

Spel 2 Bouw eens een windpark

Uitleg van de drie soorten teksten:

dikgedrukte teksten: dit zijn de teksten die jij voorleest

● *schuingedrukte teksten:* dit zijn de hints

gekaderde teksten: dit is de oplossing

■ onderstreepte teksten: dit zijn verwijzingen naar afbeeldingen die op deze site te vinden zijn en die de leerlingen via het digibord nodig hebben bij het spel

Jouw inleiding:

Windson en Ciara kijken naar het kleine sleuteltje. Het lijkt op de sleutel van een sleutelkastje of een brievenbus.

Windson herinnert zich een klein kastje aan de muur net naast de deur. De twee gaan voorzichtig via de enorme ladder naar beneden. Ineens staat Windson stil. Pas op zegt hij en hij wijst naar een camera die de ruimte van links naar rechts filmt. Die camera moet aangegaan zijn toen de windturbine stopte met draaien, om te filmen of er indringers zijn.

Ciara houdt de camera in de gaten en telt hoeveel seconden de camera nodig heeft om van links naar rechts te gaan. 25 seconden is het kastje niet in beeld, 5 seconden wel. Onder het kastje zit een gleuf, daar moeten ze vast een pasje doorheen halen.

Ciara klimt weer via de ladder naar boven om het pasje en de jas op te halen. Neemt ze de gele of de oranje jas mee? Ze geeft Windson het raadsel op dat al een tijd door haar hoofd spookt.

Twee werknemers komen elkaar tegen op de boot. Een man en een vrouw. De ene heeft een gele jas aan, de ander een oranje jas. De ene stelt zich voor aan de ander: Ik ben Marinus en ik draag een oranje jas. Dan stelt de ander zich voor. Ik ben Meryem en draag een gele jas. Ze kijken elkaar aan en moeten lachen want minstens één van de twee liegt.

Wie draagt de oranje en wie de gele jas?

● *Hint:*

Laat de leerlingen per twee een rollenspel doen waarbij de een Marinus en de ander Meryem is. Laat ze de verschillende opties doorlopen: beiden spreken de waarheid, een van de twee spreekt de waarheid, geen van beiden spreekt de waarheid.

Het moet wel zo zijn dat beiden liegen. Als de een liegt en de ander spreekt de waarheid, zouden ze dezelfde kleur jas hebben.

Meryem: oranje jas

Marinus: gele jas

Ik krijg een mailtje binnen van Ciara. Het is een foto van de pasjes.

■ Laat afbeelding 3 zien op het digibord.



afbeelding 3

De jassen zijn heel groot en onhandig. Ciara kan er maar één tegelijk weer mee naar beneden nemen. Welke jas met pasje moet Ciara mee naar beneden nemen?

- A. Pasje en jas van Marinus van Dalen: windvaaninstallateur
- B. Pasje en jas van Meryem Demir: zeebioloog

● **Hint:**
In welke omgeving werken Marinus en Meryem?

Een zeebioloog heeft niets te zoeken in de windturbine, dus met haar pasje kunnen Windson en Ciara niet inloggen. Om een windvaantje te installeren, moet de installateur helemaal naar boven in de windturbine. Hij moet dus in de toren kunnen. Ciara moet dus de gele jas met de pas van Marinus meenemen.

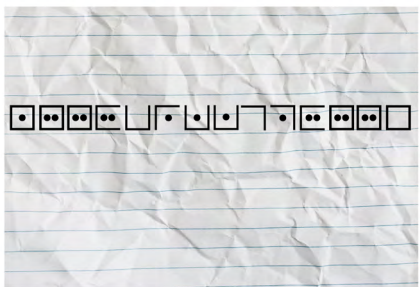
Windson loopt zodra de camera niet op het kastje is gericht, er naartoe en opent het met het sleuteltje. Dat lukt! Hij scant het pasje, dat lukt ook. Maar: er komt een toetsenbord tevoorschijn en Windson moet een woord intypen van 14 letters. Snel rent hij terug naar de ladder om niet in beeld te komen.

Windson en Ciara hebben geen idee welk woord ze moeten invullen. Kunnen jullie hen helpen om woorden van 14 letters te bedenken die te maken hebben met werken in windparken op zee?

● **Hint:**
Welke woorden kunnen jullie verzinnen? Laat ze een lijstje maken met woorden van 14 letters die te maken hebben met wind, zee en schone energie.
Geef wat voorbeelden:
windsurfschool
natuureducatie
milieuminister
energiebedrijf

Dan voelt Windson in de jaszak van de jas van Marinus en haalt er een verfrommeld papiertje uit. Er staat een vreemde code op met blokjes en puntjes. Had hij zo iets niet op de pagina uit het Handboek gezien? Achter op de brief die ze in de fles hebben gevonden?

