

Galeria kameleonów

Obserwacyjna zabawa z rysowaniem



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](#)

K166-S01 Zaproszenie do zabawy



Piko siada na gałęzi, Luma odpoczywa na poduszce, Tuli zerka przy doniczce. „Mamy już portrety. Czego im dziś przybędzie?”, zastanawia się opiekun. Każdy kameleon czeka na dwa pomysły.

Można rysować, wskazywać inspirację albo pokierować ręką dorosłego. Nie trzeba umieć pięknie rysować ani nazywać części ciała.

[START TUTAJ](#)

K166-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wyłóż P01/P02/P03 w tej kolejności, kartę G01 i pusty arkusz Z01. Potrzebny ołówek z gumką. Nie trzeba cięcia ani tajnych kart. Inspiracje są podpowiedziami, a nie przydzielonymi odpowiedziami.

Oglądajcie aktualny portret, aż sami będziecie gotowi. Projektant osłania go pustą kartką, odśłania sobie fragment i dorysowuje jeden rozpoznawalny dodatek. Reszta nie zagląda.

[START TUTAJ](#)

K166-S03 Rytm wspólnej zabawy

Pierwsze dwie rundy: Piko; kolejne dwie: Luma; ostatnie dwie: Tuli. W nieparzystych projektuje kolejne dziecko, w parzystych opiekun. Pozostali wspólnie oglądają.

Dodatek to jedna czapka, łątka, kokarda, liść albo jeden deseń w jednym miejscu. Kilka kresek może tworzyć jedną rzecz. Czapka i balonik to dwie zmiany. Zrób szczegół co najmniej 15 mm, bez zastaniania twarzy.

Po zdjęciu osłony wskażcie nowość, z pomocą lub wspólnie. Dodatek zostaje. Zaznaczcie kolejne pole G01. Nie usuwaj poprzednich zmian i nie opieraj różnicy na samym kolorze.

[START TUTAJ](#)

K166-S04 Pomoc, udział i pauza

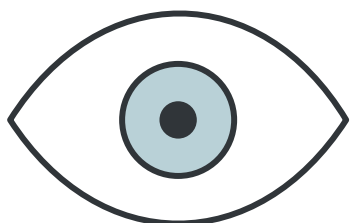
Pomoc: wskaż strefę, zasłoń pół strefy z pozostawieniem zmiany, wreszcie pokaż sam dodatek. Każdy stopień kończy rundę równie dobrze. Nie ma limitu patrzenia ani prób.

Dwa przypadkowe dodatki: zetrzyj jeden przed ujawnieniem albo uprzedź, że tym razem można wskazać dowolny. Po podglądzie wspólnie urządźcie portret i przejdźcie dalej. Słaby detal można pogrubić.

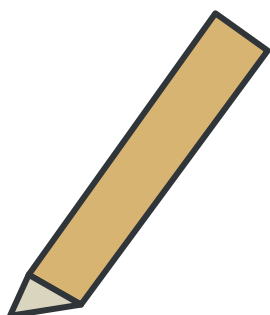
Przy trojgu każde projektuje raz; pierwszeństwo wskazania też rotuje. Pauza pod zasłoną: znak przy bieżącym polu i kto rysował. Jeśli stan się zapomniał, pokażcie zmianę i zamknijcie rundę. Sześć rund tworzy galerię; krótsza wystawa też jest ukończoną zabawą.

START TUTAJ

I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Obejrzyj



Dodaj pod osłoną



Znajdź nowość