

Operacja: Pierwszy kontakt

Kooperacyjna gra przygodowo-logiczna



Start tutaj

Zrozumcie gości z daleka.

Goście potrzebują waszej pomocy. Odkryjcie znaczenia znaków i zamieńcie nieporozumienie w spotkanie.

WIEK

8–12 lat

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

60–90 min

Wymaga 1 prowadzącego

Przygotuj pierwszy kontakt

Dla kogo i na jak długo?

8–12 lat 2–6 graczy + 1 wymagany prowadzący. Cel: 60–90 min samej gry; wymaga sprawdzenia z dziećmi. Przygotowanie: szacunkowo 25–40 min, bez pomiaru fizycznego.

Otwórz odpowiedni plik

Dzieci otrzymują wyłącznie materiały GRACZE. PROWADZACY zawiera rozwiązania. Dorosły czyta go przed spotkaniem. Nie dawaj dzieciom całej paczki do przeglądania.

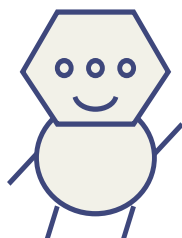
Co wydrukować?

Wybierz JEDNĄ wersję: kolor albo czarno-białe. GRACZE: s. 2–19, jeden komplet na drużynę. PROWADZACY: s. 2–10, jeden komplet. Obie wersje mają identyczną treść i numerację. Łącznie 27 stron obowiązkowych.

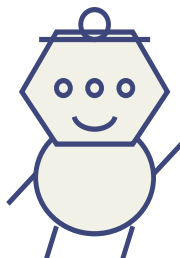
Ustawienia drukarki

A4, jednostronnie, skala 100%, bez „dopasuj”. Margines bezpieczeństwa 12 mm. Nie trzeba idealnego pasowania stron. Ołówki i nożyczki dla prowadzącego wystarczą; nie potrzeba prawdziwych kamieni ani wody.

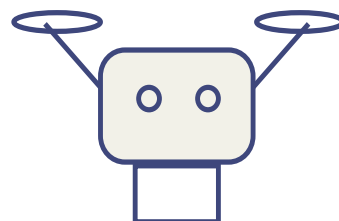
Goście nad ogrodem



Ruu

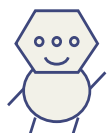


Pela



Pestka

Na niebie pojawił się statek. Załoga chce z wami porozmawiać, lecz nie zna ludzkich słów. Poznajcie znaczenie jej znaków i wspólnie przygotujcie miejsce spotkania.



Ten znak jest na identyfikatorze załogi. Oznacza nadawcę: „my”, czyli przybysze.

Jak prowadzimy rozmowę?

Wybierzcie porównanie obrazków albo ułóżcie jedną wiadomość z kart. Każdy może doradzać. Po próbie zmieńcie osobę układającą. Pytania i błędy niczego nie zabierają.

Wasza misja

Odkryjcie znaki, wybierzcie lądowisko i ustalcie dostawę. Wodę można dowieźć do każdego miejsca. Nie potrzebujecie telefonów ani internetu.

Nasz słownik

Zapisujcie hipotezy ołówkiem. Możecie je zmieniać po każdej próbie.

























Karty do rozmowy

