondervraging besluiten jullie of de antwoorden van de ondervraagden voldoende begrijpelijk en verstaanbaar waren. De ondervraagde kan dat dan afvinken op zijn of haar eigen scoreHUD.

Maak zo mogelijk vast een plan.

Bij deze opdracht vind je een plattegrond van Chatterdale (blz 4) en een briefing van de burgemeester (blz 5).

Tip: bij de gemeente zijn enige klachten van inwoners geregistreerd.

Jullie hebben al eerder een account aangemaakt voor Chatterdale en de Imprudence viewer gedownload. Log in op Chatterdale.

Jullie komen aan in de ontvangsthuis van Chatterdale. Als je wilt kun je het uiterlijk van je avatar veranderen met een van de 'skins' in de ontvangstruimte.

Je krijgt bij aankomst de scoreHUD. Klik erop en klik op 'wear' in je inventory. Kies Nederlands in het keuzemenu van de scoreHUD.

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd.

Uitvoering ondervragingen

Meld je aan bij een van de douanebeambten, bepaal waar je het best kunt beginnen en ga aan de slag.

De werkwijze bij opnames van ondervragingen met de HI-Q Recorder:

- check of bij options, linksonder de map is aangegeven waar de opnames moeten worden opgeslagen
- start de recorder
- start de ondervraging
- stop de recorder

Tip: douanebeambten zijn ook inwoners! Als je die wilt ondervragen, doe dat dan wanneer alle teams in Chatterdale zijn binnengelaten. Na een uur mogen de douanebeambten omdebeurt in Chatterdale rondlopen. Vraag zijn collega zonedig om de beambte via een IM op te roepen.

Tip: let ook op mogelijke visuele aanwijzingen in Chatterdale! Die heb je nodig om te achterhalen waar de bom zich waarschijnlijk bevindt. Je kunt een foto (screenshot) maken van beeldmateriaal dat je voor je analyse denkt nodig te hebben (ctrl-shift s).

Vraag de inwoner die je ondervraagt naar zijn/haar nummer. Geef aan welke inwoners jullie ondervraagd hebben door het nummer van die inwoner af te vinken op je eigen scoreHUD.

Voor de uitvoering van de ondervragingen heb je anderhalf uur de tijd.

Na afloop zorgt de geluidsman ervoor dat de registraties van de ondervragingen bewaard blijven voor bewerking.

Analyse materiaal

Jullie bureau heeft drie werkdagen de tijd om het verzamelde materiaal te analyseren. Analyseer de geluidsopnamen om te achterhalen van wie de bommelding afkomstig is. De bandopname met de bommelding heb je samen met de opdracht van de docent gekregen. Raadpleeg je docent voor de manier waarop je dat kunt doen.

Ga zo efficiënt mogelijk te werk, want het bureau dat het eerst de juiste oplossing heeft gevonden krijgt een bonus.

Tip: bepaal op grond van de inhoudelijke informatie welke opnamen het eerst in aanmerking komen voor analyse.

Spelregels

- inwoners zijn dorpingen, toeristen en forenzen
- je moet minimaal 14 inwoners ondervragen
- je kunt de inwoners alles vragen wat je wilt
- vraag elke ondervraagde zijn of haar toegekende nummer, zodat je de opdracht kunt afvinken op de HUD's

Opmerking [d4]: Pagina: 1
Afhankelijk van het aantal leerlingen in het dorp

- je kunt eerder ondervraagde inwoners nogmaals ondervragen, en dan eventueel alsnog een voldoende geven voor de duidelijkheid en verstaanbaarheid van hun antwoorden. Omgekeerde veranderingen zijn niet mogelijk.
- zodra je beargumenteerde keuze voor een dader en de plek waar de bom zich bevindt vast staat, geef je dat per email door aan de docent

Materiaal

- software: imprudence viewer, Free Hi-Q Recorder, analyseprogramma
- scoreHUB
- plattegrond Chatterdale
- briefing burgemeester
- bandopname met de bommelding

Op te leveren producten

- een score van minimaal 14 op je scoreHUB

Criteria:

- er zijn minimaal 14 geluidsopnamen van ondervragingen

- oplossing van het mysterie: een op grond van analyse beargumenteerde keuze voor een dader en de plek waar de bom zich bevindt

Criteria:

- de oplossing staat op schrift: 1-2 A4
- in de argumentatie wordt aangegeven welke analyses zijn uitgevoerd zijn en tot welke conclusies die geleid hebben
- de analyses zijn op de juiste manier uitgevoerd
- de redenering is consistent

Scores

- voor de afronding van de opdracht: minimaal 14 bewoners ondervraagd en een beargumenteerde keuze voor een dader en de plaats van de bom, krijg je 7 punten
- wanneer je bij de analyse van de opnamen merkt dat de juiste opnamen er niet bij zitten, dan kun je opnamen bij andere teams opvragen. Dat kost jouw team echter 0,5 punt per opname.
- Dader goed = 0,5 punt
- Plek van de bom goed: 0,5 punt
- Bonus voor het team dat het eerst dader en plek goed heeft: 2 punten
- 6 punten is een voldoende

Deadline

Voor het uitvoeren van de opdracht in Chatterdale is 2 uur beschikbaar: een half uur voor de voorbereiding en 1,5 uur voor de ondervragingen.

De oplossing van het mysterie wordt uiterlijk drie werkdagen na afronding van de ondervragingen bij de docent ingeleverd.

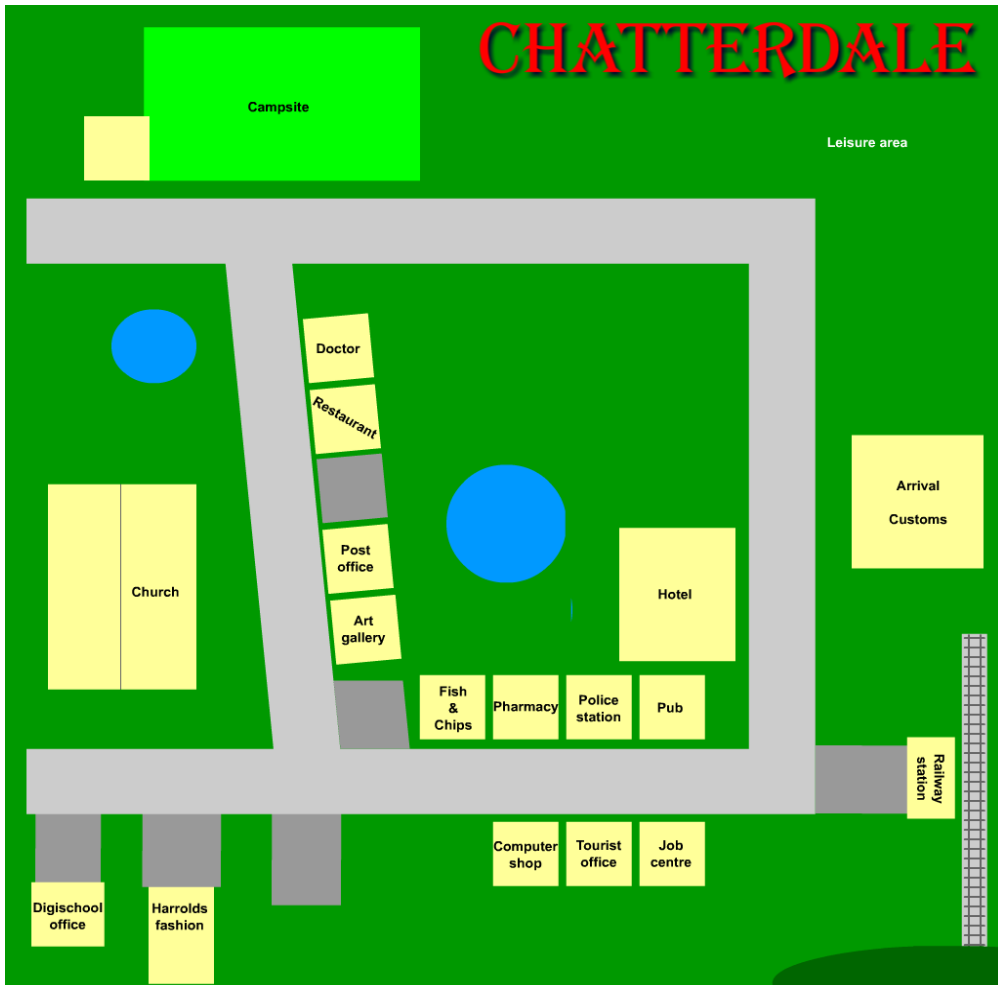
De scores op de scoreHUBs worden rechtstreeks in een scorebestand verwerkt en hoeven dus niet te worden ingeleverd.

