

Gość, który mieszka w kapeluszu

Przygodowa zabawa obserwacyjna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

4–7 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

15–25 min

+ 1 opiekun • wymagany

START TUTAJ

S00 Start tutaj

W kapeluszu zamieszkał mały gość. Nie wiecie jeszcze, co lubi, ale umie pokazać swoje zdanie. Zaproście go do odpoczynku, przekąski i zabawy. Dziecko podejmuje pełną decyzję, wskazując obrazek.

4–7 lat; 1–3 dzieci + 1 wymagany opiekun. Pełna, osobna historia po polsku, offline.

Czas 15–25 min i przygotowanie około 10 min to założenia prototypu. Wykonano przegląd cyfrowy. Sesja z graczami, fizyczny wydruk i niezależne przygotowanie pozostają do wykonania.

Zacznij od tej instrukcji. Dokładny wykaz stron do druku znajduje się w DRUK.txt; okładka jest opcjonalna.

START TUTAJ

I01 Opiekun czyta, dziecko wskazuje

Przed startem wybierz jeden profil K01–K03 i załóż kartkę; nie zmieniaj go do finału. Wyłóż 9 kart w rzędach D, J, Z, kapelusz i znaczniki. Portret gościa odłóż dopiero na końcu.

W każdym rzędzie jest dokładnie jedna rzecz, na którą gość reaguje „Właśnie to!”. Powiedz to przed pierwszą próbą. Gość nie ocenia dziecięcych gustów — ma swoje upodobania.

Dziecko wybiera niebadaną kartę z dowolnego rzędu. Nazwij ją, sprawdź wybrany profil, pokaż dużą reakcję i połóż jej znacznik przy karcie. Pełna gwiazdka: „Właśnie to!”; półksiężyc: „Może być”; otwarta dłoń: „Nie teraz”. Wszystkie reakcje zostają widoczne.

W każdym rzędzie najwyżej dwie próby, razem najwyżej sześć. Po „Właśnie to!” nie trzeba dalej próbować w tym rzędzie. Po dwóch innych reakcjach powiedz: „Sprawdziliśmy te dwie rzeczy. Została jeszcze ta”. Dziecko wskazuje trzecią, a ty potwierdzasz ulubioną bez pobierania kolejnej próby.

[START TUTAJ](#)

I02 Dokończcie kapelusz bez presji

Gdy znacie ulubioną rzecz z każdego rzędu, połóżcie 3 znaczniki wyboru na kartach. Opiekun sprawdza je, ujawnia portret i czyta finał tego profilu. Nie ma punktów, minutnika ani rankingu.

Powtórzenie zbadanej karty nie zużywa próby: pokaż istniejącą reakcję. Pomyłkę opiekuna napraw z tabeli, wymień znacznik bez nowej fabuły. Błędny wybór finałowy poprawcie, porównując widoczne reakcje. Żadna praca nie przepada.

Przy 2–3 dzieciach wybierający zmienia się po próbie, inni mogą proponować, ale ostatecznie decyduje aktywne dziecko. Solo zasady są identyczne. Dziecko nie musi czytać, pisać, odgrywać ani wyjaśniać wyboru. Nie nakłaniaj do jedzenia, zamykania oczu czy ruchu.

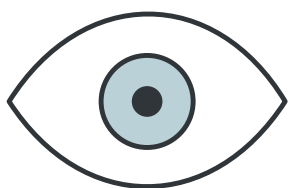
Pauza po dowolnej reakcji: zachowaj profil i znaczniki. Jeśli dziecko chce skończyć, pomóż dokończyć bez oceny porażki. Trzy profile dają różne upodobania, które można zapamiętać.

[START TUTAJ](#)

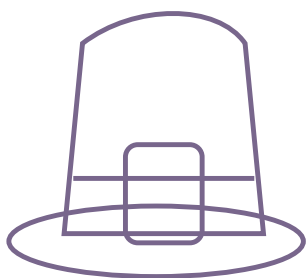
IP01 Nasze trzy kroki



Wskaż jeden obrazek.



Obejrzyj reakcję gościa.



Wybierz trzy ulubione rzeczy.