

Tomek „Frejtag” Piątek



Sztuka opowiadania

Zbiór scenariuszy zajęć
dla różnej wielkości grup



Teatr
przy stole



inkubator
pomysłów

Spis treści

Kilka słów o materiale.....	5
-----------------------------	---

Materiał 1

Ćwiczenie „Przyjemne wspomnienie”	8
---	---

Materiał 2

Scenariusz „Co by było, gdybym...”	12
--	----

Materiał 3

Scenariusz „Snucie wspólnej opowieści”	18
--	----

Materiał 4

Scenariusz z użyciem kart „Piramida opowieści”	23
--	----

Załączniki.....	29
-----------------	----

Teatr przy stole. Sztuka opowiadania

Autor: Tomek „Frejtag” Piątek (gryfrejtaga.pl)

Konsultacja merytoryczna: Aneta Jędrejko, Marta Pestka,
Małgorzata Hubicka, Grażyna Kucharska

Koordynatorka: Marta Tafil-Dalach, Fundacja Stocznia

Redakcja i korekta: Urszula Drabińska

Skład i opracowanie graficzne: Mira Larysz

ISBN 978-83-68094-11-4

Warszawa 2025

Wydawca: Fundacja Stocznia

www.stocznia.org.pl

Więcej na temat innowacji: www.teatrprzystole.pl

Poradnik dostępny jest na licencji

CC-BY 4.0 – Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe



Publikacja powstała w ramach projektu

„Inkubator pomysłów 3 – wsparcie w rozwoju innowacji
społecznych dotyczących włączenia społecznego”

Projekt realizuje Fundacja Stocznia w partnerstwie
z Klubem Inteligencji Katolickiej oraz Ośrodkiem Ewaluacji w ramach
Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego
współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach
Europejskiego Funduszu Społecznego Plus



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



inkubator
pomysłów

Kilka słów o materiale

„Sztuka opowiadania” to scenariusze zajęć stworzone w ramach innowacji „Teatr przy stole”. Powstały na podstawie obserwacji i doświadczeń autora innowacji, a także informacji zwrotnych od uczestników i uczestniczek szkoleń oraz osób prowadzących zajęcia aktywizujące dla seniorów. Zebrane wnioski znalazły odzwierciedlenie w materiałach umożliwiających organizację zajęć dla dowolnej liczby osób. Scenariusze są elastyczne, a dzięki temu uniwersalne. Stanowią swego rodzaju „gotowiec” dla osób prowadzących zajęcia, od których nie są wymagane długotrwała edukacja ani doświadczenie w grach fabularnych lub innych.

Nowe, proste i skuteczne

Poniżej w formie ćwiczeń i scenariuszy opisano cztery narzędzia. Wszystkie bazują na sztuce opowiadania historii oraz zabawach i grach fabularnych. Ich zadaniami są: pobudzenie do refleksji poprzez przywołanie przyjemnych wspomnień, rozwój empatii dzięki wczuciu się w sytuację i położenie innej osoby oraz pobudzenie potencjału twórczego polegającego na wymyślaniu na bieżąco elementów wspólnej historii.

Proponowane ćwiczenia i scenariusze zajęć stanowią jednocześnie doskonały trening umysłu. Oparte na sztuce opowiadania, zachęcają do czerpania z własnych doświadczeń i wyobraźni oraz stymulują wiele funkcji poznawczych, m.in. pamięć, kreatywność, koncentrację i komunikację. Co ważne, w żadnym scenariuszu nie ma z góry narzuconego poziomu gry czy stylu opowiadania. Każdy uczestnik może – i powinien – być sobą i współtworzyć historię z grupą zgodnie z własnymi preferencjami i możliwościami.

Ideą stojącą za przygotowanymi materiałami jest budowanie dialogu i otwarcie się na drugą osobę poprzez kreatywne sięganie do własnych zasobów, m.in. doświadczeń i wyobraźni. Każda i każdy z nas ma do opowiedzenia ciekawe historie – i potrafi je opowiadać. A dzielenie się historiami, a tym samym własnym potencjałem twórczym, wpływa odżywczo zarówno na samych opowiadających, jak i słuchających.

