



Hansel și Gretel



Scenariul pentru coordonatorul jocului



Descrierea rolului coordonatorului de joc

- prezintă jucătorilor regulile jocului.
- monitorizează jucătorii în timpul jocului, oferă indicații suplimentare în cazul în care îi este solicitat ajutorul.



Indicii și soluții

A3.

li se solicită jucătorilor recitirea basmului, spre a le fi mai ușor să ordoneze imaginile

B3.

li se solicită jucătorilor un grad ridicat de atenție, pentru a nu produce confuzie între casa de turtă dulce a bătrânei și celelalte casele, destinate altor basme



C3.

coordonatorul poate sugera jucătorilor indicii referitor la expresia propusă

D3.

coordonatorul poate sugera jucătorilor ordinea pieselor de puzzle, respectiv solicită acestora recitirea ultimei părți a basmului pentru a-și reaminti versurile



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/>