

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Șablonul căilor de acces - O aventură la răscruce de drumuri

Aici veți găsi câțiva pași pentru a crea o aventură similară cu cele gata de utilizare sub numele de "Comoara minunată".

Domeniul de aplicare al traseului: Creați o aventură în care jucătorul face alegeri, întâlnește anumite personaje și rezolvă teste, având percepția că urmează un traseu în care el este protagonistul.

Mai jos este furnizat un șablon care poate fi folosit pentru a vă crea aventura.

Structura

- 1) **Începutul aventurii:** prezentarea personajului principal, a scenariului și a obiectivului misiunii.
- 2) **Prima răscruce de drumuri:** protagonistul este pus în fața unei alegeri. Ambele opțiuni pot fi corecte. Poate că, totuși, una dintre ele este mai potrivită.
 - 2.1) *(Puțin mai logică și mai potrivită)*
 - 2.2) *(Poate mai puțin logic)*
- 3) **Test:** Cele două opțiuni conduc la două teste diferite, în care, în ambele cazuri, există un răspuns corect și unul greșit.

Test 3.1)

Test 3.2)

Răspunsul corect de la punctul 3.1) se duce mai departe în povestire, la pasul 4.

Răspunsul greșit de la 3.1) duce la o explicație. Apoi, la pasul 4.

Răspunsul corect de la 3.2) duce la punctul 4, dar cu o acțiune decisă de narator, ceea ce face să se înțeleagă că poate ar fi fost mai bine să se aleagă 2.1)!

Răspunsul greșit de la 3.2) duce la un drum închis. Naratorul explică care ar fi trebuit să fie răspunsul corect și inserează o acțiune care duce la 4.

- 4) **Povestea continuă**, ducându-l pe protagonist într-un nou scenariu.
- 5) **A doua răscruce de drumuri**: protagonistul este pus în fața unei alegeri. Ambele variante pot fi corecte. Poate că, totuși, una dintre ele este mai potrivită.
- 5.1) (*Ușor mai logică și mai potrivită*)
- 5.2) (*Poate mai puțin logică*)
- 6) **Test**: Cele două opțiuni conduc la două teste diferite, în care, în ambele cazuri, există un răspuns corect și unul greșit.

Test 6.1)

Test 6.2)

Răspunsul corect de la 6.1) se duce mai departe în poveste, la pasul 7.

Răspunsul greșit de la 6.1) duce la o explicație. Apoi, la pasul 7.

Răspunsul corect de la 6.2) duce la punctul 7, dar cu o întâmplare decisă de narator, ceea ce face să se înțeleagă că poate ar fi fost mai bine să se aleagă 6.1)!

Răspunsul greșit de la 6.2) duce la un drum închis. Naratorul explică care ar fi trebuit să fie răspunsul corect și inserează o acțiune care duce la punctul 7.

7) **Sfârșitul poveștii:** Misiunea se încheie.

Sau naratorul poate continua să repete același traseu ca la 4.