

Muzeum nieodkrytych skarbów

Obrazkowa gra obserwacyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

4–6 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K161-S01 Zaproszenie do zabawy



„W naszym muzeum jeszcze nie ma podpisów”, mówi kustosz. „Najpierw obejrzymy skarby, a potem sami je nazwiemy”. Pod czterema papierowymi oknami czeka jeden obraz. Można zajrzeć tam, gdzie ma się ochotę.

Ślimak jest gościem na portrecie, a nie zwierzęciem zamkniętym w gablocie. Tutaj ciekawość jest ważniejsza od szybkiej odpowiedzi.

[START TUTAJ](#)

K161-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Przygotuj E01–E06 obrazem w dół, dwa paski W01/W02 i cztery zakrywki 90×90 mm. Wytnij zakrywki albo złoż cztery czyste kartki do takiego rozmiaru; arkuszy obrazów nie trzeba ciąć. Każdy obraz ma 180×180 mm.

Kustosz wybiera obraz poza wzrokiem oglądających i pokazuje odpowiedni pasek trzech możliwości. Cztery ćwiartki zakrywa całkowicie. Znaki liścia, koła, gwiazdy i fali pomagają wskazać okno, nie podpowiadają odpowiedzi.

[START TUTAJ](#)

K161-S03 Rytm wspólnej zabawy

Wybierzcie jeszcze zamknięte okno. Kustosz odśladania je i zostawia widoczne. Można wskazać dowolne przypuszczenie, zmienić je lub od razu poprosić o kolejne okno.

Runda kończy się na prośbę o cały obraz albo po czwartym oknie. Wspólnie dopasujcie pełny rysunek do paska; żartobliwa nazwa jest dobrowolna. Nie liczymy trafień. Sześć rund tworzy wystawę.

Nieparzyste rundy prowadzi opiekun, parzyste kolejne dziecko. Przy trójce każde jest kustoszem raz; przy dwójce dziecięce rundy 1.,2.,1., a następną sesję zaczyna drugie.

[START TUTAJ](#)

K161-S04 Pomoc, udział i pauza

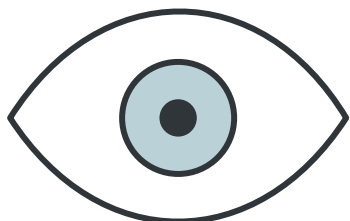
Pierwsza pomoc: porównaj fragment z paskiem. Druga: odstoń następne okno. Ostateczna: odstońcie razem cały obraz i dopasujcie go bez czytania. Pomoc nie zabiera roli kustosza.

Oglądający dzielą wybór okna, wskazanie możliwości i prośbę o odstonięcie; po rundzie rotują. Dorosły naprawdę ogląda i mówi o swoich spostrzeżeniach. Jeśli podejrztał, przyznaje to i przechodzi do wspólnego opisywania.

Pauza zachowuje obraz i położone zakrywki. Opiekun zapisuje rundę oraz kustosza na O02. Po wznowieniu nie zmieniaj obrazu. Nie ma przegranej ani limitu prób.

[START TUTAJ](#)

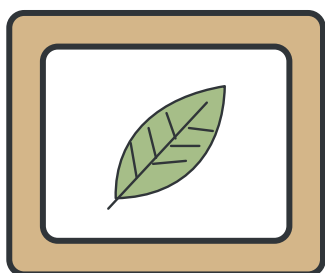
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Zajrzyj



Porównaj



Otwórz wystawę