Begeleiding

Feedback

Tijdens de eerste werkbespreking na afronding van de opdracht bespreekt de docent de opdracht en de juiste oplossing.

Opmerking [d5]: Pagina: 1
Wijze van begeleiding in te vullen door de docent, bijv aanwezig voor hulp, workshop, spreekuur ed



Briefing burgemeester

Geacht onderzoeksteam,

Chatterdale is een rustige, welvarende gemeente, maar zoals in iedere gemeente komt het ook hier wel voor dat burgers een klacht indienen. Om u in staat te stellen uw onderzoek zo gericht mogelijk uit te voeren, ben ik van mening dat het in dit geval gerechtvaardigd is u op de hoogte te brengen van de inhoud van de meest recente klachten.

Mevrouw Wyatt, de eigenares van het restaurant in ons dorp, heeft zich bij mij beklagd over het feit dat er een vergunning is afgegeven voor de nieuwe Fish & Chips zaak. Zij vreest oneerlijke concurrentie, omdat ze zelf ook al fish & chips op het menu heeft staan. Mevrouw Wyatt is van mening dat er met de komst van deze nieuwe zaak te veel horeca is voor een kleine plaats als Chatterdale. Helaas heb ik haar klacht als niet ontvankelijk moeten verklaren. Het toerisme is een belangrijke bron van inkomsten in deze gemeente en dan is enige keus uit horeca gelegenheden geen overbodige luxe.

Een andere klacht betrof de order om chatbots te maken, ingediend door de heer Bartlett van de computershop. De heer Bartlett was van mening dat deze order niet buiten Chatterdale aanbesteed had mogen worden, omdat hij niet alleen soft- en hardware verkoopt, maar ook ontwikkelt. De gemeente was echter met mij van mening dat de kwaliteit van de producten van de heer Bartlett niet hoog genoeg is om de ontwikkeling van zoiets ingewikkelds en voor de infrastructuur van Chatterdale belangrijks als chatbots aan hem toe te vertrouwen.

Ik verzoek u de uiterste zorgvuldigheid te betrachten bij het hanteren van deze informatie en ik wens u veel succes met uw onderzoek. Het zou rampzalig zijn als ons mooie dorp geschonden werd door een bom!

Hoogachtend, met vriendelijke groet,

Nick Zwart
Burgemeester van Chatterdale

Rollen leerlingen

14: Apotheker Robert Sedgewick

Introductie

Je bent apotheker in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de apotheek in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je apotheek kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 14
- De dokter heeft volgens jou een hekel aan je, omdat de mensen hun medicijnen bij jou kopen en niet bij de dokter
- De dokter brouwt zelf zijn drankjes en pillen

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Robert Sedgewick
- je komt uit Chatterdale
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp

- het is helemaal niet waar dat je graag bij de vips van Chatterdale zou willen horen!

- Manuel Fawly is je neef
- Manuel en jij zitten vaak samen een beetje dingetjes te maken en te experimenteren

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

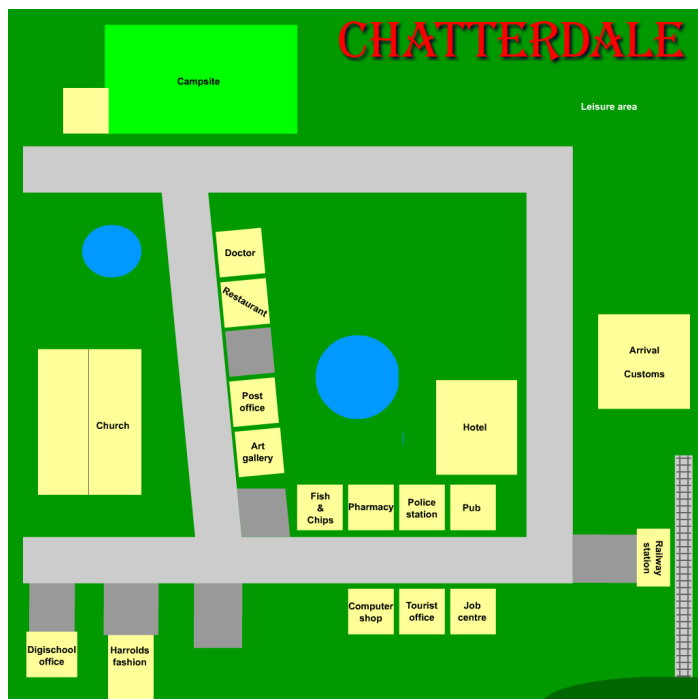
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je hem/haar om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d6]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



18: eigenares van de kunsthandel Emily Briscoe

Introductie

Je bent de postbeambte van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de kunsthandel in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je kunsthandel kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf.

Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 18
- Je vader had je een tip gegeven dat de burgemeester graag wat kunst in zijn dorp wilde
- Je maakt ook foto's: kijk maar naar het bord met beelden over Chatterdale
- Je vindt dat burgemeester wel wat beter op zijn personeel mag letten, maar je zegt niet waarom

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Emily Briscoe
- Je bent de dochter van de dominee
- politieagent Nigel heeft het niet uitgemaakt met jou, het was omgekeerd!
- Jij hebt de banken met de bolletjes gemaakt
- De bolletjes op de banken zijn echte kunst!

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

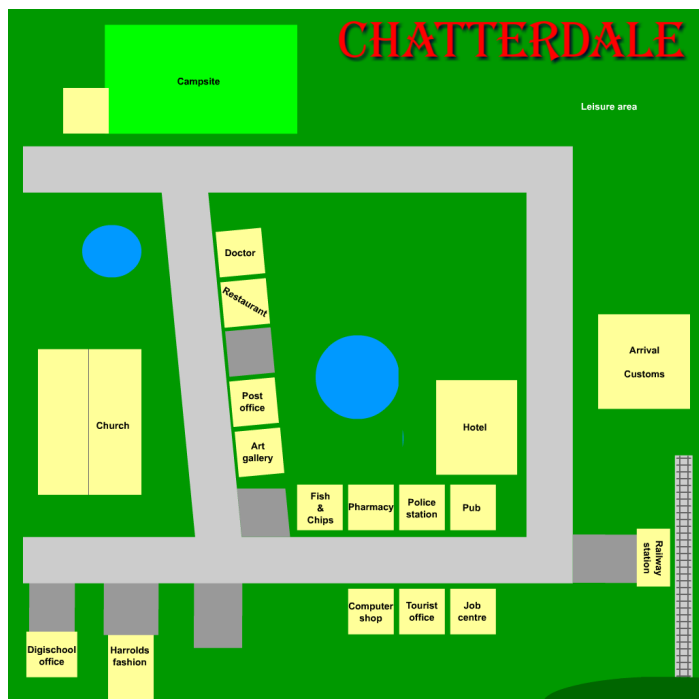
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d7]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



21: manager camping Colin Healy

Introductie

Je werkt in Harold's fashion shop in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post op de camping in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 21
- Sinds kort staat er een nieuwe chatbot op de camping
- De eigenares van de kunsthandel heeft er laatst een foto van gemaakt; wel een beetje raar dat ze dat 's nachts heeft gedaan

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
 - je heet Colin Healy
 - je hebt geen idee wie het gedaan heeft
-
- je vindt Chatterdale een mooi dorp, fijn om in te wonen

