

Jajko z trzema zamkami

Obrazkowa gra logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

4–6 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K167-S01 Zaproszenie do zabawy



W miękkim gnieździe leży jajko z trzema obrazkowymi zamkami. „To powitalna zabawa”, wyjaśnia opiekun. „Nasz przyjaciel spokojnie czeka, aż pomożemy mu wybrać wygląd”.

Nie grozi mu niebezpieczeństwo. Można długo oglądać, zmieniać klucz i otwierać razem z dorosłym.

[START TUTAJ](#)

K167-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wyłóż K00 z dziewięcioma kluczami i J01. Odłóż pierwszy Z01, dalsze Z02/Z03 oraz F01 zakryj papierem. Wszystko może pozostać na pełnych arkuszach, bez dziewięciu małych wyciętych elementów.

Klucz rozpoznaje się po kształcie główki i wzorze. Trzonek oraz ząbek wszystkich są jednakowe. Identyfikatory nie są szyfrem; kolory nie podają rozwiązania.

[START TUTAJ](#)

K167-S03 Rytm wspólnej zabawy

Obejrzyjcie obrys i próbkę wzoru na jednym zamku. Wyszukajcie klucz mający obie cechy; wystarczy wskazanie. Porównajcie je razem i zaznaczcie otwarte pole.

Po pierwszym otwarciu wybierz wachlarzyk albo listki na głowie; po drugim zwinięty albo liściasty ogon; po trzecim płetwiaste łapki albo papucie. Te wybory nie zmieniają pozostałych kluczy.

Po trzecim otwarciu odśłoń F01. Wskażcie lub dorysujcie trzy wybrane dodatki i nadajcie imię albo pogłaszczcie obrazek palcem. Nie trzeba precyzyjnie rysować ani kleić.

[START TUTAJ](#)

K167-S04 Pomoc, udział i pauza

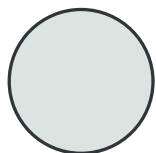
Przy pomyłce zestaw klucz z dwoma obrazkami: jedna cecha może pasować, druga jeszcze nie. Można od razu wybrać inny, zachowując otwarte zamki.

Pomoc: wskaż trzy główki we właściwym kształcie, porównaj wzór, na końcu wskaż gotowy klucz i otwórzcie razem. Dziecko nie musi znać słów „trójkąt” czy „fale”.

Przy trójce rotują kształt, wzór i wybór dodatku. Pauza zachowuje otwarte pola i wybory W01. Trzy dopasowania i trzy wybory kończą zabawę. Bez przegranej i bez obietnicy nowej zagadki przy każdym powtórzeniu.

[START TUTAJ](#)

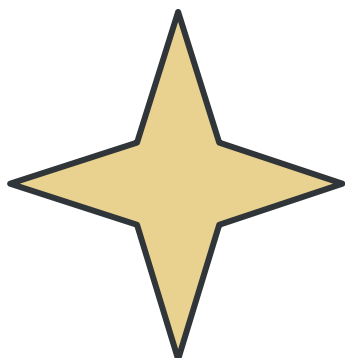
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Zobacz dwie cechy



Wskaż klucz



Wybierz dodatek