

Kleks na wolności

Przestrzenna gra z rysowaniem



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–9 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K172-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Kleks wyrzął z kałamarza. Chce odwiedzić poduszkę, a potem stolik. „Mam swój zwyczaj chodzenia”, mówi. „Najpierw sprawdzam prawo”. Możecie współtworzyć spokojny spacer.

Dla 1–3 dzieci oraz dokładnie jednego opiekuna, liczonego osobno. Dorosły jest partnerem: pomaga czytać, proponuje i przyjmuje poprawki. Można wskazywać zamiast mówić lub pisać.

[START TUTAJ](#)

K172-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Rozłóż P01 i K01, zaznacz A1. Pierwszy cel B4 to poduszka, drugi C3 to stolik. Zaczynajcie od pustej siatki. E01 z dużym Kleksem jest opcjonalny; bez cięcia rysuj pozycję kółkiem.

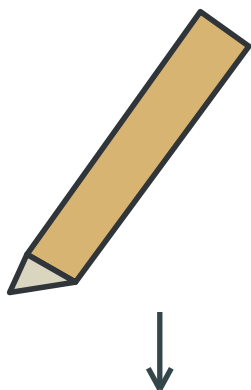
Tura: dodaj jeden płot, usuń jeden lub nic nie zmieniaj; następnie przesun Kleksa raz. Za każdym razem bada kierunki od początku: prawo, dół, lewo, góra. Pierwszy dostępny wygrywa, nawet jeśli prowadzi z powrotem. Najwyżej sześć płotów naraz.

Po wejściu na cel zatrzymaj od razu. Przed drugim celem wymaż płoty i wróć na A1. „Próba” cofa ostatnią pozycję i zmianę płotu bez kosztu. Pauza zapisuje cel, pozycję, płoty oraz to, czy zmiana już nastąpiła.

Przy jednym dziecku zadania dzielą dziecko i dorośli. Przy dwojgu lub trojgu po próbie rotują: proponowanie, wykonanie i sprawdzanie. Można oddać swoją czynność partnerowi. Bez pośpiechu i eliminacji. Czasy gry i przygotowania są szacunkami prototypu; nie wykonano sesji z dziećmi ani próbnego druku.

[START TUTAJ](#)

I01 Nasze trzy kroki



Zmień jeden płot



Sprawdź kierunki po kolei



Zrób dokładnie jeden ruch