

# Ώρα για διακοπές



## Φύλλα για τον Game Master του σεναρίου



### Περιγραφή του ρόλου του Game Master

---

Για να σας βοηθήσουμε να κατανοήσετε το **ρόλο σας ως Game Master (GM)**, ρίξτε μια ματιά στα φύλλα "Εργαλείο - Οδικός Χάρτης" και "Εργαλείο - Φόρμα παρακολούθησης" στο [κουτί δημιουργίας](#) μας. Το **κεφάλαιο 4** του οδηγού μας "[Οργάνωση ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης στη γλωσσική διδασκαλία](#)" είναι επίσης μια πηγή που μπορεί να θέλετε να διαβάσετε.

Ο GM είναι παρών στο δωμάτιο, ωστόσο η συμμετοχή του περιορίζεται μόνο στην παροχή βοήθειας όταν οι συμμετέχοντες έχουν κολλήσει και δεν μπορούν να προχωρήσουν στη διαδικασία.



## Συμβουλές και λύσεις

---

### Βήμα A.1 – Οι μαθητές πηγαίνουν στο γραφείο

#### Συμβουλή(ές)

- Στις αρχικές οδηγίες ο GM ανέφερε ότι οι μαθητές πρέπει να ξεκινήσουν από το γραφείο. Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν το θυμούνται, μπορείτε να επαναλάβετε: 'Το γραφείο κρύβει το μυστικό για να ξεκινήσετε.'

### Βήμα A.2 – Οι μαθητές βρίσκουν τις λέξεις

#### Συμβουλή(ές)

- Οι λέξεις είναι εύκολες και σχετίζονται με το θέμα του σεναρίου (διακοπές). Αν δυσκολευτούν να βρουν τις λέξεις, μπορείτε να τους ενθαρρύνετε να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή για αναζήτηση βοήθειας.

#### Λύση(εις)

- αεροδρόμιο, αντιηλιακό, βαλίτσα, ξενοδοχείο, χάρτης

### Βήμα A.3 – Οι μαθητές βρίσκουν το πρώτο νησί

#### Συμβουλή(ές)

- Αν χρειαστεί, βοηθήστε τους μαθητές λέγοντάς τους ότι πρέπει να βάλουν τα γράμματα στη σωστή σειρά για να σχηματίσουν το πρώτο νησί.

#### Λύση(εις)

- Οι λέξεις σχηματίζουν το νησί: Μήλος

## Βήμα B.1 – Οι μαθητές παρατηρούν τον χάρτη

### Συμβουλή(ές)

- Αν δυσκολευτούν να συμπεράνουν οι μαθητές ότι ο χάρτης είναι το επόμενο βήμα, ρωτήστε τους “Είναι κάποια από τις λέξεις που βρήκατε που σας οδηγεί στο επόμενο βήμα;”

## Βήμα B.2 – Οι μαθητές εντοπίζουν το δεύτερο νησί

### Συμβουλή(ές)

- Μπορείτε να τους ρωτήσετε αν παρατηρούν κάτι στο χάρτη που κάνει κάποιο νησί να ξεχωρίζει.

### Λύση(εις)

- Δίπλα στο νησί της Σαντορίνης υπάρχει η ένδειξη για ηχητικό αρχείο.

## Βήμα B.3 – Οι μαθητές χρησιμοποιούν τον Η/Υ για να ακούσουν το ηχητικό μήνυμα

### Συμβουλή(ές)

- Σε περίπτωση που οι μαθητές δυσκολεύονται να καταλάβουν πώς θα συνεχίσουν, μπορείτε να τους ρωτήσετε “Πού μπορείτε να ακούσετε το μήνυμα ’” ή “Υπάρχει κάποια συσκευή που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε;”. Επίσης, αν χρονοτριβούν στην αναζήτηση του αρχείου, θα μπορούσατε να τους ρωτήσετε “Μήπως το όνομα του νησιού θα σας βοηθήσει στην αναζήτηση;”

### Λύση(εις)

- Οι μαθητές αναζητούν αρχείο με τον τίτλο “Σαντορίνη” στον υπολογιστή.

