



# Povratak kralja



## Uputstvo za vođu igre



### Uloga vođe igre

---

Za shvatanje uloge Vođe igre (VI), pogledaj odeljak “Alat – Mapa puta” i “Alat-Obrazac za praćenje” u našoj kreativnoj kutiji . Poglavlje 4 našeg vodiča “Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika” je takođe izvor na koji možeš da se osloniš.



### Nagoveštaji i rešenja

---

#### Korak A.1

##### Nagoveštaji

Igrači nalaze pismo Robina Huda. Takođe će naći delove teksta na stolu, kao i malu, drvenu kutiju sa bravom. Oni neće biti potrebni za prvi korak.

#### Korak A.2

##### Nagoveštaji

U pismu Robina Huda jasno piše da je u središtu početak, tako da ako igrači počnu da gledaju druge predmete, možete im reći da se usresrede na ono što piše u pismu.

**Korak A.3****Nagoveštaji**

Kada ugledaju kovčeg na sredini sobe, i ako ne uspeju da pronađu oznake, recite igračima da detaljno pregledaju kovčeg. Ako ne uspeju da pogode kod, pomozite im tako što ćete reći da uporede boje na bravi i ono što je urezano na kovčegu.

**Rešenje**

Odgovor je: 2561

**Korak A.4****Nagoveštaji**

Kada igrači uspeju da otvore kovčeg, videće ključeve i zadatak u poruci. Ukoliko ne budu znali da reše zadatak, recite im da pažljivo pročitaju i eliminišu jedan po jedan ključ, tako da ostane samo jedan.

**Rešenje**

Odgovor je: ključ broj sedam

**Korak B.1****Nagoveštaji**

Kada igrači uspeju da otvore ormarić sa ključem, ugledaće poruku. Ukoliko ne znaju šta da rade, recite im da iskoriste predmet koji vide u ormariću kao bi razumeli šta piše u poruci.

**Rešenja**

Odgovor je: 489





Morate po4žuriti pre nego što se kralj Džon v8rati. Ne preskačite korake. Samo h9rabro.

### **Korak B.2**

#### **Nagoveštaji**

Kada pronađu kod, moraju pogledati oko sebe da bi našli ormarić sa trocifrenom bravom.

### **Korak B.3**

#### **Nagoveštaji**

Kada igrači uspeju da otvore ormarić, pronaćiće delove slagalice u njemu. Ako ne znaju šta da rade sa njima, recite im da se prisete šta su videli na početku pri ulasku u sobu.

### **Korak B.4**

#### **Nagoveštaji**

Ako igači ne razumeju šta da rade, kažite im da pročitaju tekst koji su dobili I da obrate pažnju na godinu rođenja kralja Ričarda.

#### **Rešenje**

Odgovor je: 1189



### Korak C.1

#### Nagoveštaji

U prethodnom koraku igrači dolaze do koda a na jednom od delova teksta slagalice nalazi se crveni krug. Igrači otvaraju malu, drvenu kutiju sa četvorocifrenom bravom na kojoj se nalazi crveni krug.

Kada otvore kutiju, igrači će pronaći zagonetku. Ukoliko ne uspeju da je reše, recite im da je to predmet koji služi da pokaže tačno vreme.

#### Rešenje

Odgovor je: Sat

### Korak C.2

#### Nagoveštaji

Ukoliko učenici ne mogu da shvate šta je kod na brojčaniku sata, podsetite ih da razmisle kako bi vreme izrazili na digitalnom satu.

#### Rešenje

Odgovor je: 1500

### Korak C.3

#### Nagoveštaji

Igrači treba da pronađu bravu sa zelenim krugom na njoj.

**Korak C.4****Nagoveštaji**

Kad otvore ormarić, učenici će pronaći šahovsku tablu sa figurama I uputstva kako da pokreću figure. Ako zastanu, recite im da idu korak po korak prateći oznake na šahovskoj tabli.

**Korak C.5****Nagoveštaji**

Ispod svake figure nalazi se broj. Kada se brojevi poslažu redosledom kojim se rešava zadatak, igrači će dobiti kod koji otvara jedini preostali ormarić.

**Rešenje**

Odgovor je: 4782

**Korak C.6.****Nagoveštaji**

Kada učenici otvore poslednji ormarić, u njemu će pronaći kraljevsku krunu, simbol kralja Ričarda I Lavlje Srce. Time će misterija biti rešena.





## Informisanje

---

Kao vođa igre neophodno je informisati učenike pre početka igre. Pogledajte vežbe na "Alat - pravila- igra i sigurnost" i "Alat – Provera profila učenika" u našoj kreativnoj kutiji.



## Sumiranje

---

Sumiranje sa vašim igračima na kraju igre je jako bitno za dobijanje povratne informacije o težini scenarija, zabave koju su igrači imali, šta se može poboljšati po njihovom mišljenju...

Hvatajte beleške o povratnim informacijama vaših igrača i zapisujte sopstvene misli o tome kako igra teče. U tom slučaju ćete pri pripremi sledećeg scenarija moći da poboljšate iskustvo.

Pogledajte naš vodič "Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika", poglavlje 6 će vam pomoći u pripremi faze sumiranja.

Potrebne resurse možete naći u kreativnoj kutiji , u delu "Resursi – Kako organizovati sumiranje", "Alat- Mapa povratnih informacija", "Alat- Mapa", "Alat- Praćenje " and "Alat- Lista problema".

Primeri pitanja koje možete postaviti:

- "Kako vam se sviđa postavka igre?"
- "Ako bi mogli da dodate ili promenite nešto, šta bi to bilo?"
- "Kako ste se osećali tokom igre?"
- ...





## Erasmus+

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

**Kod projekta:** 2020-1-FR01-KA201-080646



Ovo delo je licencirano pod međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Da biste pogledali kopiju ove licence, posetite

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>