

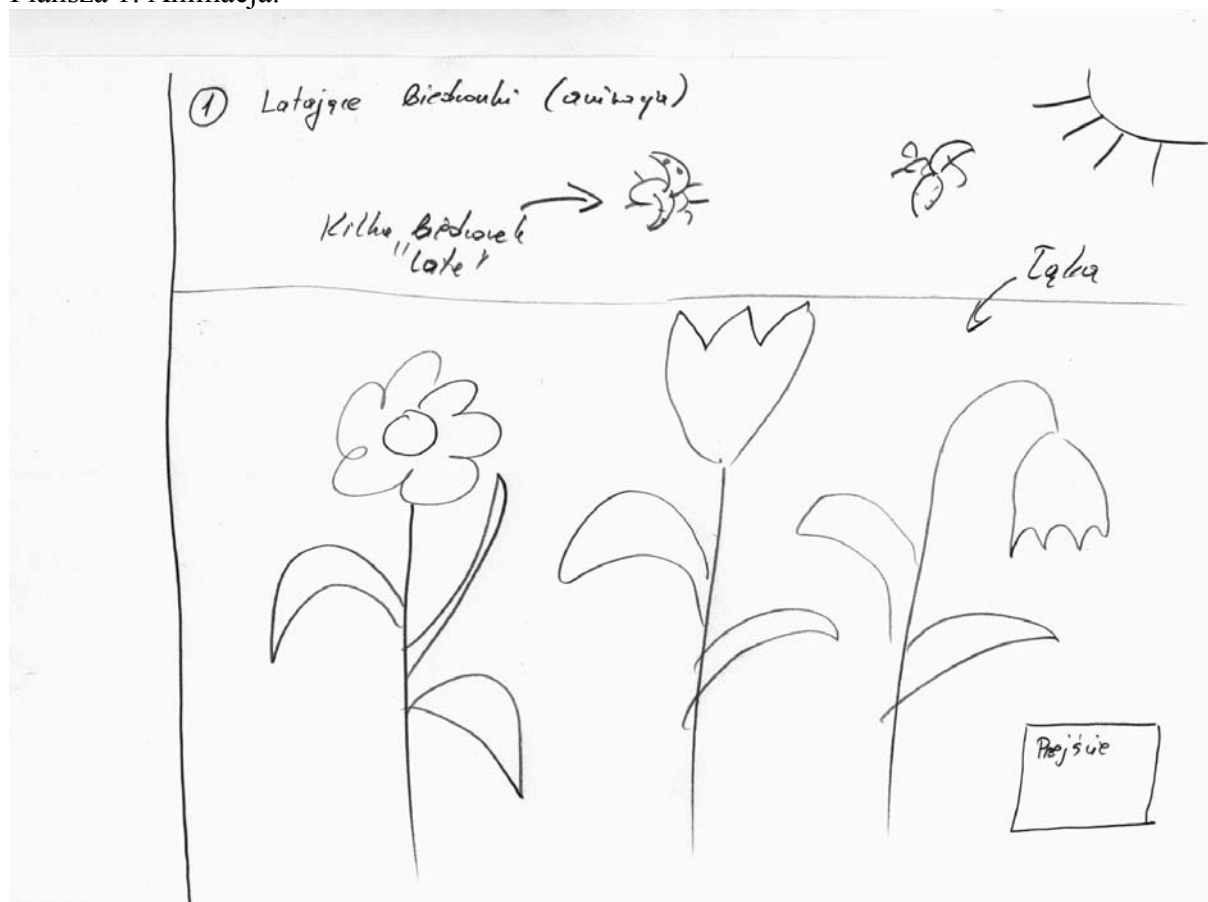
Scenariusz gry „Biedronka”. Część 1.

Autor:
S. Samolej.

Uwagi:

