# Zabawa w udawanie: 40 misji i 10 historii z wyborem

## Role, rozmowy i wspólne pomysły

**Dla dzieci w wieku od 3 do 8 lat, razem z dorosłym**



**40 misji • 10 historii z dwiema drogami • 4 scenerie do druku**

**Zwykłe rekwizyty stają się początkiem własnej przygody.**

# Jak dobierać role, wiek i rekwizyty

## Wspólnie od początku

Dorosły przygotowuje miejsce, czyta kartę i pozostaje przy dziecku. Role można zamieniać. Wystarczy jedna dorosła osoba i jedno dziecko.



## 3–4 lata



Dorosły prowadzi krótkie sceny i proponuje dwa proste wybory. Dziecko może wskazywać, poruszać maskotką lub odpowiadać jednym słowem.

## 5–6 lat



Dziecko dopowiada krótkie kwestie i proponuje zmianę planu. Dorosły pomaga utrzymać kolejność wydarzeń.

## 7–8 lat



Dodajcie pytania bohaterów, nowe szczegóły i uzasadnienia wyborów. Nie potrzeba ocen, punktów ani idealnych wypowiedzi.

## Bezpieczne rekwizyty

Duże zabawki bez luźnych części, papier i kredki zwykle wystarczą. Czytaj listę konkretnej misji. Bez leków, monet, baterii, sznurków i prawdziwych narzędzi.



## Prawo do własnego tempa

Można odmówić roli, wybrać przerwę lub zmienić temat. Nie trzeba opowiadać prywatnych doświadczeń ani dotykać innych osób.



# Mapa misji i historie z wyborem

## 40 misji

**Misje 1–10, strony 4–13:**

biblioteka, poczta, sklep, podróże, opieka, ogród, muzeum, teatr i redakcja.



**Misje 11–20, strony 14–23:**

most, statek, las, kosmos, restauracja, piekarnia, mapa, naprawy, miasto i wystawa.





**Misje 21–30, strony 24–33:**

hotel, park, pogoda, pojazdy, moda, księgarnia, orkiestra, piknik, znaleziska i robot.



**Misje 31–40, strony 34–43:**

kadry, ślady, bagaż, wyspa, święto, plac zabaw, wynalazki, zamiana ról, kolory i finał.





## 10 historii




Każda historia zajmuje dwie strony. Najpierw wybierz drogę A albo B, potem przeczytaj odpowiadające jej zakończenie.

**1–2:** strony 44–47. **3–4:** strony 48–51.
**5–6:** strony 52–55.
**7–8:** strony 56–59. **9–10:** strony 60–63.

## Scenerie do druku

**Las: 64. Miasteczko: 65. Stacja kosmiczna: 66. Wyspa: 67.**
Połóż scenerię płasko jako tło własnej opowieści.









**Rekwizyty i warianty wspólnej zabawy znajdziesz na stronie 68.**

# 01 • Biblioteka zaginionej książki

Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.

## Role

Bibliotekarz i czytelnik; wybierzcie, kto zaczyna w każdej roli.

## Cel misji

Pomóc czytelnikowi odnaleźć książkę po wskazówkach.

## Rekwizyty

Trzy duże książki, kartka, kredki.

## Trzy etapy

1. Ułóżcie książki na stole. Czytelnik wybiera jedną w myślach i podaje wskazówkę o jej okładce.
2. Bibliotekarz zadaje pytanie i pokazuje pasującą książkę. Gdy to nie ta, prosi o następną wskazówkę.
3. Po odnalezieniu książki narysujcie jej znak na kartce jako potwierdzenie wypożyczenia.

## Wybór dziecka

Chcesz szukać według koloru okładki czy przedstawionej postaci?

## Zakończenie

Czytelnik dziękuje i odkłada książkę na ustalone miejsce. Zamieńcie role.

## Pamiętaj

Książki pozostają na stole. Nie wspinajcie się na półki.









# 02 • Poczta dobrych wiadomości

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Nadawca i doręczyciel wiadomości.



## Cel misji

Dostarczyć miłą wiadomość wymyślonemu odbiorcy.



## Rekwizyty

Dwie kartki, grube kredki, dwie duże maskotki.

## Trzy etapy



**1.** Wybierzcie maskotkę jako odbiorcę. Narysujcie wiadomość, na przykład zaproszenie do wspólnego czytania.



**2.** Złóżcie kartkę. Na zewnętrznej stronie narysujcie znak odbiorcy, bez prawdziwego adresu.



**3.** Doręczyciel pokazuje znak, znajduje maskotkę i przekazuje jej wiadomość. Nadawca opowiada jej treść.



## Wybór dziecka

Wiadomość będzie zaproszeniem czy podziękowaniem?



## Zakończenie

Odbiorca odpowiada głosem dorosłego albo dziecka. Połóżcie list na rysunku skrzynki na drugiej kartce.

**Pamiętaj** Nie wysyłacie prawdziwej poczty. Papier nie trafia do buzi.

# 03 • Sklep z papierowymi owocami

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Sprzedawca i kupujący; role można zamienić.



## Cel misji

Przygotować zamówienie z dwóch wybranych papierowych owoców.



## Rekwizyty

Kartki, kredki, duża tacka.



## Trzy etapy

1. Dorosły rysuje duże owoce na osobnych kartkach. Ułóżcie je na stole jako towar.
2. Kupujący zamawia dwa owoce. Sprzedawca powtarza zamówienie i układa pasujące kartki na tacce.
3. Sprawdźcie zamówienie. Jeśli brakuje owocu, sprzedawca proponuje inny, a kupujący decyduje.



## Wybór dziecka

Przyjmiesz zamiennik czy zmienisz całe zamówienie?



## Zakończenie

Kupujący dziękuje, a sprzedawca porządkuje papierowy sklep.



## Pamiętaj

Nie używajcie monet ani prawdziwych cen. Papierowe owoce nie są jedzeniem.









# 04 • Stacja kolejowa

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Dyżurny stacji i podróżny.

## Cel misji

Zapowiedzieć podróż i odnaleźć właściwą papierową stację.

## Rekwizyty

Trzy kartki, kredki, duży zabawkowy pociąg.



## Trzy etapy

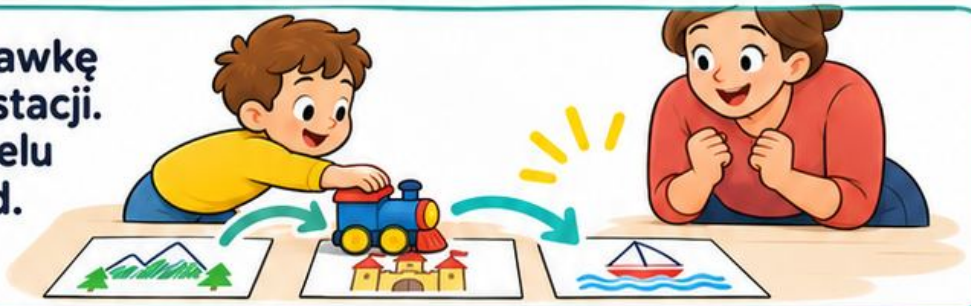
**1.** Narysujcie na kartkach znaki trzech stacji. Połóżcie je w rzędzie na podłodze.



**2.** Podróżny wybiera cel. Dyżurny zapowiada stację i wskazuje miejsce zatrzymania pociągu.



**3.** Przesuwajcie zabawkę ręką od stacji do stacji. Przy wybranym celu ogłoście przyjazd.



## Wybór dziecka

Pociąg jedzie prosto do celu czy zatrzymuje się także po drodze?

## Zakończenie

Podróżny opowiada, co zobaczy na miejscu. Pociąg wraca na początek.

## ⚠ Pamiętaj

Poruszajcie tylko zabawką. Nie biegajcie po kartkach i nie budujcie torów na schodach.

# 05 • Autobus na nowej trasie

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Kierowca zabawkowego autobusu i pasażer planujący trasę.

## Cel misji

Znaleźć nową drogę do wybranego przystanku.

## Rekwizyty

Duży samochodzik, kartka, kredki, duży klocek.

## Trzy etapy










1. Narysujcie szeroką drogę z dwoma przystankami. Samochodzik będzie udawał autobus.
2. Ustawcie klocek jako zamknięty fragment trasy. Pasażer mówi, do którego przystanku potrzebuje dotrzeć.
3. Kierowca proponuje objazd. Dorysujcie nową drogę i sprawdźcie przejazd zabawki.

## Wybór dziecka

Objazd poprowadzisz obok parku czy wzdłuż rzeki narysowanej na mapie?

## Zakończenie

Ogłoście przyjazd i podziękujcie sobie za wspólne znalezienie drogi.

## Pamiętaj

Klocek i samochód muszą być duże, bez odłączających się części. To zabawa na stole.

# 06 • Opieka nad pluszowym zwierzęciem

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Opiekun maskotki i pomocnik.

## Cel misji

Ułożyć spokojny plan opieki nad pluszowym zwierzęciem.

## Rekwizyty

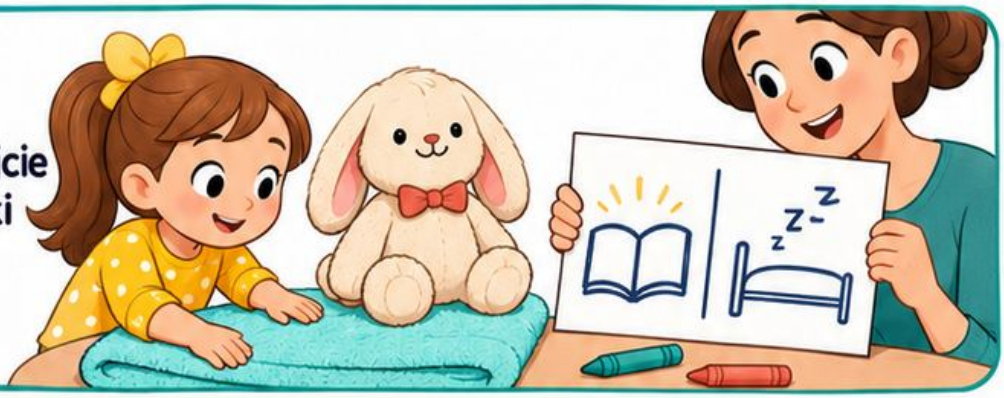
Duża maskotka, mały ręcznik, kartka, kredki.

## Trzy etapy

1. Maskotka przyjeżdża do nowego miejsca. Opiekun pyta, czy woli odpocząć, czy posłuchać opowieści.



2. Przygotujcie na ręczniku miejsce odpoczynku. Narysujcie na kartce dwa znaki wybranych zajęć.



3. Odegrajcie plan: ciche czytanie, odpoczynek lub rozmowę. Pomocnik sprawdza, czy maskotte jest wygodnie.



## Wybór dziecka

Zaczniesz od odpoczynku czy powitania i krótkiej historii?

