



# Cireșarii



## Conceperea scenariului și crearea camerelor

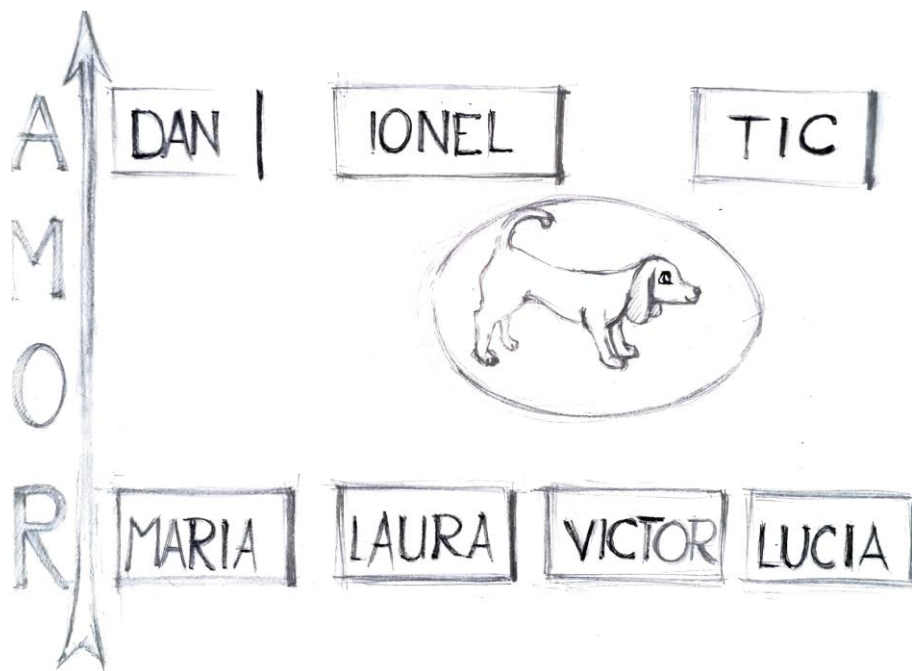


### Indexul itemilor

---

#### Etapa A

- I1 Sinaia, imagine, preluată de pe internet; indiciu suplimentar : creionul neascuțit din geanta Laurei
- I2 munții Bucegi, atlas: harta din atlas.
- I3 Predeal, sursă : atlasul geografic
- I4 Brașov, indiciu : harta mută, desenată cu ajutorul unui șablon. Pe hartă am marcat un singur oraș.
- I5 geanta Laurei ( orice geantă destul de încăpătoare)
- I6 Curtea de Argeș, indiciu: cana- suvenir din mâna Luciei. Singura imagine care trimite la o fostă capitală este mănăstirea Argeșului.
- I7 Brățara confecționată dintr-un cerc de plastic (o jucărie) în interioriul căreia am lipit textul inscripției.
- I8 carnețelul cu majuscule
- I9 alfabetul georgian
- I10 Roma

**Etapă B****I1 Compartimentul trenului**

## Concepere detaliată

Elementele necesare pentru acest scenariu sunt enumerate în această secțiune, cu o descriere a conceperii acelor obiecte. Vă rugăm să aruncați o privire la diagrama completă a scenariului pentru corespondența cu obiectele "Ix".

Atunci când creați elementele de care aveți nevoie, organizați-le într-un mod practic pentru a le face mai ușor atunci când trebuie să pregătiți camera pentru camera de evacuare. De exemplu, utilizați note post-it pentru a scrie ID-ul unui element (I1, I2, I3, ...)

## Etapa A

### I1 Sinaia, imagine



#### Materiale necesare

- computer, conexiune la internet.
- imprimantă color,
- o coală de hîrtie A3
- patafix
- facultativ : creionul suvenir.

