

Strażnicy Rezerwatu

Nocne ślady

Przyrodnicza gra detektywistyczna



Start tutaj

Co zmieniło nocną drogę?

Odczytajcie ślady i zaplanujcie powrót do wodopoju.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

60–80 min

Wymaga 1 prowadzącego

ZASADY WYPRAWY

S01 Dlaczego omijają wodopój?

Strażniczka Ewa prosi Was o pomoc w papierowej wyprawie. Zwierzęta omijają naturalny wodopój, choć woda wygląda zwyczajnie. Porównacie ślady, obrazy i raporty, a potem zaplanujecie bezpieczne dojścia.

Zwierzęta mają tymczasowe poidła poza mapą. Wasze pomyłki nie zostawią ich bez wody i nie powodują obrażeń. To fikcyjny rezerwat, nie wyprawa w teren.

Dla 2–5 graczy w wieku 8–12 lat i osobnego prowadzącego. Orientacyjne 60–80 minut gry jest szacunkiem, bez przygotowania. Potrzeby zwierząt są uproszczonymi regułami tej układanki.



ZASADY WYPRAWY

S02 Trzy pytania, wszystkie materiały

Na odprawie obejrzyjcie mapę, czwartkowy i sobotni widok oraz jawne nazwy pakietów. Macie trzy żetony pytań: jeden otwiera cały wybrany pakiet Woda, Tropy albo Zmiany.

Sami wybieracie kolejność. Wszystkie trzy pakiety zostaną otwarte, każdy raz. Po każdym zapiszcie lub powiedzcie jedną obserwację i jeden roboczy wniosek. Poprawność nie warunkuje dalszego ruchu.

Potem prowadzący udostępni raport R09 z kontrpróbą. Porównajcie trzy wyjaśnienia: wodę, drapieżnika i światło. Wybierzcie zgodność z danymi, bez punktów podejrzliwości.

Odkryte karty są wspólne do końca gry. Nie trzeba telefonu, latarki ani próbki wody; wszystkie obserwacje są wydrukowane.

ODPRAWA — CZWARTEK I SOBOTA

001 Przed nocnymi zmianami

Niedziela, 18 października 2026. Ewa: „Zobaczcie dwa obrazy tego samego przesmyku. W czwartek zwierzęta dochodziły do wody, a teraz zawracają. Najpierw zapytajmy o dowody, potem wybierzmy działanie”.

Trzy grupy mają już tymczasowe poidła. Naturalny wodopój W jest Waszym celem planowania; nie musicie spieszyć się, żeby zwierzęta były bezpieczne.



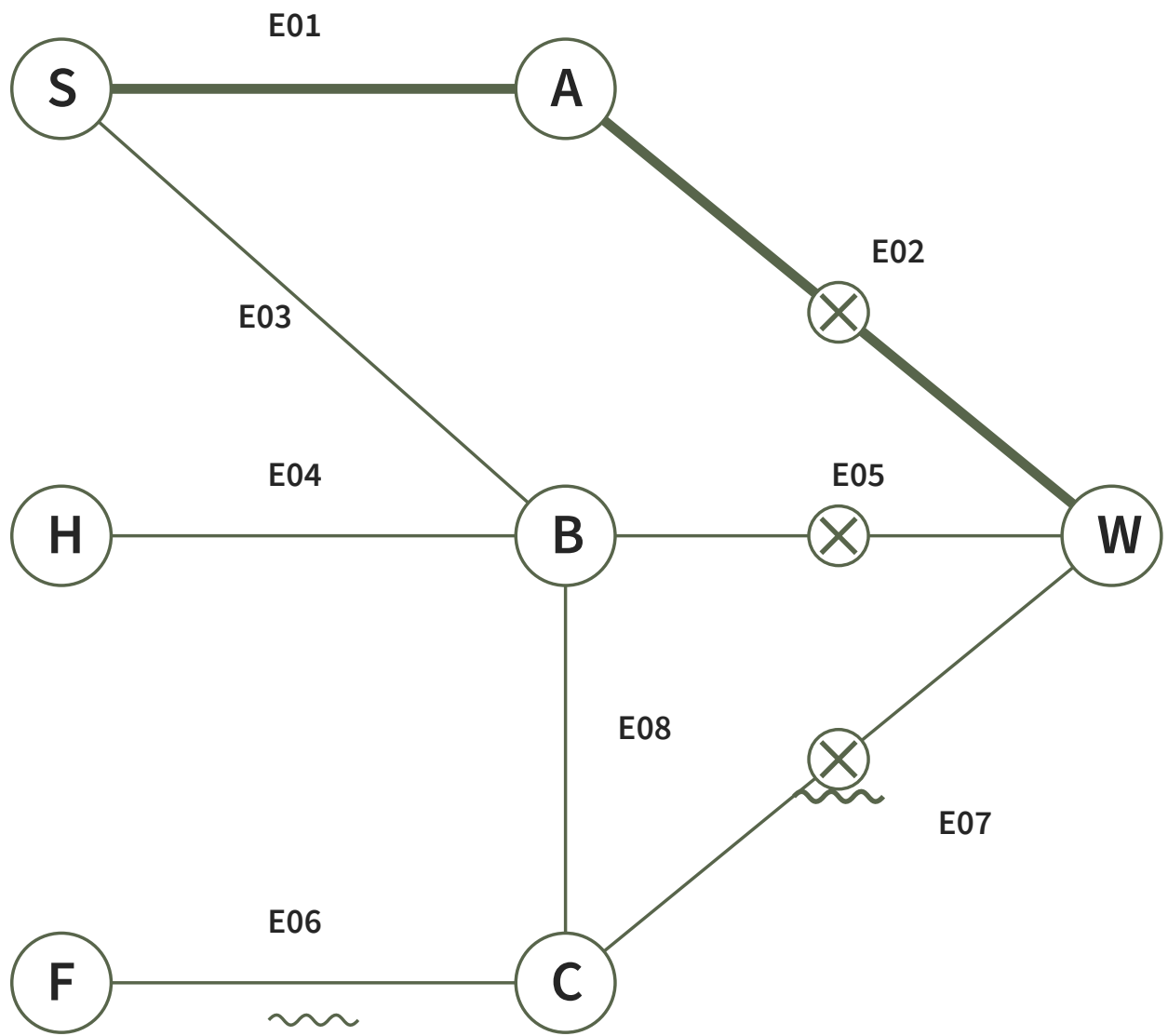
Czwartek 15.10.2026 — ten sam przesmyk i wodopój.

JEDEN PLAN — OSIEM ODCINKÓW

M01 Mapa objazdu

STARA DROGA: S / H / F → J → W
J zamknięte w etapie objazdu. W to ten sam wodopój.

Grubo: szeroko. Cienko: wąsko. Fale: mokro.
X: zamknięte do wykonania pracy z tabeli.



S sarny H jeże F żaby W wodopój
A polana B zarośla C wilgotny rów