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

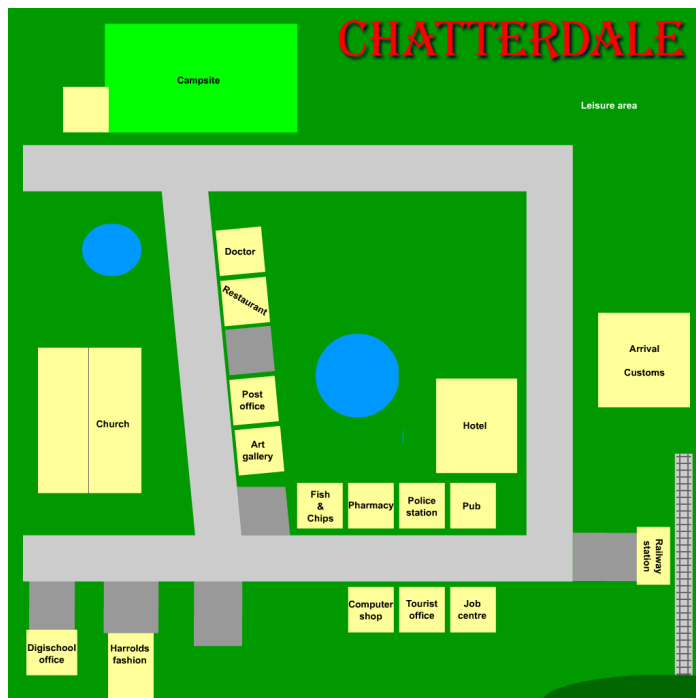
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d8]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



16: dokter Steven Forster

Introductie

Je bent de dokter van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden. Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het doktershuis in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je restaurant kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 16
- De apotheker maakt ook zelf pillen en drankjes, samen met haar neef Manuel
- Manuel is al twee keer ontslagen, zo zie je maar hoe belangrijk achtergrond is

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Steven Forster
- je hoort bij de vips van het dorp (met de burgemeester en de dominee)

- je bent helemaal niet jaloers op de apotheker omdat de mensen daar hun medicijnen kopen dat je pillen en drankjes maakt is puur een hobby, niet om te verkopen
- de apotheker probeert bij het clubje vips in Chatterdale te komen, maar zij hoort daar niet thuis
- de apotheker komt uit de lagere klasse, want zij is maar de dochter van de mensen van de pub
- Manuel is de zoon van de eigenaars van de Fish&Chips zaak

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

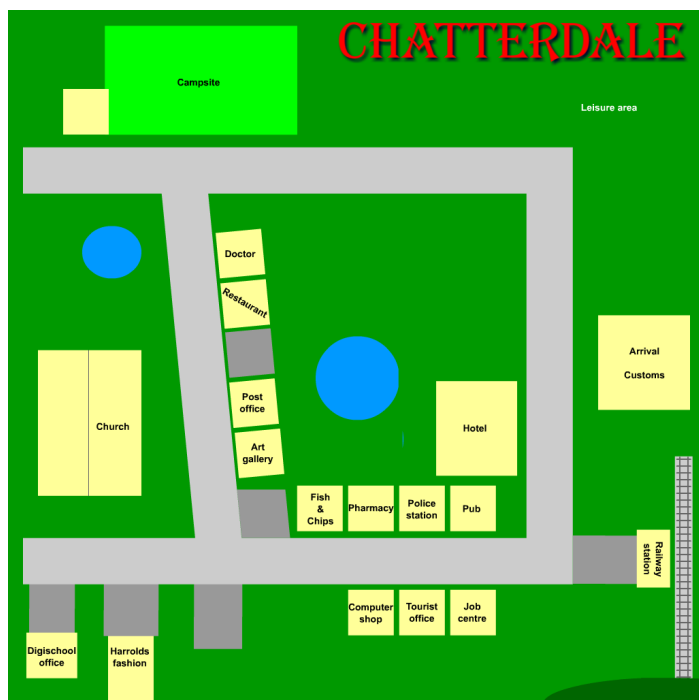
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d9]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



19: Dominee Basil Thurnbull

Introductie

Je bent dominee in de kerk van van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de kerk in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams.

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je kerk kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 19
- De eigenares van de kunsthandel, Emily Briscoe, is jouw dochter
- De relatie die Emily met politieagent Nigel had is ellendig afgelopen, omdat Nigel haar bedrogen heeft
- Je vindt dat je dochter mooie dingen maakt; kijk maar naar haar foto's die op het infobord over Chatterdale staan
- Je hebt gezellige etentjes met de vips van het dorp
- De apotheker wordt niet voor die etentjes uitgenodigd, omdat de dokter een hekel aan haar heeft

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Basil Thurnbull

- je vindt dat de burgemeester Nigel had moeten overplaatsen naar een ander dorp
- de burgemeester heeft dat natuurlijk niet gedaan omdat Nigel zo weinig geld kost
- je vindt het raar dat er geen commissaris is en dat Nigel alles in zijn eentje moet doen

- je vindt Chatterdale een mooi dorp en erg gezellig

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

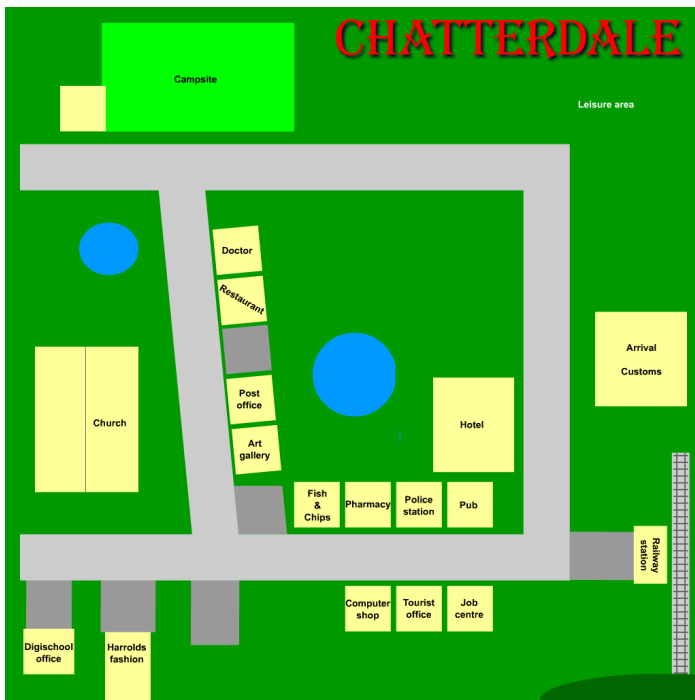
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en **waar**.

Opmerking [d10]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



1: Douanebeambte Tony Jenkins

Introductie

Je bent douanebeambte in Chatterdale. Je ontvangt toeristen en laat ze met een druk op de knop door het toegangshek naar binnen.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden. Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in in het douanekantoor.

Vraag de leden van de teams naar hun naam als ze binnenkomen en laat ze binnen. Als ze je willen ondervragen moeten ze later terugkomen, anders ontstaat er een file in het douanekantoor.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het nummer van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 1
- je denkt dat een toerist het gedaan heeft
- er zijn op dit moment een paar toeristen in Chatterdale

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Tony Jenkins
- je komt uit Chatterdale
- je vindt het fijn om in Chatterdale te wonen
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp
- toeristen logeren in het hotel

