

Po co ta pauza?

O2-K6 / Lekcja 4 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Przerwa powinna odpowiadać temu, od czego chcemy odpocząć.

W porcie opowieści

Filip chce na chwilę odejść od ekranu po pracy nad mapą.

Przygotowane karty

- | A: Cel pauzy: odłożyć ekran i poruszać się.
- | B: Pomysł: przejść do innej gry na ekranie.
- | C: Pomysł: przejść się po wodę bez urządzenia.

Zobacz jeden przykład

C pasuje do A, B zmienia aplikację, ale nie spełnia celu pauzy.

Angielski (dla chętnych): take a break = zrób przerwę. Użyj przy pasującej karcie.



Po co ta pauza?

O2-K6 / Lekcja 4 z 8

2 Teraz Ty

Wybierz przerwę pasującą do A.

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

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Co wybrać, gdy bohater nie może akurat spacerować?