

Fabryka odgłosów

Kooperacyjna gra obrazkowa



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–9 lat

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

25–40 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

FO-S01 Miasto słucha poranka



Dziś budzik milczy. Tramwaj nie dzwoni. W fabryce Kłap pomylił kieszenie z zamówieniami i zatrzymał rozdzielacz. Echo prosi was o pomoc. Przywróćcie sześć łagodnych odgłosów. Miś może dalej spokojnie chrapać.

Gracie razem. Nie szukacie winnego. Nie trzeba grać roli ani występować przed innymi. Można wskazywać symbole, zamiast mówić.

Cel: obsłużyć sześć zamówień. Każdy odbiorca ma własną rodzinę i rytm. Obrazki na tablicy pomogą wam je rozpoznać.

[START TUTAJ](#)

FO-S02 Jedno zamówienie

Pierwsza osoba bierze zakrytą kartę. Ogląda ją tylko ona. To nadawca. Nie pokazuje karty i nie mówi nazwy odbiorcy. Wysyła rodzinę oraz rytm następnej osobie.

Każdy pośrednik powtarza to, co odebrał. Ostatnia osoba wybiera żeton odbiorcy. Obok układa symbol rodziny i kropki albo długą belkę. Przy dwóch osobach nadawca przekazuje od razu odbiorcy.

Odśłońcie zamówienie dopiero po ułożeniu odpowiedzi. Sprawdźcie osobno odbiorcę, rodzinę i rytm. Wszystkie trzy mają pasować. Inny głos nie jest błędem, jeśli rodzina i rytm są czytelne.

[START TUTAJ](#)

FO-S03 Bilety i poprawka

Pierwsza próba kosztuje jeden bilet. Po odstąpieniu karty możecie wydać drugi na naprawę tego samego wzoru. Wtedy wszyscy znają już cel. Udana naprawa też uruchamia odbiorcę.

W rundzie są najwyżej dwie próby. Po drugiej odłóżcie kartę do obsłużonych, nawet jeśli się nie udało. Zestaw ma 12 biletów: sześć na start i sześć na poprawki. Nie musicie wydawać wszystkich.

Po rundzie każdy przesuwa swoją funkcję o jedną osobę. Nadawca staje się następną osobą w kolejce. Sześć rund pozwala wszystkim spróbować nadawania. Pomoc jest bezpłatna; ponowna próba kosztuje bilet.

[START TUTAJ](#)

FO-S04 Wybierzcie wygodny kanał

Dźwięk: wystarczy ciche „ding”, „puk” lub głos z tablicy. Długi dźwięk ciągnij przez trzy spokojne ruchy palca. Nie licz sekund. Nie uderzaj w ciało ani kruche przedmioty. Nie trzeba zamykać oczu ani dotykać innych.

Gest: pokaż rodzinę według legendy. Potem wskaż kropki albo przesun dłoń nad trzema polami długiej belki. Każdy widzi legendę. Możesz łączyć gest i dźwięk.

Papier: ułóż wzór na własnym pasku. Następna osoba go ogląda. Zakryj pasek. Ona odtwarza wzór na swoim. Nie przekazuj gotowego paska przez całą kolejkę. Na życzenie wzór może pozostać widoczny podczas odtwarzania. Wynik liczy się tak samo.

Jeśli inni słyszą całą kolejkę albo dźwięki są niewygodne, cała grupa wybiera gesty lub papier. Zmiana kanału nie kosztuje biletu.

[START TUTAJ](#)

FO-S05 Spokojny finał

Przykład: nadawca widzi tramwaj. Przekazuje dzwonek i dwie kropki albo dwa „ding”. Odbiorca wybiera tramwaj, dzwonek i dwie kropki. Po odśtonięciu pasują trzy rzeczy.

Po sześciu zamówieniach policzcie uruchomionych odbiorców. 6: całe miasto gotowe. 4–5: miasto budzi się częściami. 0–3: spokojny poranek i wspólne ćwiczenie z tablicą. Nie ma przegranej jednej osoby.

Nie porównujcie dzieci liczbą pomyłek. Można powiedzieć „tramwaj dostał chrapanie” i razem poprawić wzór. Każdy może wskazywać obrazek, bez występu.

Czas 25–40 minut jest szacunkiem. Dorosły może pomóc w przygotowaniu, nie musi prowadzić gry. Potrzebne są wydruki i nożyczki. Nie wykonano jeszcze testu z dziećmi ani próbnego druku.