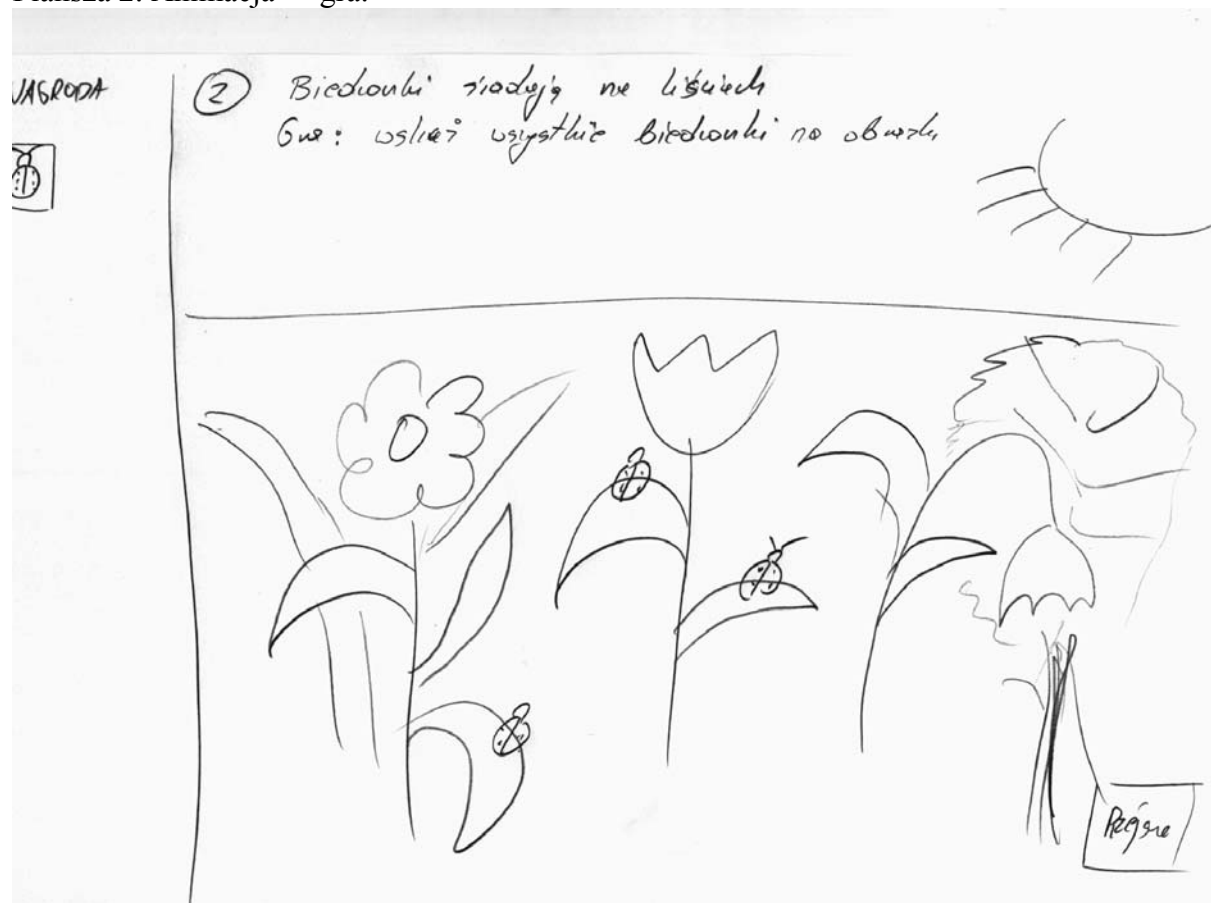
Scenariusz składa się z kilkunastu plansz. Część z nich jest animacjami, które mają trwać dowolną długość (mają zapętlenie, lub korzystają z losowych trajektorii ruchu). Część zaś jest prostymi grami rozgrywanymi na planszy. Za realizację kolejnych etapów w lewym pasku planszy pojawiać się będą kolejne składniki obrazka-nagody (elementy puzzla).

Plansza 1. Animacja.



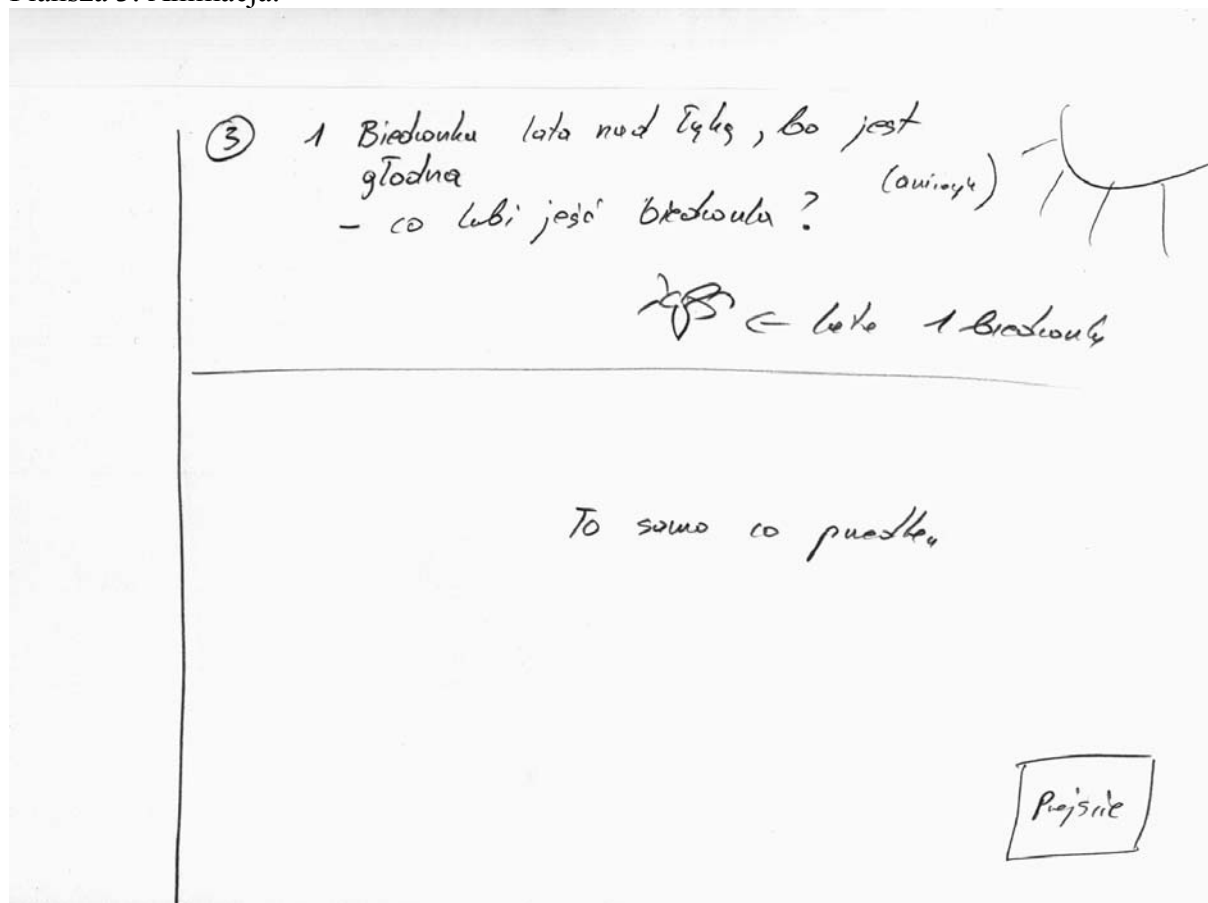
Pojawia się łąka nad którą fruwały biedronki. Animacja przejdzie w następną po wybraniu przez użytkownika przycisku „Przejsie”.