Zastosowanie

Każde z przedstawionych narzędzi można wykorzystać jako element zajęć dla osób starszych. Mogą one też posłużyć jako rozwinięcie zajęć grupowych z treningów umysłu, wykorzystujących choćby scenariusze „**Siłowni pamięci**”. Dla przykładu, zajęcia „Dzień Babci i Dziadka” (omówione w publikacji „Scenariusze zajęć 2019” dostępnej tutaj: silowniapamieci.pl/grupowe) można wzbogacić o zabawę opartą na sztuce opowiadania poświęconej temu tematowi. Uniwersalność scenariuszy „Teatru przy stole” polega na możliwości zastosowania ich na różne okazje – wystarczy odpowiednio zdefiniować temat i poprowadzić grupę zgodnie z zasadami zabawy.

Modyfikacje i wielokrotne stosowanie

Pamiętaj, że poniższy materiał to propozycja, którą możesz swobodnie dostosowywać do potrzeb i możliwości grupy, z którą przyjdzie ci pracować. Nie bój się eksperymentować i modyfikować scenariuszy.

Materiały można wykorzystywać wielokrotnie podczas pracy z tą samą grupą lub w grupach mieszanych, w których część osób brała już udział w zajęciach prowadzonych tymi metodami. Jeżeli zobaczysz, że osoby uczestniczące czerpią przyjemność z tego typu aktywności, to możesz na stałe włączyć je do swojego programu.

Przeznaczenie i wariantowość

Ćwiczenia i scenariusze zostały stworzone z myślą o osobach w wieku 60+. Są częścią innowacji społecznej „Teatr przy stole”, rozwijanej od kilku lat w ramach inkubatora prowadzonego przez Fundację Stocznia. Ich warianty umożliwiają pracę indywidualną (1 na 1) oraz z małymi, średnimi i dużymi grupami (liczącymi odpowiednio np. 3–5, 10–15 oraz 40 i więcej osób). Kluczowe jest to, że osoba prowadząca zajęcia nie musi wykazywać szczególnych kompetencji w zakresie opowiadania historii ani mieć doświadczeń z grammi fabularnymi. Wystarczy przeczytać scenariusze zajęć, następnie przeprowadzić je zgodnie z instrukcją, a na końcu omówić całość z osobami uczestniczącymi.

Dobrowolność uczestnictwa

Jeżeli wśród osób uczestniczących znajdują się takie, które będą wolały przysłuchiwać się, aniżeli brać aktywnie udział, to warto dać im szansę. Może się okazać, że później – jeszcze w trakcie tych zajęć lub podczas kolejnych – zaangażują się bardziej.

Omówienie poszczególnych ćwiczeń i scenariuszy

Przedstawiona poniżej kolejność scenariuszy i ćwiczeń nie jest przypadkowa – uporządkowano je od łatwiejszych do trudniejszych. Proponujemy także, aby wyjść od **własnego doświadczenia** (ćwiczenie „Przyjemne wspomnienie”), by później **przyjąć perspektywę innej osoby** – fikcyjnej lub prawdziwej (scenariusz „Co by było, gdybym...”), następnie **stworzyć z innymi uczestnikami wspólną historię** opartą na fantazji i baśniach (scenariusz „Snucie wspólnej opowieści”), a na końcu ułożyć nieco bardziej rozbudowaną opowieść w kilku aktach (scenariusz oparty na kartach – „Piramida opowieści”).

Każde ćwiczenie i każdy scenariusz składa się z instrukcji, omówienia i materiałów w formie załączników.

Ćwiczenie

„Przyjemne wspomnienie”



Funkcje: integracyjna, rozgrzewkowa, reminiscencyjna, budowanie relacji, stymulacja poznawcza pamięci, koncentracji i komunikacji.



Czas: 20–30 minut.

Ćwiczenie ma charakter integracyjny i wprowadza osoby uczestniczące w sztukę opowiadania. Osoba prowadząca (OP) prosi uczestników o to, aby sięgnęli do swojej pamięci i spróbowali przywołać przyjemne wspomnienie. Może być ono związane z jednym ze scenariuszy omawianych w ramach „Siłowni pamięci”.