## Βήμα Γ.1 – Οι μαθητές ακούν το ηχητικό μήνυμα

### Συμβουλή(ές)

- Δεν αναμένεται να υπάρχουν δυσκολίες στο συγκεκριμένο βήμα.  
Ενημερώστε τους μαθητές ότι θα μπορούσαν να ακούσουν το μήνυμα όσες φορές χρειαστεί.

## Βήμα Γ.2 – Οι μαθητές μαντεύουν το νησί από την περιγραφή

### Συμβουλή(ές)

- Στην περιγραφή του νησιού αναφέρεται ότι το νησί που περιγράφεται είναι η Μύκονος. Ακούν με προσοχή τις λεπτομέρειες για να μπορέσουν να επιλέξουν τη σωστή εικόνα από αυτές που είναι αναρτημένες στον τοίχο και οι οποίες δείχνουν την πρωτεύουσα του νησιού σε διαφορετικά σημεία. Αν χρειαστεί, μπορείτε να τους ρωτήσετε “Υπάρχει κάτι στο δωμάτιο που σχετίζεται με την περιγραφή που μόλις ακούσατε;” ή “Παρατηρήστε το δωμάτιο προσεκτικά”

## Βήμα Γ.3 – Οι μαθητές διαλέγουν τη σωστή εικόνα

### Συμβουλή(ές)

- Αν και δεν αναμένεται να αντιμετωπίσουν κάποιο πρόβλημα στην επιλογή, ίσως χρειαστεί να τους ρωτήσετε “Σε τι διαφέρουν οι εικόνες μεταξύ τους;” ή “Είναι κάτι που ακούσατε και σας βοηθάει στην επιλογή;”

### Λύση(εις)

- Το σωστό νησί είναι αυτό που δείχνει την πρωτεύουσα της Μυκόνου στη δυτική πλευρά του νησιού.

## Βήμα Δ.1 – Οι μαθητές βρίσκουν τον ταξιδιωτικό οδηγό

### Συμβουλή(ές)

- Οι μαθητές θα χρειαστεί να ψάξουν στο δωμάτιο προκειμένου να βρουν αντικείμενα που σχετίζονται με τη Μύκονο. “Τι μπορείτε να βρείτε στον χώρο που έχει σχέση με το νησί;” Αποφύγετε να τους πείτε πού ακριβώς θα αναζητήσουν το επόμενο στοιχείο, εκτός κι αν είναι απόλυτη ανάγκη.

### Λύση(εις)

- Το επόμενο στοιχείο είναι ο ταξιδιωτικός οδηγός και βρίσκεται στη βιβλιοθήκη.

## Βήμα Δ.2 – Οι μαθητές διαβάζουν το κείμενο με τη σημείωση στο πίσω μέρος μέσα στον ταξιδιωτικό οδηγό

### Συμβουλή(ές)

- Οι μαθητές ψάχνουν τον οδηγό για να αναζητήσουν περισσότερα στοιχεία. Είναι εύκολο να καταλάβουν ότι θα πρέπει να ξεφυλλίσουν τον οδηγό. Αν τον ξεφυλλίσουν πολύ γρήγορα και δε βρουν κάτι, πείτε τους να τον δουν πολύ προσεκτικά. Στο κείμενο πρέπει να βρουν τα γράμματα που λείπουν από κάποιες λέξεις. τα γράμματα αυτά σχηματίζουν το νησί ‘Ρόδος’, που αποτελεί το τέταρτο και τελευταίο νησί.