Plansza 2. Animacja -> gra.



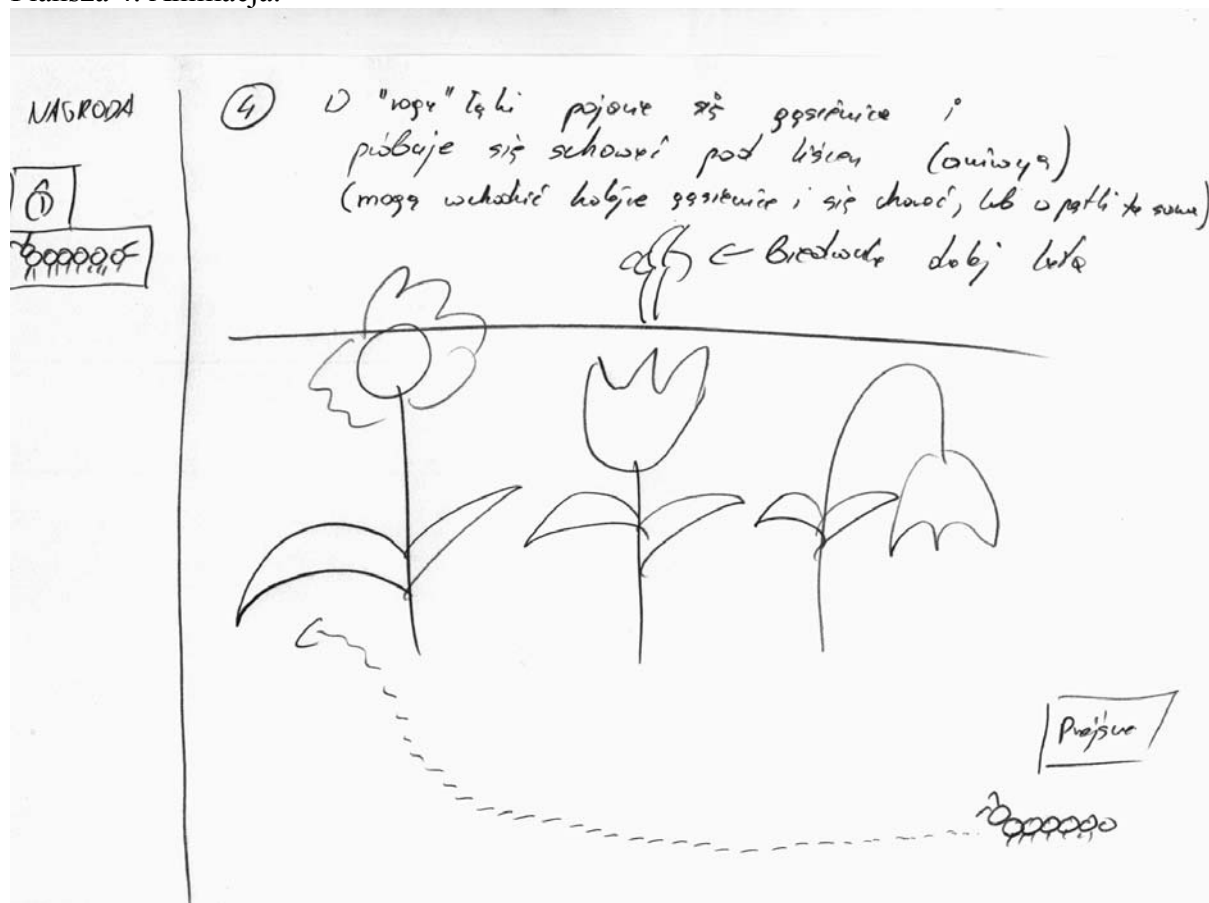
Animacja: Biedronki siedzą na liściach. Gra: Wskaż wszystkie biedronki, które schowały się na łące. Gracz ma kliknąć wszystkie biedronki, które znajdzie. Za znalezienie wszystkich nagroda-rysunek biedronki + sygnał dźwiękowy. Uaktywnia się guzik „Przejdź”.

Plansza 3. Animacja.