Osoby uczestniczące **OU**

W zabawie mogą wziąć udział wszystkie osoby, które wyrażą chęć dołączenia do niej. Nie ma progu wejścia, wymaganego stylu opowiadania ani oceny końcowej. Każda osoba, niezależnie od poziomu sprawności, może opowiadać historię bądź ją tworzyć, czerpiąc z własnych zasobów i wspomnień.

Wskazówki dla osoby prowadzącej **OP**

Z pozoru łatwe zadanie, jakim jest przypomnienie sobie dobrego wspomnienia, może nieoczekiwanie wywołać tęsknotę za czymś, co bezpowrotnie przeminęło. Dlatego warto zawęzić wspomnienie do konkretnego wrażenia zmysłowego związanego np. z jedzeniem, spędzaniem wolnego czasu, ulubioną lekturą, wydarzeniem kulturalnym lub spacerem po urokliwym miejscu. Osoba prowadząca (OP) może zapytać na początku, czy OU będzie pasowało, jeżeli wspomnienie będzie dotyczyło konkretnego tematu.

Prowadząca bądź prowadzący zaczyna od zbudowania atmosfery. Prosi OU o to, aby usiadły wygodnie i odłożyły wszystko, co aktualnie mają w dłoniach lub przed sobą. OP może posłużyć się elementem dźwiękowym i puścić nastrojową muzykę pasującą do aktualnie omawianego tematu (np. szum drzew, odgłos spokojnych fal morskich, dźwięki przywołujące wakacyjną beztroskę). Kiedy OU są już skupione osoba prowadząca kontynuuje wstęp, robiąc odpowiednie pauzy, tak aby stworzyć odpowiedni nastrój:

” Chciałabym/chciałbym, żebyśmy dzisiaj pomyśleli o jakimś przyjemnym wspomnieniu, czynności, która sprawia nam radość. Żeby jednak móc w pełni wyobrazić sobie tę sytuację, potrzebujemy chwili wytchnienia. Jeśli chcesz, możesz zamknąć oczy. Wsłuchaj się w muzykę i spróbuj się wyciszyć. To jest chwila tylko dla ciebie. Potrzebujesz najpierw trochę się zrelaksować. Poczuj, jak twoje ciało się rozluźnia. Zaczynij od stóp i idź coraz wyżej w kierunku ud, a potem dalej – do bioder i brzucha. Przejdź do klatki piersiowej. Westchnij głęboko. Otwórz klatkę, ściągając do tyłu łopatkę. Poczuj się teraz jak ptak lecący na niebie. Poczuj tę lekkość. Następnie skieruj się do ramion. To część ciała, która często jest bardzo spięta. Dzieje się tak przez stres, styl naszego życia i wiele innych czynników. Obniż ramiona, pamiętając o otwartej klatce. Poczuj, jak cały niepokój właśnie z ciebie schodzi. Przejdź teraz do szyi, a następnie do głowy. Poczuj całe swoje ciało. Kiedy już je poczujesz, przywołaj w swoich myślach przyjemne wspomnienie, nawiązujące do [tutaj wstawiamy temat]. Czy w tym wspomnieniu jest ktoś jeszcze? Czy jesteś w stanie wyobrazić sobie miejsce, z którym ono się wiąże? Rozkoszuj się tym wspomnieniem jeszcze przez chwilę i czerp z niego radość. Za chwilę wrócisz do sali warsztatowej i będę chciał(a), żebyś podzieliła/podzielił się nim z drugą osobą. A ta osoba podzieli się z tobą swoim wspomnieniem. Potraktujcie to jako prezenty, którymi się obdarowujecie. Otwórz oczy, spójrz na osobę siedzącą obok i opowiedz jej swoje wspomnienie, a następnie ona opowie tobie własne.

OP zachęca OU do tego, aby podzieliły się swoimi wspomnieniami z innymi. W zależności od czasu osoby mogą opowiadać więcej niż raz.

Warianty ćwiczenia



Praca 1 na 1: OP również przypomina sobie własne przyjemne wspomnienie i dzieli się nim z OU.



