

Murder in the Manor

Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco. Per ciascun livello del gioco, avrai una lista di parole e suggerimenti che ti aiuteranno a risolvere le difficoltà.

Introduzione

Sinossi

Sei un detective chiamato a risolvere un omicidio in un quartiere tranquillo. I tuoi colleghi credono che la vittima sia stata uccisa accidentalmente da un rapinatore, ma altri indizi mostrano una possibilità diversa.

Controlli



usa **left click** del mouse per cliccare i link ed interagire con altri personaggi ed entrare nelle stanze.

Inoltre, tieni a portata di mano carta e penna per annotare gli indizi che trovi nel corso della tua indagine. Gli indizi non sono evidenziati: tu dovrai determinare cosa è importante e cosa non lo è!

Fase A: Raggiungere la scena del crimine

Comprendere il testo



Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Damage (noun)	Danno (nome comune)
To flash	Lampeggiare, lanciare
Forcefully	Energicamente
Furniture	Mobili
Handle (noun)	Maniglia, manico (nome comune)
Scratch (noun)	Graffio (nome comune)

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

Un corpo è stato trovato in una casa in un quartiere tranquillo. Tu sei stato chiamato per risolvere il caso di un'apparente rapina finita male.

Cosa dovresti notare

Ci sono tracce di qualcuno che abbia fatto irruzione nella casa? Che cosa ti può dire l'ufficiale di polizia?

Suggerimenti

Obiettivo: farsi una prima impressione della scena del crimine in cui stai per entrare.



Scrivi i primi indizi che riesci a trovare su un foglio di carta. Potresti averne bisogno più tardi.

Fase B – Murdock

Comprendere il testo

Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Coroner	Medico legale
Robbery	Rapina
Witness	Testimone

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

Il tuo collega Murdock è arrivato per primo sulla scena del crimine. Condividi con te le sue prime impressioni sull'accaduto.

Cosa dovresti notare

Murdock ti fornisce delle informazioni valide sulla vittima. Scrivile per confrontarle con le storie degli altri personaggi più tardi.

Suggerimenti

Obiettivo: raccogliere informazioni sulla vittima.



La vittima è una giornalista di mezza età. Immagina qualunque altra ragione oltre alla rapina che potrebbe condurre alla sua morte.

Fase C – La scena del crimine

Comprendere il testo

Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Abrasion	Abrasione
Bean bag chair	Poltrona sacco
Bookshelf	Mensola per libri
Drawer	Cassetto
Folder	Raccoglitore, cartella
Hole	Buco, foro
Jewels	Gioielli
Lock (noun)	Serratura
To loosen	Allenare, sciogliere
Mattress	Materasso
Padding	Imbottitura
Rope	Corda
Sideboard	Credenza

To tease	Prendere in giro, provocare
Valuable	Prezioso, di valore
Wallet	Portafogli
Worthless	Senza valore

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

La scena del crimine è un macello, ci sono mobili ovunque sul pavimento. Oggetti di valore sono stati lasciati da una parte, cosa insolita per una rapina.

Cosa dovresti notare

Alcuni oggetti sono stati spostati, altri sono scomparsi. La maggior parte dei documenti scritti sono stati esaminati.

Suggerimenti

Obiettivo: trovare informazioni rilevanti che potrebbero provare che ci potrebbe essere qualcosa in più di una rapina.



Un libro sembra particolarmente sospettoso. Come mai?



Alcuni gioielli sono stati lasciati da parte mentre dei documenti scritti sono sparpagliati sul pavimento.

Fase D – Il corpo

Comprendere il testo

Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Ankle	Caviglia
Autopsy	Autopsia
Blow (noun)	Colpo
Bruise	Livido
Calf	Polpaccio
Chin	Mento
Forensic	Forense
Heartbeat	Battito cardiaco
Heel	Tallone
Sheen	Lucentezza
Thumb	Pollice
Wrist	Polso

Comprendere il gioco

Cosa sta accadendo?

Trovi il corpo ed incontri il medico legale, che può dirti qualcosa in più sul corso degli eventi.

Cosa dovresti notare

Il corpo presenta molte tracce di lotta. Murdock sembra non voler parlare troppo a lungo con il medico legale.

Suggerimenti

Obiettivo: determinare la brutalità del crimine. Ci sono persone che si possono escludere?



Confronta le tue osservazioni con ciò che dice il medico legale.



Confronta le tue osservazioni con la Teoria della rapina.

