

Rzeka, która zmienia zakręt

Przestrzenna gra przygodowa



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

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K163-S01 Zaproszenie do zabawy



Bóbr macha z przystani, żaba przysiada przy wodzie, wydra niesie opowieść, a kaczka czeka na gości. Mała łódka wybiera się do nich spokojnie. Nikt nie potrzebuje ratunku.

Rzeka mieszka na czterech papierowych kaflach. Można przestawiać jej zakręty przed rejsem, a potem poprowadzić palec wzdłuż wody.

[START TUTAJ](#)

K163-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wydrukuj ramę P01 i kafle K01–K04 w skali 100%. Opiekun wycina cztery kwadraty po 90×90 mm oraz znaczniki łódki i domku. Kafle leżą w stałych miejscach przy portretach zwierząt. Wolno je tylko obracać.

Pierwszy rejs zaczyna z wszystkimi zakrętami łączącymi górę i prawo. Na kolejnych zostaje poprzedni układ. Karta R01/R02/R03 pokazuje tylko położenie łódki i domku na ramie.

[START TUTAJ](#)

K163-S03 Rytm wspólnej zabawy

W turze dziecko wybiera jeden kafel i obraca go o ćwierć obrotu w dowolną stronę; dorosły może wykonać gest. Można poprawiać bez limitu, cofnąć obrót i próbować palcem.

Przed płynięciem ustaw łódkę oraz dom według karty rejsu. Po rozpoczęciu próby kafle pozostają nieruchome. Łódka ma odwiedzić wszystkie cztery przystanie i wypłynąć do domu.

Jeśli woda kończy się przy suchym brzegu, zróbcie bezpieczny postój. Wróćcie do planowania bez kasowania dobrych zakrętów. Zamknięta pętla nie wpuszcza łódki stojącej poza ramą.

[START TUTAJ](#)

K163-S04 Pomoc, udział i pauza

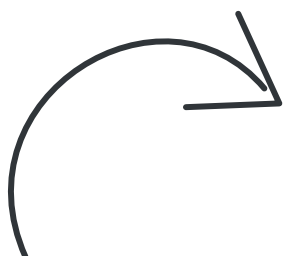
Najpierw prowadź palec do pierwszego niedopasowanego styku. Potem wskaż sąsiedni kafel i jego wejście. Ostateczna pomoc ustawia jeden zakręt według O01; dziecko wybiera dalszy ruch.

Przy dwójce jedno obraca, drugie sprawdza. Przy trojgu trzecie prowadzi próbny rejs; po turze zmieńcie role. Dorosły opowiada zdanie przy każdej przystani. Dziecko może odpowiedzieć gestem.

Po trzech rejsach kończy się wspólna wycieczka. Nie ma zegara, paliwa ani porażki. Pauza: ID rejsu i szkic czterech zakrętów na O02, potem odtwórzcie ten sam układ.

[START TUTAJ](#)

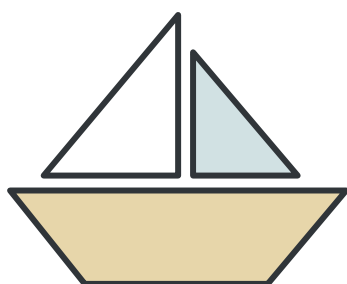
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Obróć zakręt



Sprawdź wodę



Popłyń do domku