## Zakończenie

Maskotka dziękuje. Odłóżcie ją i porozmawiajcie o tym, co pomaga czuć się mile widzianym.

## Pamiętaj

Nie używajcie leków, strzykawek ani prawdziwego jedzenia. Ręcznik służy tylko maskotce.

# 07 • Ogrodnicy wiosny

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Ogrodnik i projektant rabaty.

## Cel misji

Zaplanować miejsce dla trzech papierowych roślin.

## Rekwizyty

Kartki, kredki, duża płaska podkładka.

## Trzy etapy

1. Dorosły przygotowuje trzy duże kartki z narysowanymi roślinami. Podkładka będzie ogrodem.
2. Projektant wskazuje miejsce ścieżki. Ogrodnik układa rośliny tak, aby droga pozostała wolna.
3. Pojawia się nowy pomysł na kącik odpoczynku. Przestawcie rośliny i opowiedzcie o zmianach.

## Wybór dziecka

Wolisz rośliny w rzędzie czy w grupie wokół wolnej polany?

## Zakończenie

Przejdźcie palcem po planie i nadajcie ogrodowi nazwę.

## Pamiętaj

To ogród z rysunków, bez ziemi, nasion i środków ogrodniczych.









# 08 • Muzeum małych skarbów

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



**Role**

Kustosz i zwiedzający.

**Cel misji**

Ułożyć wystawę trzech dużych bezpiecznych przedmiotów i opowiedzieć ich historię.

**Rekwizyty**

Trzy duże zabawki bez luźnych części, kartka, kredki.

## Trzy etapy

**1.** Wybierzcie zabawki. Kustosz ustawia je na stole z odstępami i wymyśla temat wystawy.



**2.** Zwiedzający zadaje pytanie o jedną zabawkę. Kustosz wymyśla jej historię, wyraźnie zaznaczając, że to opowieść.




**3.** Narysujcie znak wystawy. Przestawcie eksponaty tak, aby każdy był dobrze widoczny.



**Wybór dziecka**

Pokazujesz przedmioty według koloru czy kolejności wydarzeń z opowieści?

**Zakończenie**

Zwiedzający wskazuje ulubioną historię, a kustosz dziękuje za wizytę.

**Pamiętaj**

Nie używajcie monet, kamyków ani cennych pamiątek. Skarby są dużymi zabawkami.

# 09 • Teatr otwiera kurtynę

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Aktor i widz; dorosły może także opowiadać.

## Cel misji

Przygotować krótką scenę z wyraźnym początkiem i końcem.

## Rekwizyty

Dwie duże maskotki, kartka, kredki.

## Trzy etapy



**1.** Na kartce narysujcie miejsce akcji i połóżcie ją za maskotkami. To wasza scena, bez prawdziwej kurtyny.



**2.** Aktor przedstawia bohaterów. Jeden prosi drugiego o pomoc w wymyślonej sprawie, na przykład znalezieniu miejsca odpoczynku.



**3.** Odegrajcie odpowiedź i rozwiązanie. Widz mówi, co zauważył, bez oceniania występu.

## Wybór dziecka

Bohaterowie rozmawiają zwykłym głosem czy cichym, śpiewnym tonem?

## Zakończenie

Maskotki kłaniają się. Zamieńcie role, jeśli oboje macie ochotę.

## Pamiętaj

Nie zasłaniajcie twarzy tkaniną i nie budujcie zasłon nad głową.

# 10 • Redakcja dobrych wieści

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Reporter i redaktor.

## Cel misji

Ułożyć krótką wiadomość o miłym wydarzeniu w wymyślonym mieście.

## Rekwizyty

Kartka, kredki, duża maskotka.



## Trzy etapy

**1**



Maskotka opowiada o wydarzeniu, na przykład otwarciu parku. Reporter pyta: co się stało i komu to pomaga?

**2**



Redaktor rysuje duży obrazek wiadomości. Wspólnie wybierzcie jeden najważniejszy szczegół.

**3**



Reporter odczytuje lub opowiada wiadomość dorosłemu. Redaktor sprawdza, czy niczego istotnego nie brakuje.

## Wybór dziecka

Wiadomość przedstawisz jako rozmowę czy krótkie ogłoszenie?

## Zakończenie

Nazwijcie gazetę i zachowajcie ją w domu. Nie trzeba niczego publikować.

## Pamiętaj

Nie wpisujcie prawdziwych adresów ani danych innych osób. Wszystkie wydarzenia mogą być wymyślone.

# 11 • Budowniczowie mostu

Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.

## Role

Projektant mostu i tester przejścia.

## Cel misji

Połączyć dwa brzegi i sprawdzić drogę dla wymyślonego podróżnika.

## Rekwizyty

Dwa duże klocki, sztywna kartka, kredki.

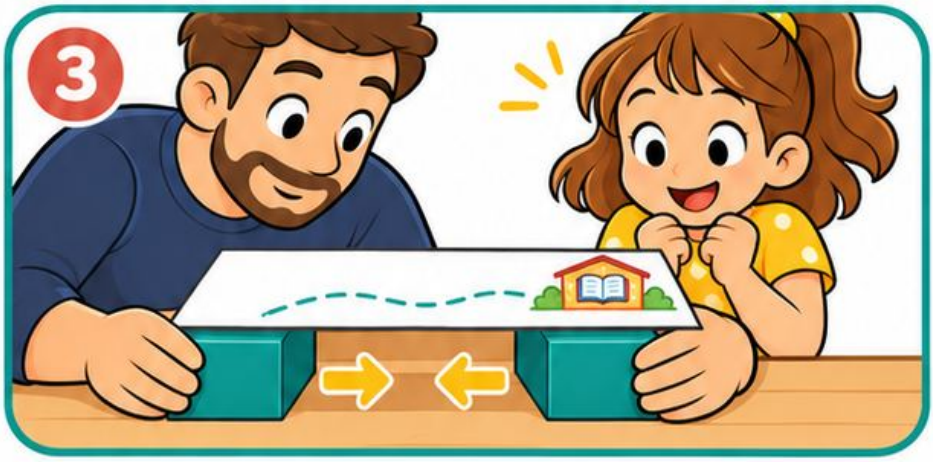
## Trzy etapy

1. Ustawcie klocki blisko siebie jako brzegi rzeki. Połóżcie na nich sztywną kartkę jako most.
2. Narysujcie na drugim końcu mostu cel podróży. Tester prowadzi po kartce dwa palce udające podróżnika, bez naciskania.
3. Jeśli kartka się ugina, projektant zbliża klocki. Powtórzcie próbę i opowiedzcie, co poprawiliście.










## Wybór dziecka

Most prowadzi do biblioteki czy do parku?

## Zakończenie

Tester ogłasza otwarcie przejścia dla wymyślonych postaci. Rozłóżcie konstrukcję po zabawie.

**Pamiętaj** Nie stawajcie na moście i nie obciążajcie go zabawkami. Dorosły pilnuje stabilności.

# 12 • Załoga statku

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Kapitan i nawigator statku.

## Cel misji

Wybrać port i zaplanować spokojną podróż po papierowym morzu.

## Rekwizyty

Kartka, kredki, duże zamknięte pudełko.

## Trzy etapy



**1.** Na kartce narysujcie dwa porty i wyspę. Pudełko na stole będzie modelem statku.



**2.** Nawigator wybiera port. Kapitan pyta, czy płynąć krótszą drogą, czy obejrzeć wyspę z daleka.



**3.** Przesuwajcie pudełko obok mapy, opisując podróż. Jeśli droga prowadzi przez ląd, wyznaczcie inną.

## Wybór dziecka

Wolisz spokojny rejs bez przystanku czy postój w wymyślonym porcie?

## Zakończenie

Załoga ogłasza przybycie i opowiada o jednym widoku z podróży.

## Pamiętaj

Statek pozostaje na stole. Bez wody, wspinania się do pudełka i lin.

# 13 • Wyprawa do papierowego lasu

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Przewodnik po lesie i uważny wędrowiec.

## Cel misji

Dotrzeć do papierowej polany, korzystając z trzech znaków.

## Rekwizyty

Trzy kartki, kredki, duża maskotka.

## Trzy etapy

**1.** Narysujcie na kartkach drzewo, zakręt i polanę. Ułóżcie je jako trasę na stole.



**2.** Przewodnik opisuje pierwszy znak. Wędrowiec przesuwa maskotkę do odpowiedniej kartki.



**3.** Przejdźcie przez wszystkie znaki. Przy polanie wymyślcie cichy odgłos lasu i odpowiedzcie mu własnym głosem.



## Wybór dziecka

Wędrowiec szuka polany według obrazków czy wskazówek słownych?

## Zakończenie

Maskotka odpoczywa na polanie. Wspólnie odtwórzcie drogę powrotną.

## Pamiętaj

To las na stole. Nie zbierajcie prawdziwych roślin ani drobnych znalezisk.

# 14 • Kosmiczna stacja badawcza

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Badacz i opiekun kosmicznej stacji.

## Cel misji

Wymyślić sposób opisania nieznanego obiektu bez dotykania go.

## Rekwizyty

Duży klocek, kartka, kredki, puste pudełko.



## Trzy etapy

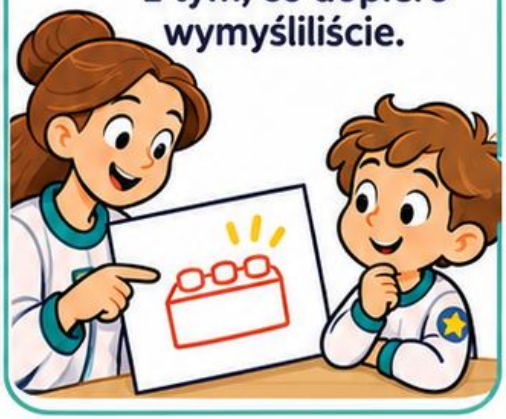
1. Pudełko zostaje stacją. Połóżcie obok duży klocek jako tajemniczy obiekt znaleziony w wymyślonym kosmosie.



2. Badacz opisuje kolor i kształt z odległości. Opiekun rysuje zapis obserwacji.



3. Ustalcie nazwę obiektu i miejsce przechowywania rysunku. Porównajcie, co zobaczyliście, z tym, co dopiero wymyśliliście.



## Wybór dziecka

Nadajesz obiektowi nazwę od jego kształtu czy koloru?

## Zakończenie

Załoga przedstawia raport, odróżniając obserwację od fantastycznej opowieści.

## Pamiętaj

Nie otwierajcie urządzeń i nie używajcie baterii ani nieznanych substancji.