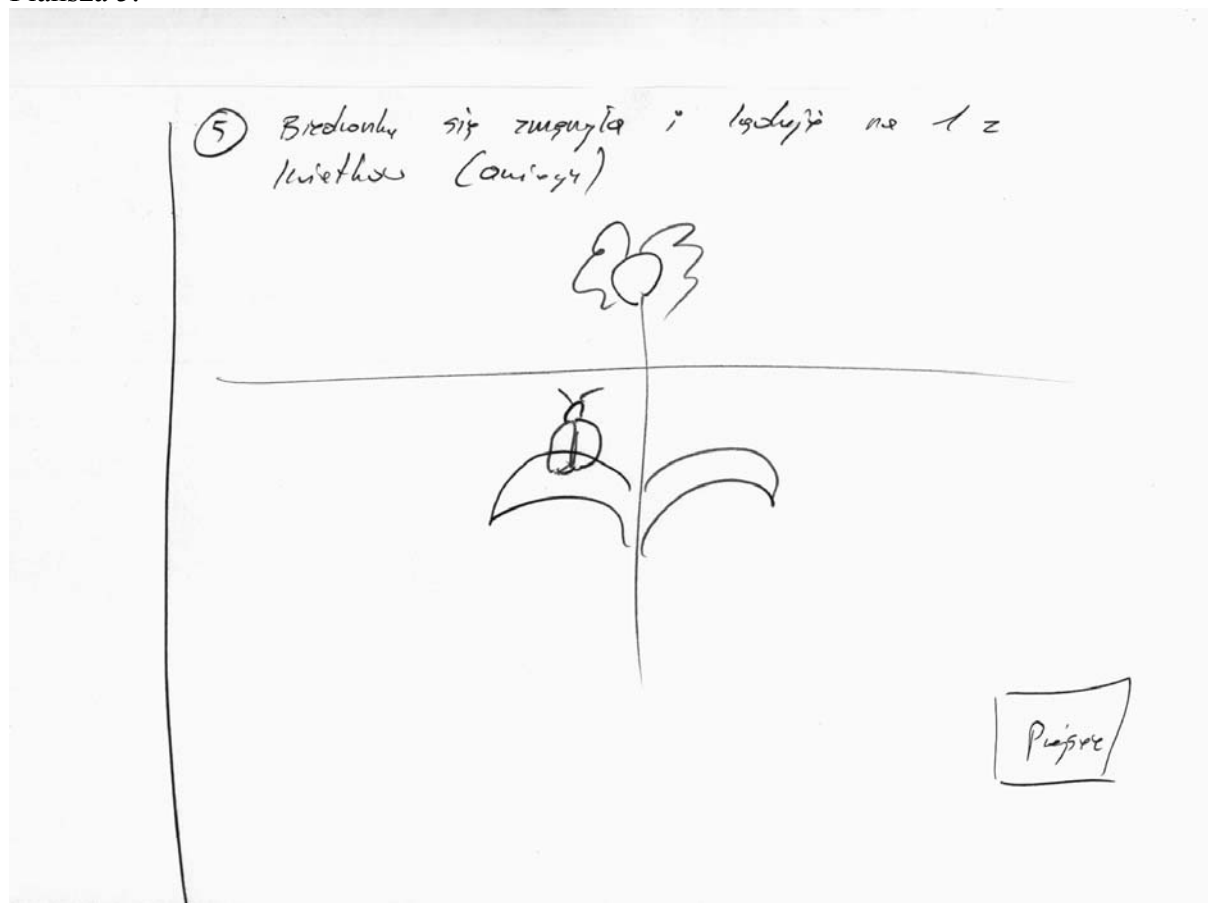
Animacja: 1 Biedronka lata nad łąką bo jest głodna. Opcjonalnie: umożliwić programowi zadanie pytania „Co je biedronka?”. W każdej chwili można wybrać przycisk przejście.

Plansza 4. Animacja.



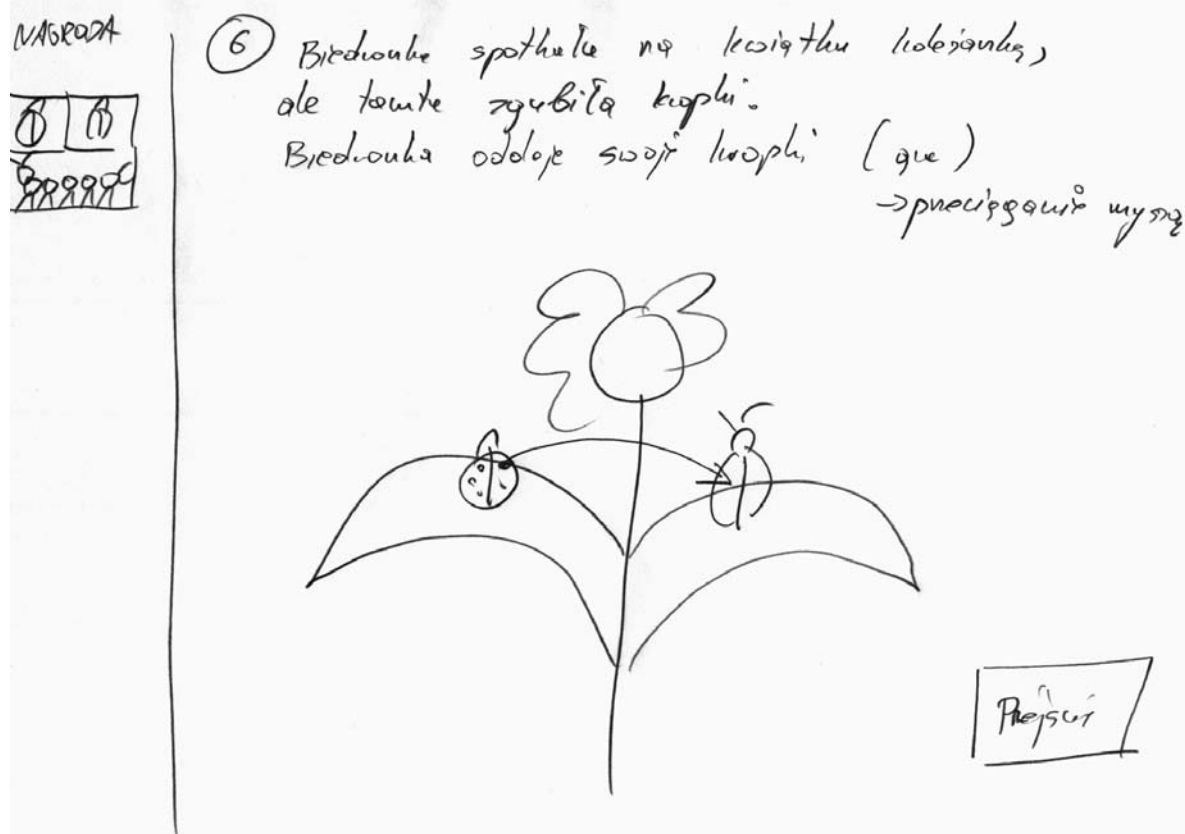
Animacja: Biedronka nadal lata nad łąką. Spod liścia lub z rogu ekranu wychodzi gąsienica i próbuje chowając się pod liśćmi, bo się boi głodnej biedronki przejść dalej (2 wariant: gąsienica wychodzi z rogu lub spod liścia i chowa się pod inny). W każdej chwili można zakończyć animację. Animacja ma być „zapętłona”. Dodać 2 guzik nagroda. Po jego przyciśnięciu ma się pojawić dźwięk oraz do rysunku – nagrody ma się dołączyć rysunek z gąsienicą.

