

# Szklarnia zóż

Obrazkowa gra dedukcyjna



## 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

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

## K180-S01 Zaproszenie do wspólnej historii



Za mlecznymi drzwiami szklarni czekają dwie niezwykle rośliny. Zamek odpowiada tylko liczbą obrazków na właściwych miejscach. Najpierw sekret zna opiekun, później ustalą go dzieci.

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.

## K180-S02 Przygotowanie i wspólne decyzje

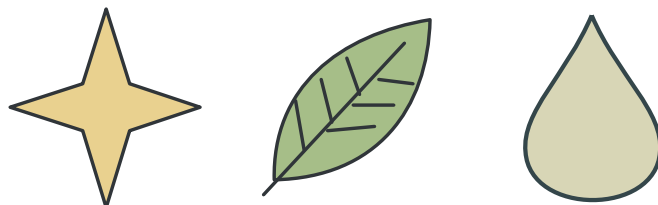
Położ P01, M01 i I01. Drugi wydruk M01 jest do drugiego otwarcia. Sekret wybierz z sześciu pasków i zapisz za zwykłą kartką. R01/R02 czekają zakryte. Wystarczą wskazania pasków i rysowanie trzech symboli; cięcie niepotrzebne.

Kod ma raz gwiazdę, raz liść, raz kroplę. Pierwsza próba zawsze gwiazda–liść–kropla. Strażnik podaje tylko ile miejsc zgadza się z sekretem: 0,1 lub 3. Nie pokazuje których. Skreśl układy dające inną odpowiedź i wybierz następny tylko z nieskreślonych.

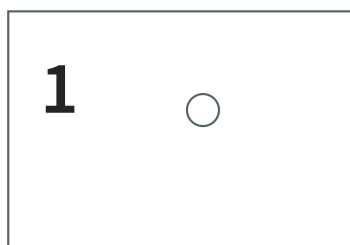
Wynik 3 otwiera drzwi i odśłania roślinę. W drugim otwarciu dzieci znają sekret i liczą zgodność, dorośli zgaduje. Pauza zachowuje sekret, próby, odpowiedzi i skreślenia. Nie porównujemy liczby prób; cztery wiersze to miejsce zapisu, nie limit przegranej.

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.

## I01 Nasze trzy kroki



Każdy raz, zawsze od lewej. Pierwsza próba jak powyżej.



Wynik to liczba obrazków dokładnie na swoich miejscach. Nie wskazuje, które miejsca pasują. Dwa jest niemożliwe.

Skreśl paski, które nie dałyby tej samej liczby przy tej próbie. Następną wybierz z nieskreślonych. Trzy otwiera drzwi. Cztery wiersze nie są limitem przegranej.