# 15 • Restauracja wymyślonych smaków

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role** — Kucharz opowiadający o daniach i gość restauracji.

**Cel misji** — Uzgodnić zamówienie na całkowicie wymyślone danie.

**Rekwizyty** — Kartka, kredki, duży plastikowy talerz.

## Trzy etapy

1. Narysujcie menu z dwoma fantastycznymi daniami, na przykład zupą z chmur i księżycowym makaronem.



2. Gość wybiera danie i opisuje, jakie kolory powinno mieć. Kucharz powtarza zamówienie.



3. Narysujcie danie na kartce i połóżcie rysunek obok pustego talerza. Opowiedzcie, jak pachnie w wyobraźni.



**Wybór dziecka** — Wolisz zamówić danie z menu czy zaproponować własną nazwę?

**Zakończenie** — Kucharz pyta o wrażenia z opowieści, a gość dziękuje. Zamieńcie role.

**Pamiętaj** — Bez prawdziwego gotowania, jedzenia papieru i wkładania rekwizytów do ust.

# 16 • Piekarnia z plasteliny

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Piekarz i projektant wypieków do zabawy.

## Cel misji

Przygotować dwa różne modele, które łatwo odróżnić.

## Rekwizyty

Plastelina dla dzieci, podkładka, kartka, kredki.



## Trzy etapy

1. Dorosły sprawdza etykietę masy. Wymyślcie dwa wypieki o różnych kształtach.



2. Piekarz formuje duże modele na podkładce. Projektant nadaje im nazwy i rysuje ich znaki na kartce.



3. Klient grany przez dorosłego zamawia po znaku. Sprawdźcie, czy trafnie rozpoznaje oba modele.



## Wybór dziecka

Modele będą okrągłe i podłużne czy płaskie i wysokie?

## Zakończenie

Odłóżcie modele, zbierzcie masę i umyjcie ręce. Opowiedzcie o wybranych kształtach.

**Pamiętaj** Plastelina nie jest jedzeniem. Bez piekarnika, posypek, świeczek i prawdziwych naczyń do jedzenia.

# 17 • Zespół poszukiwaczy mapy

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role** Poszukiwacz i strażnik wskazówek.

**Cel misji** Ułożyć mapę z dwóch dużych części i odczytać wspólną trasę.

**Rekwizyty** Dwie kartki, kredki, duża maskotka.

## Trzy etapy

**1.** Dorosły rysuje drogę przechodzącą przez styk dwóch kartek. Dodaje początek na jednej i cel na drugiej.



**2.** Rozsuńcie kartki i zamieńcie ich miejsca. Poszukiwacz dopasowuje brzegi, a strażnik podpowiada słowami.



**3.** Maskotka pokonuje połączoną trasę. Przy każdym narysowanym znaku dopowiedzcie fragment przygody.



**Wybór dziecka** Wolisz podpowiedź o kształcie drogi czy o obrazku przy brzegu?

**Zakończenie** Mapa wraca do całości. Wskażcie szczegół, który pomógł znaleźć połączenie.

**Pamiętaj** Wszystkie części leżą w zasięgu wzroku. Nie chowajcie ich w szafach ani przy urządzeniach.

# 18 • Pracownia napraw zabawek

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Właściciel zabawki i doradca pracowni.

## Cel misji

Rozpoznać problem wymyślonej zabawki i zaplanować bezpieczną pomoc.

## Rekwizyty

Sprawna duża zabawka, kartka, kredki.



## Trzy etapy

1. Właściciel opisuje udawany problem, na przykład brak miejsca do parkowania. Nie psujcie prawdziwej zabawki.
2. Doradca zadaje pytanie i rysuje dwa pomysły rozwiązania. Właściciel wybiera jeden.
3. Odegrajcie przyjęcie zabawki i przekazanie planu. Dorosły wyjaśnia, że prawdziwe naprawy wykonuje dorosły odpowiednimi narzędziami.

## Pamiętaj

Bez rozkręcania, baterii, narzędzi i uszkodzonych zabawek. To wyłącznie rozmowa i rysunek.










## Wybór dziecka

Zaprojektujesz nowy garaż czy oznaczone miejsce odpoczynku dla zabawki?




## Zakończenie

Oddajcie nienaruszoną zabawkę właścicielowi i podsumujcie ustalony plan.

# 19 • Przewodnicy po miniaturowym mieście

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role
Przewodnik i gość miniaturowego miasta.

## Cel misji
Pokazać gościowi trzy ważne miejsca w wybranej kolejności.

## Rekwizyty
Trzy duże zamknięte pudełka, kartka, kredki.

## Trzy etapy

1. Ustawcie pudełka jako bibliotekę, dom i muzeum. Narysujcie ich znaki na kartce obok.



2. Gość wybiera miejsce rozpoczęcia. Przewodnik opowiada, co można robić w każdym budynku.



3. Przesuwajcie palcem po wolnych ulicach między pudełkami. Zmieńcie trasę, gdy gość poprosi o krótszy spacer.



## Wybór dziecka
Najpierw pokażesz spokojne miejsce czy najciekawszy budynek?

## Zakończenie
Gość opowiada, dokąd chciałby wrócić. Przewodnik dziękuje za wspólny spacer.

## Pamiętaj
Nie wspinajcie się na pudełka. Wszystkie budynki muszą stać stabilnie.

# 20 • Wystawa niezwykłych obrazów

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



**Role** Twórca obrazów i prowadzący wystawę.

**Cel misji** Połączyć dwa rysunki wspólnym tematem i opowiedzieć o wyborze.

**Rekwizyty** Dwa gotowe własne rysunki, kartka, kredki.

## Trzy etapy



**1.** Połóżcie rysunki obok siebie. Twórca wskazuje podobieństwo, na przykład kolor lub postać.



**2.** Prowadzący wymyśla z twórcą tytuł wystawy. Dorosły może zapisać go na dużej kartce.



**3.** Odegrajcie powitanie gościa i krótkie oprowadzanie. Pytajcie o pomysły, zamiast wybierać lepszy obraz.

### Wybór dziecka

Oprowadzasz od starszego rysunku czy od tego, o którym najchętniej opowiesz?

### Zakończenie

Gość dziękuje za poznanie pomysłów. Twórca wybiera miejsce przechowania prac.



### Pamiętaj

Nie trzeba fotografować ani publikować rysunków. Wystawa może zostać na stole.



# 21 • Hotel dla maskotek

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

| | |
|---|---|
| **Role** | Recepcjonista i gość mówiący w imieniu maskotki. |
| **Cel misji** | Przygotować miejsce odpoczynku zgodne z życzeniem gościa. |
| **Rekwizyty** | Dwie duże maskotki, dwa małe ręczniki, kartka, kredki. |

## Trzy etapy




**1.** Rozłóżcie ręczniki jako dwa pokoje. Recepcjonista pyta, czy maskotka woli miejsce spokojne, czy blisko drugiego gościa.




**2.** Gość wybiera i przedstawia jedną potrzebę, na przykład opowieść przed odpoczynkiem. Narysujcie jej znak.




**3.** Recepcjonista pokazuje pokój i pomaga odegrać wybraną czynność. Potem sprawdza, czy gość chce coś zmienić.

**Wybór dziecka** — **Wybierzesz pokój obok drugiej maskotki czy oddzielny spokojny kącik?**

**Zakończenie** — Gość dziękuje i opowiada o pobycie. Złóżcie ręczniki po zabawie.

**Pamiętaj** — **Pokoje są tylko dla maskotek. Nie zasłaniajcie twarzy i nie zamykajcie dzieci w pudełkach.**

# 22 • Strażnicy czystego parku

Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.

## Role

Opiekun parku i pomocnik porządkowania.

## Cel misji

Zebrać przygotowane papierowe elementy i zostawić wolne przejście.

## Rekwizyty



Duże czyste kartki, dwa otwarte pudełka, kredki.

## Trzy etapy

1. Dorosły kładzie kilka dużych kartek w wyznaczonym miejscu. To umowne przedmioty pozostawione w papierowym parku.
2. Wymyślcie znaki pudełek, na przykład papier do rysowania i papier do składania. Posegregujcie kartki według planowanego użycia.
3. Sprawdźcie, czy ścieżka jest wolna. Opiekun parku dziękuje pomocnikowi i proponuje wykorzystanie jednej kartki ponownie.










## Wybór dziecka

Z odzyskanej kartki zrobisz mapę czy obrazek dla odwiedzających park?

## Zakończenie

Zostawcie miejsce czyste. Powiedzcie, jak ograniczyć bałagan podczas następnej zabawy.

**Pamiętaj** Nie zbierajcie prawdziwych śmieci ani odpadów na zewnątrz. Używajcie tylko przygotowanego czystego papieru.

# 23 • Studio prognozy pogody

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Prezenter pogody i redaktor mapy.

## Cel misji

Opowiedzieć prognozę dla wymyślonego miejsca, korzystając z trzech symboli.

## Rekwizyty

Kartka, kredki.

## Trzy etapy



**1.** Narysujcie słońce, chmurę i krople deszczu. Obok zaznaczcie wymyślone miasto.



**2.** Redaktor wybiera pogodę na rano i popołudnie. Prezenter opisuje ją, wskazując odpowiednie symbole.



**3.** Wymyślcie zmianę planów bohatera: spacer albo rysowanie w domu. Uzgodnijcie, co pasuje do waszej opowieści.

## Wybór dziecka

Prognoza będzie słoneczna z późniejszym deszczem czy odwrotnie?



## Zakończenie

Prezenter kończy wiadomość. Wyjaśnijcie, że prawdziwą prognozę sprawdza dorosły w wiarygodnym źródle.



**Pamiętaj** | Nie wychodźcie na zewnątrz, żeby sprawdzać burzę. To wymyślona pogoda na kartce.

# 24 • Wytwórnia papierowych pojazdów

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Projektant pojazdu i klient.

## Cel misji

Dopasować rysunkowy pojazd do jednego wymyślonego zadania.



## Rekwizyty

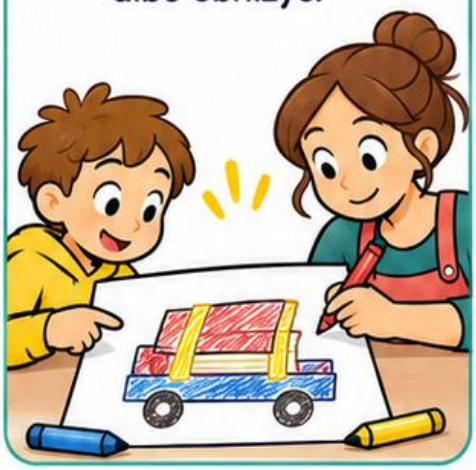
Kartka, kredki.