Plansza 5.



Animacja: Biedronka zmęczyła się i siada na kwiatku. Przylatuje do niej na drugi liść kwiatka umieszczony symetrycznie druga biedronka, ale bez kropek na skrzydłach. Po wykonaniu animacji możliwe jest „przejście” dalej.

Plansza 6. Gra

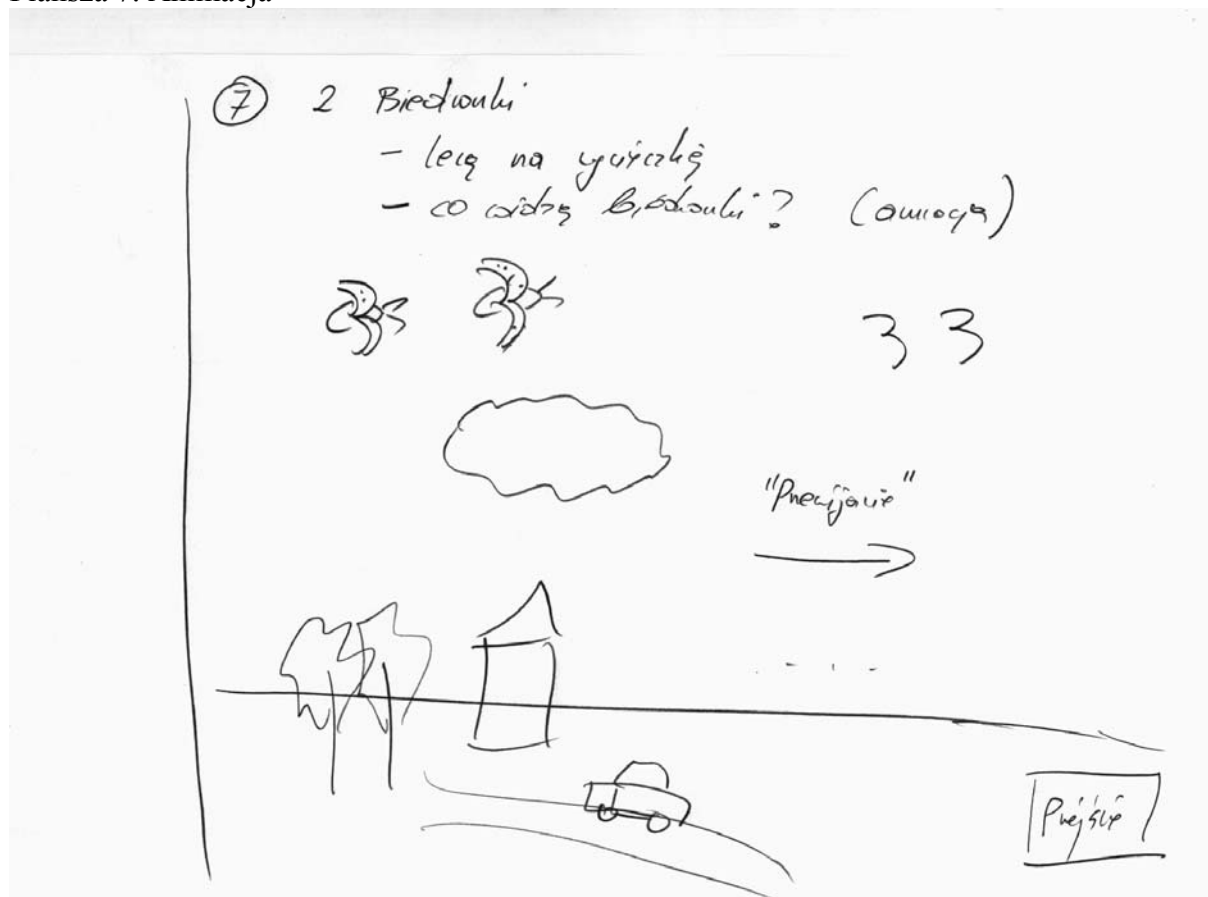


Biedronka dzieli się swoimi kropkami z drugą biedronką. Można przygotować kilka wariantów poleceń (pod przyciskami, dla prowadzącego zabawę), np.

