

GRA WPŁYWU / OSTATNI POCIĄG DZISIEJSZEGO DNIA

STACJA: DOBRANOC

Ostatni pociąg zabiera dzisiejszy dzień do krainy snów.



BEZPŁATNA PODRÓŻ Z CHMURKIEM

Jedna prawdziwa przygoda / rodzic + dziecko 3-6 lat

MAŁA PODRÓŻ. CIEPŁE ZAKOŃCZENIE DNIA.

Trzy kartki i jedna podróż.

INSTRUKCJA PRÓBKII / Nie potrzebujesz pełnego pakietu

Co wydrukować?

Wydrukuj tylko strony 4–6 tego pliku, A4, jednostronnie, 100%. Dorosły wycina trzech pasażerów ze strony 4 i trzy bilety ze strony 5. Plansza ze strony 6 pozostaje cała. Reguły ze stron 2–3 można przeczytać lub wydrukować.

Kto prowadzi?

Rodzic czyta krótką opowieść, dziecko sprawdza bilety po obrazkach. Nie musi czytać ani liczyć. Planuj orientacyjnie 10–15 minut, a jeśli dziecko jest już senne – 3–5 minut. W każdej chwili można skończyć wcześniej.

3-4 lata

Chmurek i dwa bilety do wyboru. Dorosły pokazuje obrazek na karcie. Jedno dopasowanie wystarczy.

5-6 lat

Trzech pasażerów i trzy bilety. Dziecko wybiera kolejność wsiadania; rodzic może zostać pasażerem.

Dzień nie potrzebuje oceny

Wspomnienie może być zwyczajne, wymyślone lub zastąpione pustą walizką. Nie ma punktów, przegranej ani obowiązku zaśnięcia po zakończeniu.

Bilety w rozsypce.

GOTOWY SCENARIUSZ PRÓBK / Wszystkie zakończenia są tutaj

Zaproszenie Chmurka

Chmurek stoi na peronie. W jednej łapce ma bilet, w drugiej drugi bilet. A za nim czeka jeszcze ktoś. „Chyba pomieszały mi się podróże” – mruczy. Na szczęście dzisiaj to Ty jesteś konduktorem.

Sprawdźcie i wsiadajcie

Dziecko porównuje kartę pasażera z obrazkiem na bilecie. Wskazuje pasującą parę i kładzie pasażera przy jednym z trzech wagoników. Zróbcie tak z jednym, dwoma lub trzema pasażerami. Potem wolno przesunąć palec po torze.

Walizka na jedną chwilę

Rodzic pyta: „Co Chmurek zabierze z naszego dnia?”. Dziecko może powiedzieć, wskazać lub wybrać jedną z dwóch propozycji rodzica. Gestem pakujecie wspomnienie do wyobrażonej walizki. Można wybrać pustą.

Dziecko wybiera jeden przystanek

Las Szeptów: „Pociąg staje przy miękkim mchu. Drzewa szumią cicho. Dobranoc, lesie”.

Wyspa Poduszek: „Puch znajduje miękką poduszkę. Chmurek siada obok. Dobranoc, wyspo”.

Miasto Zgaszonych Gwiazd: „Gwiazdy odpoczywają w swoich domkach. Jedno okno jeszcze świeci. Dobranoc, gwiazdy”.

Pociąg jedzie dalej sam

Dotknijcie wagoników i powiedzcie coraz ciszej: „Jesteś. Jesteś. Jesteś”. Rodzic kończy: „Na dziś wystarczy. Dobranoc”. W wersji 3–5 minut sprawdźcie tylko Chmurka i przejdźcie od razu do walizki oraz przystanku.

Chmurek i jego towarzysze.

WYDRUKUJ / Dorosły wycina trzy karty po zaokrąglonych ramkach.



PASAŻER NOCNEGO POCIĄGU

Chmurek

Chmurka w lawendowym szaliku



PASAŻER NOCNEGO POCIĄGU

Puch

Myszka z morelową poduszką



PASAŻER NOCNEGO POCIĄGU

Luma

Ćma z ciepłą lampką

Trzy bilety na jeden wieczór.

WYDRUKUJ / Dopasuj takie same obrazki. Dorosły wycina bilety po ramkach.



BILET / STACJA: DOBRANOC

Chmurek

Porównaj z takim samym obrazkiem.



