

Sprawa milczącego dzwonu

Obrazkowa gra detektywistyczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

8–10 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

15–25 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K178-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Na święcie papierowego miasteczka dzwon nie zadźwięczał. Mieszkańcy są zaintrygowani. Każdy opowie prawdę o swojej pracy. Nie szukacie złej osoby, tylko wspólnej poprawki.

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

K178-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

Położ P01, D01 i pomieszczone wydarzenia E na arkuszu. Nie odczytuj opisu rozwiązania. O01 zawiera cztery relacje mieszkańców. Po pierwszej rozmowie odśłoń D02, po drugiej D03. Oznacz wystuchane portrety.

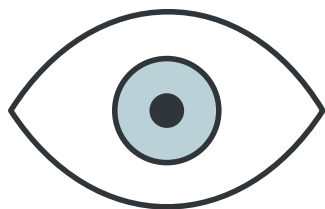
Wybierz dowolnego mieszkańca, odczytaj do trzech zdań relacji i przestaw obrazki na osi. Powtarzanie i poprawki są bez limitu. Dopiero po wszystkich czterech rozmowach proponuj pełną kolejność oraz naprawę uzasadnioną dowodami.

Bez cięcia wpisuj kolejność kropek przy wydarzeniach i ich symbole na pasie. Pauza zachowuje kolejność, dowody i portrety. Niewystuchaną osobę zawsze można odzyskać. Gdy pomysł nie pasuje, wróćcie do obrazu i poprawcie go.

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](#)

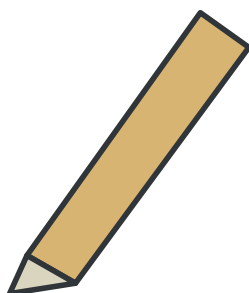
I01 Nasze trzy kroki



Wybierz rozmówcę



Połącz wydarzenia



Zaproponuj naprawę