



Hansel și Gretel



Conceperea scenariului și crearea camerei



Indexul itemilor

Etapa A

- I1.- casa tăietorului de lemne
- I2.- pădurea
- I3.- pietricelele presărate pe potecă
- I4.- casa tăietorului de lemne

Etapa B

- I1. - casa tăietorului de lemne
- I2.- drumul prin pădure
- I3.- marcajul
- I4.- casa de turtă dulce

Etapa C

- I1.- casa de turtă dulce
- I2.- grajdul
- I3.- expresia
- I4.- evadarea



Etapă D

- I1.- casa de turtă dulce
- I2.- râul
- I3.- rața
- I4.- casa tăietorului de lemne



Detalierea conceptului

I1

Materiale necesare

- basmul "*Hansel și Gretel*" de Frații Grimm
<http://scoala7timisoara.ro/matenou/conc1415/andreas/carte/acti2ex/hansel1.pdf>
- imprimantă

Explicații

Citește cu atenție basmul "*Hansel și Gretel*" de Frații Grimm

Va trebui să fii atent la anumite detalii, care alcătuiesc spațiul și la expresiile folosite de personaje.



12

Materiale necesare

- un calculator
- imprimantă

Explicații

Ordonează pietricelele aruncate de Hansel pe cărarea de întoarcere spre casă, pentru a salva frățiorii de colții fiarelor flămânde și a-i ajuta să se întoarcă la casa părintească.





13

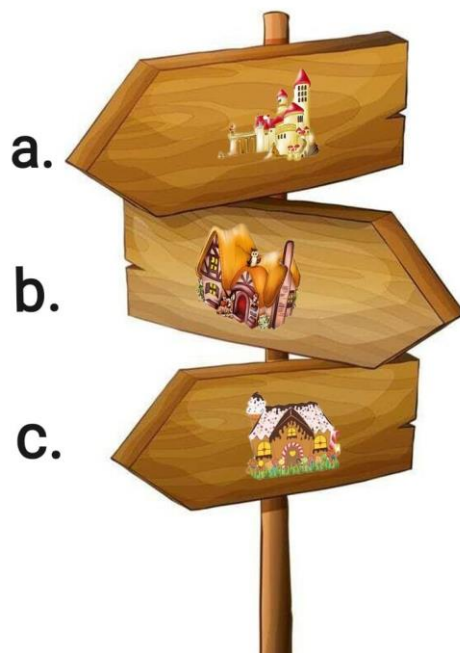
Materiale necesare

- un calculator
- imprimantă

Explicații

Ajută copiii să se adăpostească în pădure, identificând litera corespunzătoare indicatorului, care îi va îndruma pe cei doi copilași spre casa bătrânei.

Atenție, marcajul greșit îi va orienta pe frați înspre o altă poveste.





I4

Materiale necesare

- un calculator
- o imprimantă

Explicații

Eliberează-l pe Hansel din limbile de flăcări ale cuptorului, identificând în norul de cuvinte, literele corespunzătoare celor două cuvinte care alcătuiesc expresia utilizată frecvent de vrăjitoare, pentru a-l controla pe băiat dacă s-a îngrășat:

"- Ești în continuare ____ și ____".





