INSTRUKCJA DLA OBSŁUGI

TRZY TABLETY, TRZY GRY, TRZY PIECZĄTKI

1. USTAW TABLETY

Na każdym tablecie otwórz inną grę. Zeskanuj kod aparatem tabletu albo wpisz adres. Tablet potrzebuje internetu.

Tablet	Gra	Adres	Kod	Pieczątka
Tablet 1	Znajdź w familoku	familokirybnika.pl/wystawa/gra/?g=szukaj		kółka na linii
Tablet 2	Dzień w familoku	familokirybnika.pl/wystawa/gra/?g=dzien		zegar
Tablet 3	Śląskie słowa	familokirybnika.pl/wystawa/gra/?g=slowa		dymek

2. ZABLOKUJ EKRAN NA GRZE

iPad: Ustawienia → Dostępność → Dostęp nadzorowany, potem trzy razy przycisk boczny. Android: Ustawienia → Zabezpieczenia → Przypinanie ekranu. Wyłącz wygaszanie ekranu i ustaw jasność na maksimum. Do tabletu 2 podłącz słuchawki albo ustaw cichy głośnik.

3. PIECZĄTKI

Używamy trzech stempli 35 mm ze ścieżki „Jastrzębie 1980”. Stempel z kółkami na linii leży przy tablecie 1, zegar przy tablecie 2, dymek przy tablecie 3. Pieczątkę przybijamy za ukończenie gry, bez względu na liczbę gwiazdek. Gdy zabraknie tuszu, wystarczy podpis albo naklejka.

4. KARTY GRACZA

Jedna karta A5 na osobę (dwie na arkuszu A4, przeciąć wzdłuż linii). Połóż je przy planszy „Zagraj i zbierz trzy pieczątki”. Przygotuj długopisy.

5. W RAZIE KŁOPOTÓW

Gra się zawiesiła: odśwież stronę. Ekran końcowy sam wraca do początku po 90 sekundach. Dziecko nie może trafić palcem w panoramie: jest przycisk „Pokaż, gdzie szukać”, a potem „pokaż odpowiedź”. Brak internetu: plansze 1–5 i karty z cytatami działają bez tabletów.

Projekt „Familoki Rybnika pamiętają zmianę. Bohaterowie codzienności” · Stowarzyszenie Słowem w Twarz · Zdjęcia: archiwum projektu ·
Licencja: CC BY 4.0

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
MUZEUM HISTORII POLSKI
PATRIOTYZM JUTRA

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”