## Trzy etapy

1. Klient opisuje zadanie, na przykład przewiezienie wielkiej książki. Projektant pyta o jej kształt.



2. Narysujcie pojazd z miejscem na ładunek. Klient wskazuje, co trzeba poszerzyć albo obniżyć.



3. Poprawcie rysunek i odegrajcie przekazanie projektu. Opowiedzcie o pierwszej podróży bez budowania prawdziwej maszyny.



## Wybór dziecka

Pojazd jedzie po drodze czy pływa po papierowym jeziorze?



## Zakończenie

Klient dziękuje za uwzględnienie pomysłu. Nazwijcie projekt i zachowajcie rysunek.

**Pamiętaj** | **Nie konstruujcie pojazdów do wożenia dzieci. Projekt pozostaje rysunkiem.**

# 25 • Dom mody dla postaci

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



**Role** Projektant stroju i opiekun papierowej postaci.



**Cel misji** Wybrać ubiór pasujący do miejsca z opowieści.



**Rekwizyty** Kartki, kredki, dwa duże prostokąty kolorowego papieru.

## Trzy etapy

1. Dorosły rysuje dużą postać. Opiekun opisuje, dokąd bohater się wybiera: do ogrodu albo na uroczyste spotkanie.



2. Przykładajcie papierowe prostokąty jako umowne stroje, nie przyklejając ich. Projektant proponuje kolory i wzory.



3. Wybierzcie zestaw i dorysujcie na nim ozdobny wzór. Opowiedzcie, dlaczego pasuje do wybranego wydarzenia.



## Wybór dziecka

Wolisz spokojny wzór czy dużo kolorowych kresek?

## Zakończenie

Postać prezentuje strój w opowieści. Zdejmijcie papier i spróbujcie innego zestawu.

## Pamiętaj

Bez igieł, szpilek, guzików i sznurków. Ubrania są tylko papierowymi rekwizytami.

# 26 • Księgarnia z okładkami

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

### Role
Księgarz i czytelnik szukający opowieści.

### Cel misji
Polecić książkę według zainteresowań czytelnika.

### Rekwizyty
Trzy kartki złożone na pół, kredki.

## Trzy etapy

### Wybór dziecka
Szukasz spokojnej historii czy opowieści z niespodzianką?

### Zakończenie
Księgarz dziękuje za wizytę. Ustawcie książki jako małą domową księgarnię.

### Pamiętaj
Nie potrzebujecie monet ani prawdziwych zakupów. Nie kopiujcie danych z cudzych książek.

**1** Narysujcie trzy okładki wymyślonych książek: o podróży, zwierzęciu i niezwykłym domu.



**2** Czytelnik mówi, o czym chciałby posłuchać. Księgarz pokazuje pasującą okładkę i opowiada pierwsze zdanie historii.



**3** Czytelnik wybiera jedną książkę. Wspólnie dopowiedzcie dalszy ciąg i narysujcie w środku jeden obrazek.



# 27 • Orkiestra cichych dźwięków

Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.

## Role

Dyrygent i muzyk; zamieniajcie role.

## Cel misji

Ułożyć krótki utwór z dwóch cichych dźwięków i pauzy.

## Rekwizyty

Kartka, kredki, stół.



## Trzy etapy

1. Wybierzcie dwa ciche odgłosy: pocieranie dłoni i delikatne stuknięcie palcem w stół.



2. Narysujcie po jednym znaku dla każdego odgłosu oraz znak ciszy. Dyrygent wskazuje trzy znaki w wybranej kolejności.



3. Muzyk wykonuje sekwencję. Powtórzcie ją wolniej, zostawiając wyraźną pauzę w miejscu ciszy.



## Wybór dziecka

Wolisz zacząć od dźwięku czy od chwili ciszy?

## Zakończenie

Ukłońcie się i sprawdźcie, czy głośność była dla wszystkich wygodna.

## Pamiętaj

Bez głośnych instrumentów i stukania przy uszach. Każdy może poprosić o ciszę.

# 28 • Drużyna organizatorów pikniku

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role** Organizator pikniku i gość z maskotką.

**Cel misji** Zaplanować miejsce spotkania z wygodnym dojściem.

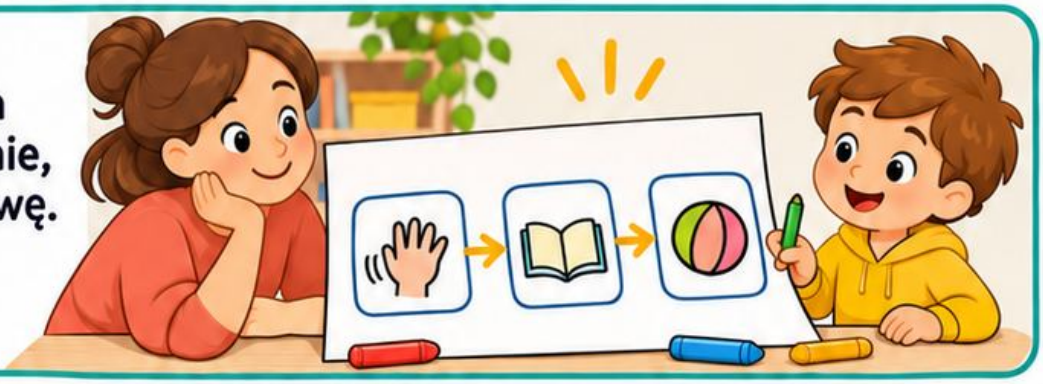
**Rekwizyty** Mały ręcznik, dwie duże maskotki, kartka, kredki.

## Trzy etapy

1. Rozłóżcie ręcznik na podłodze jako miejsce dla maskotek. Pozostawcie przejście wokół.



2. Narysujcie obrazkowy plan pikniku: powitanie, opowieść i zabawę. Gość wybiera kolejność.



3. Odegrajcie spotkanie. Jeśli maskotka potrzebuje spokoju, przesuńcie ją do wolnego kącika.



**Wybór dziecka**

Najpierw opowiadacie historię czy bawicie się w zgadywanie?

**Zakończenie**

Pożegnajcie gości i wspólnie zwińcie ręcznik.

**Pamiętaj**

Piknik jest bez jedzenia. Nie zastawiajcie przejścia i nie kładźcie tkaniny na twarzy.

# 29 • Archeolodzy papierowych znalezisk

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role** Badacz papierowych znalezisk i opiekun zapisków.

**Cel misji** Opisać odkryty rysunek i wymyślić jego możliwą historię.

**Rekwizyty** Trzy duże kartki, kredki.



## Trzy etapy

1. Dorosły rysuje na jednej kartce duży przedmiot z dawnej opowieści, na przykład dzban. Przykrywa go pozostałymi kartkami.
2. Badacz odsuwa jedną kartkę i opisuje widoczny fragment, zanim odsłoni całość. Opiekun zapamiętuje jego pomysł.
3. Odsłońcie rysunek. Porównajcie domysły z obrazkiem i opowiedzcie, do czego przedmiot mógł służyć.




**Wybór dziecka** Odsłaniasz najpierw górę rysunku czy jego bok?

**Zakończenie** Narysujcie znak znaleziska. Powiedzcie, co widzicie naprawdę, a co dopowiadacie w historii.

**Pamiętaj** Bez ziemi, piasku, drobnych przedmiotów i prawdziwych wykopalisk.

# 30 • Robot uczy się uprzejmości

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

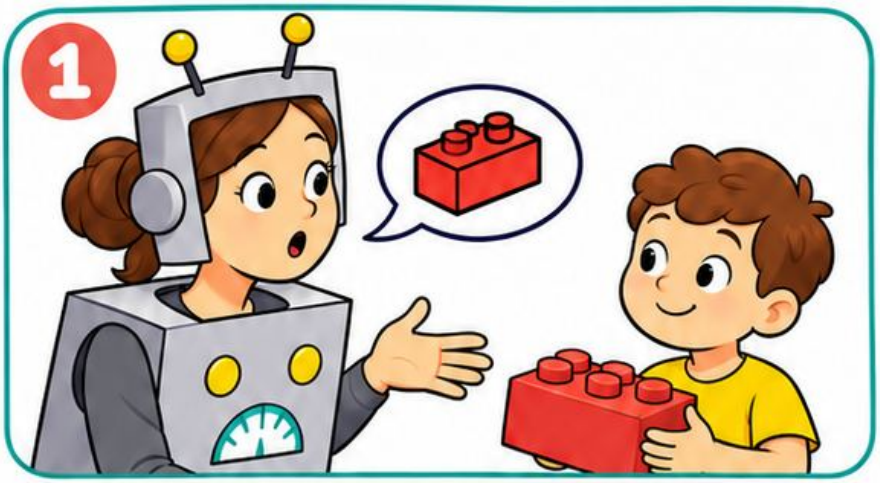
Robot grany przez dorosłego i trener rozmowy.

## Cel misji

Pomóc robotowi prosić o rzecz i uszanować odpowiedź.

## Rekwizyty

Duży klocek, kartka, kredki.










## Trzy etapy

1. Robot chce pożyczyć klocek, ale mówi tylko: daj. Trener pokazuje, jak można uprzejmie zapytać.
2. Odegrajcie prośbę i odpowiedź. Druga osoba może się zgodzić albo powiedzieć, że potrzebuje klocka jeszcze chwilę.
3. Robot ćwiczy przyjęcie obu odpowiedzi. Narysujcie znak przypominający o pytaniu przed zabraniem rzeczy.

## Wybór dziecka

Robot poczeka czy wybierze inną zabawę, gdy nie może dostać klocka od razu?

## Zakończenie

Robot dziękuje za ćwiczenie. Zamieńcie role i powtórzcie rozmowę po swojemu.

**Pamiętaj** | Nikt nie musi oddawać rzeczy ani zgadzać się na dotyk. Robot jest rolą, nie urządzeniem.

# 31 • Fotografowie bez aparatu

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role**
Fotograf wyobraźni i opiekun kadru.

**Cel misji**
Wybrać fragment widoku i opisać, co znalazłoby się na zdjęciu.

**Rekwizyty**
Kartka, kredki, duża zabawka.



## Trzy etapy

**1**



Postawcie zabawkę na stole. Fotograf tworzy przed sobą luźną ramkę z dłoni, nie dotykając twarzy.

**2**



Opiekun kadru pyta, co widać w środku i co zostaje poza ramką. Zmieńcie odległość dłoni od zabawki.

**3**



Opuśćcie ręce i narysujcie wybrany widok. Porównajcie dwa możliwe kadry.

## Wybór dziecka

Pokażesz całą zabawkę czy tylko ciekawy fragment?

## Zakończenie

Nadajcie rysunkowi tytuł. Powiedzcie, dlaczego wybraliście właśnie ten widok.