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

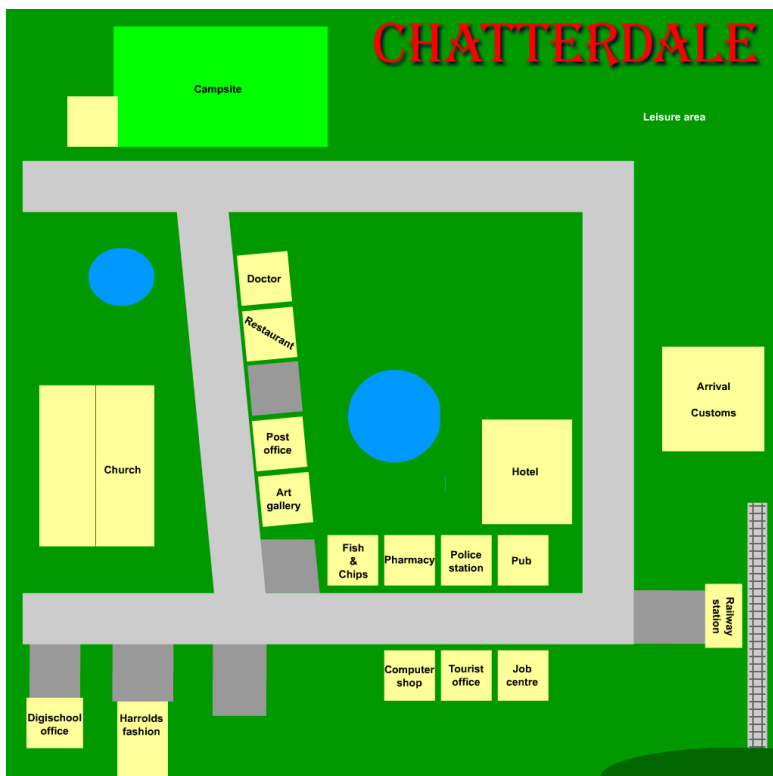
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d11]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



2: Douanebeambte Jim Naber

Introductie

Je bent douanebeambte in Chatterdale. Je ontvangt toeristen en laat ze met een druk op de knop door het toegangshek naar binnen.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in in het douanekantoor.

Vraag de leden van de teams naar hun naam als ze binnenkomen en laat ze binnen. Als ze je willen ondervragen moeten ze later terugkomen, anders ontstaat er een file in het douanekantoor.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 2
- je denkt dat je collega Tony Jenkins wel meer te vertellen heeft, want hij komt uit Chatterdale

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Jim Naber
- je komt niet uit Chatterdale
- je vindt Chatterdale een fijn dorp
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp
- je weet niets over klachten over de burgemeester
- je weet niets over de inwoners van Chatterdale
- toeristen logeren in het hotel

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

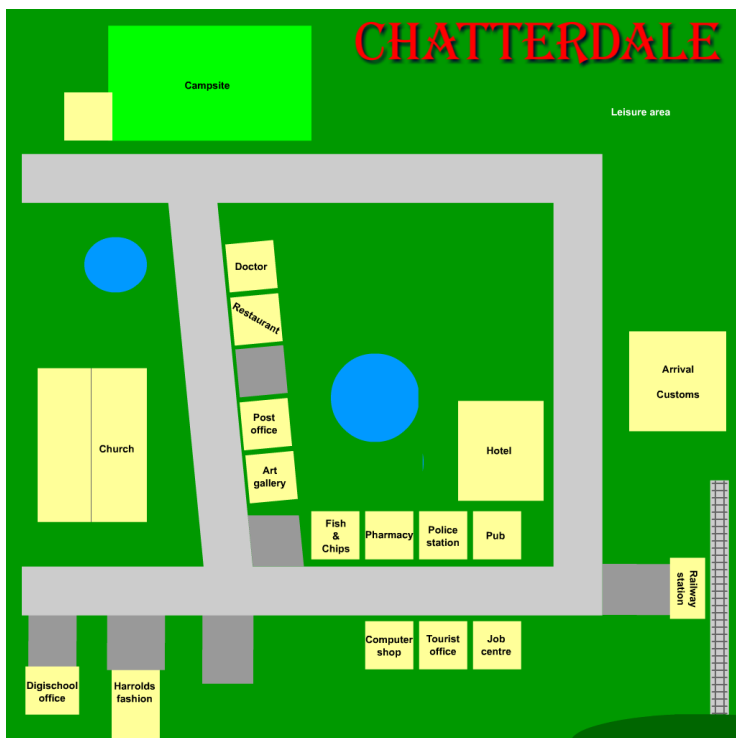
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d12]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



20: Harold's fashion shop: Catherine Granger

Introductie

Je werkt in Harold's fashion shop in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de Fashion shop in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 20
- Er wonen gelukkig genoeg vrouwen in Chatterdale, zoals in het hotel, in het job centre, in de kunsthandel en nog wel meer

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Catherine Granger
- je hebt geen idee wie het gedaan heeft

- je vindt Chatterdale een mooi dorp, fijn om in te wonen
- de fashion shop is nog niet ingericht, maar je bent alles vast aan het schoonmaken

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

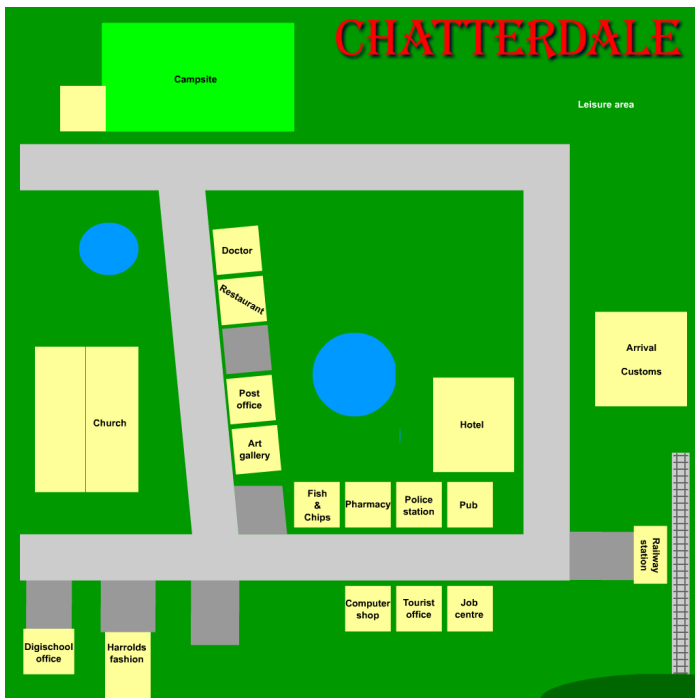
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d13]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



10: Eigenaar Fish & Chips Lesley Norris

Introductie

Je bent samen met je vrouw Anne eigenaar van de Fish & Chips zaak. Anne is er vandaag niet.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de Fish & Chips zaak in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de Fish & Chips kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 10
- Jij en je vrouw Anne zijn de ouders van Manuel Fawltly, die in het hotel werkt
- Jullie hebben ruzie met de restauranthouder, Josie Wyatt. Zij vindt dat er geen fish&chips zaak had mogen komen, omdat zij dat óók verkoopt

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Lesley Norris
- je vrouw Anne is er vandaag niet; ze is met de trein naar de grote stad
- je vindt dat de restauranthouder de zaak enorm heeft opgeblazen: een beetje concurrentie is best gezond
- (een beetje aarzelend) je hebt niets tegen de gemeente, al was er natuurlijk wel de kwestie met Manuel, maar dat was toch vooral zijn eigen schuld. Je vertelt verder niet wat die kwestie inhield.

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

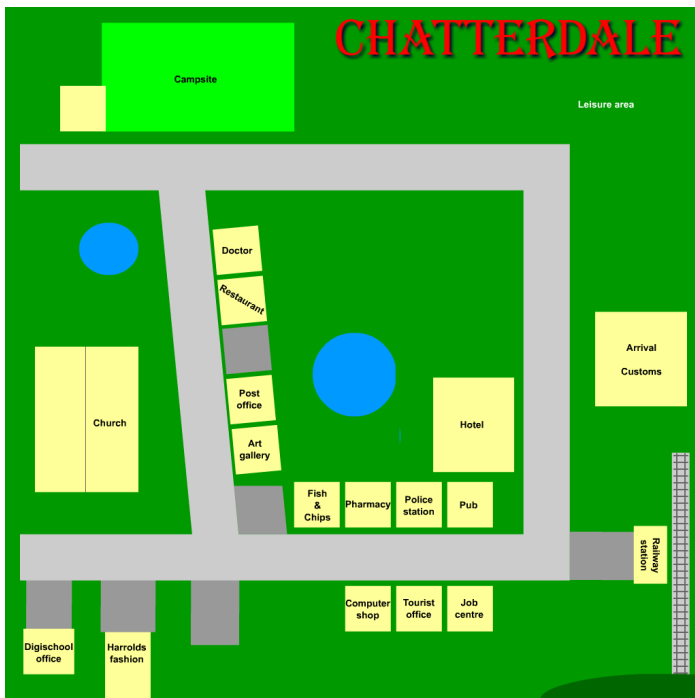
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d14]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



