

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία παιχνιδιού

Το πρότυπο του μονοπατιού - Μια περιπέτεια σταυροδρόμι

Εδώ θα βρείτε μερικά βήματα για να δημιουργήσετε μια περιπέτεια παρόμοια με αυτές που είναι έτοιμες προς χρήση με το όνομα "Υπέροχος Θησαυρός".

Πεδίο εφαρμογής του μονοπατιού: Δημιουργήστε μια περιπετειώδη ιστορία όπου ο παίκτης κάνει επιλογές, συναντά χαρακτήρες και λύνει δοκιμασίες, έχοντας την αντίληψη ότι ακολουθεί ένα μονοπάτι στο οποίο είναι ο πρωταγωνιστής.

Παρακάτω παρέχεται ένα πρότυπο το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε την περιπέτειά σας.

Δομή

1) Αρχή της περιπέτειας: εισαγωγή στον κύριο χαρακτήρα, το σενάριο και τον στόχο της αποστολής.

2) Πρώτο σταυροδρόμι: ο πρωταγωνιστής βρίσκεται αντιμέτωπος με μια επιλογή.

Και οι δύο μπορεί να είναι σωστές. Ίσως, όμως, η μία να είναι πιο κατάλληλη.

2.1) (Λίγο πιο λογική και κατάλληλη)

2.2) (Ίσως λιγότερο λογική)

3) Δοκιμασία: Οι δύο επιλογές οδηγούν σε δύο διαφορετικά τεστ, όπου και στις δύο περιπτώσεις υπάρχει μια σωστή και μια λανθασμένη απάντηση.

Δοκιμή 3.1)

Δοκιμή 3.2)

Η σωστή απάντηση του 3.1) μεταφέρει την ιστορία στο βήμα 4.

Η λανθασμένη απάντηση του 3.1) οδηγεί σε μια εξήγηση. Στη συνέχεια, στο βήμα

4.

Η σωστή απάντηση του 3.2) οδηγεί στο σημείο 4, αλλά με ένα γεγονός που αποφασίζεται από τον αφηγητή, γεγονός που καθιστά σαφές ότι ίσως θα ήταν καλύτερα να είχε επιλεγεί το 2.1)!

Η λανθασμένη απάντηση του 3.2) οδηγεί σε έναν κλειστό δρόμο. Ο αφηγητής εξηγεί ποια θα έπρεπε να είναι η σωστή απάντηση και εισάγει ένα γεγονός που οδηγεί στο 4.

4) Η ιστορία συνεχίζεται, οδηγώντας τον πρωταγωνιστή σε ένα νέο σενάριο.

5) Δεύτερο σταυροδρόμι: ο πρωταγωνιστής έρχεται αντιμέτωπος με μια επιλογή. Και οι δύο επιλογές μπορεί να είναι σωστές. Ίσως, όμως, η μία να είναι πιο κατάλληλη.

5.1) (Λίγο πιο λογική και κατάλληλη)

5.2) (Ίσως λιγότερο λογική)

6) Δοκιμασία: Οι δύο επιλογές οδηγούν σε δύο διαφορετικά τεστ, όπου και στις δύο περιπτώσεις υπάρχει μια σωστή και μια λανθασμένη απάντηση.

Δοκιμή 6.1)

Δοκιμή 6.2)

Η σωστή απάντηση του 6.1) μεταφέρει την ιστορία στο βήμα 7.

Η λανθασμένη απάντηση του 6.1) οδηγεί σε μια εξήγηση. Στη συνέχεια, στο βήμα 7.

Η σωστή απάντηση του 6.2) οδηγεί στο σημείο 7, αλλά με ένα γεγονός που αποφασίζεται από τον αφηγητή, γεγονός που καθιστά σαφές ότι ίσως θα ήταν καλύτερα να είχε επιλεγεί το 6.1)!

Η λανθασμένη απάντηση του 6.2) οδηγεί σε έναν κλειστό δρόμο. Ο αφηγητής εξηγεί ποια θα έπρεπε να είναι η σωστή απάντηση και εισάγει ένα γεγονός που οδηγεί στο σημείο 7.

7) Το τέλος της ιστορίας: Η αποστολή τελειώνει.

Ή ο αφηγητής μπορεί να συνεχίσει να επαναλαμβάνει την ίδια διαδρομή όπως από το 4.