

Walizka z przejściem

Obrazkowa przygoda z wyborami



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

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

[START TUTAJ](#)

K169-S01 Zaproszenie do zabawy



Walizka otwiera się szerzej, niż powinna. W środku czekają Wyspa Obłoków, Las Książek i Szklana Łąka. „Którą drogę wybierzemy?”, pyta opiekun, przesuwając palec po pierwszym obrazku.

W każdej krainie spotkacie gospodarza i otrzymacie pamiątkę. Obie drogi prowadzą dalej. Nie ma walki, pułapek ani uciekającego czasu.

[START TUTAJ](#)

K169-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wyłóż pierwszy arkusz M01 i D01 z dziennikiem. M02/M03/M04 czekają pod papierem. Dorosły oddziela N01/N02, ale nie musi czytać skutków podczas przygotowania. Wszystko działa bez cięcia.

Każda kraina ma dwie jawne drogi i dwa obrazki przedmiotów. Wybieramy jeden pożyczony przedmiot, a po spotkaniu oddajemy go krainie. Pamiątki nie są walutą.

[START TUTAJ](#)

K169-S03 Rytm wspólnej zabawy

Najpierw wskażcie drogę, potem jeden przedmiot. Zaznacz oba wybory na D01. Opiekun czyta pasującą komórkę N01/N02. Poprowadźcie palec wybraną drogą do gospodarza i zaznaczcie pamiątkę.

Dopiero po spotkaniu odstoń następną krainę. Narzędzia nie podróżują dalej. Wszystkie 12 połączeń drogi i narzędzia jest legalne i prowadzi do spotkania.

Zmiana decyzji przed końcem sceny: popraw zapis i odczytaj nowy skutek. Po zakończeniu można opowiedzieć inną drogę, ale tej samej pamiątki nie zaznacza się drugi raz.

[START TUTAJ](#)

K169-S04 Pomoc, udział i pauza

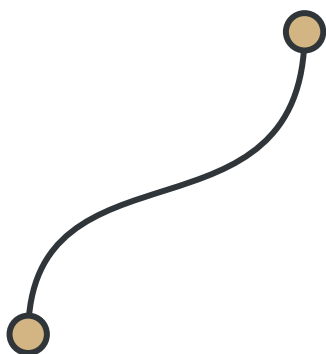
Niezdecydowanie: dorosły proponuje naprzemienne pierwszeństwo jednego z dwóch obrazków. Nie trzeba uzasadniać wyboru. Po błędnym odczycie uzgodnij poprawkę opowieści albo wpisu, bez odbierania postępu.

Przy trójce rotują droga, przedmiot i pamiątka; jedno dziecko podejmuje oba wybory w rozmowie z dorosłym. Dziennik pokazuje pełny stan, także drogę wybraną przed przedmiotem.

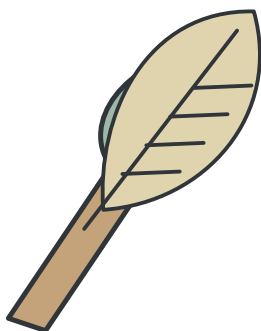
Na przerwę zaznacz namiot przy krainie. Po powrocie przeczytaj aktywną scenę od początku, albo idź dalej, jeśli spotkanie jest zaznaczone. Po trzech pamiątkach M04 zamyka podróż. Można przerwać wcześniej i wrócić bez straty.

[START TUTAJ](#)

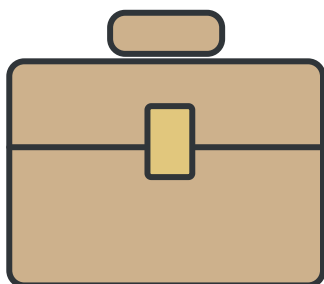
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Wybierz drogę



Pożycz przedmiot



Zabierz pamiątkę