4: Hoteleigenares Rothwell

Introductie

Je bent de eigenares van het hotel in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het hotel in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je hotel kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 4
- Manuel Fawltly is bij je in dienst als bellboy, maar hij heeft nu pauze op het voetbalveld
- Je hebt Manuel in dienst genomen omdat hij ontslagen was bij het Tourist Office; hij kletste teveel met toeristen
- De ouders van Manuel zijn oude vrienden van je

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Sophie Rothwell
- je komt uit Chatterdale
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp

- de ouders van Manuel zijn eigenaars van de Fish & Chips zaak

- er zijn twee toeristen in het hotel, een toerist is in het hotel, de andere zit in de pub
- de toerist in de pub is een beroemde Russische scheikunde professor

- de bolletjes op de banken zijn gemaakt door de eigenares van de kunsthandel

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

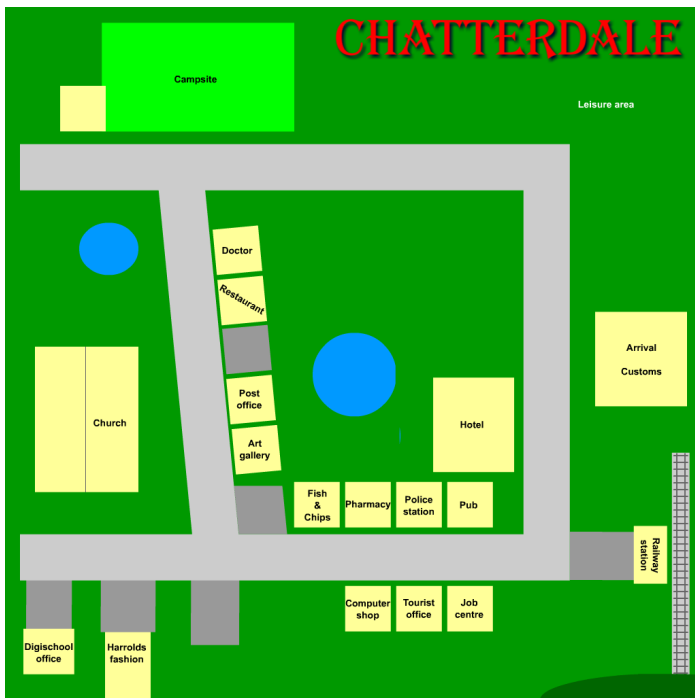
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d15]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



12: eigenaar Job Centre Rosalind Crompton

Introductie

Je bent eigenaar van het job centre in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het job centre in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 12
- Er is te weinig werk in Chatterdale, omdat de burgemeester te vaak mensen van buiten aanstelt
- De burgemeester had de chatbots bij de pc shop moeten bestellen
- Familie wordt voorgetrokken hier in Chatterdale

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Rosalind Crompton

- voorbeelden van mensen van buiten zijn douanebeambte Jim Naber en de manager van de camping
- voorbeelden van dat familie wordt voorgetrokken:
 - o de Fish & Chips zaak is er gekomen omdat de eigenaars familie zijn van de Pub
 - o de eigenares van de kunsthandel is de dochter van de dominee en daarom heeft ze de opdracht gekregen om banken voor Chatterdale te maken

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

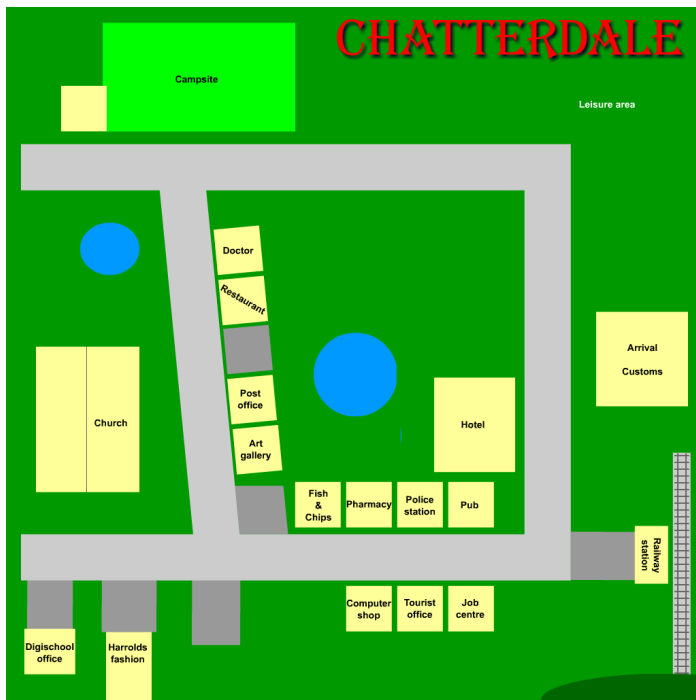
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en **waar**.

Opmerking [d16]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



5: bellboy Manuel Fawlty

Introductie

Je bent bellboy in het hotel in Chatterdale, maar je hebt nu even pauze op het voetbalveld.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post op het voetbalveld in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt op het voetbalveld kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 5
- je ouders zijn eigenaars van de Fish & Chips zaak
- je vindt je hobbies belangrijker dan je werk, maar je doet vaag over wat die hobbies zijn

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Manuel Fawlty
- je komt uit Chatterdale
- je bent ontslagen als gids, omdat de chatbots je werk hebben overgenomen
- je bent ontslagen bij het tourist office, omdat je te lang met de klanten aan het praten was
- je vindt het wel jammer dat je geen gids meer bent, maar het is geen ramp
- je hebt niets tegen de burgemeester

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

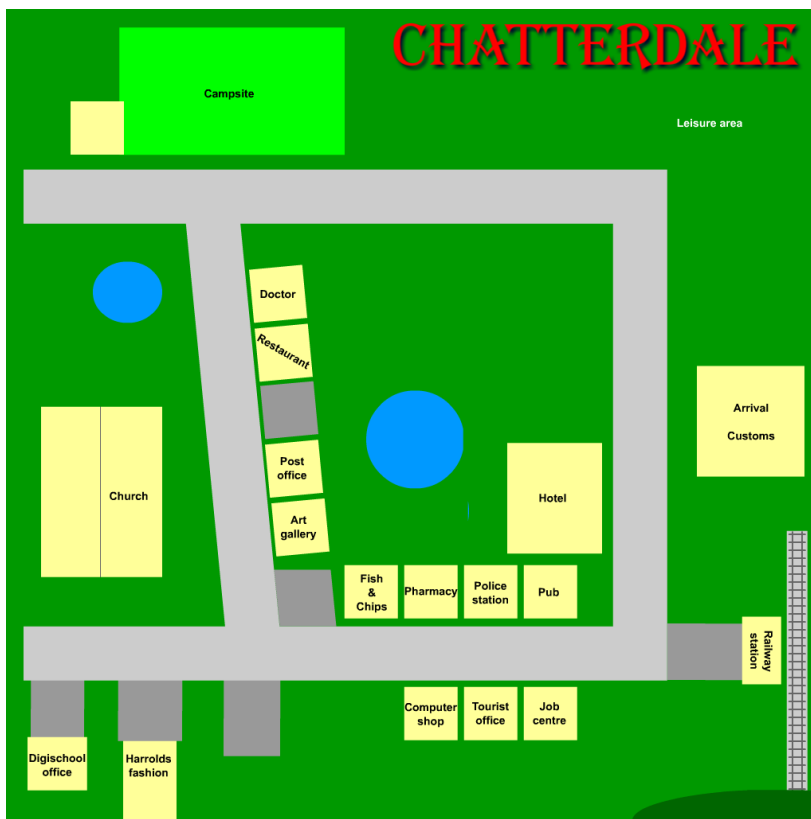
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d17]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



15: eigenaar computershop Rupert Bartlett

Introductie

Je bent de eigenaar van de computershop in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de computershop in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je restaurant kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 15
- De eigenaar van het Job Centre was het eens met je klacht tegen de burgemeester
- Je vindt de chatbots wel nuttig, maar je weet dat niet iedereen daar zo over denkt
- De chatbots doen het niet allemaal zo goed (lekker puh! Had de burgemeester ze maar bij jou moeten bestellen!)

