

Game master και σενάριο

Σε όλα τα δωμάτια απόδρασης έχετε έναν υπεύθυνο παιχνιδιού του οποίου καθήκον είναι να:

- να εισάγει το παιχνίδι στους παίκτες
- να παρακολουθεί τους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να τους δίνει δωρεάν συμβουλές, να τους υπενθυμίζει τα πράγματα που δεν πρέπει να κάνουν (για παράδειγμα, να σκαρφαλώνουν πάνω σε έπιπλα ή να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικές συσκευές χωρίς επίβλεψη) .
- να αφιερώσετε χρόνο στο τέλος για να εξετάσετε ποιες γλωσσικές/ελαφρές δεξιότητες ήταν στο επίκεντρο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Μπορούν να βρίσκονται είτε στο δωμάτιο είτε να είναι προσβάσιμοι μέσω ασυρμάτου, αλλά ο υπεύθυνος του παιχνιδιού μπορεί επίσης να επικοινωνεί με τους παίκτες στέλνοντας ένα μήνυμα σε μια οθόνη ή μέσω στυλό και χαρτί - οι υποδείξεις μπορούν να περάσουν κάτω από μια πόρτα.

Κάθε παιχνίδι δωματίου διαφυγής έχει μια συναρπαστική ιστορία που δημιουργεί ένα θέμα και ένα σενάριο για το δωμάτιο. Καθώς ο στόχος είναι να δοθεί προτεραιότητα στην πτυχή της εκμάθησης γλωσσών στα δωμάτια απόδρασης, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε θέμα θέλετε για να στήσετε ένα σκηνικό για να μάθουν οι μαθητές διάφορα θέματα λεξιλογίου και γραμματικής. Για παράδειγμα, αν θέλετε να ενισχύσετε το λεξιλόγιο των μαθητών σας για το έγκλημα, μπορείτε να στήσετε μια σκηνή με τέτοιο τρόπο ώστε όταν εισέλθετε στο δωμάτιο/στην αίθουσα διδασκαλίας, εσείς και η ομάδα σας να βρεθείτε ως ερευνητές σε μια σκηνή εγκλήματος. Οι παίκτες πρέπει να ανακαλύψουν τις συνθήκες του εγκλήματος ή της δολοφονίας μέσα στο καθορισμένο χρονικό διάστημα ή, κινδυνεύουν να γίνουν το επόμενο θύμα.

Βεβαιωθείτε ότι μια αφήγηση είναι εύκολα κατανοητή και ότι οδηγεί τη δράση προς τον στόχο



Game master και σενάριο

Εργαλεία που σχετίζονται:

- Κανόνες

Αναφορές

Clare, Adam. Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms. 1st ed. Toronto: Wero Creative Press, 2015

