

Kiosk niemożliwych napraw

Przygodowa zabawa w opowiadanie



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

4–7 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

12–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K164-S01 Zaproszenie do zabawy



Za rogiem otworzył się mały kiosk. Na ladzie leżą obrazkowe narzędzia, a goście przynoszą kłopoty, których nie naprawi zwykły śrubokręt. „Możemy wymyślać razem”, mówi opiekun.

Wodę, lejek i pędzel oglądamy wyłącznie na papierze. Nie trzeba prawdziwych narzędzi, wody, kleju, hałasowania ani wstawiania.

[START TUTAJ](#)

K164-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wyłóż panel narzędzi N00 i klienta K01. Kolejni K02/K03 oraz trzy arkusze skutków czekają pod złożonym papierem. Dziecko wskazuje, a opiekun odśłania wybrane pole. Bez obowiązkowego cięcia.

Klienci przychodzą w kolejności: chmura, cień, książka. Każdy ma dwa widoczne obrazki celu. Warunki nie zmieniają się po wystuchaniu pomysłu.

[START TUTAJ](#)

K164-S03 Rytm wspólnej zabawy

Dziecko wybiera jedno z czterech wielorazowych narzędzi. Opiekun pokazuje odpowiadający mu skutek i czyta najwyżej dwa zdania. Grupa opowiada albo wskazuje, jak użyć skutku, by spełnić oba warunki.

Można dobrać drugie, inne narzędzie. Nowy skutek dołącza do pierwszego. Po dwóch odkryciach poprawiajcie zakończenie dowolnie bez trzeciego narzędzia. Dorosły może zaproponować domknięcie, a dziecko jego szczegóły.

Przyjmijcie pomysł używający ujawnionych skutków, zgodny z dwoma celami i nienarzucający innym postaciom przymusu. Magia i humor są dozwolone. Przykład dorosłego nie jest jedyną odpowiedzią.

[START TUTAJ](#)

K164-S04 Pomoc, udział i pauza

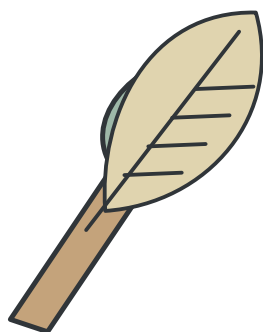
Gdy coś nie pasuje, nazwij brakujący element: „Mamy drogę do doniczki. Skąd trzy krople?”. Nie odrzucaj całej historii. Każdy pojedynczy wybór da się domknąć z pomocą według O01.

Dwoje dzieci zmienia wybór narzędzia i jego zastosowanie; przy trojgu trzecie ustala położenie celu. Zmieniajcie role po kliencie. Wskazanie może zastąpić opowiadanie lub rysowanie.

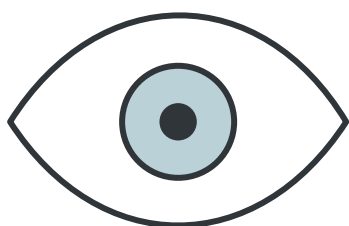
Po trzech naprawach kiosk świętuje. Nie ma punktów ani porażki. Pauza zapisuje klienta, ujawnione skutki i jedno zdanie pomysłu; po powrocie pomysł można zmienić.

[START TUTAJ](#)

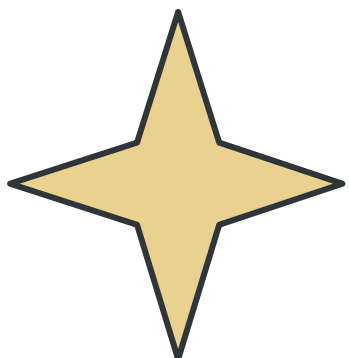
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Wybierz narzędzie



Zobacz skutek



Połącz pomysły