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Rupert Bartlett

- je hebt een klacht ingediend omdat je vindt dat de burgemeester de chatbots bij jou had moeten bestellen
- je verkoopt niet alleen dingen, maar je maakt ze ook zelf

- Manuel Fawly is niet erg blij met de chatbots, omdat hij daardoor zijn baan als gids is kwijtgeraakt

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

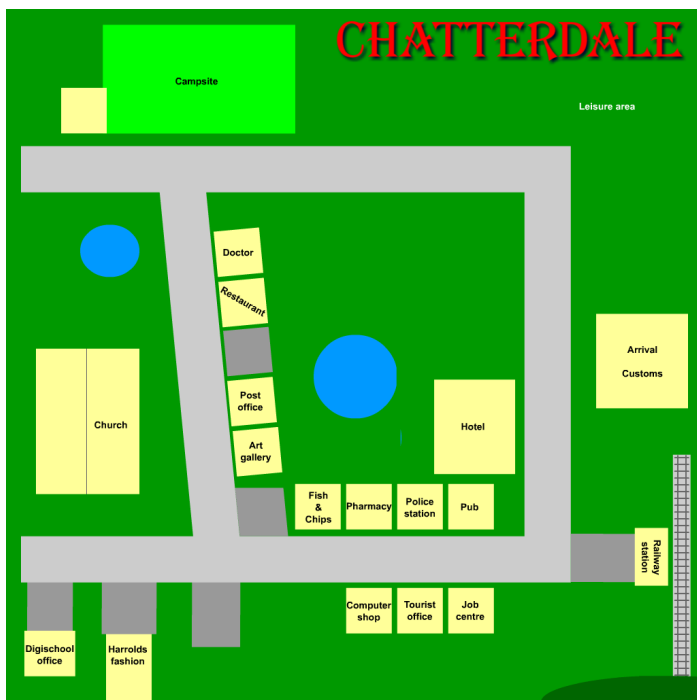
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d18]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



3: Politieagent Nigel Landry

Introductie

Je bent de politieagent van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in op het politiebureau.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in het politiebureau kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 3
- Jij leidt het bureau, maar je bent gewoon agent
- Er zijn wel klachten binnengekomen, van mr en mrs Wyatt van het restaurant en van Rupert Bartlett van de computershop

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Nigel Landry
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp
- je vindt het geen probleem dat je eigenlijk te weinig verdient want je kunt er goed van rondkomen.
- Je hebt een relatie gehad met Emily, de eigenares van de kunsthandel, maar jullie pasten helaas niet zo goed bij elkaar
- Emily en jij zijn nog steeds goede vrienden

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

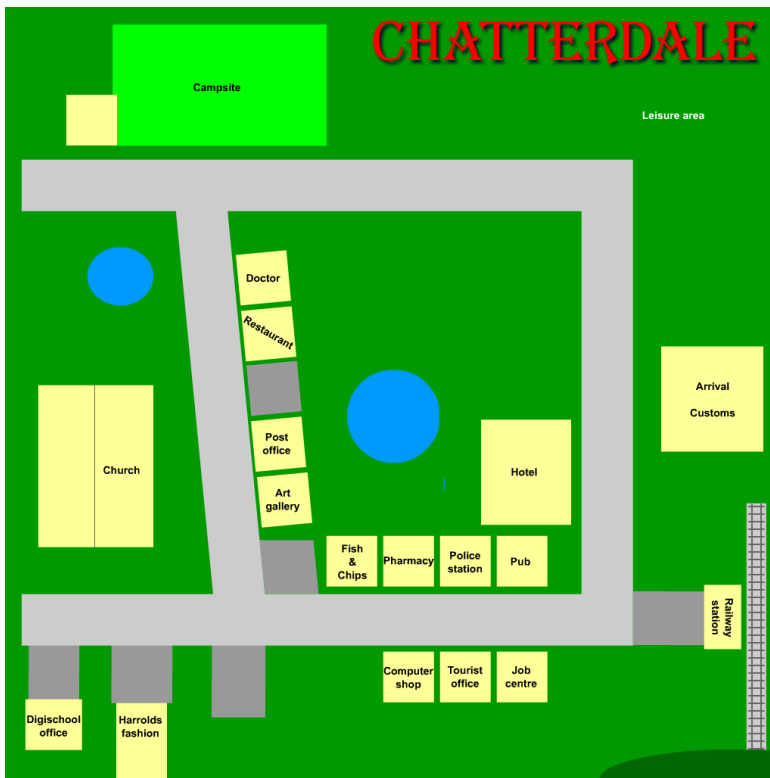
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d19]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



17: postbeambte Trevor Porter

Introductie

Je bent de postbeambte van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het postkantoor in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams.

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 17
- Je vindt wel dat de gemeente niet zo best betaalt; vraag maar aan de andere ambtenaren in Chatterdale
- Je hebt het niet zo druk, maar soms wel, zoals toen met Nigel en Emily

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Trevor Porter

- de andere beambten in Chatterdale zijn de politieagent en de spoorwegbeambte

- politiemans Nigel en Emily van de kunsthandel waren verliefd op elkaar, maar opeens hielden de brieven op

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

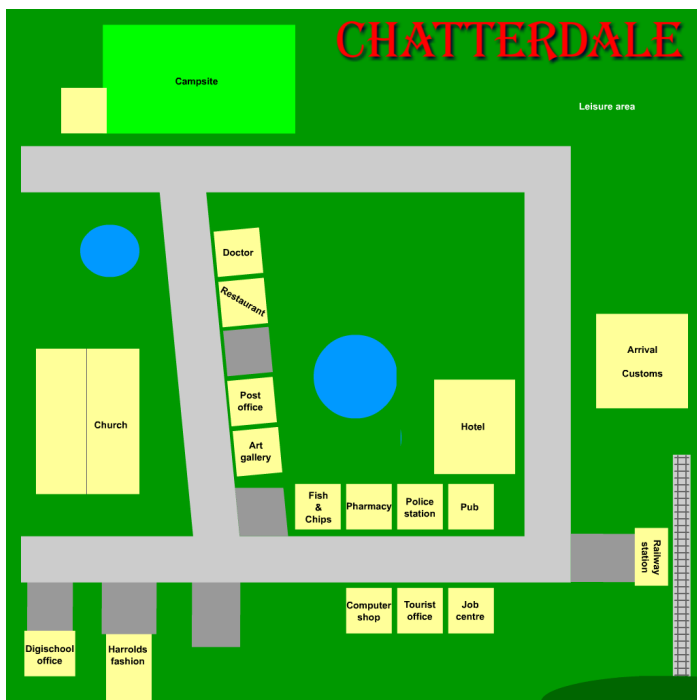
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d20]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



7: Pubeigenaar Jeremy Palmer

Introductie

Je bent de eigenaar van de pub in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoekbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de pub in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 7
- Je hebt ruzie met Josie Wyatt, van het restaurant, omdat die een klacht heeft ingediend over de Fish&Chips zaak
- Lesley Norris van de Fish & Chips zaak is een neef van je

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Jeremy Palmer
- je vindt Chatterdale een fijn dorp
- de Russische professor is vaak in de pub
- je hebt nooit iets verdachts aan hem opgemerkt, het is echt een verstrooide professor