**Pamiętaj**
Nie robicie prawdziwych zdjęć. Nie kierujcie zabawy na osoby, które nie chcą uczestniczyć.

# 32 • Tropiciele śladów

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



**Role** Tropiciel i autor papierowych śladów.

**Cel misji** Odnaleźć bohatera po kolejności trzech narysowanych znaków.

**Rekwizyty** Trzy kartki, kredki, duża maskotka.

## Trzy etapy

1. Dorosły rysuje po jednym dużym śladzie na kartkach. Układa je na stole w stronę widocznej maskotki.



2. Tropiciel opisuje kierunek każdego śladu. Autor podaje wskazówkę, gdy kartka jest obrócona.



3. Przesuwajcie palcem od znaku do znaku. Przy maskotce wymyślcie opowieść o jej spacerze.



## Wybór dziecka

Ślady będą podobne czy każdy pokaże inny fragment przygody?

## Zakończenie

Ułóżcie znaki w odwrotnej kolejności i opowiedzcie drogę powrotną.

**Pamiętaj** Używajcie narysowanych śladów, bez tropienia prawdziwych zwierząt. Nie rozkładajcie kartek na drodze do drzwi.

# 33 • Dworzec zagubionych walizek

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Trzy etapy

**1.** Ustawcie pudełka jako walizki. Połóżcie przy każdym kartkę z innym dużym znakiem.



**2.** Podróżny opisuje znak swojej walizki, nie podając prawdziwych danych. Opiekun wskazuje pasujący bagaż.



**3.** Jeśli opis pasuje do dwóch znaków, opiekun pyta o dodatkowy szczegół. Razem wybierzcie właściwe pudełko.



## Role

Opiekun bagażu i podróżny.

## Cel misji

Dopasować papierowy bagaż do opisu właściciela.

## Rekwizyty

Trzy duże zamknięte pudełka, kartki, kredki.

## Wybór dziecka

Podróżny poda kolor znaku czy opis jego kształtu?

## Zakończenie

Opiekun przekazuje umowną walizkę, a podróżny sprawdza znak i dziękuje.

## Pamiętaj

Pudełka są puste i lekkie. Bez prawdziwych zamków, adresów i szukania cudzych rzeczy.

# 34 • Wyprawa na wymyśloną wyspę

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role



Odkrywca wyspy i kartograf.

## Cel misji



Nazwać trzy miejsca na wymyślonej wyspie i połączyć je trasą.

## Rekwizyty



Kartka, kredki, duży klocek.

## Trzy etapy

1. Narysujcie obrys wyspy oraz trzy miejsca: zatokę, polanę i wzgórze. Klocek będzie znacznikiem wyprawy.
2. Odkrywca wybiera pierwsze miejsce. Kartograf rysuje szeroką drogę, omijając wodę.
3. Przesuwajcie klocek po trasie. W każdym miejscu dopowiedzcie jedno przyjazne spotkanie z fantastycznym mieszkańcem.










## Wybór dziecka



Zaczynasz w zatoce czy na polanie?

## Zakończenie



Połączcie drogę powrotną z początkiem i opowiedzcie najciekawszy moment wyprawy.

**Pamiętaj** Wyspa pozostaje rysunkiem. Bez prawdziwej wody, wspinania i wychodzenia bez dorosłego.

# 35 • Przygotowania do święta sąsiedztwa

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Organizator spotkania i sąsiad proponujący pomoc.

## Cel misji

Uzgodnić dwie różne atrakcje wspólnego święta.

## Rekwizyty

Kartka, kredki, dwie duże maskotki.

## Trzy etapy

1. Maskotki zostają sąsiadami. Jedna proponuje słuchanie historii, druga oglądanie rysunków.
2. Organizator pyta, co jest potrzebne do obu pomysłów. Narysujcie dwie duże ikony na planie.
3. Ustalcie kolejność atrakcji i odegrajcie zaproszenie. Sąsiad może przyjąć jedną propozycję albo obie.










## Wybór dziecka

Najpierw obejrzycie obrazy czy posłuchacie opowieści?

## Zakończenie

Podziękujcie za każdy pomysł i wspólnie zamknijcie spotkanie.

## Pamiętaj

To święto domowych postaci. Nie wysyłajcie prawdziwych zaproszeń ani nie zbierajcie danych sąsiadów.

# 36 • Zespół planowania placu zabaw

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role



Projektant placu zabaw i konsultant potrzeb bohaterów.

## Cel misji



Zaplanować miejsce ruchu oraz spokojnego odpoczynku z drogą pomiędzy nimi.

## Rekwizyty



Kartka, kredki, trzy duże klocki.



## Trzy etapy

1. Narysujcie obrys placu. Klocki będą umownymi urządzeniami, nie modelami do wchodzenia.
2. Konsultant opisuje dwóch bohaterów: jeden chce zabawy, drugi ciszy. Projektant rozstawia klocki z odstępami.
3. Dorysujcie ścieżkę do obu miejsc. Sprawdźcie palcem, czy nic nie blokuje dojścia.

## Wybór dziecka

Spokojny kącik znajdzie się przy wejściu czy dalej od miejsca zabawy?

## Zakończenie

Zaprezentujcie plan i wskażcie jedną zmianę wprowadzoną po rozmowie.

## Pamiętaj

Nie budujcie prawdziwych urządzeń ani nie wchodźcie na klocki. To projekt na kartce.









# 37 • Pracownia wynalazców

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Wynalazca i osoba zgłaszająca pomysł.

## Cel misji

Narysować fantastyczny wynalazek odpowiadający na jedno życzenie.

## Rekwizyty

Kartka, kredki.



## Trzy etapy

**1.** Wybierzcie życzenie z opowieści, na przykład porządkowanie chmur. Wynalazca pyta, co miałoby się zmienić.



**2.** Narysujcie duży wynalazek i dwa umowne elementy sterowania. Nie muszą odpowiadać prawdziwej technice.



**3.** Odegrajcie pokaz działania wyłącznie słowami i gestami. Osoba zamawiająca proponuje jedną poprawkę rysunku.



## Wybór dziecka

Wynalazek działa po wypowiedzeniu hasła czy po wskazaniu narysowanego znaku?

## Zakończenie

Nadajcie mu nazwę i opowiedzcie, komu pomaga w bajce.

**Pamiętaj** Bez przewodów, baterii, rozkręcania urządzeń i prawdziwych eksperymentów.

# 38 • Dom zamiany ról

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**



## Role

Gospodarz domu maskotek i gość; później zamiana.



## Cel misji

Przećwiczyć tę samą rozmowę z dwóch stron.



## Rekwizyty

Dwie duże maskotki, kartka, kredki.

## Trzy etapy

**1.** Narysujcie wspólny pokój. Gospodarz pyta gościa, czy chce posłuchać historii, czy obejrzeć obrazek.



**2.** Gość wybiera lub proponuje przerwę. Gospodarz przyjmuje odpowiedź i wspólnie odgrywacie krótką wizytę.



**3.** Zamieńcie maskotki i role. Powtórzcie powitanie, pozwalając nowemu gościowi dokonać innego wyboru.



### Wybór dziecka

Jako gość wybierzesz tę samą zabawę co poprzednio czy inną?

### Zakończenie

Powiedzcie, co zmieniło się po zamianie ról. Pożegnajcie się po swojemu.

### Pamiętaj

Nikt nie musi przytulać, udostępniać rzeczy ani kontynuować zabawy wbrew swojej woli.

# 39 • Podróż do krainy kolorów

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

**Role** — Przewodnik po krainie kolorów i podróżnik.

**Cel misji** — Wymyślić zasady trzech kolorowych miejsc i przejść między nimi.

**Rekwizyty** — Trzy kartki, trzy grube kredki w różnych kolorach.

## Trzy etapy

1. Pokolorujcie na każdej kartce duże pole inną kredką. Ułóżcie kartki obok siebie na stole.



2. Przewodnik proponuje dla każdego pola spokojną czynność, na przykład wypowiedzenie słowa, narysowanie kreski albo chwilę ciszy.



3. Podróżnik wybiera kolejność miejsc. Wskazuje kartki palcem i wykonuje uzgodnione czynności.



**Wybór dziecka**

Któremu kolorowi przypiszesz ciszę, a któremu opowiadanie?

**Zakończenie**

Wróćcie do pierwszego pola i zmieńcie jedną zasadę za wspólną zgodą.

**Pamiętaj** — Kolory nie narzucają uczuć ani zachowania. Każdy może odmówić czynności lub zaproponować inną.

# 40 • Organizatorzy wielkiego finału

**Wiek: 3–8 lat • Dorosły towarzyszy zabawie.**

## Role

Prowadzący finał i wybierający atrakcje uczestnik.

## Cel misji

Połączyć ulubione fragmenty dwóch wcześniejszych misji w jedno spotkanie.



## Rekwizyty

Kartka, kredki, rekwizyty z dwóch wybranych misji.



## Trzy etapy

1. Wybierzcie dwie ukończone misje. Dorosły ponownie sprawdza ich materiały i zasady bezpieczeństwa.



2. Narysujcie dwa znaki atrakcji i ustalcie kolejność. Przydzielcie role, pamiętając o możliwości zamiany.



3. Odegrajcie krótkie fragmenty obu zabaw. Prowadzący zapowiada zmianę miejsca lub bohaterów.



**Wybór dziecka** Powtarzasz ulubioną scenę czy wymyślasz dla niej nowe zakończenie?

**Zakończenie** Podziękujcie sobie za wspólne pomysły. Schowajcie rekwizyty i zaznaczcie jedną misję, do której chcecie wrócić.

**Pamiętaj** Wybierzcie tylko znane, bezpieczne rekwizyty. Finał nie wymaga publiczności, nagród ani publikowania zdjęć.

# Historia 1 • Mapa z dwiema drogami

## Początek i wybór

**Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.**

Lena i papierowy lis znaleźli mapę prowadzącą na polanę. Jedna droga mija jezioro, druga biegnie przez sad.

Na mapie nie ma pośpiechu. Przyjaciele mają czas na jedną przygodę, zanim dotrą do celu.




**Co wybierasz?**

**Którą drogę wybiorą?**

### Droga A

Idą obok jeziora. Zatrzymują się na szerokiej ścieżce, żeby posłuchać opowieści spotkanej kaczki.



### Droga B

Idą przez sad. Ogrodniczka prosi, by pomogli wymyślić nazwy trzech nowych drzew.



**Przejdź na stronę 45. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 1 • Mapa z dwiema drogami

## Dwa zakończenia





### Zakończenie A

Kaczka opowiada o chmurze podobnej do żaglówki. Lena rysuje ją na odwrocie mapy.

