

Script: Lost In A Game

In de klas

[De kinderen zitten in de klas, het is ochtend. Een van de leerlingen heeft een game-console meegenomen. Trots laat hij het apparaat zien aan zijn klasgenoten.]

Eigenaar: "Kijk, deze spelcomputer heb ik van mijn oom gekregen!"

Leerling 1: "Wat is dat nou?"

Leerling 2: "Dat is toch een hele oude?"

Eigenaar: "Ja, nou en!? Mijn oom zegt dat hij hem heeft meegenomen uit Azië. Daar zijn die dingen hartstikke populair."

Leerling 3: "Laat eens kijken.. wat kun je er allemaal op spelen? Oh.. deze ken ik allemaal al!"

[Leerling 4 kijkt op uit zijn wiskundeboek en pakt het spel uit de handen van leerling 3 en loopt er mee weg.]

Eigenaar: "Voorzichtig!"

Leerling 4: "Zien! Wat saai! Hé, dit knopje ken ik niet.."

[Leerling 4 zit aan zijn tafel, drukt het knopje in en verdwijnt.]

Leerling 3: "Kijk! Leerling 4 is verdwenen!"

[Er is rumoer in de klas, de kinderen kijken verbaast om zich heen en vragen waar leerling 4 gebleven is.]

De eigenaar van de spelcomputer pakt het apparaatje op en bekijkt het scherm. Hij ziet het openingsscherm van een spel dat hij nog niet kent. Het is het geheimzinnige spel "Perdesi".]

Eigenaar: "Dit spel ken ik helemaal niet. Dat heb ik nog nooit gezien!"

Leerling 3: "Kijk daar is leerling 4... in het spel!"

[De leerlingen dringen zich om de spelcomputer heen.]

Eigenaar leest voor:

- "Speel het spel en verdwaal niet!"
- De deelnemer in het spel kan worden gered door met je team het spel uit te spelen.

- Haast je, want de tijd loopt..”

[De eigenaar klikt op “speel spel” en er verschijnt een aftellende klok in beeld.]

Leerling 5: “We hebben twintig minuten!”

[In een overzicht zien ze hun klasgenoot staan in de game. Om hem heen staan lege plekken.]

Eigenaar: “Ik denk dat we voorwerpen moeten zoeken. Snel naar het eerste level!”

De Code

Leerling 6: “Hier moeten een code invoeren!”

Leerling 7: “Goed idee! Fantastisch! Geweldig! Uitmuntend! Hmm.. Maar welke dan?”

Eigenaar: “Hier staat een aanwijzing: R8-18-3. Wat kan dat zijn?”

Leerling 8: “Hmm.. code, cijfers, rekenen.. Het gaat om een rekenboek uit groep 8.”

Leerling 9: “Ja, en dan bladzijde 18, opdracht 3! Laten we gaan zoeken!”

[Onder leiding van Leerling 9 rent een groepje leerlingen de klas uit op zoek naar het wiskunde boek. Al snel vinden ze de stapel rekenboeken en beginnen te bladeren en te rekenen. Het is een lastige som...]

De Sleutels

Eigenaar: “We hebben nog 18 minuten. We kunnen ondertussen naar de volgende opdracht: Een deur..”

Leerling 10: “Die moet vast open! Druk eens op dat knopje..”

Eigenaar: “Nee, dat werkt niet.”

Leerling 11: “Misschien moeten we een sleutel zoeken!”

Leerling 12: “Goed idee, laten we gaan! We kunnen er vast eentje vinden bij de conciërge.”

[Onder leiding van Leerling 12 rent een groepje leerlingen de klas uit en gaat op zoek naar de sleutel. Ze lopen naar de conciërge en vinden een oude sleutelbos in het sleutelkastje. Ze nemen het mee naar de klas en op het scherm springt de deur open.]

De Kroon

Leerling 13: “Waar blijft die code nou!? Nog 13 minuten!”

Eigenaar 14: “Kijk we kunnen al wel naar het volgende level!”

Leerling 15: “Wat is dat nou? Een stoel?”

Leerling 16: “Nee, een troon, kijk naar de aanwijzing: *De koning is beroofd van zijn kroon.*”

Leerling 17: “Dan moeten we de kroon zoeken.”

