

Baśń z wolnym miejscem

Wspólne tworzenie opowieści



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

4–7 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

10–20 min

+ 1 opiekun • wymagany

START TUTAJ

K168-S01 Zaproszenie do zabawy



Mela niesie lekki pakunek na piknik. W jej książeczce ktoś zostawił puste miejsca między obrazkami. „Ty wybierzesz jeden obrazek, ja drugi”, proponuje opiekun. „Sprawdźmy, co dzięki nim się wydarzy”.

Mela nie musi radzić sobie sama. W baśni liść może urosnąć, poduszka ożyć, a przyjaciele pomóc. Nie ma ukrytej jedynej opowieści.

START TUTAJ

K168-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Położ O00 z sześcioma obrazkami i pierwszy rozdział R01. R02/R03 czekają pod pustą kartką. Każdy rozdział pokazuje kłopot i zakończenie od razu; środek pozostaje pusty. Niczego nie wycinaj.

Potrzebny papier i ołówek. Można opowiadać, szkicować, odgrywać palcami lub wskazać propozycję dorosłego. Hałasowanie i pełne zdania nie są warunkiem.

START TUTAJ

K168-S03 Rytm wspólnej zabawy

Dzieci wybierają jeden obrazek, opiekun drugi spośród pozostałych pięciu. Oba muszą pomóc zmienić kłopot w pokazany koniec. Każdy wnosi własny pomysł i może przyjąć poprawkę.

Scena jest gotowa, gdy zaczyna od kłopotu, oba wybrane obrazki wykonują rozpoznawalną pomocną pracę i powstaje pokazany koniec. Samo leżenie obok nie jest jeszcze pomocą.

Wybory można zmieniać przed wspólnym przyjęciem. Po przyjęciu zapisz najwyżej jedno zdanie lub szkic na P01. Wszystkie sześć obrazków wraca do wyboru w następnym rozdziale.

START TUTAJ

K168-S04 Pomoc, udział i pauza

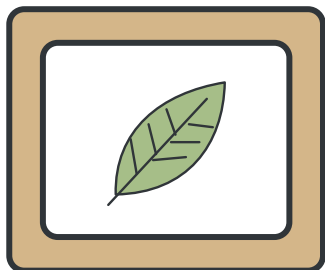
Pomoc: dorosły pokazuje działanie swojego obrazka; potem daje dwie możliwości dla dziecięcego, np. dach albo łódka. Na końcu razem pokażcie całą scenę palcami.

Nie odrzucaj całego pomysłu, gdy brakuje jednego warunku. Jeśli pakunek moknie, dołącz osłonę. Magia i przyjaciele są dozwoleni. Dziecko może poprawić pomysł opiekuna.

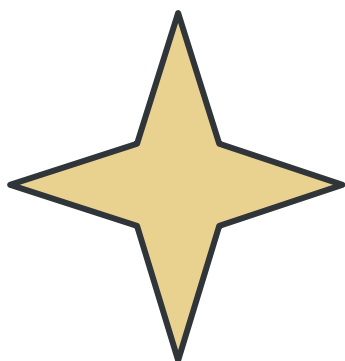
Przy trójce rotują wybór, pokazanie działania i sprawdzenie końca; nadal są tylko dwa obowiązkowe obrazki. Pauza: rozdział i dwa wybory, po powrocie jedno zdanie przypomnienia. Trzy sceny tworzą książkę, krótsza podróż też jest ukończonym spotkaniem.

START TUTAJ

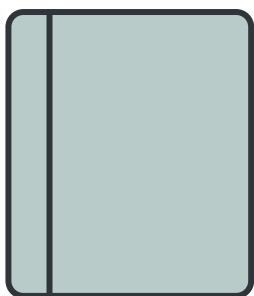
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Wybierzcie po obrazku



Połączcie działania



Pokażcie zakończenie