Na polanę przyjaciele przynoszą obrazek i nową opowieść. Ich mapa ma teraz także pamiątkę znad jeziora.




### Zakończenie B

Przyjaciele wymyślają nazwy: Szumiące, Cieniste i Rozłożyste. Ogrodniczka zapisuje je na swojej mapie sadu.

Na polanę docierają z pomysłem na zabawę w nazywanie drzew. Zapraszają innych do wymyślania kolejnych nazw.

### Porozmawiajmy

Co bohaterowie zyskali na każdej drodze? Która przygoda bardziej cię ciekawi?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 2 • Robot i zagubiony przycisk

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.



**Robot Piko przygotowuje pokaz powitań. Na jego papierowej tablicy brakuje narysowanego przycisku z uśmiechem.**

To robot z opowieści, bez przewodów i baterii. Może wymyślić nowy znak albo zmienić sposób rozpoczęcia pokazu.

## Co wybierasz?

**Jak Piko poradzi sobie z brakującym znakiem?**

### Droga A

Rysuje nowy duży znak. Pyta przyjaciół, jaki kształt będzie łatwo zauważyć.



### Droga B

Rezygnuje z przycisku. Ustala, że pokaz zacznie się po wspólnym wypowiedzeniu słowa **„witaj”**.




**Przejdź na stronę 47. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

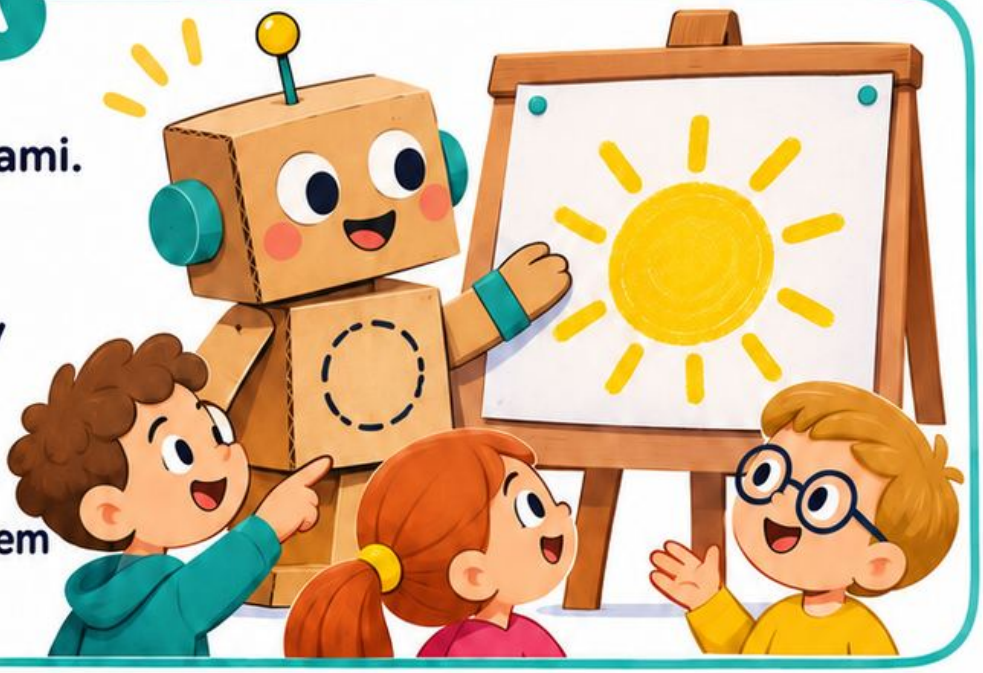
# Historia 2 • Robot i zagubiony przycisk

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Przyjaciele wybierają wielkie koło z promykami. Piko umieszcza je na papierowej tablicy.

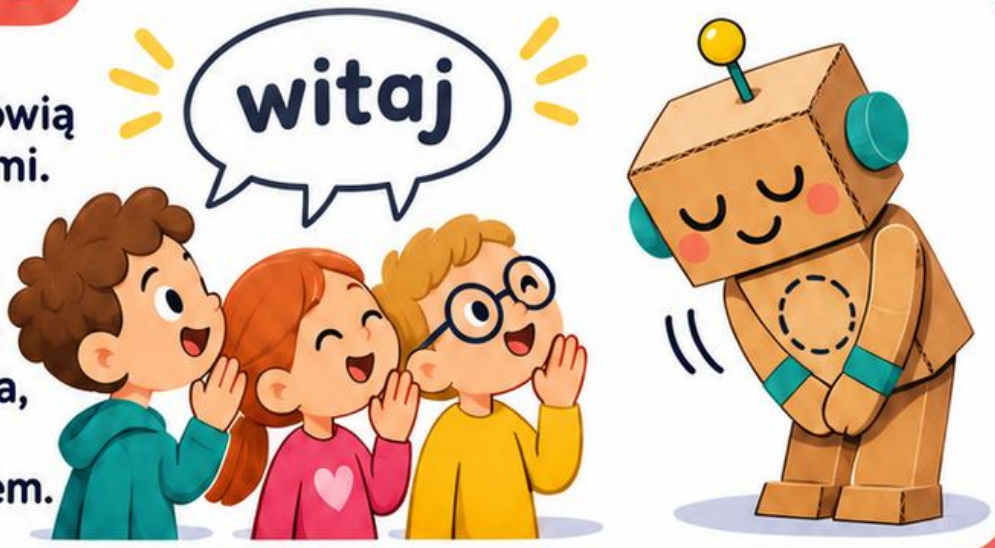
Podczas pokazu każdy wskazuje nowy znak i wymyśla własne powitanie. Brakujący rysunek stał się początkiem wspólnego projektu.



### Zakończenie B

Goście ustawiają się w małym półkolu i mówią „witaj” swoimi głosami. Piko odpowiada spokojnym ukłonem.

Pokaz odbywa się bez tablicy. Robot odkrywa, że umówiony sygnał może być także słowem.




### Porozmawiajmy

Czy zawsze trzeba odtworzyć brakującą rzecz, czy można zmienić cały plan?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 3 • Most przed zachodem słońca

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.

Na makiecie miasteczka papierowy most przechylił się. Dwie postacie chcą zanieść rysunek do domu po drugiej stronie.

Narysowane słońce powoli chowa się za wzgórzem. Bohaterowie nie wchodzą na chwiejny most; szukają spokojnego rozwiązania.



## Co wybierasz?

## Co zrobią z rysunkiem?

### Droga A

Poproszą dorosłego konstruktora makiety o poprawienie mostu. Poczekają, aż sprawdzi podpory.



### Droga B

Wybiorą dłuższą papierową drogę wokół rzeki. Po drodze zatrzymają się przy domu sąsiadki.



Przejdź na stronę 49. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.

# Historia 3 • Most przed zachodem słońca

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Konstruktor ustawia podpory bliżej siebie i mocuje pomost. Papierowe postacie czekają na sprawdzenie konstrukcji.



Potem docierają do domu z rysunkiem. Wieczorna opowieść dotyczy proszenia o pomoc i spokojnego czekania.



### Zakończenie B

Sąsiadka zaprasza je do obejrzenia swojej kolekcji rysunków. Bohaterowie porównują kolory i opowiadają o własnym obrazku.



Do celu docierają inną drogą. Następnego dnia dodają dom sąsiadki do mapy przyjaznych miejsc.



### Porozmawiajmy



Co było ważniejsze od szybkiego dotarcia do celu? Jak zmieniła się przygoda po wyborze objazdu?

### Spróbuj inaczej



Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 4 • List bez adresata

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.

W papierowym miasteczku pojawia się kartka z napisem „Dziękuję za pomoc”. Nie ma na niej imienia odbiorcy.

Listonoszka Mira nie chce zgadywać. Może poszukać nadawcy albo zostawić wiadomość w miejscu wspólnych ogłoszeń.




## Co wybierasz?

**Jak Mira spróbuje odnaleźć odbiorcę?**

### Droga A

Pyta mieszkańców, kto napisał wiadomość. Nie otwiera żadnych innych listów.



### Droga B

Umieszcza kartkę na wspólnej tablicy w opowieści, z pytaniem o jej nadawcę.




Przejdź na stronę 51. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.

# Historia 4 • List bez adresata

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Ogrodnik rozpoznaje swój rysunek liścia w rogu kartki. Wyjaśnia, że dziękuje osobie, która pomogła mu nazwać drzewa.

Mira wraca z nim do odbiorczyni. Ogrodnik dopisuje jej wymyślone imię i wręcza podziękowanie osobiście.



### Zakończenie B

Kartkę zauważa ogrodnik i przypomina sobie, że zapomniał napisać imię. Podchodzi do Miry z wyjaśnieniem.

Razem zdejmują wiadomość z tablicy i przekazują ją właściwej postaci. Na tablicy zostaje pusty kawałek miejsca na następne ogłoszenie.



### Porozmawiajmy

Jakie pytanie pomogło ustalić, do kogo należała wiadomość? Co można zrobić, zamiast zgadywać?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 5 • Biblioteka szeptów

## Początek i wybór

**Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.**

W bibliotece szeptów książki opowiadają tylko wtedy, gdy ktoś słucha. Dziś wszystkie mówią naraz i słychać jedynie szelest.

Bibliotekarka Ola prosi dzieci o pomysł. Każda książka chce zostać wysłuchana, ale nie musi mówić w tej samej chwili.



## Co wybierasz?

**Jak uporządkować opowieści?**

### Droga A

Ustalcie kolejkę. Każda książka dostanie chwilę na jedno zdanie, a pozostałe poczekają.



### Droga B

Zaproponujcie dwa spokojne kąciki. W każdym zabrzmi inna krótka opowieść dla chętnych słuchaczy.



**Przejdź na stronę 53. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 5 • Biblioteka szeptów



## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Pierwsza książka opowiada o liściu, druga o deszczu, trzecia o ścieżce. Dzieci łączą zdania w jedną historię.

Ola zapisuje kolejność na dużej kartce. Biblioteka kończy dzień wspólną opowieścią stworzoną z trzech głosów.



### Zakończenie B

W jednym kąciku słychać historię o lesie, w drugim o podróży. Słuchacze wybierają miejsce, w którym jest im wygodnie.

Po chwili mogą zmienić kącik. Ola odkrywa, że różne opowieści mogą mieć różnych odbiorców.



### Porozmawiajmy

Kiedy pomaga wspólna kolejka, a kiedy podział na spokojne grupy?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 6 • Ogród bez kolorów

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.

Papierowy ogród jest dziś biały. Rośliny zachowały kształty, lecz czekają na nowe barwy.

Ogrodnik zaprasza bohaterów do wspólnego projektowania. Nie podaje wzoru i nie mówi, jaki kolor jest jedynym właściwym.