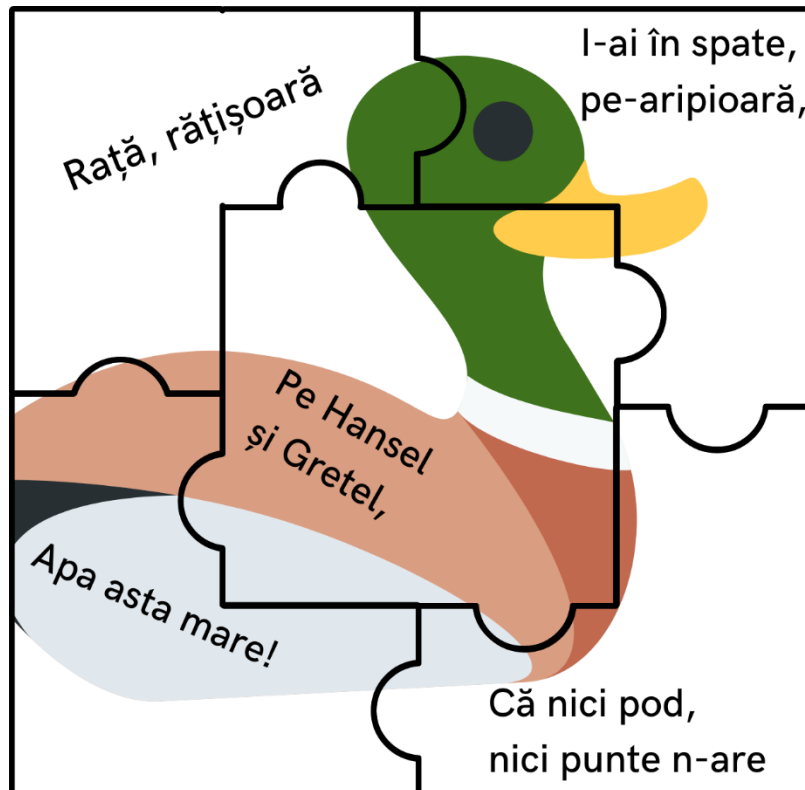
15

Materiale necesare

- un calculator
- o imprimantă

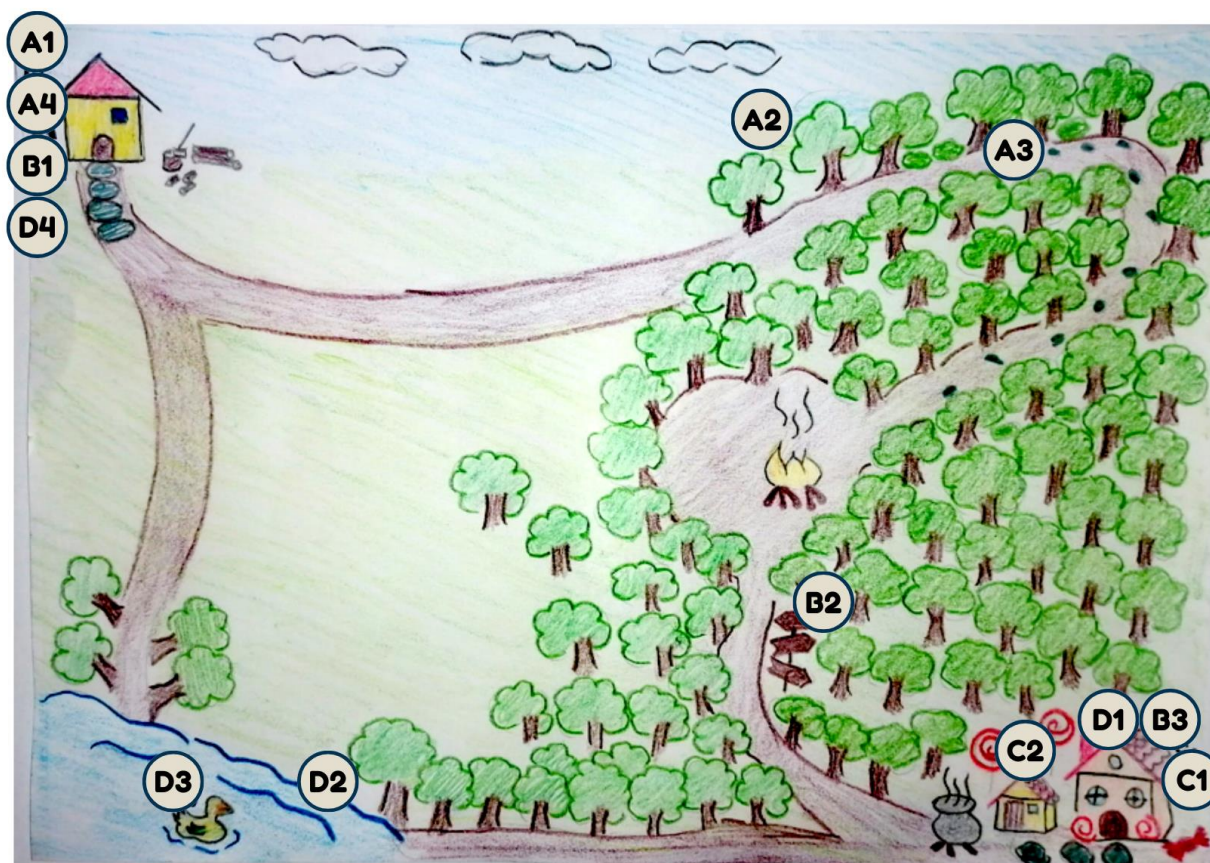
Explicații

Ordonează corespunzător piesele de puzzle, astfel încât prin versurile notate pe fiecare piesă, copiii să poată să cheme în ajutor rățușca, pentru a-i traversa râul.





Așezarea camerei





Așezarea obiectelor pentru etapa A

1. Așezarea haotică a pietricelelor pe poteca din pădure
2. Copiii, ajutați de vânători vor aranja pietricelele în ordine ținând cont de înălțuirea imaginilor într-o ordine cronologică

Așezarea obiectelor pentru etapa B

1. Aruncarea firimiturilor de pâine, care vor fi ciugulite de păsările pădurii
2. Poziționarea unui marcaj în mijlocul pădurii, care îi va redirecționa pe copii înspre casa vrăjitoarei

Așezarea obiectelor pentru etapa C

1. Casa bătrânei aflată la marginea pădurii, înconjurată de o mulțime de copaci și un râu cu apă adâncă
2. Vrăjitoarea îl închide pe Hansel în grajd - anexă a casei, iar pe Gretel o pune să dereticească prin casă
3. Ajutați de vânători, Gretel reușește să-și elibereze frățiorul și se vor îndrepta înspre râul din vecinătatea casei

Așezarea obiectelor pentru etapa D

1. Ajunși la râu, vor traversa apa adâncă pe spatele unui rățoi, care îi va traversa până pe celălalt mal spre a ajunge la casa tatălui



Resetarea jocului

Resetarea pentru etapa A

1. Copiii se întorc la casa părintească aflată la marginea pădurii

Resetarea pentru etapa B

1. Direcționați de marcaj, copiii ajung la casa vrăjitoarei, aflată în cealaltă margine a pădurii

Resetarea pentru etapa C

1. Hansel este salvat de sora lui, vrăjitoarea a fost închisă în cuptorul încins, iar copiii au ajuns la râul din vecinătatea casei de turtă dulce

Resetarea pentru etapa D

1. Cei doi copilași au trecut râul adânc pe spatele unui rățoi ajungând în cele din urmă la casa tatălui





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/>