■ Laat afbeelding 4 zien op het digibord.



afbeelding 4

NB Maak het kraken van de code extra spannend door de leerlingen net als Windson steeds 25 seconden te geven en dan 5 seconden onder de tafel te laten zitten, zodat de camera hen niet ziet. Door de onderbreking wordt het een stuk lastiger om het woord te decoderen.

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VWX	YZ

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

Dit is de sleutel van het geheimschrift. Er zijn dus 9 groepjes met letters. Elk groepje heeft 3 letters (behalve het laatste, met YZ). Elk lettergroepje heeft eigen, identieke lijntjes (2, 3 of 4 lijntjes). Bij de eerste letter van het groepje staat geen puntje, bij de tweede staat 1 puntje en de derde letter wordt weergegeven door 2 puntjes.

Het woord is: NOORDZEESTROOM

Windson typt het woord NOORDZEESTROOM in. Het is juist. Snel pakt hij een logboek uit het kastje en een potje inkt en een kwastje. Dan klauteren ze via de ladder weer helemaal omhoog.

Ciara leest in het logboek dat Marinus in de windturbine heeft gewerkt. Er is een nieuw windvaantje geplaatst. Ook leest ze dat Amir Alaoui onlangs de motor heeft nagekeken. Maar ze ziet nergens het tweede deel van de code waarnaar ze op zoek zijn om de windturbine weer te laten draaien. Toch weet ze zeker dat het in dit logboek moet staan.

Waarom zouden Windson en Ciara de code niet kunnen vinden?

Hint:

Laat de leerlingen nadenken waarom je iets niet kunt zien. Is het verstopt? Er zijn geen op elkaar gelijkde pagina's. Waarom staat er een potje inkt met een kwastje in het kastje? Hoe kun je iets opschrijven zonder het te zien...?

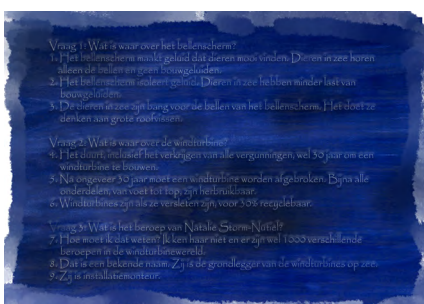
Natuurlijk, onzichtbare inkt. Als de code is geschreven met witte wasco, dan kun je de code zichtbaar maken met inkt. De inkt pakt niet op de wasco, wel op het papier.

Als Ciara en Windson met de inkt over de pagina in het logboek gaan, staan er drie vragen te lezen.

Windson stuurt een foto van de pagina.

Dat is een makkie: als jullie de vragen goed beantwoorden, hebben we het tweede deel van de code.

Laat afbeelding 5 zien op het digibord.



afbeelding 5

Op de afbeelding staan de onderstaande vragen te lezen.

Vraag 1: Wat is waar over het bellenscherm?

1. Het bellenscherm maakt geluid dat dieren mooi vinden. Dieren in zee horen alleen de bellen en geen bouwgeluiden.
2. Het bellenscherm isoleert geluid. Dieren in zee hebben minder last van bouwgeluiden.
3. De dieren in zee zijn bang voor de bellen van het bellenscherm. Het doet ze denken aan grote roofvissen.

Vraag 2: Wat is waar over de windturbine?

4. Het duurt, inclusief het verkrijgen van alle vergunningen, wel 30 jaar om een windturbine te bouwen.
5. Na ongeveer 30 jaar moet een windturbine worden afgebroken. Bijna alle onderdelen, van voet tot top, zijn herbruikbaar.
6. Windturbines zijn als ze versleten zijn, voor 30% recyclebaar.

Vraag 3: Wat is het beroep van Natalie Storm-Nutiel?

7. Hoe moet ik dat weten? Ik ken haar niet en er zijn wel 1000 verschillende beroepen in de windturbine wereld.
8. Dat is een bekende naam. Zij is de grondlegger van de windturbines op zee.
9. Zij is installatiemonteur.

● **Hint:**

De antwoorden op vraag 1 en 2 vinden de leerlingen in de film of op de poster.

Vraag 3: in escaperoom-spellen staan nooit zomaar namen. Hussel eens met de letters van de naam Natalie Storm-Nutiel. Wie weet komt er een beroep uit!

De juiste code is 259.

Wauw, wat goed, we hebben twee delen van de code. Snel op de poster schrijven! Nu nog het laatste deel en de windturbine draait weer.