

# Pedagógiai Eszköztár

## Játékeszközök

### Útvonalak sablon – A Válaszút kaland

Az alábbiakban néhány lépést talál, amelyekkel a "Csodálatos kincs" néven már készen álló játékhoz hasonló kalandot hozhat létre.

**Az ösvény alkalmazási területe:** Készítsen egy kalandos történetet, amelyben a játékos döntéseket hoz, különböző szereplőkkel találkozik, és próbatételek teljesít, miközben a játékosnak az az érzése, hogy egy olyan történetet követ, amelyben ő a főszereplő.

Az alábbiakban egy sablont kínálunk, amelyet fel lehet használni a kaland megalkotásához.

#### Szerkezet

1) **A kaland kezdete:** a főszereplő, a forgatókönyv és a küldetés céljainak bemutatása.

2) **Első válaszút:** a főhős döntés előtt áll. Mindkét választás helyes lehet. Lehet azonban, hogy az egyik a célravezetőbb.

2.1) *(Valamivel logikusabb és megfelelőbb)*

2.2) (Talán kevésbé logikus)

**3) Teszt:** A két lehetőség két különböző teszthez vezet, amelyek során mindkét esetben van egy helyes és egy helytelen válasz.

Teszt 3.1)

Teszt 3.2)

A 3.1) helyes válasz a történetben a 4. lépéshez vezet.

A 3.1) rossz válasza a magyarázathoz vezet, innen pedig a 4. lépéshez.

A 3.2) helyes válasza a 4. ponthoz vezet, de egy, az elbeszélő által eldöntött fordulattal, eseménnyel, ami egyértelművé teszi, hogy talán jobb lett volna a 2.1) lehetőséget választani!

A 3.2) helytelen válasza egy lezárt úthoz vezet. A narrátor elmagyarázza, hogy mi lett volna a helyes válasz, és beiktat egy cselekvést, amely a 4. ponthoz vezet.

**4) A történet folytatódik,** és a főhős a forgatókönyv újabb eseménysorához jut el.

5) **Második válaszút:** a főhős választás elé kerül. Mindkettő lehet helyes. Lehet azonban, hogy az egyik a megfelelőbb.

5.1) *(Valamivel logikusabb és megfelelőbb)*

5.2) *(Talán kevésbé logikus)*

6) **Teszt:** A két választási lehetőség két különböző teszthez vezet, ahol mindkét esetben van egy helyes és egy helytelen válasz.

Teszt 6.1)

Teszt 6.2)

A 6.1) rossz válasza a magyarázathoz vezet, majd a 7. lépéshez.

A 6.2) helyes válasza a 7. ponthoz vezet, de egy, az elbeszélő által meghatározott eseménnyel, ami egyértelművé teszi, hogy talán jobb lett volna a 6.1) választani!

A 6.2) helytelen válasza egy lezárt úthoz vezet. A narrátor elmagyarázza, hogy mi lett volna a helyes válasz, és beiktat egy eseményt, amely a 7. ponthoz vezet.

7) **A történet vége:** A küldetés véget ér.

*Vagy a narrátor folytathatja a 4. ponttól kezdődő út megismétlését.*