



Ώρα για διακοπές



Περιγραφή σεναρίου και οδικός χάρτης



Το πλαίσιο της ιστορίας

Οι μαθητές μιας τάξης επιθυμούν πολύ να πάνε καλοκαιρινές διακοπές σε νησιά του Αιγαίου. Θα είναι η πρώτη φορά που θα ταξιδέψουν και θα κάνουν διακοπές μόνοι τους. Έχουν ακούσει για κάποιο διαγωνισμό που χαρίζει διακοπές σε νέους και σκέφτηκαν πως θα ήταν πολύ καλή ιδέα να το προσπαθήσουν. Το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να βρουν τα εισιτήριά τους πριν να λήξει το παιχνίδι του διαγωνισμού. Το ακουστικό μήνυμα που λαμβάνουν από τον GM κατά την είσοδο στο δωμάτιο είναι το παρακάτω:

“Καλώς ήρθατε στο παιχνίδι μας. Ξέρουμε ότι θέλετε πολύ να κερδίσετε, για αυτό κι εμείς θα σας δώσουμε μια μικρή βοήθεια. Το γραφείο κρύβει το μυστικό για να ξεκινήσετε. Καλή σας επιτυχία!”



Γενική παρουσίαση

Αφού δοθούν στους μαθητές το πλαίσιο και οι γενικές οδηγίες, εισέρχονται στο δωμάτιο/χώρο διαγωνισμού, όπου βρίσκονται τα εισιτήρια. Πάνω στο γραφείο βρίσκουν διάφορες κάρτες που απεικονίζουν λέξεις που σχετίζονται με το θέμα των διακοπών. Όταν μαντέψουν τις λέξεις που δείχνουν οι εικόνες θα μπορέσουν να σχηματίσουν τη λέξη 'Μήλος' από τα υπογραμμισμένα γράμματα των λέξεων. Μια από τις λέξεις που πρέπει να μαντέψουν είναι και η λέξη 'χάρτης' και έτσι καταλαβαίνουν ότι πρέπει στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν τον χάρτη που είναι κρεμασμένος στον τοίχο. Εκεί παρατηρούν ότι στο νησί της Σαντορίνης υπάρχει η ένδειξη να ακούσουν κάποιο ηχητικό αρχείο. Οι μαθητές αντιλαμβάνονται ότι θα μπορέσουν να έχουν πρόσβαση στο ηχητικό αρχείο μόνο μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αναζητούν κάποιο αρχείο με τίτλο 'Σαντορίνη', το οποίο τους δίνει πληροφορίες για κάποιο νησί. Με βάση τις πληροφορίες επιλέγουν τη σωστή εικόνα από όσες είναι αναρτημένες στον τοίχο. Πίσω από τη σωστή εικόνα βρίσκεται το εξής μήνυμα "Η επόμενη στάση είναι η Μύκονος". Στη συνέχεια εντοπίζουν έναν ταξιδιωτικό οδηγό για τη Μύκονο, μέσα στον οποίο είναι κρυμμένο ένα κείμενο. Το κείμενο αναφέρεται στο νησί της Ρόδου. Προκειμένου να ανοίξουν το κουτί και να πάρουν τα εισιτήριά τους θα χρειαστεί να ανοίξουν την κλειδαριά, η οποία ανοίγει με τον κωδικό που σχηματίζεται από τον αριθμό των γραμμάτων των νησιών.



Οδικός χάρτης

Το **διάγραμμα** των λεπτομερών βημάτων διατίθεται ως **συνημμένο** αρχείο ("diagram.pdf"). Η παρακολούθηση των βημάτων του διαγράμματος κατά την ανάγνωση μπορεί να σας βοηθήσει να κατανοήσετε και να **οπτικοποιήσετε** τον τρόπο με τον οποίο θα εξελιχθεί το παιχνίδι.

Φάση Α - Στάση στο πρώτο νησί

Οι μαθητές βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο. Με βάση το μήνυμα που του έδωσε ο GM κατά την είσοδό τους στο δωμάτιο, αντιλαμβάνονται ότι θα πρέπει να ξεκινήσουν από το γραφείο.

Βήμα Α.1 - Οι μαθητές πηγαίνουν στο γραφείο

Οι μαθητές εντοπίζουν πέντε κάρτες με εικόνες πάνω στο γραφείο. Κάτω από κάθε κάρτα υπάρχουν παύλες, οι οποίες αντιστοιχούν στα γράμματα των λέξεων που απεικονίζονται στις εικόνες.

Βήμα Α.2 - Οι μαθητές βρίσκουν τις λέξεις

Οι λέξεις που απεικονίζονται στις εικόνες είναι οι εξής: αεροδρόμιο, αντηλιακό, βαλίτσα, ξενοδοχείο, χάρτης. Όλες οι λέξεις σχετίζονται με το θέμα του σεναρίου, που είναι οι διακοπές.



