

Rozplątywacze królewskich wstążek

Obserwacyjna gra logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–8 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K173-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Wiatr poplątał wstążki przed sąsiedzką ucztą w zamku. Nie trzeba wiązać ani ciągnąć prawdziwych suptów. Wystarczy palec, ciekawość i współpraca przy papierowej sieci.

Dla 1–3 dzieci oraz dokładnie jednego opiekuna, liczonego osobno. Dorosły jest partnerem: pomaga czytać, proponuje i przyjmuje poprawki. Można wskazywać zamiast mówić lub pisać.

START TUTAJ

K173-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ P01 oraz trening K01. Sześć kótek przy węzłach jest pustych. Pokaż kropki, poprzeczne kreski i podwójną linię od trzech szpulek. S01 służy do zapisu kolejności obrazkami.

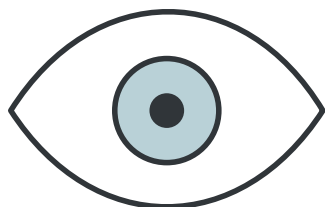
Wybierz węzeł i pokaż dojście każdą wstążką, która do niego prowadzi. Wcześniejszy nierozwiązany węzeł zatrzymuje palec. Jeśli wszystkie dojścia są wolne, zakreśl kółko przy symbolu. Sam sprawdzany węzeł nie blokuje własnego dojścia.

Nie przechodź na inną wstążkę w środku węzła. Po sześciu oznaczeniach prześledźcie trzy całe wstążki. Pauza zachowuje kółka; w połowie sprawdzania wróć po odpoczynku do szpulki. Próby i pomoc są bez limitu.

Przy jednym dziecku zadania dzielą dziecko i dorośli. Przy dwojgu lub trojgu po próbie rotują: proponowanie, wykonanie i sprawdzanie. Można oddać swoją czynność partnerowi. Bez pośpiechu i eliminacji. Czasy gry i przygotowania są szacunkami prototypu; nie wykonano sesji z dziećmi ani próbnego druku.

[START TUTAJ](#)

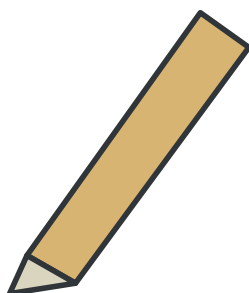
I01 Nasze trzy kroki



Zaczynij od szpulki



Sprawdź wszystkie dojścia



Zaznacz wolny węzeł