### Λύση(εις)

- Ρόδος

### Βήμα Δ.3 – Οι μαθητές ξεκλειδώνουν το κουτί και παίρνουν τα εισιτήρια

#### Συμβουλή(ές)

- Στο πίσω μέρος του κειμένου υπάρχει η ερώτηση “Πόσα γράμματα έχουν οι λέξεις που βρήκατε; Αν χρειαστείτε χαρτί και μολύβι, ψάξτε στο γραφείο”. Η ερώτηση αυτή οδηγεί τους μαθητές να καταλάβουν ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουν όλες τις λέξεις-νησιά που βρήκαν και να χρησιμοποιήσουν τον αριθμό των γραμμάτων τους για να βρουν τον κωδικό. Είναι σημαντικό οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν τα νησιά με βάση τη σειρά που παρουσιάστηκαν στο παιχνίδι, διαφορετικά θα χρειαστεί να κάνουν διάφορους συνδυασμούς. Για να τους βοηθήσετε, μπορείτε να τους ρωτήσετε “Με ποια σειρά θα χρησιμοποιήσετε τα νησιά;” ή “Πώς τα γράμματα των λέξεων μπορούν να σας βοηθήσουν να βρείτε τον κωδικό;”

#### Λύση(εις)

- Μήλος: 5 (γράμματα)
- Σαντορίνη: 9 (γράμματα)
- Μύκονος: 7 (γράμματα)
- Ρόδος: 5 (γράμματα)
- Από τον αριθμό των γραμμάτων των λέξεων των νησιών οι μαθητές σχηματίζουν τον κωδικό 5975. Ο κωδικός αυτός ξεκλειδώνει το κουτί.



## Ενημέρωση

Ως Game Master, είναι σημαντικό να κάνετε μια ενημέρωση με τους μαθητές σας πριν από το παιχνίδι. Ρίξτε μια ματιά στα φύλλα εξάσκησης "**Εργαλείο - κανόνες - παιχνίδι και ασφάλεια**" και "**Εργαλείο - Φύλλο προφίλ μαθητή**" στο [κουτί δημιουργίας](#) μας.



## Απολογισμός

Ο απολογισμός με τους παίκτες σας στο τέλος ενός παιχνιδιού είναι πολύ σημαντικός για να έχετε κάποια **ανατροφοδότηση** σχετικά με τη **δυσκολία** του σεναρίου, τη διασκέδαση που είχαν οι παίκτες σας, τι πιστεύουν ότι θα μπορούσε να **βελτιωθεί**, ...

**Σημειώστε** τα σχόλια των παικτών σας και καταγράψτε τις δικές σας σκέψεις για το πώς πήγε το παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο, την επόμενη φορά που θα προετοιμάσετε αυτό το σενάριο, θα είστε σε θέση να βελτιώσετε την εμπειρία.

Ρίξτε μια ματιά στον οδηγό μας ""[Οργάνωση ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης στη γλωσσική διδασκαλία](#)", το **κεφάλαιο 6** θα σας βοηθήσει να προετοιμαστείτε για τον απολογισμό.

Θα βρείτε επίσης χρήσιμους πόρους στο [κουτί δημιουργίας](#) μας, στα φύλλα πρακτικής "**Πόρος - Πώς να οργανώσετε την ενημέρωση**", "**Εργαλείο - Κλασικός οδικός χάρτης ανατροφοδότησης**", "**Εργαλείο - Οδικός χάρτης**", "**Εργαλείο - Φόρμα παρακολούθησης**" και "**Εργαλείο - Μη εξαντλητικός κατάλογος προβλημάτων**".

Παραδείγματα ερωτήσεων που θα μπορούσατε να κάνετε:

- "Πώς σας φάνηκε το σκηνικό του παιχνιδιού;"
- "Αν μπορούσατε να προσθέσετε/αλλάξετε κάτι στο περιβάλλον του παιχνιδιού, τι θα ήταν αυτό;"
- "Πώς αισθανθήκατε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;"
- ...



## Erasmus+

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

**Κωδικός προγράμματος:** 2020-1-FR01-KA201-080646



Το έργο διατίθεται με άδεια Creative Commons, Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Αντίγραφο της άδειας, μπορείτε να βρείτε ιστοσελίδα:: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>