

GRA WPŁYWU / TA PODRÓŻ WŁAŚNIE DOSTAŁA FABUŁĘ

WALIZKA PEŁNA ABSURDU

Ta podróż właśnie dostała fabułę.



BEZPŁATNA PODRÓŻ Z NIBYSIEM

Jeden pełny rozdział, atlas i dwie miniatury z gry.

DUŻO WYOBRAŹNI. MAŁO BAGAŻU.

Przed pierwszym odjazdem

PRÓBKA DZIAŁA SAMODZIELNIE / dorośli + 1–2 dzieci 5–9 lat / ok. 5–10 minut

Co drukować?

Tylko stronę 4 tego pliku: atlas. Druk A4, 100%, kolor lub czerń i biel. Niczego nie wycinaj. Zasady ze strony 3 przeczytaj wcześniej lub miej pod ręką.

Dwie role

POMYSŁ wymyśla, ZWROT dodaje pytanie. Jedno dziecko gra z dorosłym. Dwoje dzieci zamienia się rolami po rundzie, a dorosły czyta.

Wasz nowy znajomy

Nibyś to lawendowy przybysz w okularach. Jeździ z Kufrem, walizką z oczami. Zwykłe ziemskie przedmioty ogromnie go dziwią. Pomóżcie mu je zrozumieć, a potem pozwólcie mu się zabawnie pomylić.

W podróży prowadzi pasażer

Gra nie angażuje kierowcy. Zostajecie na swoich miejscach; atlas zastępuje patrzenie za okno. Możecie mówić, wskazywać albo pokazywać małe gesty. Nie potrzeba ołówka ani prawdziwych rekwizytów.

Ile trzeba zagrać?

Jedna lub dwie rundy. Bez punktów, wyścigu i konieczności wymyślenia najzabawniejszej odpowiedzi. Można powiedzieć „pas” i wybrać pomysł podsunięty przez dorosłego.

To nie jest łyżka

PEŁNY ROZDZIAŁ 1 Z GRY / użyj atlasu na następnej stronie

Przeczytaj na głos

Nibyś wysuwa nos z walizki. „O! Widzę małe wiosło do zupy. Czy ludzie pływają w talerzach?”. Kufer znacząco unosi rączkę. Ktoś musi im wyjaśnić ten świat.

1. Wskażcie rzecz

Osoba z rolą POMYSŁ wybiera obrazek z atlasu albo przedmiot widoczny z miejsca pasażera. Najpierw mówi, do czego ludzie naprawdę go używają. Dorosły pomaga, jeśli trzeba.

2. Pozwólcie Nibysiovi się pomylić

Ta sama osoba wymyśla drugie, kompletnie zmyślane zastosowanie. Osoba z rolą ZWROT pyta „A co, jeśli...?” i dodaje jedną przeszkodę. Razem ją rozwiązujecie.

3. Zamiana i finał

Zamieńcie role i wybierzcie nowy przedmiot. Po dwóch rundach wskażcie ulubiony wynalazek. Nibyś mówi: „Już wiem, do czego to służy. I do czego mogłoby!”.

Przykład

Łyżka naprawdę pomaga jeść zupę. Na niby czesze chmury. „A jeśli chmura się łaskocze?” – czeszymy ją bardzo powoli, samym powietrzem.

Dla młodszych / na krótszą chwilę

Wybierz jedną rzecz. Pomóż nazwać prawdziwy użytek; dziecko wymyśla niezwykły. Przy dwojgu dzieci każde dodaje jeden element. Użyjcie finału po tej jednej rundzie.

A / Atlas zwykłych rzeczy

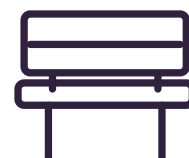
JEDYNA STRONA PRÓBKI WYMAGAJĄCA DRUKU / wskazujcie, nie wycinajcie



łyżka



parasol



ławka



zegar



klucz



but



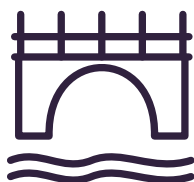
butelka



liść



książka



most



chmura



latarnia

Zwykłe rzeczy. Niezwykłe zastosowania. Każdy obrazek może zacząć nową opowieść.

Jeszcze dwie krótkie chwile

WYBÓR Z 12 MINIATUR PEŁNEGO PAKIETU / bez dodatkowego druku

Bilet dokądkolwiek

Pierwsza osoba wymyśla początek podróży, druga jej cel. Zamiana: ustalcie, czym jedziecie i co zabieracie. Dorosły odczytuje cały bilet. Odjazd jednym małym machnięciem dłoni.

Instrukcja do niczego

Pierwsza osoba mówi: „Żeby uruchomić niewidzialną maszynę, trzeba...”. Druga dodaje mały gest, np. mrugnięcie. Zamiana: wymyślcie, co maszyna robi. Uruchomcie ją raz i wyłączcie.



Z jednym lub dwójgiem dzieci

Dorosły gra drugą rolę, gdy jest jedno dziecko. Przy dwojgu pilnuje, żeby każde mogło zacząć. Jedna mała opowieść wystarczy do zakończenia miniatury.

Cała walizka jest większa

PRÓBKA POKAZUJE FRAGMENTY PEŁNEJ GRY / nie są to dodatkowe, osobne rozdziały



10 rozdziałów

Dokumenty na niby, niewidzialny bagaż, wynalazki, komunikaty, odbiór przesyłki i wspólne zakończenie.

Mało papieru

Cztery plansze wielokrotnego użytku. Dwie dodatkowe strony ze skrótem reguł wystarczą, żeby grać całkiem offline.

Do czego wróćcie następnym razem?

Pełny pakiet obejmuje 5 PDF-ów i 46 stron: instrukcje, przykłady, warianty dla dzieci 5–6 i 7–9 lat, 12 miniatur oraz opcjonalne pamiątki. Nie trzeba drukować wszystkich stron.

Do zobaczenia w następnej opowieści

Zespół Gra Wpływu
gawplywu.pl / kontakt@gawplywu.pl