## Co wybierasz?

**Od czego zaczniecie zmianę ogrodu?**

### Droga A

Każda postać wybierze kolor dla jednego dużego kwiatu. Potem porównacie wspólny obraz.



### Droga B

Najpierw wymyślicie porę dnia. Wybierzecie barwy, które kojarzą wam się z jej światłem.



**Przejdź na stronę 55. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 6 • Ogród bez kolorów

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Na rabacie pojawiają się czerwony, zielony i fioletowy kwiat. Każdy jest inny, a razem tworzą niezwykłą plamę kolorów.

Ogrodnik nazywa to miejscem wielu pomysłów. Bohaterowie zostawiają obok wolną rabatę na kolejne propozycje.



### Zakończenie B

Bohaterowie wybierają świt. Dodają jasne róże, żółcie i chłodniejsze cienie według własnych skojarzeń.

Ogród wygląda jak jedna opowieść o poranku. Przy wejściu powstaje rysunek słońca dopiero wychylającego się zza horyzontu.



### Porozmawiajmy

Jak różni się wspólne ustalanie tematu od oddania każdej osobie własnego fragmentu?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 7 • Pociąg do nowej stacji

## Początek i wybór

**Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.**

**Zabawkowy pociąg dociera do nowej stacji na papierowej mapie. Brakuje jej nazwy i znaku.**

**Konduktor pyta podróżnych o pomysł. W pobliżu narysowano wielkie drzewo oraz dom pełen książek.**



## Co wybierasz?
### Co pomoże rozpoznać stację?

### Droga A

**Wybierzecie nazwę związaną z drzewem i narysujecie liść jako znak.**



### Droga B

**Nazwiecie ją miejscem opowieści i narysujecie otwartą książkę.**



**Przejdź na stronę 57. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 7 • Pociąg do nowej stacji

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Stacja otrzymuje nazwę „Pod Wielkim Drzewem". Na tablicy pojawia się szeroki zielony liść.

Podróżni wymyślają spacer do drzewa i spokojne spotkanie w jego cieniu. Konduktor zapowiada przystanek po nowym znaku.




### Zakończenie B

Powstaje „Stacja Opowieści" z dużą książką na tablicy. Podróżni dzielą się pierwszymi zdaniami wymyślonych historii.

Pociąg rusza dalej z nową opowieścią. Następni pasażerowie rozpoznają przystanek po znaku książki.






### Porozmawiajmy

Jak znak i nazwa mogą podpowiadać, co warto zrobić w danym miejscu?



### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 8 • Smok szuka przyjaciela

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.

Smok Tuli przychodzi na polanę. Chciałby pobawić się z innymi, ale nie wie, jak zacząć rozmowę.

Widoczny z daleka zając rysuje wzór z dużych kształtów. Tuli postanawia najpierw zapytać, zamiast przerywać mu zabawę.



## Co wybierasz?

### Co zaproponuje smok?

### Droga A

Zapyta, czy może posłuchać historii o układanym wzorze. Zając sam zdecyduje, czy ma ochotę opowiadać.



### Droga B

Zaproponuje wspólne wymyślenie nazw chmur. Jeśli zając potrzebuje spokoju, smok poczeka w swoim kąciku.



Przejdź na stronę 59. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.

# Historia 8 • Smok szuka przyjaciela

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Zając zaprasza Tuli do słuchania. Wzór okazuje się mapą wielkiej wyprawy, a smok pomaga wymyślić cel podróży.

Przyjaciele kończą rozmowę, gdy obaj mają ochotę na odpoczynek. Umawiają się, że następnym razem smok opowie własną historię.



### Zakończenie B

Zając chce najpierw skończyć swój wzór. Tuli przyjmuje odpowiedź i sam nadaje nazwę jednej chmurze.

Później zając dołącza i proponuje inną nazwę. Razem odkrywają, że przyjaźń zostawia miejsce także na własny czas.



### Porozmawiajmy

Jak można zaprosić kogoś do zabawy i jednocześnie uszanować jego odpowiedź?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 9 • Tajemnica pustej sceny

## Początek i wybór

**Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.**

Teatr miał pokazać opowieść o lesie, lecz pudełko z dekoracjami jest puste. Aktorzy nie chcą szukać winnego.

Do występu zostały przygotowane dwie maskotki i duża kartka. Zespół zastanawia się, jak wykorzystać to, co ma.



## Co wybierasz?
### Jak przygotujecie przedstawienie?

### Droga A

Narysujecie na kartce jedno duże drzewo. Każda postać dopowie słowami resztę lasu.



### Droga B

Zrezygnujecie z dekoracji. Aktorzy stworzą miejsce opowieścią i cichymi odgłosami własnego głosu.



**Przejdź na stronę 61. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 9 • Tajemnica pustej sceny

# Dwa zakończenia

## Zakończenie A

Na scenie staje rysunek drzewa, a maskotki opowiadają o ścieżkach ukrytych poza obrazkiem.

Widzowie wyobrażają sobie las większy od kartki. Po przedstawieniu zespół zachowuje prostą dekorację na kolejną historię.



## Zakończenie B

Jedna maskotka opisuje szum liści, druga cicho naśladuje wiatr. Widzowie słuchają w wygodnej dla siebie ciszy.

Pusta scena staje się miejscem wielu wyobrażeń. Każdy może potem narysować las, który zobaczył w swojej głowie.





## Porozmawiajmy

Co potrafi stworzyć opowieść, nawet gdy nie mamy wszystkich zaplanowanych rekwizytów?



## Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.

# Historia 10 • Wspólne święto mieszkańców

## Początek i wybór

Dorosły czyta lub opowiada. Dziecko wybiera drogę A albo B; można później spróbować drugiej.

Mieszkańcy papierowego miasteczka planują święto. Jedni wolą oglądać rysunki, inni słuchać historii. Na oba pomysły jest miejsce.

Organizatorka Ada pyta, czy lepiej przygotować wspólny program, czy dwa osobne kąciki do wyboru.



## Co wybierasz?

### Jak będzie wyglądało spotkanie?

### Droga A

Najpierw wszyscy chętni obejrzą wystawę, a potem posłuchają krótkiej historii. Przerwa jest dozwolona w każdej chwili.



### Droga B

W tym samym czasie powstaną dwa spokojne miejsca. Każdy sam wybierze, gdzie chce zacząć i czy później zmienić kącik.



**Przejdź na stronę 63. Odczytaj zakończenie oznaczone wybraną literą.**

# Historia 10 • Wspólne święto mieszkańców

## Dwa zakończenia

### Zakończenie A

Ada zapowiada wystawę, a potem opowieść. Dwie postacie robią krótką przerwę i wracają wtedy, gdy mają ochotę.

Na koniec mieszkańcy łączą wspomnienia w jeden rysunek święta. Dziękują sobie za jasną kolejność i możliwość odpoczynku.



### Zakończenie B

Przy jednej kartce rozmawia się o obrazach, przy drugiej słucha bajki. Goście przemieszczają się według własnych potrzeb.

Ada zbiera dwa znaki kącików i umieszcza je na wspólnym planie. Święto ma różne drogi, ale każdy pozostaje mile widziany.



### Porozmawiajmy



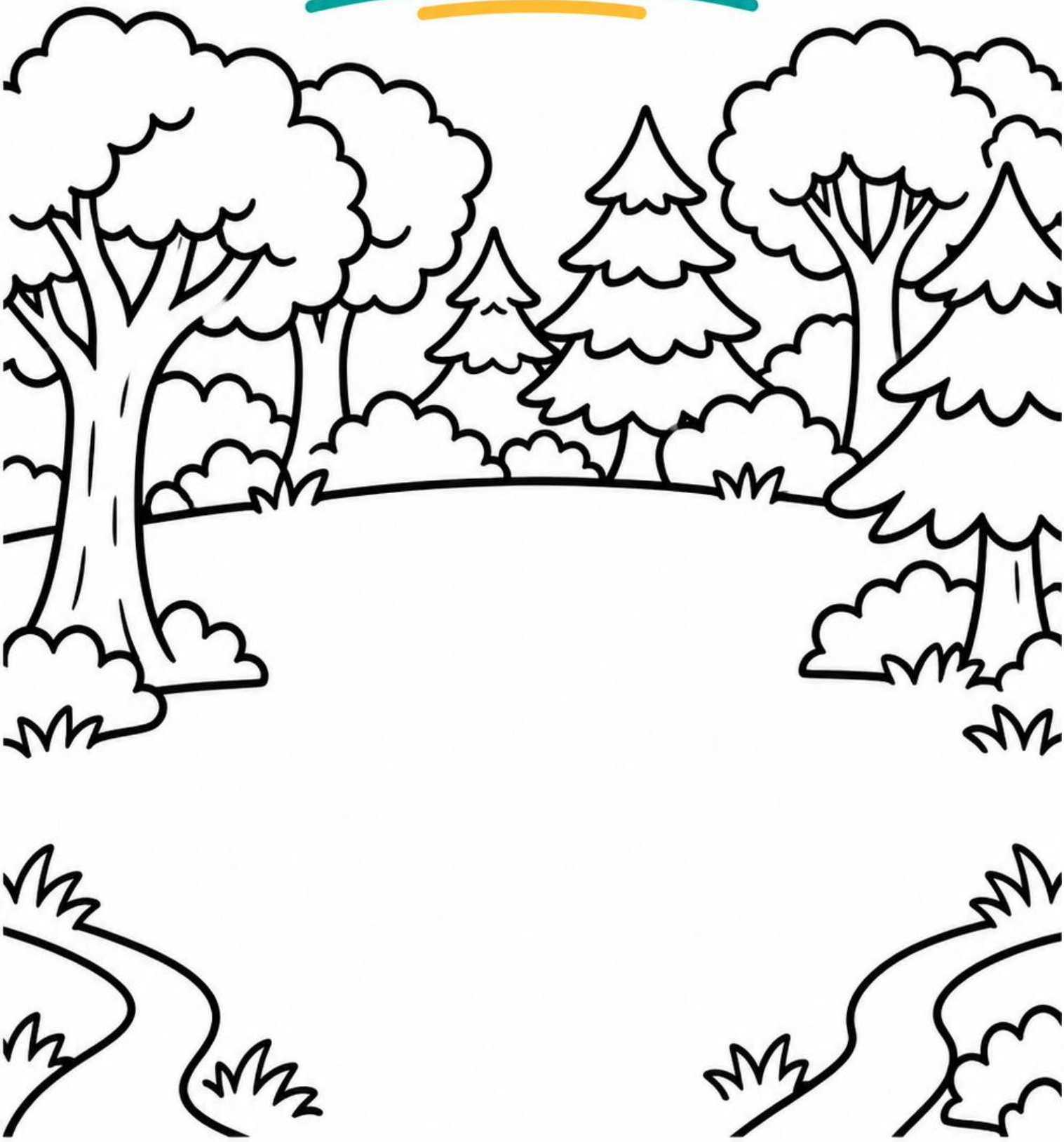
Co pomaga wspólnie świętować, kiedy uczestnicy lubią różne rzeczy?

