



Cireșarii



Scenariul pentru coordonatorul jocului



Descrierea rolului coordonatorului de joc

- prezintă jucătorilor regulile jocului
- monitorizează jucătorii, ține evidența echipajelor, oferă sugestii de abordare
- oferă indicii suplimentare



Indicii și soluții

A.1

În această etapă există un indiciu : spațiul punctat din expresia

In urma unei ascensiuni solitare în munții,

| soluție

Bucegi.

A.2

În această etapă jucătorii pot avea nevoie de sugestii pentru poziționare.



**A.3**

În această etapă indiciile sunt imaginea din text, creionul neascuțit, cu soluția Sinaia.

Indiciu

harta mută ; soluția Brașov. Indiciu: cana- suvenir ;

soluția

Curtea de Argeș.

Indiciu

ghicitoarea (cel mai înalt oraș, la mijloc între Victor+ Laura și Lucia) ;

soluția

Predeal. Indiciu auxiliar : atlasul, hărți decupate.

A.4.

Echipajul din această etapă poate primi indicații metodologice :

- din epigrafie , punctul median pentru separarea grupurilor de semne ;
- din paleografie, dimensiunile variabile ale grupurilor de semne ca indiciu al unei scrieri silabice ;
- din fonetică, clasificarea fonemelor în consoane și vocale, ponderea vocalelor și reguli de grupare ale fonemelor astfel încât cuvintele să fie pronunțabile ; corespondența literă/ fonem .

Indiciu

inscripția din brățara necunoscută.



| Soluție

Toate drumurile duc la Roma.

| Indiciu

foaia cu majuscule.

| Soluție

trenul 1930 (Zug), anul 845 de la întemeierea Romei, anul 92 d. Hr. Roma

| **B.**

În această etapă nu au nevoie de indicii, ci de monitorizare : recitirea ultimului paragraf din poveste îi va ajuta să își ocupe pozițiile.



Briefing

În calitate de maestru de joc, este important să faceți o sesiune de informare cu elevii înainte de joc. Aruncați o privire la fișele noastre de practică "Instrument - reguli - joc și siguranță" și "Instrument - Fișa de profil a elevilor" în caseta noastră de [creație](#).



Debriefing

Debriefing cu jucătorii dumneavoastră la sfârșitul unui joc este foarte important pentru feedback-ul cu privire la dificultatea scenariului, dacă jucătorii s-au distrat, ceea ce ei cred că ar putea fi îmbunătățit, ... Luați notițe despre feedback-ul jucătorilor și notați-vă propriile gânduri despre cum a decurs acest joc. În acest fel, data viitoare când pregătiți acest scenariu, veți putea îmbunătăți experiența. Aruncați o privire la ghidul nostru "Animația unui escape room pedagogic pentru educația lingvistică". Capitolul 6 vă va ajuta să vă pregătiți pentru sesiunea de debrief. Veți găsi, de asemenea, resurse utile în caseta noastră de [creație](#), în foile de practică "Resurse - Cum să organizați debrief", "Instrument - Foaie de parcurs clasică de feedback", "Instrument - Foaie de parcurs" și "Instrument - Listă de probleme neexhaustivă".

Exemple de întrebări pe care le-ați putea adresa:

1. "Cum ți-a plăcut aranjarea jocului?"
2. "Dacă ai putea adăuga / schimba ceva despre setarea de joc, ce ar fi?"
3. "Cum te-ai simțit pe tot parcursul jocului?"





Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080646



Această lucrare este înregistrată sub Licența Internațională Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>