

Vođa igre i scenario

U svim Escape room igrama imate vođu igre čija je dužnost da :

- Predstave igru igračima
- nadgleda igrače tokom igre, daje im besplatne savete, podsetite ih na stvari koje ne bi trebali raditi (na primjer, penjati se na namještaj ili koristiti elektroniku bez nadzora) .
- odvoje vreme na kraju da pogledaju koji su jezičke/meke veštine bili u fokusu tokom igre

Oni mogu biti u sobi ili dostupni putem radija, ali vođa igre takođe može komunicirati s igračima slanjem poruke na displeju ili putem olovke i papira - saveti se mogu staviti ispod vrata.

Svaka igra u Escape room igrama ima uverljivu priču koja stvara temu i scenarij za sobu. Kako je cilj dati prioritet aspektu učenja jezika u igri, važno je napomenuti da možete odabrati bilo koju temu koju želite i postavite scenu za učenike da uče različite vokabular i gramatičke probleme. Na primer, ako želite da poboljšate rečnik u vezi sa kriminalom, možete postaviti mesto događaja na način da kada uđete u sobu/učionicu, vi i vaš tim ćete se naći kao istražitelji na mestu zločina. Igrači moraju otkriti okolnosti zločina ili ubistva u određenom vremenskom periodu ili rizikovati da postanu sledeća žrtva.

Uverite se da je narativ lako razumljiv i da pokreće akciju ka cilju

Povezani alati

- Pravila

Puna referenca

Clare, Adam. Pobjeći od igre: Kako napraviti Slagalice i Escape room igre. 1st ed. Toronto: Wero Creative Press, 2015

