

Niedostarczona przesyłka

przygoda kooperacyjna offline



Start tutaj

Ciepła przygoda młodych kurierów.

Uszkodzony adres, przyjazny smok i paczka czekająca na dostarczenie. Dokąd prowadzą ocalałe znaki?

WIEK

6-9 lat

GRACZE

2-6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

35-55 min

Wymaga 1 prowadzącego

START TUTAJ

Smocza Poczta

Niedostarczona przesyłka prototyp 0.2.0 PL

Przygoda dla 2-6 dzieci w wieku 6-9 lat i jednego wymaganego dorosłego prowadzącego. Dorosłego nie wliczamy do liczby graczy.

Wasze zadanie

Uszkodzona etykieta czeka na młodych kurierów. Obejrzyjcie tropy, porównajcie znaki i pomożecie dostarczyć paczkę. Dorośli czytają wszystkie potrzebne teksty na głos; dziecko może odpowiadać, wskazując obrazki.

Najpierw dorośli

Przeczytaj PROWADZACY_kolor.pdf (8 stron z otwarciem) bez dzieci. Wybierz jeden plik GRACZE: kolor albo czarno-białe. Oba zawierają tę samą grę i te same tropy. Nie drukuj obu.

Czas i status

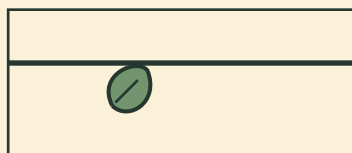
Cel czasu gry: 35-55 minut, bez przygotowania. To założenie prototypu. Czas przygotowania i rozgrywki nie jest jeszcze zmierzony. Wydruk i sesja z dziećmi wymagają sprawdzenia.

Zeszyt zamówień Bruna

Szukajcie takich samych listków jak na paczce.



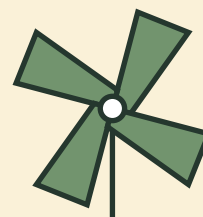
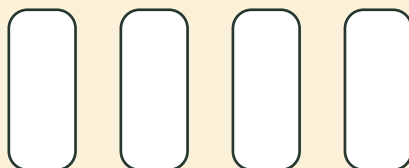
Skrzynka na nasiona



Półka na narzędzia



Łopatki do wiatraczka



Przystanki wytnij przed grą



POMOST

SP-T01



MOSTEK

SP-T02



WIERZBA

SP-T03



BRAMA

SP-T04

Dorośli mieszają karty. Dzieci mogą je dowolnie przekładać.