- „Daj połowę swoich kropek”;
- „Daj n swoich kropek” (n oznacza ilość);
- „Daj większość/część swoich kropek”.

Po wykonaniu zadania odblokowuje się przycisk przejścia. Przewidzieć możliwość kilkakrotnego wykonania gry z wybranymi wariantami podziału kropek. Dać możliwość prowadzącemu przerywania gry w każdej chwili i „wymuszenia” nagrody. Nagroda: dźwięk pojawienie się drugiej biedronki na rysunku-nagrodzie.

Plansza 7. Animacja



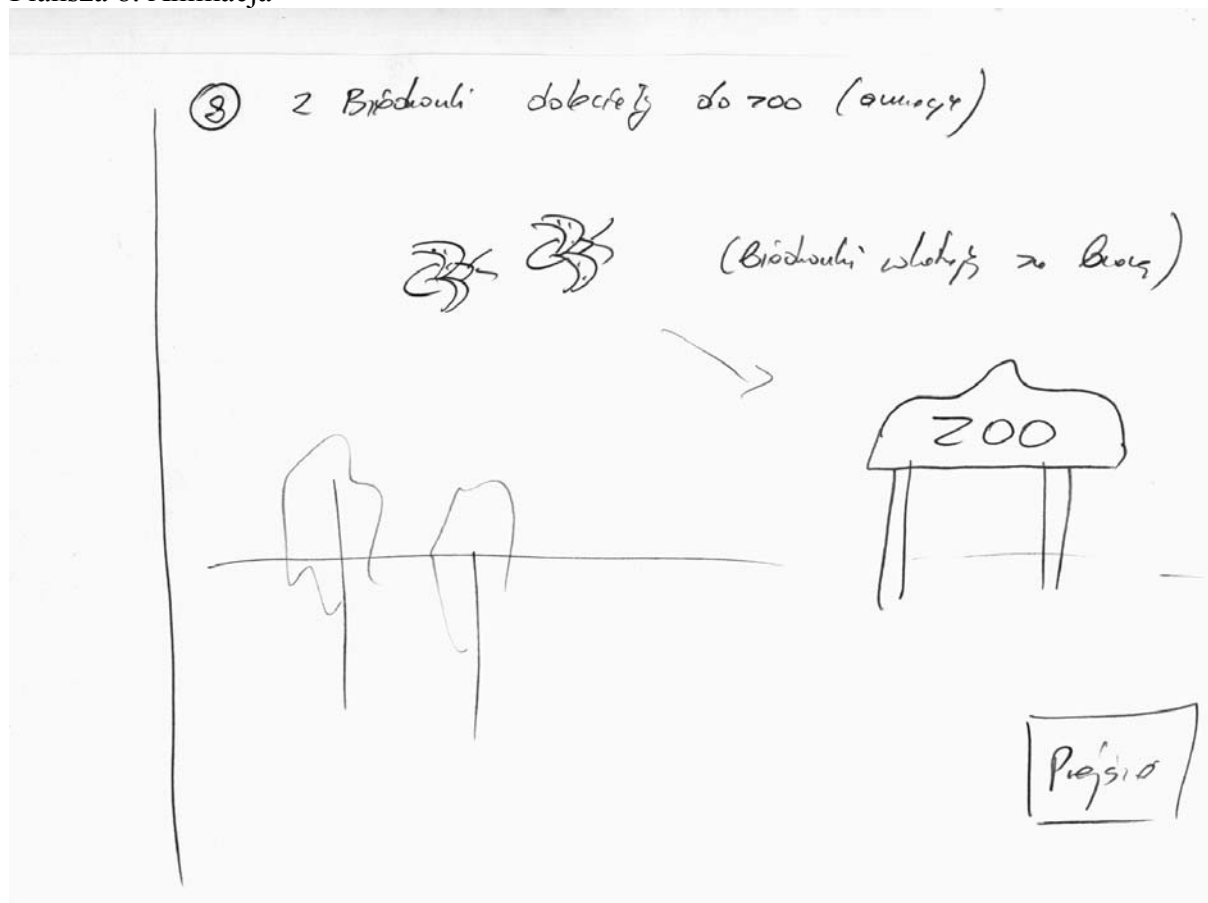
Dwie bied toni z poprzedniej gry lecą na wycieczkę. Pod nimi przesuwa się „zapętlony” lub losowo generowany krajobraz. Pytanie: „co widzą biedronki?”:

- Drzewa, domy, ptaki, kwiaty, łąki, samochody drogi, chmury, słońce itd.

Po przyciśnięciu przycisku „koniec” animacja się zatrzymuje. Po wybraniu przycisku „przejdź” można przejść do dalszej części gry.