### Spróbuj inaczej

Wróć do wyboru i sprawdź drugą drogę. Żadne zakończenie nie daje punktów; liczy się pomysł i rozmowa.



# Sceneria do druku: las i polana



**Wymyśl, kto przychodzi na polanę i którędy wraca do domu.**

**Drukuj na A4. Nie trzeba wycinać. Używaj jako płaskiego tła z dużymi bezpiecznymi rekwizytami pod opieką dorosłego.**

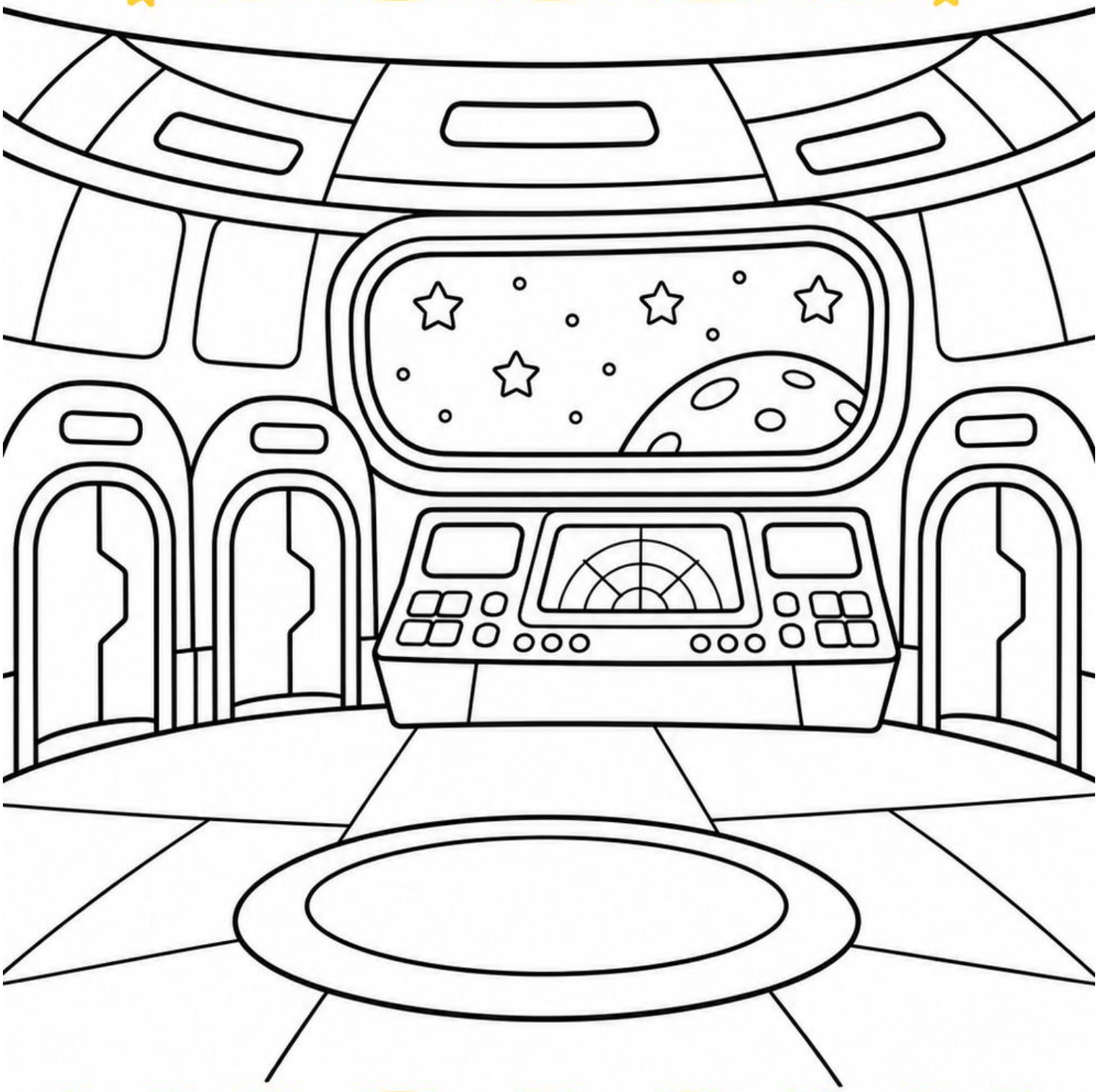
# Sceneria do druku: miasteczko



**Który budynek będzie biblioteką, a który miejscem spotkania?**

**Drukuj na A4. Nie trzeba wycinać. Używaj jako płaskiego tła z dużymi bezpiecznymi rekwizytami pod opieką dorosłego.**

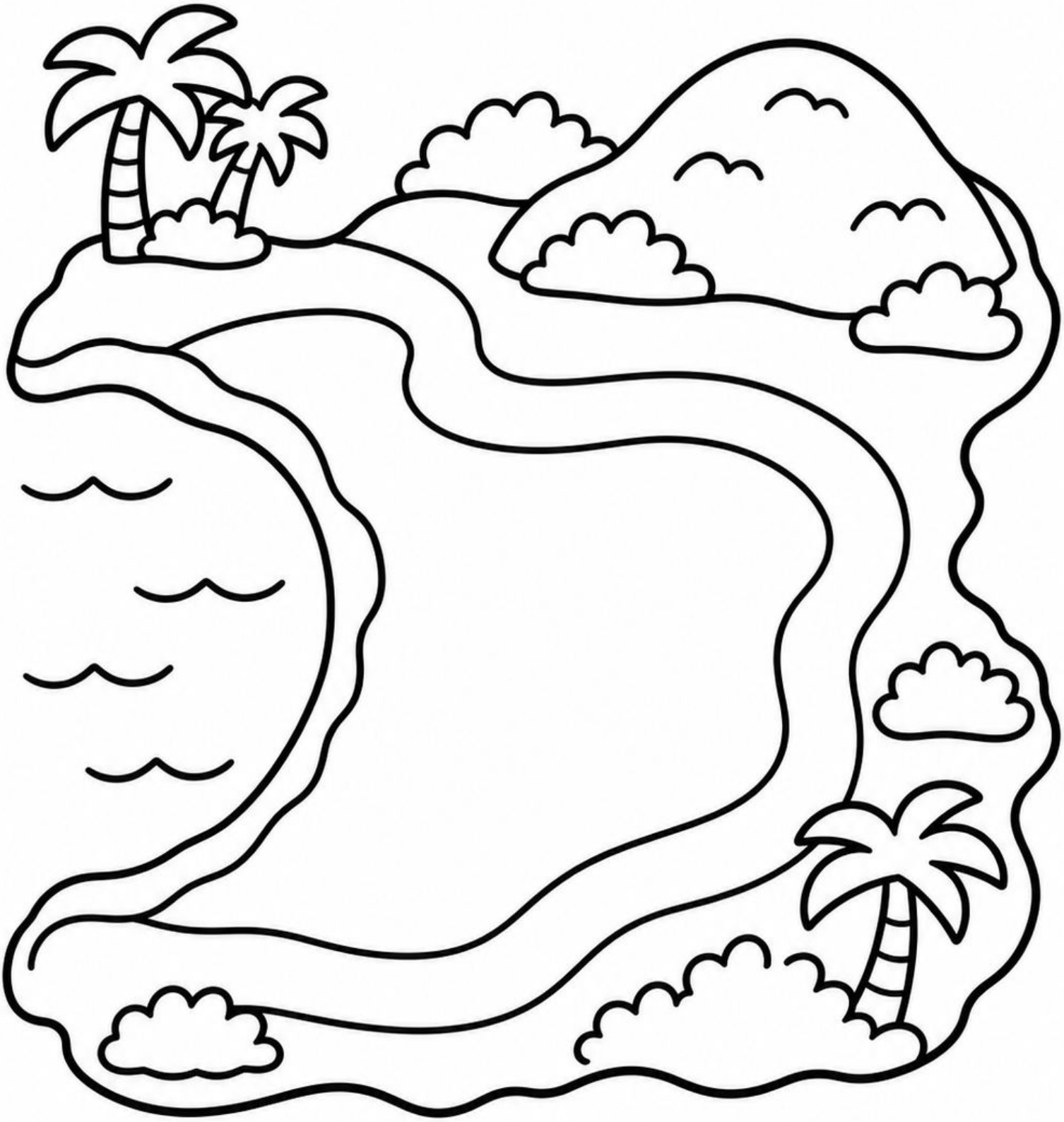
# Sceneria do druku: stacja kosmiczna



**Nazwij pomieszczenia i opowiedz, co bada dzisiejsza załoga.**

Drukuj na A4. Nie trzeba wycinać. Używaj jako płaskiego tła z dużymi bezpiecznymi rekwizytami pod opieką dorosłego.

# Sceneria do druku: wyspa



Wybierz miejsce rozpoczęcia wyprawy i drogę przez wyspę.

Drukuj na A4. Nie trzeba wycinać. Używaj jako płaskiego tła z dużymi bezpiecznymi rekwizytami pod opieką dorosłego.

# Indeks rekwizytów i warianty wspólnej zabawy



## Papier i kredki

Bez dodatkowych zabawek można wybrać misje 23–27, 29, 37 lub 39. W misji 25 przygotuj także kolorowy papier.

## Książki i gotowe rysunki

Misja 1: trzy książki. Misja 20: dwa własne rysunki. W misji 40 wracacie do rekwizytów dwóch wybranych kart.





## Maskotki

Pojawiają się między innymi w misjach 2, 6, 9, 10, 13, 17, 21, 28, 32, 35 i 38. Wybieraj duże, bez luźnych części.

## Pudełka i klocki

Sprawdź listy przy misjach o podróżach, budowaniu i mieście. Pudełka mają być lekkie, czyste, suche i bez zszywek.





## Masa i tkaniny

Misja 16 wymaga plasteliny dla dzieci. Ręczniki w misjach 6, 21 i 28 służą maskotkom, nie zakrywaniu dzieci.



## Jedno dziecko i dorosły

Dorosły może odgrywać kilku bohaterów kolejno. Dziecko może wskazywać wybory zamiast mówić.



## Więcej uczestników

Ustalcie kolejkę i możliwość zamiany ról. Nie zmuszajcie do występowania. Jeden uczestnik może być obserwatorem.

**Po zabawie odłóżcie rekwizyty i wróćcie do zwykłych imion.**