

Mapa gracza

O1-K4 / Lekcja 8 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Mapa decyzji pokazuje moment przerwania i drogę do pomocy.

W porcie opowieści

Załoga tworzy plan dla nowej gry na papierze.

Przygotowane karty

- | A: Obcy prosi o kod.
- | B: Drużyna chce instalacji prywatnego dodatku.
- | C: Czat ma wyjście i zgłoszenie.
- | D: Opiekun pomaga sprawdzać prośby.

Zobacz jeden przykład

A prowadzi do odmowy i D, a nie do negocjowania sekretu.

Angielski (dla chętnych): my safe game = moja bezpieczna gra. Użyj przy pasującej karcie.



Mapa gracza

O1-K4 / Lekcja 8 z 8

2 Teraz Ty

Dobierz bezpieczną reakcję do każdej prośby. Wskaż, kto może pomóc.

Powiedz, narysuj lub napisz. Możesz poprosić o zapisanie odpowiedzi.

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Która ścieżka pomoże przy nacisku na prywatny czat?

