

Most nad atramentową rzeką

Konstrukcyjna gra z rysowaniem



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](#)

K177-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Atrament płynie między kartkami miasteczka. Myszka z listem, lis z koszykiem i wózek z książkami cierpliwie czekają na drugim brzegu. Wspólnie narysujecie dla nich pomost.

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](#)

K177-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ P01 i R01, odstoń tylko myszkę K01. Brzegi 0 i 6 są podparte. Dwie wyspy mogą otrzymać łącznie pięć kresek. Ołówek i gumka wystarczą; postać przeprowadza palec.

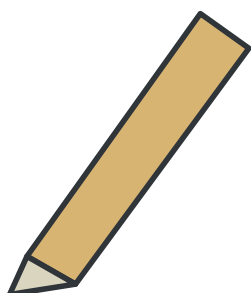
Narysuj lub popraw podpory, wskaż podparte punkty i policz odcinki między kolejnymi. Cała droga musi mieścić się w limicie podróznego. Nie licz punktów zamiast przerw. Starta kreska natychmiast oddaje zasób.

Udana konstrukcja zostaje dla następnego podróznego, ale można ją zmieniać. Po trzech przeprawach narysujcie chorągiewkę. Pauza zachowuje most i następnego podróznego; nikt nie wpada do atramentu. To umowne reguły papierowego świata.

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



Dorysuj podporę



Sprawdź każdą przerwę



Przeprowadź podróznego