

Ślimacza wyprawa po rosę

Kooperacyjna gra z planowaniem



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

15–25 min

+ 1 opiekun • wymagany

START TUTAJ

K171-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



„Każdy z nas umie coś innego”, mówi Spirala. Pasek mierzy drogę dwoma polami, a Kropka lubi skosy. Rosa spokojnie czeka w ogrodzie. Wszystkie trzy ślimaki należą do całej drużyny.

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

K171-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ P01 i K01. Zaznacz Spirale na A5, Paska na A1, Kropkę na A3. Możesz rysować trzy znaki ołówkiem albo opcjonalnie wyciąć trzy duże znaczniki E01. Słońce zawsze zostaje u góry.

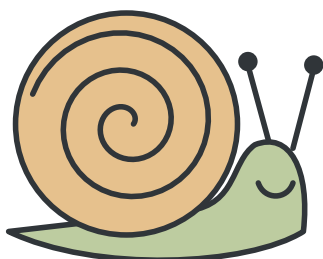
Wybierz ślimaka i cel. Sprawdź ruch na K01, przesun i zbierz tylko jego rosę przez zatrzymanie na jej polu. Na zwykłym polu mieści się jeden ślimak. E3 jest zamknięte do trzech kropel; potem mieści całą trójkę.

Narada i poprawki są bez limitu. Błędny ruch cofnij razem z kroplą zebraną tylko tym ruchem. Pauza: trzy pozycje i trzy znaczniki rosy na K01. Sukces: cała trójka pod liściem po zebraniu rosy.

Przy jednym dziecku zadania dzielą dziecko i dorosły. 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

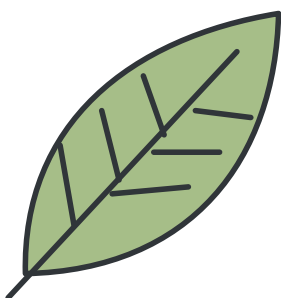
I01 Nasze trzy kroki



Wybierz podróżnika



Sprawdź jego ruch



Spotkajcie się pod liściem