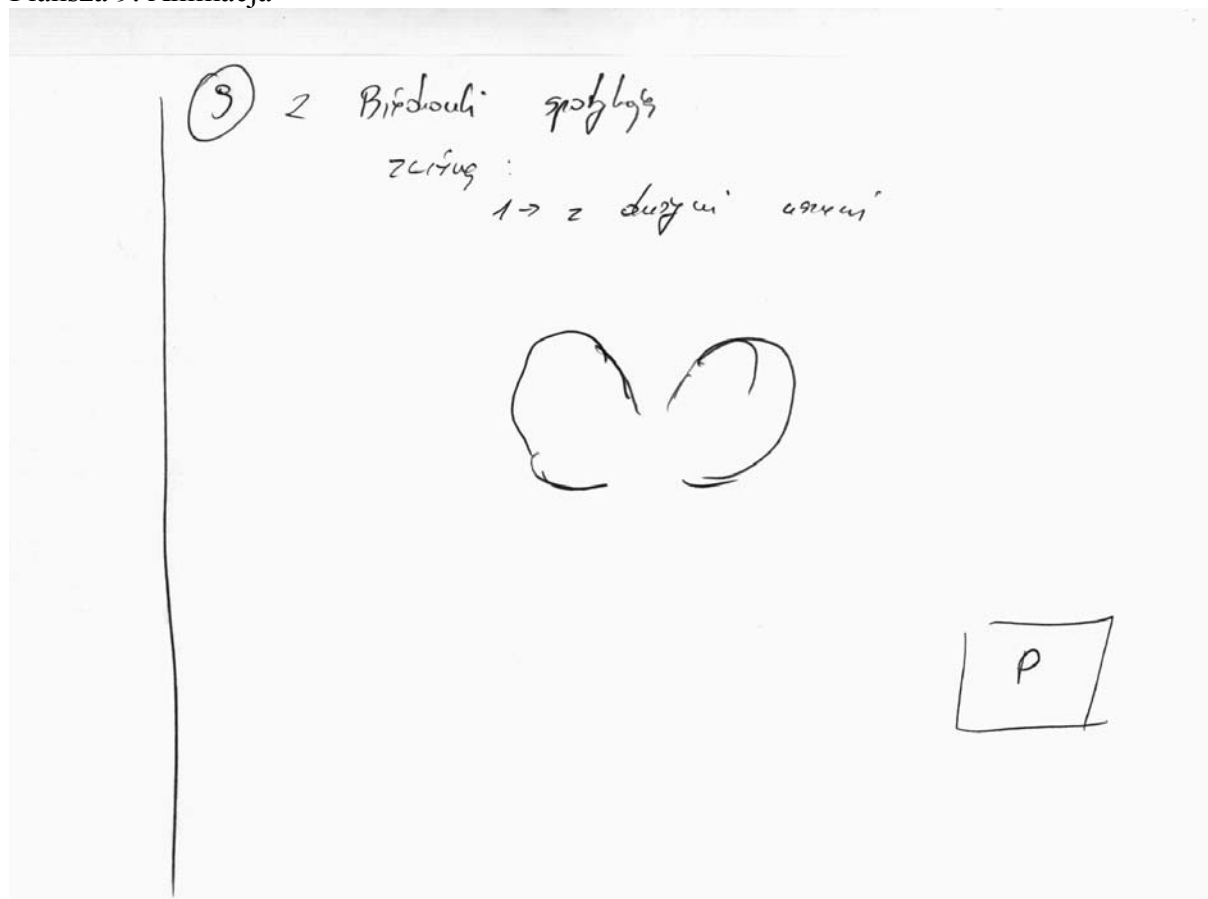
Uwaga: Planszę być może rozwinie się o możliwość dodatkowego wyświetlania „zauważonych” rzeczy, przedmiotów.

Plansza 8. Animacja



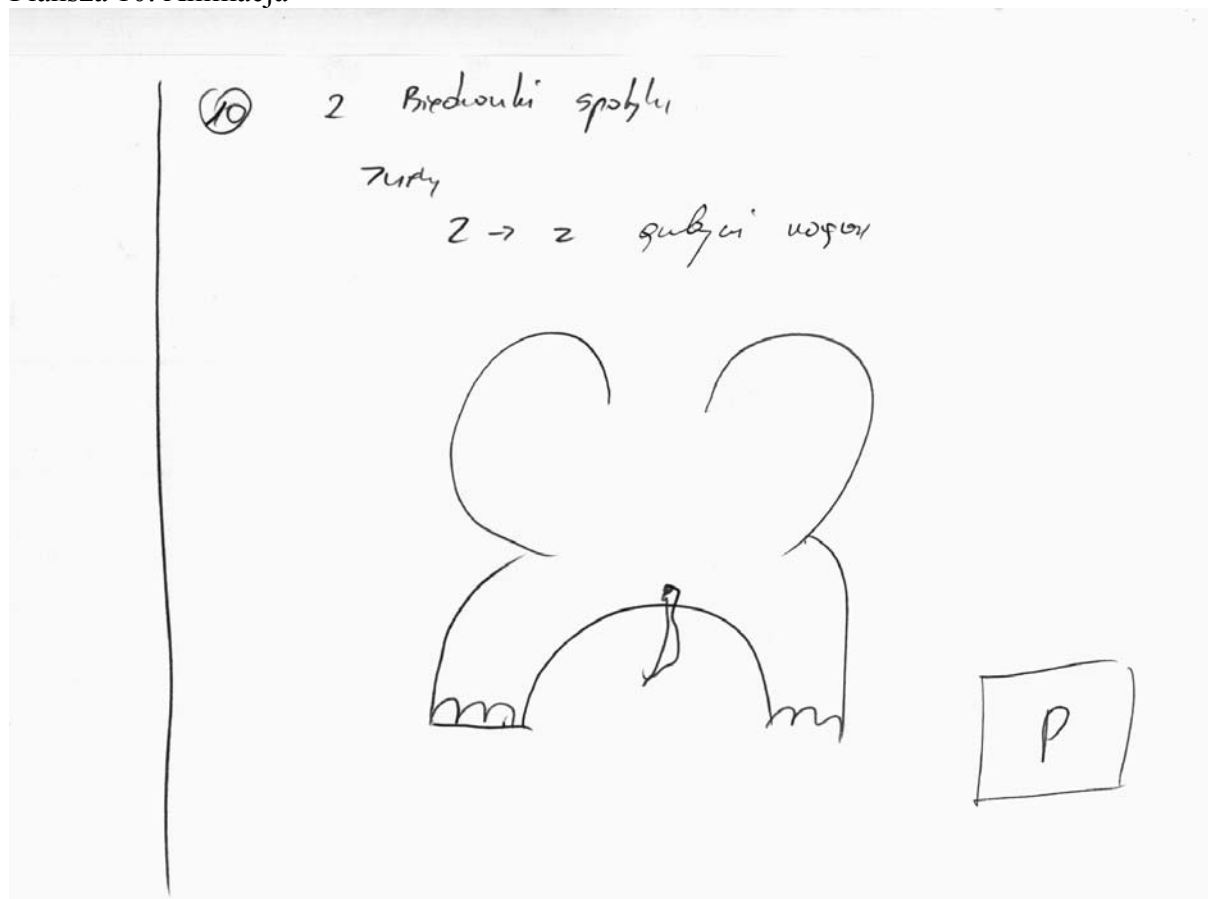
Animacja „przejściowa”. Biedronki dolatują do zoo. Wybranie przycisku „przejdź” pozwala na uruchomienie następnej planszy.