BILET / STACJA: DOBRANOC

Puch

Porównaj z takim samym obrazkiem.



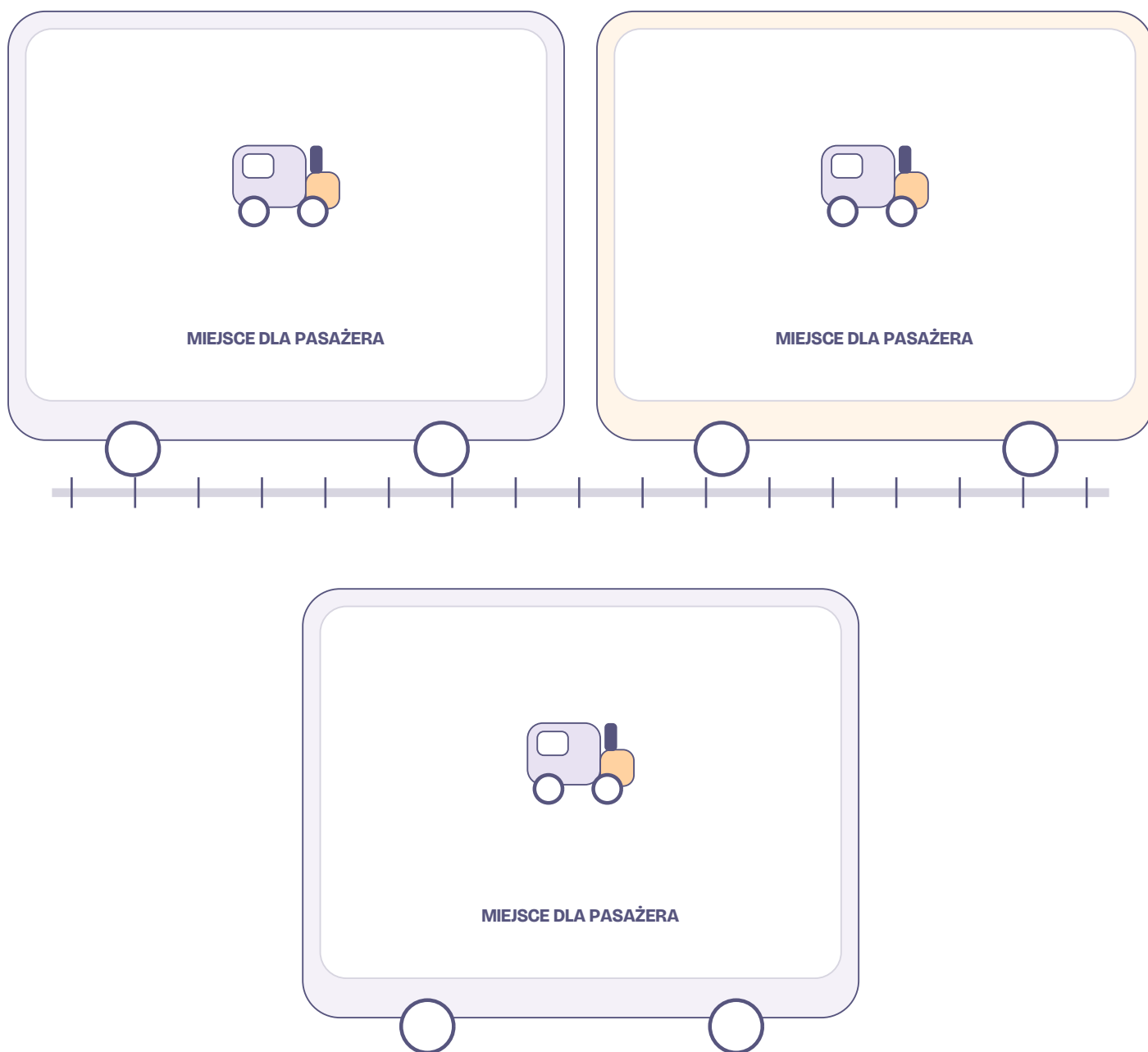
BILET / STACJA: DOBRANOC

Luma

Porównaj z takim samym obrazkiem.

Wszyscy mogą jechać.

WYDRUKUJ / Plansza pozostaje cała. To ta sama plansza, co w pierwszej przygodzie pełnej gry.



Ty wybierasz kolejność. Wszyscy mogą jechać.