

# Het Vuur van de Goden

Het Vuur van de Goden is een voorbeeld van een ludodidactische werkvorm. Het is gemaakt als een 'template', waarbij de inhoud variabel van de werkvorm.

Je vindt het template op:

<https://wje.home.xs4all.nl/Prometheus/Prometheus.html>

De speler kruipt in de huid van Prometheus en volgt de verhaalverloop van de mythe. Onderweg moeten de speler(s) 6 opdrachten maken om uiteindelijk Pandora's Box open te kunnen maken en het spel te beëindigen. In de tekst op het scherm komen blauwe linkjes voor. Door hier op te klikken kom je in een ander deel van het verhaal, pak je een voorwerp op of maak je een keuze.

De 6 opdrachten zijn aan jou als docent om op te stellen.

## **BENODIGDHEDEN:**

Om dit spel te kunnen spelen heb je het volgende nodig:

1. Zes opdrachten, ieder op een los kaartje, zoveel kaartjes als er goepen leerlingen zijn. Je kunt extra opdrachten maken als leerlingen een opdracht fout hebben of er niet uit komen. Dan maak je meerdere versies van iedere opdracht.
2. Een Doos met een vier cijferig codeslotje. Voor de workshop maakt ik deze luxe versie:



Goedkope sloten en andere spelmateriaal vind je hier: <https://nl.aliexpress.com>  
Levertijd is vaak wel enkele weken!

3. Zes briefjes met codes

4. De plagen van Pandora op briefjes of kaartjes om in de doos te leggen. (PONOS, Hardship; LIMOS, Starvation; ALGOS, Pain; DYSNOMIA, Anarchy; PSEUDEA, Lies; NEIKEA, Quarrels; AMPHILOGIAI, Disputes; MAKHAI, Wars; HYSMINAI, Battles; ANDROKTASIAI and PHONOI, Manslaughters and Murders. ELPIS, hope, bleef in de kist achter.)

### HET SPELVERLOOP

De leerlingen werken in groepjes van 4 of 5; een van de leerlingen moet een laptop, tablet of telefoon gebruiken om de Mythe te kunnen spelen en bedienen. Je kunt het eventueel ook voor de klas spelen op het smartboard.

Om de zoveel tijd komt een leerling naar je toe om de oplossing van de opdracht te checken. Als ze het goed hebben laat je ze een code zien. Hieronder staat een lijstje met de correcte codes:

1. 3456
2. 1987
3. 1999
4. 1066
5. 3532
6. 2662

(PS: als je voor het laatste level een eigen kartonnen doos van pandora maakt met een eigen codeslot, dan moet je dit codeslot instellen op 2662. Meestal zit er een handleiding bij zo'n slotje hoe je dat doet. Een goedkoop slotje kost zo'n 4 euro).

De eerste groep leerlingen die de doos open heeft heeft in principe 'gewonnen'. Je kunt ook doorspelen tot iedereen de doos een keer heeft opengemaakt.

[TIP: Laat de leerlingen om te winnen nog een keer de mythe na vertellen. Er zijn er altijd bij die snel de tekst wegklikken om maar zo snel mogelijk te winnen. Een groepje dat het verhaal niet kan navertellen is dan wel als eerste klaar maar heeft dan niet gewonnen.]

### DE SPEL DOORLOOP:

Prometheus volgt Zeus naar een rivier. Daar kan hij **[klei]** pakken om de mensen mee te scheppen. De speler kan een **[amulet]** oppakken. Op het amulet staan vier letters AIFG, die omgezet in cijfers '1967' oplevert. Deze cheatcode kun je later in

het spel inzetten. De speler kan ook naar het **[Orakel]** lopen. De orakeltekst "*Het jaar waarin het Beloofde land zes dagen oorlog voert vertelt je welke goden Arodnap kleden*" is een verwijzing, als ze het in Google opzoeken, naar Israël, de zes-daagse oorlog, en opnieuw het jaar '1967'. Een andere manier om de cheatcode te vinden die je later kan gebruiken, namelijk '*als de goden Arodnap keden*'; Arodnap is Pandora gespiegeld. Bezoek aan het orakel kost de speler 20 drachmen. (Ze starten met 50 drachmen).

Ook kan de speler in zijn buidel de voorwerpen bekijken die hij oppakt. Het amulet moet je bijvoorbeeld in je buidel echt bekijken = aanklikken om te weten dat er letters op staan.

