

Latarnia, która świeci nie tam

Przestrzenna gra logiczna



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](#)

K176-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Latarnia świeci prosto w okno miasteczka. Łódki spokojnie czekają w trzech przystaniach. „Sprawdźmy, dokąd popłynie światło”, proponuje opiekun. Nikt nie jest w niebezpieczeństwie.

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](#)

K176-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ L01, R01 i arkusz B01–B03. Zaczynij bez luster i z obiema przestonami zamkniętymi. Najpierw odstoń łódkę z kołem. Bez cięcia rysuj / albo drugą przekątną w gniazdach; przestony zaznaczaj w polach stanu.

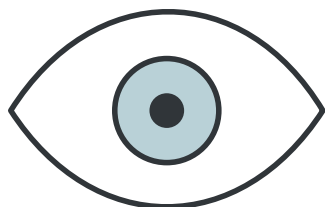
Wybierz do trzech luster, ustaw przestony na wspólną prośbę i poprowadź palec od latarni. Podczas próby nic nie zmieniaj. R01 pokazuje wszystkie odbicia. Wyjście inne niż aktualna łódka lub zamknięta przestona pozwala poprawiać bez kosztu.

Po każdej łódce usuń wszystkie lustra i zamknij obie przestony. Kolejność: koło, trójkąt, kwadrat. Pauza zachowuje łódkę, gniazda luster i oba stany przeston. Trzy przywitania kończą wyprawę.

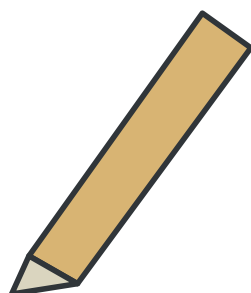
Przy jednym dziecku zadania dzielą dziecko i dorośli. Przy dwojgu lub trojgu po próbie rotują: proponowanie, wykonanie i sprawdzanie. Można oddać swoją czynność partnerowi. Bez pośpiechu i eliminacji. Czasy gry i przygotowania są szacunkami prototypu; nie wykonano sesji z dziećmi ani próbnego druku.

[START TUTAJ](#)

I01 Nasze trzy kroki



Wybierz przystań



Ustaw lustra i przestony



Prześledź cały promień