Fase E – I vicini

Comprendere il testo

Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Anxious	Ansioso
Skull	Teschio
Suspicious	Sospetto
Tinted	Tinto
Wheel	Ruota

Comprendere il gioco

Cosa sta accadendo?

Interroghi I vicini e decidi se hanno visto qualcosa.

Cosa dovresti notare

Mentre il vicino al 117 di Blue Street non sa molto, gli altri due hanno informazioni rilevanti da dare, anche se non necessariamente raccontano la stessa versione della storia. In cosa sono diverse le versioni?

Suggerimenti

Obiettivo: confrontare le storie dei vicini tra loro e con la versione della polizia e del medico legale.



Le storie non combaciano tutte. Qualcuno sta mentendo, qualcuno sta commettendo un errore?

Fase F – Il Capitano

Comprendere il testo

Lessico e frasi

Inglese	Traduzione
Belongings	Averi
To be on a hot seat	Essere in una posizione di grande responsabilità
Better safe than sorry	Prevenire è meglio che curare
Communication device	Strumento di comunicazione
Custody	Arresto
To frown upon	Biasimare, condannare
To greet	Salutare

Lead (noun)	Piombo
To misbehave	Comportarsi male
To pat	Dare una pacca, un colpetto
To be puzzled	Essere confuso
To remove	Rimuovere
To retrieve	Recuperare

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

Una volta che hai raccolto gli indizi, incontri il Capitano, il personaggio finale della storia. È il sesto personaggio con Murdock, il Medico Legale ed i tre vicini. Vuole che il caso venga chiuso prima possibile ed ha già arrestato alcuni sospettati.

Cosa dovresti notare

Il Capitano insiste per chiudere rapidamente il caso. Potrebbe avere qualcosa a che fare con la storia?

Suggerimenti

Obiettivo: incrocia gli indizi ed accusa uno dei personaggi di essere il colpevole! Forse loro stessi hanno ucciso la giornalista, o forse sono stati la mente del crimine.



Questo gioco ha un finale aperto. Sii pronto a difendere il tuo punto di vista – e discuti su chi ha ucciso la giornalista – con la classe!

Allegato: guida complete al gioco

Fase A – Arrivare sulla scena del crimine

Parla all'ufficiale di polizia ed assicurati di esaminare i segni sulla porta e nell'ingresso per cercare indizi: ad esempio, c'è stata una lotta all'interno e la porta non reca segni particolari, che è strano per una rapina.

Fase B – Murdock

La vittima è una giornalista 39enne. Il suo lavoro potrebbe suggerire che le sue indagini potrebbero aver turbato le persone sbagliate.

Fase C – La scena del crimine

I gioielli sono ancora nei cassetti, ma mancano dei documenti. Un libro era cavo e conteneva un oggetto che ora manca. L'assassino non era interessato ai soldi, quanto piuttosto ad un documento preciso che potrebbe aver trovato. Le tracce di una lotta mostrano o che l'assassino non intendeva ucciderla all'inizio, oppure che aveva bisogno di tenere in vita la vittima per poter recuperare qualcosa in particolare.

Fase D – Il corpo

Il corpo mostra molti segni e lividi. C'è stata una violenta lotta, il che vuol dire che l'assassino è in forma. Il medico legale sembra sorpreso, forse sa qualcosa sulla vittima.

Fase E – I vicini

La donna triste non dice molto del crimine. L'uomo anziano dice che ha guardato fuori dalla sua finestra fino alle 6:30 senza vedere nulla di strano, mentre la ragazzina che stava fuori fino alle 4 ha visto un uomo dall'aspetto meschino. Il medico legale sostiene che il crimine potrebbe essere avvenuto alle 7:30.

Tuttavia, tutte le storie portano a dire che la vittima era una giornalista che stava lavorando ad un grosso caso che la stressava. È stata minacciata?

Fase F – Il Capitano

Puoi accusare chiunque di aver commesso il crimine, se riesci a convincere il resto della classe che hai ragione. Perché qualcuno voleva uccidere la vittima? Chi sono gli uomini tatuati? C'è qualcuno abbastanza forte o influente da ordinare o commettere un tale crimine?



**Co-funded by
the European Union**

Questo Progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Il presente prodotto rappresenta solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che viene fatto delle informazioni in esso contenute.

Codice del progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Licenza del prodotto secondo Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per sapere di più su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>