

Atlas w dwóch kieszeniach

Komunikacyjna gra przygodowa



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

7–10 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

15–25 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K175-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Stary atlas ma dwie kieszenie. W jednej zachowały się trzy miejsca, w drugiej trzy inne. Żadna strona nie zna całej wyspy. Uzgodnijcie górę i połączcie to, co wiecie.

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](#)

K175-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Dzieci biorą M01, opiekun M02. Nie przeglądaj drugiej mapy podczas przygotowania. A01 jest wspólny; jego pasek S01 zakryj papierem. Słońca obu map są u góry. Puste pole znaczy „brak informacji”, nie „miejsce na pewno puste”.

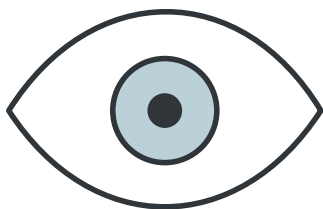
Na przemian dzieci i opiekun opisują po jednym miejscu. Partner nanosi propozycję na A01, informator potwierdza lub poprawia. Można wskazywać wspólne pole i zadawać dowolne pytania. Po sześciu miejscach przekażcie sobie dwie wskazówki zakątka.

Zaproponuj puste pole zgodne z obiema wskazówkami, dopiero potem odśłoń S01. Jeśli mapy się nie zgadzają, wróć do opisu. Przy zmęczeniu wolno położyć je jawnie obok siebie. Pauza: kółka wokół niezatwierdzonych miejsc i znak przy odśloniętym S01.

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](#)

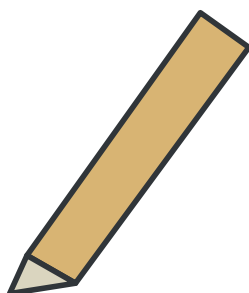
I01 Nasze trzy kroki



Uzgodnijcie górę



Przeznaczcie po jednym miejscu



Zbudujcie wspólny atlas