Βήμα A.3 - Οι μαθητές βρίσκουν το πρώτο νησί

Σε κάθε λέξη που ψάχνουν οι μαθητές μια παύλα είναι με άλλο χρώμα. Έτσι οι μαθητές συμπεραίνουν ότι τα γράμματα που βρίσκονται στα σημεία με διαφορετικό χρώμα πρέπει να μπουν στη σειρά για να σχηματίσουν μια λέξη. Η λέξη που σχηματίζεται είναι η λέξη “Μήλος”, το πρώτο νησί που θα επισκεφτούν οι μαθητές.

Φάση Β - Στάση στο δεύτερο νησί

Στο σημείο αυτό οι μαθητές σκέφτονται τις εικόνες/λέξεις του προηγούμενου βήματος και συμπεραίνουν ότι θα πρέπει να συμβουλευτούν τον χάρτη που είναι αναρτημένος σε τοίχο του δωματίου.

Βήμα Β.1 - Οι μαθητές παρατηρούν τον χάρτη

Οι μαθητές παρατηρούν τον χάρτη. Εκεί είναι σχεδιασμένα τα νησιά του Αιγαίου Πελάγους, χωρίς όμως να υπάρχει το όνομά των νησιών, εκτός από τη Σαντορίνη ή/και άλλα που δε θα χρειαστούν στη συνέχεια.

Βήμα Β.2 - Οι μαθητές εντοπίζουν το δεύτερο νησί

Δίπλα στο νησί της Σαντορίνης υπάρχει η ένδειξη να ακούσουν κάποιο ακουστικό αρχείο. Η Σαντορίνη αποτελεί το δεύτερο νησί.



Βήμα Β.3 - Οι μαθητές χρησιμοποιούν τον Η/Υ για να ακούσουν το ηχητικό μήνυμα

Στο σημείο αυτό, οι μαθητές χρησιμοποιούν τον Η/Υ που βρίσκεται πάνω στο γραφείο, προκειμένου να ακούσουν το ηχητικό αρχείο, το οποίο αναζητούν με το όνομα “Σαντορίνη”.

Φάση Γ - Στάση στο τρίτο νησί

Οι μαθητές εντοπίζουν το αρχείο με το όνομα “Σαντορίνη” στον Η/Υ και το ακούνε.

Βήμα Γ.1 - Οι μαθητές ακούν το ηχητικό μήνυμα

Οι μαθητές ακούν με προσοχή το μήνυμα. Το μήνυμα είναι μια σύντομη περιγραφή κάποιου νησιού. Συγκεκριμένα, το μήνυμα που ακούνε οι μαθητές είναι το παρακάτω:

“Μαζί με τη Σαντορίνη, το νησί της Μυκόνου είναι τα πιο γνωστά νησιά στις Κυκλάδες και δέχονται εκατομμύρια τουρίστες από όλο τον κόσμο. Πρωτεύουσα του νησιού είναι η Χώρα, που βρίσκεται στη δυτική πλευρά του νησιού.”

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

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.



Βήμα Γ.3 - Οι μαθητές διαλέγουν τη σωστή εικόνα

Το νησί που αντιστοιχεί στην περιγραφή που άκουσαν οι μαθητές είναι η Μύκονος.

Φάση Δ - Στάση στο τέταρτο και τελευταίο νησί

Στο σημείο αυτό οι μαθητές σκέφτονται τον τρόπο με τον οποίο συνδέεται το νησί της Μυκόνου με κάποιο αντικείμενο του δωματίου.

Βήμα Δ.1 - Οι μαθητές βρίσκουν τον ταξιδιωτικό οδηγό

Οι μαθητές παρατηρούν ότι στη βιβλιοθήκη υπάρχουν διάφορα βιβλία και ταξιδιωτικοί οδηγοί. Επιλέγουν αυτό με το όνομα “Μύκονος”.

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

Οι μαθητές διαβάζοντας το κείμενο βρίσκουν κάποια γράμματα τα οποία σχηματίζουν τη λέξη Ρόδος.

“Λέγεται και Νησί των Ιπποτών. Βρίσκεται στο νοτιοανατολικό Αιγαίο και ανήκει στα Δωδεκάνησα. Μερικά από τα αξιοθέατα του νησιού είναι η παλιά πόλη με τον μεσαιωνικό οικισμό, τον Κολοσσό, την αρχαία ακρόπολη της Λίνδου, τις πεταλούδες στο φαράγγι και αμέτρητες παραλίες. να απολαύσετε το μπάνιο σας.”

Πίσω από το κείμενο υπάρχει η ερώτηση “Πόσα γράμματα έχουν οι λέξεις που βρήκατε; Αν χρειαστείτε χαρτί και μολύβι, ψάξτε στο γραφείο”.



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

Οι μαθητές πρέπει να χρησιμοποιήσουν όλες τις λύσεις από όλες τις φάσεις προκειμένου να μπορέσουν να βρουν τον κωδικό ξεκλειδώματος:

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 5-9-7-5. Είναι σημαντικό οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν τα νησιά με βάση τη σειρά που παρουσιάστηκαν στο παιχνίδι, διαφορετικά θα χρειαστεί να κάνουν διάφορους συνδυασμούς.



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/>