Plansza 9. Animacja



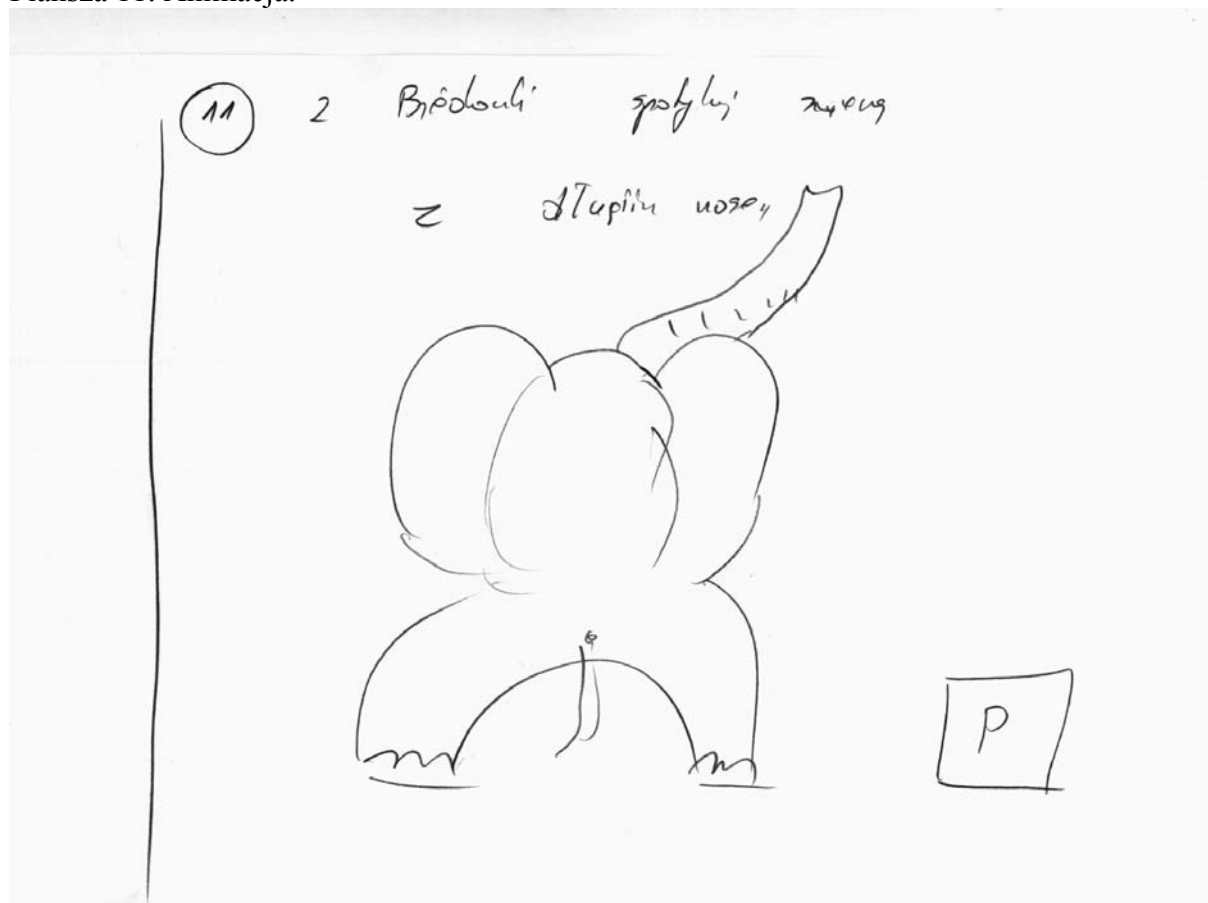
Animacja rysująca stopniowo słonia 1. Jak się da pokazać proces rysowania – to super. Biedronki spotykają zwierzę z dużymi uszami. Jakie to może być zwierzę?

Plansza 10. Animacja



Animacja rysująca stopniowo słonia 1. Jak się da pokazać proces rysowania – to super.
Biedronka spotyka zwierzę z dużymi nogami...

Plansza 11. Animacja.



Animacja rysująca stopniowo słonia 1. Jak się da pokazać proces rysowania – to super. Biedronka spotyka zwierzę z długim nosem... Przycisk „koniec” – nagroda: dźwięk i uzupełnienie rysunku – puzzle o słonia.