

Pracownia naprawiania snów

Baśniowa gra kooperacyjna



Start tutaj

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

7–11 lat

GRACZE

2–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

40–55 min

Bez wymaganego prowadzącego

[START TUTAJ](#)

SN-S01 Zaplątana suszarnia



Splotka rozwiesiła cztery sny na jednym sznurku. Wiatr pomieszał obrazki. Piekarz trafił nad morze, kapitan do kuchni, a rybka do piekarni! To pomyłka, nie czyjeś prawdziwe wspomnienie.

Wyruszcie razem z pracowni W. Zbierzcie obrazki z czterech krain i naprawcie sny. Nie trzeba opowiadać prywatnych snów ani mówić o swoich uczuciach.

START TUTAJ

SN-S02 Podróż za osiem księżyców

Macie 8 księżyców. Jeden ruch po jednej pełnej linii mapy kosztuje 1. Linie działają w obie strony. Nie wolno przeskakiwać krain.

Pierwsza wizyta w A, B, C albo D odsłania cały pakiet czterech kart. Zabieracie wszystkie; nic nie zostaje ukryte. Kolejna wizyta nie daje nowych kart. Nie ma limitu niesienia.

Przerywana nić prowadzi z każdej krainy do W za 1 księżyc. Tylko W TĘ STRONĘ: nie wolno nią wyruszyć z pracowni. Powrót nie kończy zbierania, jeśli macie czas.

Gdy został ostatni księżyc poza W, musicie wrócić nicią. Nie wydawajcie go na inną podróż. Możecie wcześniej wspólnie zakończyć zbieranie po powrocie do W.

START TUTAJ

SN-S03 Cztery miejsca na sen

Na macie jednej osoby ułóżcie: MIEJSCE, KŁOPOT, POMOC, KONIEC. Każda karta tylko raz. Na MIEJSCU, KŁOPOCIE i KOŃCU musi być ten sam właściciel i jego znak.

KŁOPOT podaje potrzebną funkcję. POMOC musi mieć dokładnie tę funkcję. Obejrzyjcie obrazek i napis. Numery kart nie muszą być takie same. Pomoc nie ma właściciela.

Po kolei dokładajcie lub przesuwajcie kartę. Własną można zdjąć; cudzy pomysł zmieniajcie po wspólnej zgodzie. Rozmowa i układanie nie zużywają księżyców. Nie trzeba wygłaszać opowieści.

Po powrocie do W sprawdźcie wszystkie cztery warunki z mat. Można wskazywać i korzystać z listów lub pasków obrazkowych. Pomoc H01–H03 jest darmowa.

[START TUTAJ](#)

SN-S04 Dyżur i zakończenie

Dwie osoby: po dwie maty. Przy trzech zmieniajcie nawigatora i odkrywcę po pakiecie. Przy czterech: nawigator, odkrywca, porządkujący, opowiadacz; zmiana po każdej krainie. Każdy ma dostęp do wszystkiego.

Gdy skończycie sprawdzanie snów w W, otwórzcie F01. Cztery naprawione sny: cały dyżur gotowy. Dwa lub trzy: pierwsza część pracy. Przy jednym lub żadnym wspólnie pokażcie jeden pełny sen z pomocą.

Można w każdej chwili wspólnie wybrać rozwiązanie F02. Nikt nie odpada, nie ma ocen za opowiadanie. Po poznaniu układów zestaw służy tworzeniu własnych historii, bez nowej ukrytej zagadki.