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

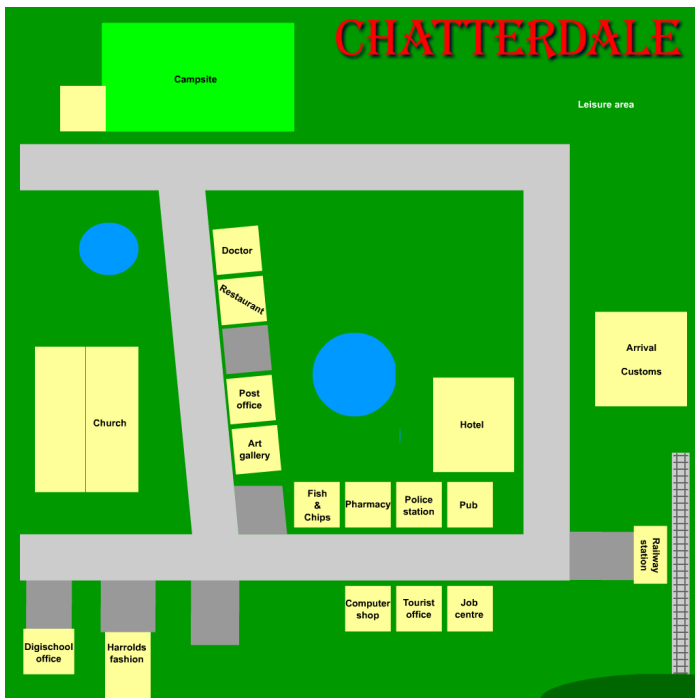
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d21]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



9: Eigenares restaurant Josie Wyatt

Introductie

Je bent eigenares van het restaurant in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de Fish & Chips zaak in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in je restaurant kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 9
- De Fish& Chips zaak mocht in Chatterdale komen omdat de eigenaar van de pub daar reuze zijn best voor heeft gedaan
- De eigenaar van de pub is een neef van Lesley Norris, van de Fish en Chips zaak
- Er zijn veel familierelaties in Chatterdale, waardoor alles veel te ingewikkeld wordt.
Voorbeelden:
 - o De eigenares van de kunsthandel is de dochter van de dominee
 - o Zij heeft een relatie gehad met Nigel, de politieagent

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- je heet Josie Wyatt
- jij hebt het niet gedaan, maar eigenlijk vind je die bomaanslag niet zo heel erg
- je baalt ervan dat de burgemeester je geen gelijk gaf toen je een klacht indiende: die Fish&Chips zaak had er nooit mogen komen, want jij was er het eerst en je verkoopt ook fish&chips

- de eigenares van de kunsthandel haat Nigel, omdat hij de relatie heeft uitgemaakt

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

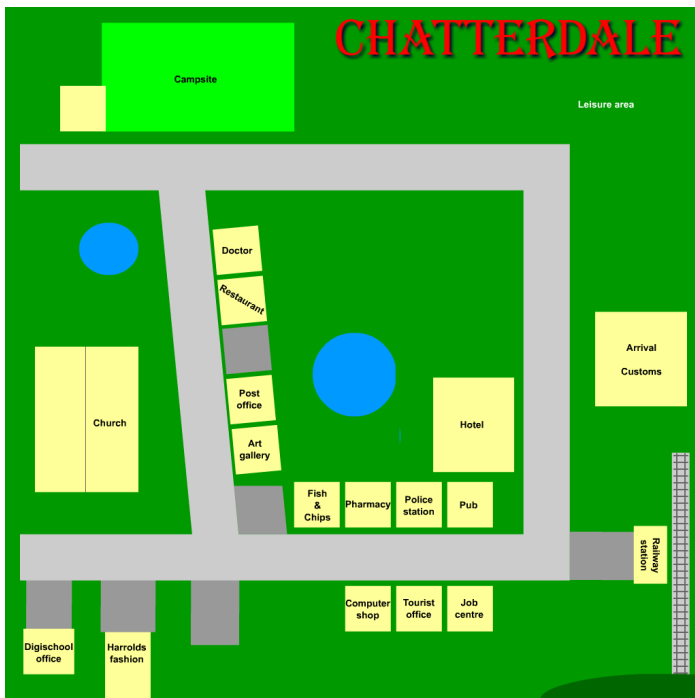
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en **waar**.

Opmerking [d22]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



11: spoorwegbeambte Graham Watkins

Introductie

Je bent spoorwegbeambte in Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden. Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in in het station.

Vraag de leden van de teams naar hun naam als ze binnenkomen en laat ze binnen. Als ze je willen ondervragen moeten ze later terugkomen, anders ontstaat er een file in het douanekantoor.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het nummer van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 11
- Je vindt prof. Nabokov een aardige man, maar wel een beetje eigenaardig
- Je verdient niet zoveel, maar dat vind je niet erg, want je hebt niet zoveel te doen
- Politieagent Nigel verdient echt te weinig voor wat hij allemaal moet doen

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Graham Watkins
- iedere dag gaat prof. Nabokov met de trein naar een congres

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

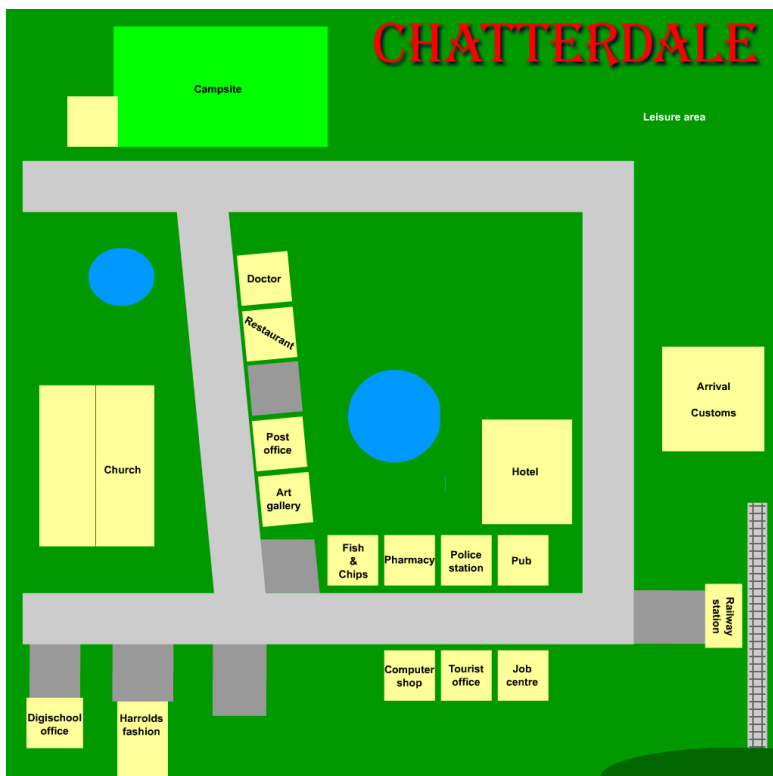
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en **waar**.

Opmerking [d23]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



6: Toerist in het hotel: Ted Roseton

Introductie

Je bent een toerist in het hotel van Chatterdale

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden. Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het hotel in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn.

Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 6
- Je vindt dat er rare bolletjes op de banken in Chatterdale zitten; dat zit niet zo lekker

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Ted Roseton
- je bent toerist
- je vindt Chatterdale een mooi dorp
- je hebt geen klachten over de burgemeester of over het dorp
- je kent de Russische professor omdat die ook in het hotel logeert; je vindt het maar een rare snuiter

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

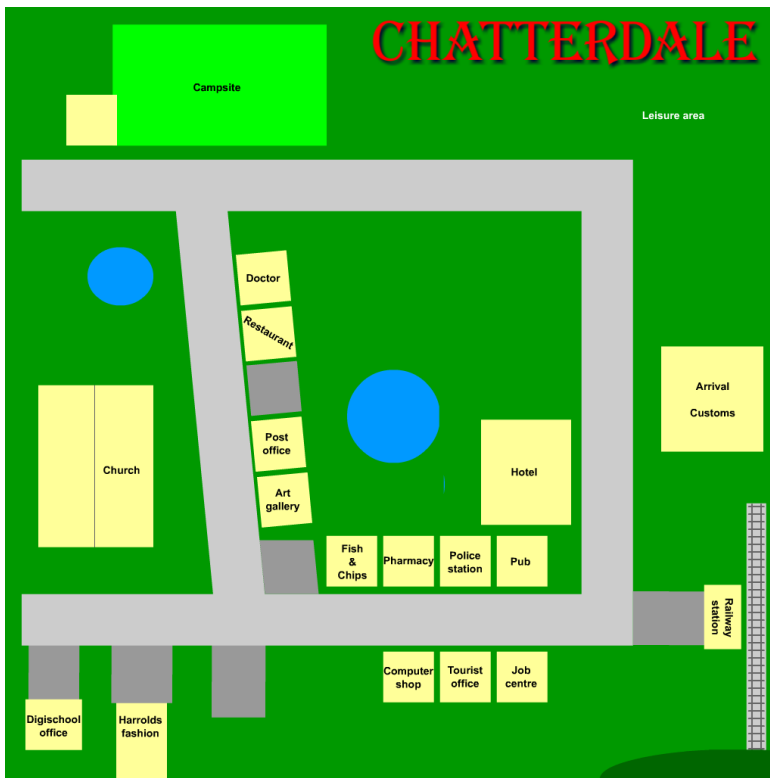
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d24]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



8: Toerist professor Nabokov

Introductie

Je bent een Russische scheikunde professor en je zit in de pub.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels. Je hebt echter wèl een Russisch accent (denk maar aan een James Bond film of zoiets).

