

# Game master și un scenariu

În toate camerele de evadare aveți un game master a cărui datorie este:

- să prezinte jocul jucătorilor
- să monitorizeze jucătorii în timpul jocului, să le dea indicii gratuite, să le reamintească lucrurile pe care nu trebuie să le facă, (de exemplu, să se urce pe mobilă sau să folosească aparatele electronice fără supraveghere) .
- să își ia timp la sfârșit pentru a analiza care au fost competențele lingvistice/cunoștințele transversale pe care s-au axat pe parcursul jocului.

Aceștia pot fi fie în cameră, fie pot fi accesibili prin radio, dar maestrul de joc poate comunica cu jucătorii și prin trimiterea unui mesaj pe un ecran sau prin intermediul unui pix și al hârtiei - indicii pot fi strecurate pe sub o ușă.

Fiecare joc de escape room are o poveste convingătoare care creează o temă și un scenariu pentru cameră. Deoarece scopul este de a prioritiza aspectul de învățare a limbilor străine în cadrul camerelor de evadare, este important de menționat că se poate alege orice temă se dorește pentru a crea o scenă în care elevii să învețe diferite aspecte de vocabular și gramatică. De exemplu, dacă dorim să stimulăm vocabularul despre crime al elevilor, putem configura o scenă în așa fel încât, atunci când intrăm în cameră/clasă, să ne aflăm, împreună cu echipa, în postura de investigatori la locul unei crime. Jucătorii trebuie să descopere circumstanțele crimei sau ale crimei în intervalul de timp specificat sau, riscă să devină următoarea victimă.

Asigurați-vă că o narațiune este ușor de înțeles și că aceasta conduce acțiunea spre obiectiv

## Instrumente legate

- Reguli



# Game master și un scenariu

## Referință completă

Clare, Adam. Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms (în engleză). Ed. 1.  
Toronto: Wero Creative Press, 2015