Leerling 18: “Ik weet wel een plek waar we die kunnen vinden, kom mee!”

[Onder leiding van leerling 18 rent een groepje leerlingen de klas uit en gaat naar de kist met verkleedkleden. Daar vinden ze de kroon en lopen er voorzichtig mee naar de klas. Het voorwerp verschijnt in beeld en het volgende level wordt bereikt.]

Het Doolhof

Eigenaar: “Hmm.. wat is dit nou?”

Leerling 19: “Het lijkt wel een soort doolhof.”

Leerling 20: “Kijk nou, het verdwijnt langzaam!”

Leerling 21: “Zou het niet handig zijn als we een kopie van het doolhof zouden hebben?”

Eigenaar: “Kijk eens mee naar dit symbool.. Ik heb geen idee wat het is.”

Leerling 22: “Dat ken ik! Het staat op boeken in de bibliotheek. Het is het symbool voor historische romans. Laten we naar de bieb gaan en kijken of we daar wat kunnen vinden.”

Eigenaar: “Ga! Snel, we hebben nog 9 minuten!”

[Onder leiding van leerling 22 rent een groepje kinderen naar de bieb en zoekt daar tussen de boeken met het symbool van de brokkelende pilaar. Al snel vinden ze een boek en als ze het openen blijkt er

een kaartje in te zitten met daarop de plattengrond van het doolhof. Ze brengen het kaartje naar de klas en het voorwerp verschijnt in het overzicht.]

Het Water

Eigenaar: “We hebben nu bijna alles! Maar waar blijft die code toch?”

[Een nieuw beeld verschijnt. De klasgenoot in het spel is terecht gekomen in een put. Hij ligt in het water en kan er niet uit. Hij spartelt en heeft duidelijk hulp nodig!]

Eigenaar: “Wat krijgen we nou weer!?”

Leerlingen 23: “Wat moeten we hier nou mee?”

Leerling 24: “Wat moeten nu weer zoeken? Een trap? Een reddingsvest?”

Eigenaar: “Nee, dat is het niet. Het klopt niet, als we de code hebben zijn alle voorwerpen gevonden. We hoeven niets meer te zoeken. Maar we moeten onze klasgenoot hier wel uit zien te halen!”

Leerling 25: “Als we nu het water laten stijgen, dan kan hij daarboven uit de put klimmen.”

Leerling 26: “Natuurlijk! Dat is het! We zetten alle kranen in school open en kijken wat er gebeurt.”

[Onder leiding van leerling 26 verdeelt een groepje kinderen zich over alle kranen in de school en zetten ze open. Al snel stijgt het water in de put.]

Eigenaar: “Kijk! Het werkt!”

[Zodra het water hoog genoeg staat kan de klasgenoot de put uit klimmen en worden alle kranen in school weer dichtgedraaid.]

[Het overzicht verschijnt en er zijn nog 2 minuten.]

Leerling 27: “Waar blijft die code toch!”

[In beeld komen nu de rekenaars, ze zijn druk in de weer met rekenmachines, computers en boeken. In de klas zitten de kinderen met angst en beven te wachten, de klok telt af..]

Bij de rekenaar roept iemand opeens: “Ik heb het!”

[Alle rekenaars kijken op en rennen terug naar de klas.]

[De eigenaar toetst te code in: nog 2 seconden. Maar voordat hij het laatste cijfer kan intoetsen wordt het beeld zwart.. te laat.. Door de klas gaat een golf van ontzetting.]

Leerling 28: “Hoe kan dat nou? We hadden hem bijna!”

[De leerlingen zetten zich in hun bankjes, stilte.. teleurstelling. Iedereen kijkt naar beneden.]

Meester/ Juf: “Ik wil dat apparaat niet meer in de klas hebben!”

[De eigenaar loopt met gameconsole de klas uit de gang op.

Daar ziet hij zijn klasgenoot in levende lijven.]

“Je bent er uit! Hoe kom jij hier?”

Leerling 4: “Met elkaar konden we het spel spelen zodat ik eruit kom komen. Toen ik het eerste deel van de code zag herinnerde ik me wat het antwoord van de som was en kon ik het laatste cijfer vanuit het spel nog net invoeren en stond ik opeens weer in de gang van de school.”

[Samen lopen ze de klas weer in. De klas juicht!]

Einde