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden. Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in de pub in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams.

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams ‘meeluisteren’ wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in de pub kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Je hebt niet zo veel zinnigs te vertellen, want je hebt al een behoorlijke slok op.

Dit moet je **in ieder geval** vertellen:

- Jouw nummer is 8
- Je kunt goed met Manuel Fawlty, de bellboy van het hotel, opschieten omdat die van scheikunde proefjes houdt
- Manuel doet scheikunde proefjes met zijn neef, de apotheker uit het dorp

Dit vertel je **alleen** wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Vladimir Nabokov en je bent professor in de scheikunde
- je bent hier vanwege een congres en je reist daar iedere dag met de trein heen
- je vindt Chatterdale een fijn dorp, vooral de pub
- je komt vaak in de pub

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

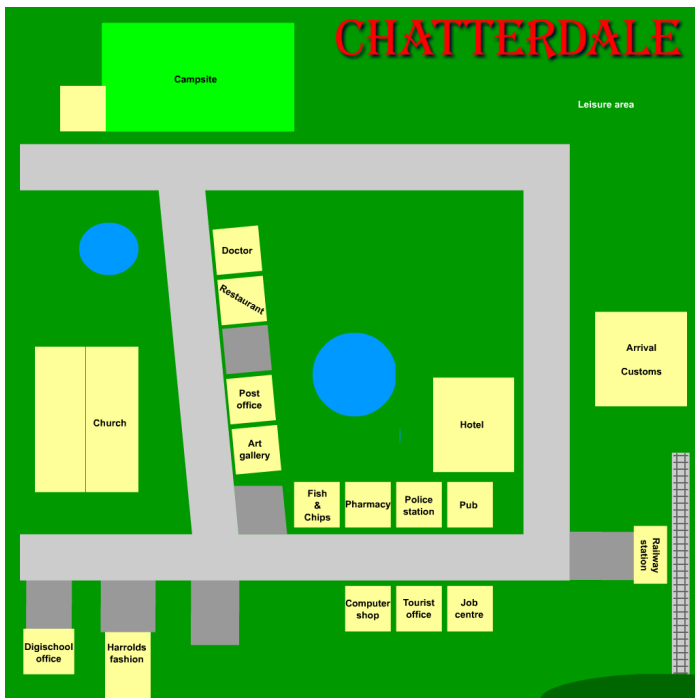
Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en **waar**.

Opmerking [d25]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.



13: tourist office Frank Corbett

Introductie

Je werkt in het toeristenbureau van Chatterdale.

Bij het politiebureau van Chatterdale is een bandopname binnengekomen waarop iemand dreigt het dorp op te blazen, wanneer burgemeester Nick Zwart niet binnen 3 dagen uur wordt afgezet wegens wanbeleid. Je kunt aan de bandopname niet horen of het een man of vrouw is; hij of zij praat met een verdraaide stem.

De burgemeester van Chatterdale heeft de hulp van een paar onderzoeksbureaus ingeroepen om uit te zoeken wie deze man of vrouw is en waar de bom zich bevindt. De teams van deze bureaus gaan de inwoners van Chatterdale ondervragen en de gesprekken opnemen, zodat ze die kunnen vergelijken met de bandopname met de bommelding. De ondervragingen zijn in het Engels.

Leerdoelen

- Begrijpelijk en verstaanbaar Engels kunnen spreken

Doel van de game

Jouw doel is om de informatie te geven die je mag geven, in begrijpelijk en verstaanbaar Engels.

Instructie

Werkwijze

Lees deze instructie goed door. Je mag hem straks bij de hand houden.

Voordat je Chatterdale binnenkomt, oefen je met een andere leerling een paar vragen en antwoorden in het Engels. Log dan in en neem je post in het toeristenbureau in.

Een van de teamleden gaat je ondervragen. De ondervragingen worden opgenomen door de teams. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat andere teams 'meeluisteren' wanneer een team je ondervraagt. In Chatterdale kunnen gesprekken gevoerd worden die voor anderen niet te horen zijn. Dat kan door het gesprek in de ruimte te voeren waar je thuishoort. Als jij ondervraagd wordt in het toeristenbureau kunnen anderen die zich daarbuiten bevinden jullie gesprek niet horen.

Als je ondervraagd wordt, geef je antwoord op de vragen die je worden gesteld. Er is ook informatie die je moet geven, ook al vraagt het team daar niet naar. Dit vertel je dan dus uit jezelf. Vraag voordat je ondervraagd wordt naar het *nummer* van het team.

Dit moet je *in ieder geval* vertellen:

- Jouw nummer is 13
- je hebt Manuel Fawlty moeten ontslaan
- Manuel Fawlty was je vriend
- Manuel is bij je komen werken toen de chatbots kwamen; toen was Manuel niet meer nodig als gids

Dit vertel je *alleen* wanneer het team je ernaar vraagt:

- jij hebt het niet gedaan
- je heet Frank Corbett

- je hebt geen klachten over de burgemeester, want die heeft je juist geholpen bij die vervelende zaak met Manuel Fawlty
- Manuel en jij zijn geen vrienden meer
- Manuel was veel te veel aan het kletsen met de toeristen in het bureau

Op andere vragen kun je antwoorden wat je maar wilt.

Het team beslist wie ze in Chatterdale ondervragen. Het zou dus kunnen zijn dat niet alle teams jou vragen stellen, of zelfs geen enkel team. Blijf toch op je post.

Het team geeft je na de ondervraging een score: voldoende of onvoldoende. Het gaat er daarbij om of je begrijpelijk en verstaanbaar Engels hebt gesproken.

Als je een voldoende score hebt gekregen van een team, vink je het nummer van dat team aan op je scoreHUD.

Spelregels en scores

- wanneer je door geen enkel team ondervraagd bent, ondervraagt de docent je alsnog op een later tijdstip
- wanneer je door één team ondervraagd bent, telt die score. Wanneer dat een onvoldoende is, beoordeelt je docent de bandopname opnieuw.
- Wanneer je door twee of meer teams ondervraagd bent, telt de gemiddelde score. Wanneer dat onbeslist is, beoordeelt je docent de bandopnames die als onvoldoende zijn beoordeeld.

Resultaat

Een voldoende beoordeling van je antwoorden door de ondervragers.

Criteria: je antwoorden in het Engels zijn verstaanbaar en begrijpelijk.

Tijd

Voor de voorbereiding heb je een half uur de tijd. De game in Chatterdale duurt anderhalf uur.

Begeleiding

De docent loopt rond in Chatterdale tijdens de game om te kijken hoe het gaat. Wanneer er dingen onduidelijk zijn kun je **hem/haar** om hulp vragen.

Feedback

Na afloop van de game vertelt de docent hoe de vork in de steel zit: wie de bom heeft geplaatst en waar.

Opmerking [d26]: Pagina: 1
Docenten kunnen er ook voor kiezen in een latere les leerlingen elkaar te laten ondervragen en ze hun oplossing te laten geven.