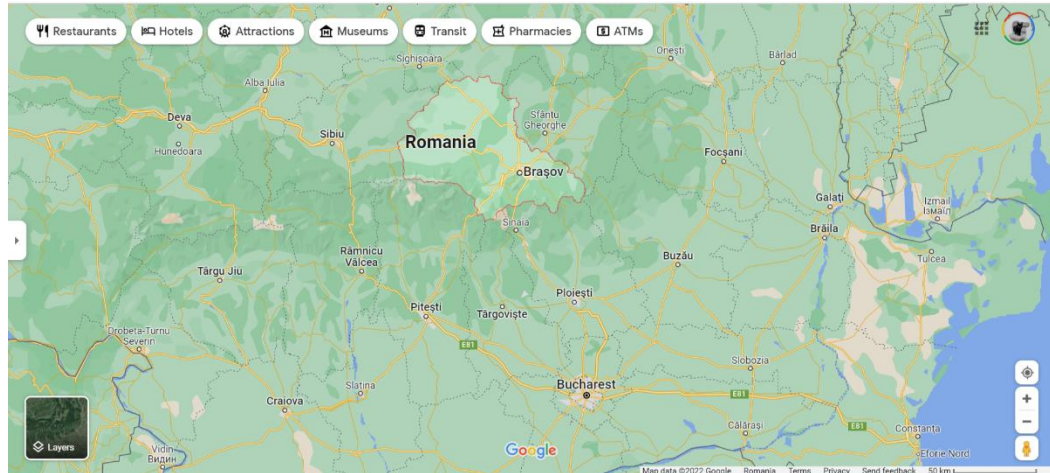
#### Explicații

imaginea localității de pornire se imprimă în prealabil și se agață pe perete, în colțul de pornire pe traseu.

### I2 munții Bucegi, atlas: harta din atlas.

#### Materiale necesare

- atlasul (minimal)
- dispozitiv conectat la internet, aflat la dispoziția jucătorilor, pentru harta prin satelit.



### I3 Predeal, reper geografic

#### Materiale necesare

- atlasul geografic
- 8 scaune așezate în mijlocul încăperii

### I4 Brașov, harta mută

#### Materiale necesare

- șablonul cu harta României
- o coală de hârtie,
- creion

### I5 geanta

#### Materiale necesare

- o geantă încăpătoare

#### Materiale suplimentare

- obiecte ce se pot găsi într-o geantă de călătorie : șervețele, un flacon de apă, un toc de ochelari, etc.



## 16 Curtea de Argeș,

### Materiale necesare

- cana- suvenir împodobită cu imagini

## 17 Brățara confecționată dintr-un cerc de plastic (o jucărie) în interioriul căreia am lipit textul inscripției.

### Materiale necesare

- cerc de plastic tip brățară
- hârtie
- imprimantă/ creion
- foarfecă
- banda dublu adezivă

## 18 carnețelul

### Materiale necesare

- carnețel A8
- creion

## 19 alfabetul georgian

ა	ბ	გ	დ	ე	ვ	ზ	თ	ი	კ	ლ
a	b	g	d	e	v	z	t	i	k'	l
[a]	[b]	[g]	[d]	[e]	[v]	[z]	[tʰ]	[i]	[kʰ]	[l]
მ	ნ	ო	პ	ჟ	რ	ს	ტ	უ	ფ	ქ
m	n	o	p'	zh	r	s	t'	u	p	k
[m]	[n]	[ɔ]	[pʰ]	[ʒ]	[r]	[s]	[tʰ]	[u]	[pʰ]	[kʰ]
ყ	ღ	შ	ჩ	ც	ძ	წ	ჭ	ხ	ჯ	ჰ
gh	q'	sh	ch	ts	dz	ts'	ch'	kh	j	h
[ɣ]	[qʰ]	[ʃ]	[tʃʰ]	[tsʰ]	[dz]	[tsʰ]	[tʃʰ]	[x]	[dʒ]	[h]



### Materiale necesare

- caiet
- hârtie pentru imprimat
- imprimantă

## I10 Roma

### Materiale necesare

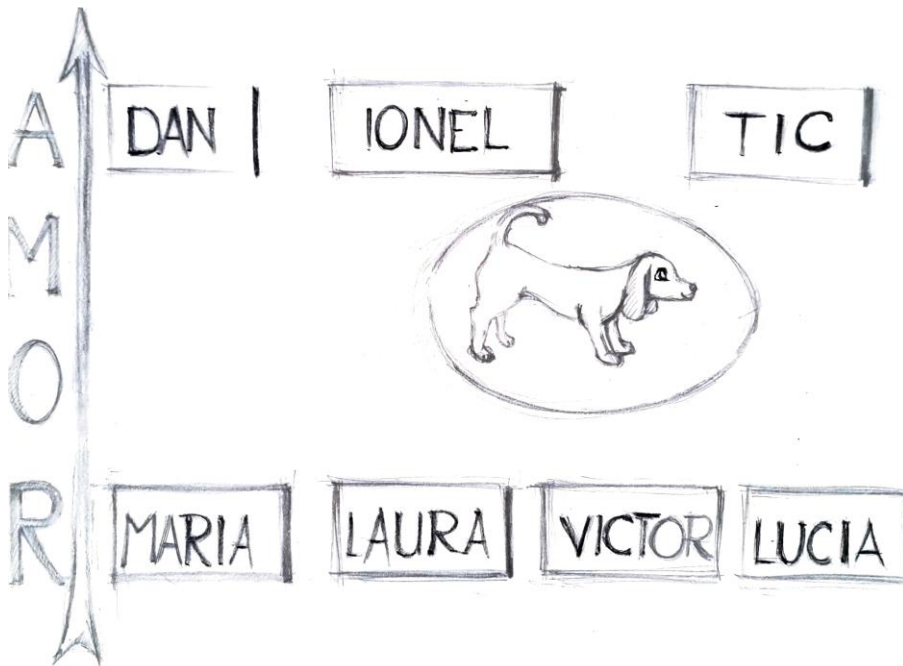
---

### Explicație

Roma nu apare pe harta traseului în camera scenariului, acest item este doar răspunsul care permite evadarea.

