

Tajemnica czerwonego parasola

Obrazkowa gra detektywistyczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

5–7 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

12–22 min

+ 1 opiekun • wymagany

START TUTAJ

K162-S01 Zaproszenie do zabawy



Deszcz już minął. Na przystanku został czerwony parasol. „Może razem znajdziemy, kto go zostawił?”, proponuje opiekun w roli sąsiada. Nikt niczego nie ukradł i nikt nie jest w kłopotach.

Macie portrety mieszkańców i trzy rodzaje obrazków. Można powiedzieć „jeszcze nie wiemy”, wrócić do tropu i zmienić pomysł.

START TUTAJ

K162-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wyłóż P01 z mieszkańcami i L01 z ławką. Wybierz trzy z czterech niezależnych spraw S01–S04, każdą z innego dnia. Treść pierwszej zastój trzema złożonymi kartkami. Nożyczki nie są potrzebne.

Każdy mieszkaniec zostawił własny ślad na osobnej suchej wycieraczce, włożył własny bilet w uchwyt i zostawił własny przedmiot w kieszeni pokrowca. Nie zamieniono tropów. Właściciel danej sprawy nie zmienia się.

START TUTAJ

K162-S03 Rytm wspólnej zabawy

Dzieci wybierają but, bilet lub kieszęń. Odłóż wybrany obrazek i zostaw go widoczny. Po jednym tropie można wskazać wszystkich pasujących mieszkańców.

Po co najmniej dwóch różnych tropach wolno zaproponować właściciela. „Pokażmy razem dwa pasujące obrazki”. Wystarczy wskazanie. Trzeci obraz można obejrzeć wcześniej albo na potwierdzenie.

Każdy pojedynczy trop zostawia dwie osoby, a każda para jedną. Nie zgadujemy po ubraniu, płci, wieku czy zawodzie. Wszystkie potrzebne fakty są narysowane przy portretach.

START TUTAJ

K162-S04 Pomoc, udział i pauza

Pomoc: porównaj jedną kolumnę portretów, potem przykładaj dwa odkryte tropy kolejno do mieszkańców. Niezgodny pomysł poprawcie od razu; nic nie zabieraj i nie zeruj.

Jedno dziecko współpracuje z dorosłym. Dwoje zamienia wybór i porównywanie; przy trojgu trzecie sprawdza drugi znak. Role rotują po odkryciu tropu.

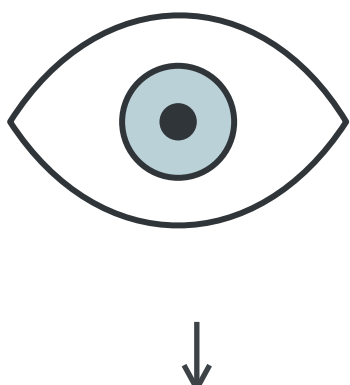
Sprawa kończy się po wskazaniu zgodnej osoby, z pomocą lub bez. Sesja to trzy zwrócone parasole. Pauza zachowuje ID sprawy i odkryte pola. Bez punktów, kar i pośpiechu.

START TUTAJ

I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Zobacz zgubę



Wybierz dwa tropy



Dopasuj obrazki