

Rada kieszonkowego miasta

Kooperacyjna gra z planowaniem



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

K174-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Z mapnika wychyliło się maleńkie miasto. Piekarz, bibliotekarka i ogrodnik zapraszają do rady. „Przesuńmy coś razem”, proponuje opiekun. Plan można poprawiać tyle razy, ile potrzeba.

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

K174-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ P01 i obiekty O01–O05. Park zawsze zajmuje dwa pola połączone bokiem, reszta po jednym. M01–M03 to trzy pary próśb; odstawiaj kolejno, zostawiając wcześniejsze widoczne. Od początku wiadomo, że będą trzy pary.

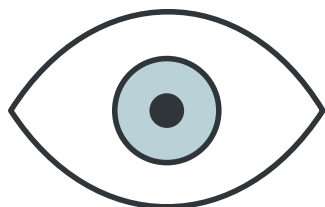
Po każdej parze rozmieść wszystkie obiekty i sprawdź znane warunki. Trzy puste pola są uliczkami. Obracaj park, wymieniaj miejsca, odkładaj do poczekalni. Nie oceniaj miasta w połowie przebudowy.

Sukces: pełne miasto spełnia sześć próśb i pozwala odbyć spacer od bramy do każdego obiektu. Pauza zapisuje odkryte pary, położenia oraz poczekalnię. Żadna poprawka nie kosztuje i nie odbiera wcześniejszych pomysłów.

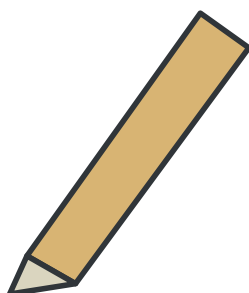
Przy jednym dziecku zadania dzielą dziecko i dorośli. Przy dwojgu lub trojgu po próbie rotują: proponowanie, wykonanie i sprawdzanie. Można oddać swoją czynność partnerowi. Bez pośpiechu i eliminacji. Czasy gry i przygotowania są szacunkami prototypu; nie wykonano sesji z dziećmi ani próbnego druku.

[START TUTAJ](#)

I01 Nasze trzy kroki



Wysłuchaj mieszkańców



Przestaw plan miasta



Sprawdź wspólny spacer