Met de klei kan Prometheus nu in het weiland de mannetjes maken en met ze meegaan hun wereld in; daarvoor doet hij **[OPDRACHT 1]-> '3456'**.

Nu maakt Prometheus het plan om het vuur te stelen. Daarvoor moet hij de weg naar Skolio vinden. Hiervoor doet hij **[OPDRACHT 2]-> '1987'**.

Op weg naar Skolio kan de speler nog een **[Perkament]** oppakken. Op het perkament staat '1967', opnieuw een mogelijkheid voor de speler om de cheatcode te vinden die later ingezet kan worden.

Je komt bij Brontes, de cycloop die voor het vuur slaapt. Hier moet je de **[plant]** plukken om het vuur aan te kunnen steken. **[OPDRACHT 3]** om de plant te kunnen plukken.

Brontes mompelt in zijn slaap '2662', de code voor het eindslot! Je moet nu **[OPDRACHT 4]** doen.

Let op! Soms wordt Brontes wakker door je vuur stelen! (een dobbelsteen beslist dit in het spel). Dit kost je drachmen.

Zeus is woedend als hij het bedrog van Prometheus ontdekt. Als de speler **[OPDRACHT 5]** doet schept Hephaistos de vrouw, Pandora.

Nu is er een ingewikkelde puzzel waarbij de Goden Pandora (de Alles-Bevattende) van geschenken en talenten voorzien. De speler kan kiezen uit 7 Goden die haar iets schenken; maar vijf Goden doen dat in de mythe.

Dit zijn Athene, de 3 Gratieën, de Horai, Hermes en Hera.

Alleen als je deze combinatie kiest mag je door. De eerder genoemde cheatcode, '1967', geeft je op dit punt un het spel dit lijstje als hint.

Nu gaat de speler met Epimetheus mee naar huis. Pandora komt aan de deur. De speler moet kiezen of Pandora mag blijven of niet. (Bij Nee wordt de speler teruggezet in het spel naar een eerdere plek).

Uiteindelijk komt de speler nu bij Pandora, die tòch de doos (of eigenlijk Vaas) opent. Speler doet **[OPDRACHT 6]**.

**Nu heeft de speler code 2662 voor het laatste slot, een echt code slot, om de plagen los te laten, net als Pandora. De laatste vraag aan de speler is echter; welke blijft achter in de doos/vaas van Pandora?  
Dat is ELPIS, hoop.**

Voor de score is er aan het eind: de hoeveelheid drachmen waarmee de speler eindigt (dit verschilt per speler en speelstijl); het kunnen navertellen van het verhaal en wie het juiste element in de kist achterlaat.

## **TIJDVERLOOP**

Als je als speler alles leest, alles aanklikt en in 1 keer alles goed doet is de netto doorlooptijd zo'n 6 minuten.

Daarmee is niet meegerekend:

Opzoektijd als ze online iets moeten opzoeken, bijvoorbeeld de Orakeltekst of welke goden iets aan Pandora geven...

De tijd die de opdrachten vergen.

Wil je dit in 1 lesuur kunnen spelen, dan moet elke opdracht in ongeveer 6 minuten te maken zijn. Dus maak de opdrachten niet te lang of te moeilijk.

Misschien kunnen de leerlingen ook geheel thuis eraan werken en met de juiste code naar school komen om de doos van Pandora in de les open te maken?

Veel plezier met deze doos van pandora.

*Colofon:*

*Dit is een voorbeeld van een ludodidactisch template.*

*Het is ontwikkeld t.b.v. Vereniging Nederlandse Classici jaarvergadering 2018.*

*Ludodidactiek is een bijzondere vorm van het ontwerpen van leerprocessen waarbij gebruik wordt gemaakt van ontwerpprincipes en -methoden die ook ten grondslag liggen aan het ontwerpen van games. Het ontwerpen van het leerproces op basis van ludologische principes is erop gericht om zowel de motivatie van leerlingen als de rententiewaarde van het geleerde te verhogen.*

*Wil je hier mee meer van weten?*

*Mail dan naar [ludodidactiek@hku.nl](mailto:ludodidactiek@hku.nl) of ga naar [hku.nl/ludodidactiek](http://hku.nl/ludodidactiek)*

© Willem-Jan Renger / HKU 2018