

ARCHIWUM 404

**Dwoje agentów.
Każde zna tylko
połowę prawdy.**



ZOBACZ ŚWIAT / WYPRÓBUJ TRENING

**Wspólny czas, w którym oboje macie ważną rolę.
Przygoda do wydrukowania dla rodzica i dziecka.**

Nie znasz rozwiązania. Twoje dziecko też nie.

ZA TO RAZEM MACIE WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBA.



Jedno miasto. Pięć zaginionych historii.

Rozdzielcie teczki. Porównajcie szyfry, mapy, zeznania i tajne rejestry. Każde z Was ma informacje, których brakuje drugiej osobie. Pięć spraw prowadzi do wspólnego finału i dwóch możliwych zakończeń.

W PEŁNYM PAKIECIE

Dla kogo	Co otrzymujecie
1 dorosły + dziecko 9–13 lat	5 spraw + finał, trening i 2 minisprawy
Okolo 25–40 min na rozdział	Dwie teczki, raporty, 54 stopniowane odpowiedzi
Gra do wydruku w domu	62 strony w 6 uporządkowanych plikach PDF

WYPRÓBUJCIE TERAZ

Następne trzy strony to kompletny trening: jedna dla ISKRY, jedna dla KOMPASU i jeden arkusz wspólny. Zajmie około 5–10 minut. Wystarczą te trzy wydruki i ołówek. Szacunki czasu nie były jeszcze mierzone w rodzinnym teście.

Trening: ISKRA.

PRÓBKA / TYLKO DLA TEGO AGENTA / Druga osoba czyta swoją stronę.

Wasza pierwsza wymiana

KOMPAS zna kolejność trzech znaków. Ty znasz ich cyfry. Opisz mu to, co widzisz, ale nie pokazuj strony. Wspólnie ustalcie trzycyfrowy kod.



= 2



= 7



= 4

Potwierdzenie

Przeczytaj otrzymany kod. KOMPAS ma powtórzyć kolejność znaków. Zapiszcie kod na wspólnym arkuszu treningu. Rozwiązanie jest na stronie 5 tego podglądu.

Reguła ISKRY

Nie musisz być szybszą osobą w drużynie. Twoja informacja jest potrzebna. Kiedy coś się nie zgadza, powiedz dokładnie, co widzisz.

Trening: KOMPAS.

PRÓBKA / TYLKO DLA TEGO AGENTA / Druga osoba czyta swoją stronę.

Wasza pierwsza wymiana

ISKRA ma cyfry przypisane trzem znakom. Ty znasz kolejność: KWADRAT, KOŁO, TRÓJKĄT. Przekaż ją bez pokazywania strony. Poproś o trzycyfrowy kod.

Potwierdzenie

Powtórz znaki w kolejności. ISKRA powtórzy cyfry. Wpiszcie wynik na wspólnym arkuszu treningu. Sprawdzenie: strona 5 tego podglądu.

Reguła KOMPASU

Nie czytaj odpowiedzi przed grą i nie prowadź jej jak lekcji. Tak samo jak ISKRA nie znasz całego rozwiązania. Pytaj: „Jakiego tropu Ci brakuje?” zamiast przejmować drugą teczkę.

Trening: wspólna częstotliwość.

00 / ARKUSZ DLA WAS OBOJGA / Około 5–10 minut.

WIADOMOŚĆ OD PUNKTU

„Sprawdzam połączenie z nową drużyną. Jedna teczka zna znaki, druga zna ich wartości. Żaden agent nie uruchomi nadajnika sam. Jeśli mnie słyszycie, połączcie swoje informacje”.

Cel treningu

Najpierw załóżcie dolny boks z rozwiązaniem pustą kartką. Nie pokazując sobie całych stron, ustalcie trzycyfrowy kod. Jedna osoba opisuje, druga potwierdza. Zapiszcie odpowiedź i po jednym szczególe, którego dowiedzieliście się od partnera.

Wspólny kod - 3 cyfry

ISKRA: czego dowiedziałem lub dowiedziałam się od KOMPASU?

KOMPAS: czego dowiedziałem lub dowiedziałam się od ISKRY?

Uzgodnijcie jeden sygnał

Wybierzcie zdanie, które będzie znaczyło „zatrzymajmy się i sprawdźmy tropy”. Może to być: „PUNKT, powtórz połączenie”. Używajcie go bez oceniania drugiej osoby.

SPRAWDŹCIE DOPIERO PO ZAPISANIU KODU

Mała podpowiedź: najpierw ustalcie kolejność znaków, potem podmieńcie je na cyfry.
Rozwiązanie: kwadrat 4, koło 2, trójkąt 7. Kod 427. Połączenie aktywne!