## Etapa B

### I1 Compartimentul trenului





### Materiale necesare

- 8 scaune așezate pe două rânduri față în față
- Hârtia cu indicațiile scenografice scrise de mână sau imprimate

### Explicații

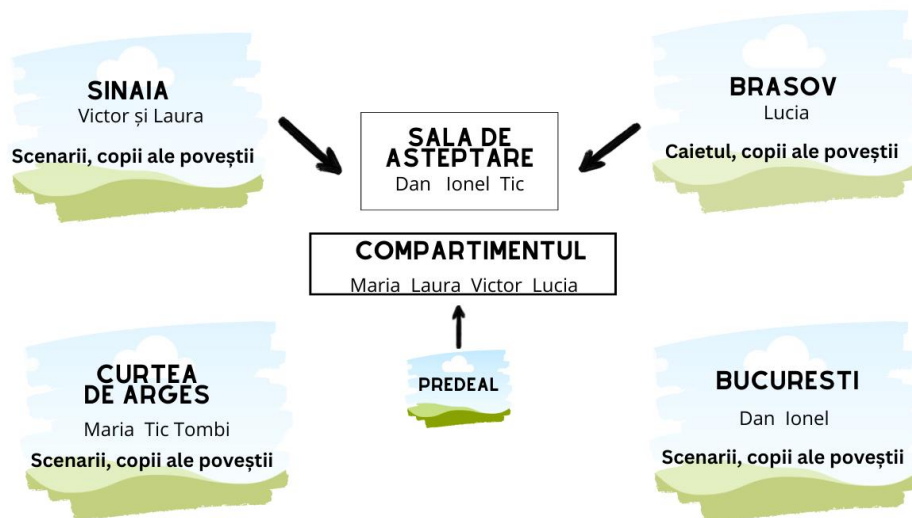
un jucător citește cu voce tare indicațiile scenografice, astfel încât ceilalți să își poată lua locul în compartiment, în vederea evadării.



## Configurarea camerei

Participanții la joc citesc povestea ca să își aleagă rolurile, în funcție de ceea ce și-au asumat, se vor așeza în colțuri diferite ale sălii : Victor și Laura în colțul Sinaia, au la îndemână geanta cu lucruri. Lucia în colțul Brașov, se deplasează spre Predeal numai când primii doi îi descifrează poziția. Tic și Maria vin din colțul Curtea de Argeș, dacă Lucia le identifică poziția cu ajutorul imaginii de pe cana de ceai, Dan și Ionel din București. Compartimentul se află în mijlocul sălii de joc și este compus din 8 scaune pe două rânduri, așezate față în față. Sala de așteptare poate fi chiar compartimentul, care devine mijloc de transport și de evadare numai după ce toate indiciile sunt descifrate, și fiecare călător și-a găsit locul.

Următoarea imagine vă va ajuta să vizualizați cum ar putea arăta camera din care să scăpați. Această imagine se află, de asemenea, în folderul anexe la o rezoluție mai mare.



Nu ezitați să adăugați elemente decorative și să alegeți muzica pentru a îmbunătăți imersiunea jucătorilor.

Puteți arunca o privire la capitolul 3 din ghidul nostru "Animația unei camere de evacuare pedagogice pentru educația lingvistică" (pe care îl veți găsi [pe site-ul nostru](#)) pentru a afla mai multe despre cum puteți face jocul mai captivant.

### Setare pentru pasul A

1. La intrarea în cameră toți participanții la evadare vor avea la îndemână o copie a poveștii.
2. Decorul camerei este minimalist, permițând deplasarea jucătorilor.
3. Jucătorii se plasează în colțuri diferite, conform rolurilor asumate și indicațiilor din scenariu.

### 4. Setare pentru pasul B

1. Scaunele « compartimentului » sunt aranjate pentru a permite așezarea jucătorilor.





## Resetarea jocului

### Resetarea pentru pasul A

1. Copiile poveștii sunt reasezate la intrarea în sală, la îndemâna jucătorilor.
2. Creionul, brățara, carnețelul, atlasul , harta mută și restul obiectelor se pun la loc în geanta «Laurei».
3. Cana și caietul « Luciei » se reasează în colțul « Brasov ».

### Resetarea pentru pasul A

Scaunele se dispun astfel încât să alcătuiască un compartiment de tren.



## 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/>