Praca z małymi grupami (3–5 osób): Osoby mogą łączyć się dwukrotnie w różne pary, tak aby jedna osoba mogła opowiedzieć dwa razy swoją historię, a także poznać wspomnienia dwóch różnych osób.



>10

Praca ze średnimi grupami (10–15 osób): Podobnie jak w przypadku małej grupy osoby uczestniczące mogą zmieniać parę. Można też pozostać przy pierwotnej wersji ćwiczenia i pozwolić każdej OU tylko raz opowiedzieć swoją historię.



>40

Praca z dużymi grupami (40 i więcej osób): Osoby mogą połączyć się nie w pary, jak we wcześniejszych wariantach, ale w trójki lub czwórki. Kluczowe przy tej liczbie osób będzie pilnowanie czasu i przeznaczenie 2–3 minut na każdą z historii.

Omówienie ćwiczenia

Kiedy OU już porozmawiają ze sobą, warto omówić ćwiczenie na forum grupy. Celem tego jest pobudzenie refleksji i usłyszenie, jak inni czuli się w trakcie ćwiczenia.

Pytania, które można zadać:

- Jak wam było w trakcie ćwiczenia? Czego dotyczyły przyjemne wspomnienia?
- Jak to jest wrócić pamięcią do dobrych momentów?
- Jak to jest, kiedy ktoś dzieli się z nami ważnym dla siebie wspomnieniem?
- Jak się czuliście, kiedy opowiadaliście?
- Jak się czuliście, kiedy słuchaliście czyjejś historii?
- Jaką rolę w naszym życiu odgrywają przyjemne wspomnienia?

OP dziękuje OU za aktywny udział i podsumowuje, że wspomnienia pełnią bardzo ważną dla nas funkcję. Przywołują odczucia i emocje, które towarzyszyły nam dawniej. Mogą stanowić bezpieczną przystań, do której się udamy, kiedy tylko będziemy tego potrzebować. Z wiekiem wspomnienia bledną, dlatego ważne jest to, aby dzielić się nimi z innymi oraz samemu je pielęgnować.

Scenariusz

„Co by było, gdybym...”



Funkcje: integracyjna, wzmacnianie uwagi, stymulacja pamięci i kreatywności.



Czas: 45–60 minut.



Materiały: długopisy, Karta postaci (strona 34), Przykładowa lista postaci do wylosowania (strony 30–31).

„Co by było, gdybym...” to scenariusz, który powstał na podstawie gry solo „Chwile” autorstwa Jakuba Hakały i Kai Solskiej. Osoby uczestniczące wcielają się w fikcyjne lub realne postacie w celu poczucia się przez moment tak jak one.

Osoby uczestniczące OU

Uczestnikami i uczestniczkami zajęć mogą być wszystkie osoby, które wyrażą chęć dołączenia do wspólnej zabawy. Ważnym kryterium jest możliwość utrzymania skupienia przez dłuższy czas. Podczas zajęć opartych na tym scenariuszu OU zapisują różne myśli na kartce, a następnie opowiadają historię, wykorzystując swoje możliwości oraz czerpiąc z własnych zasobów i wyobraźni.

Do zadań osoby prowadzącej (OP) należą: kierowanie rozgrywką, pilnowanie zasad i nadzór nad przebiegiem zabawy. OP powinna zadbać o spokojny ton, który będzie sprzyjał skupieniu i wyciszeniu. Szczególnie ważne jest wprowadzenie osób uczestniczących w zagadnienie. Polega ono, podobnie jak w ćwiczeniu „Przyjemne wspomnienie”, na wyciszeniu się i wyobrażeniu sobie konkretnego momentu.



Ważne: Zanim grupa przystąpi do gry, wszyscy zaangażowani w zabawę powinni zostać poinformowani o tym, aby podczas tworzenia postaci nie wykorzystywali własnych emocji, szczególnie tych trudnych. Ćwiczenie ma na celu zrelaksować uczestników, więc w trosce o ich komfort psychiczny warto zasugerować, aby skupili się na odczuciach, które można określić jako neutralne lub przyjemne.

Jeżeli OP zauważy u osób uczestniczących jakiekolwiek zachowanie wzbudzające niepokój, należy zrobić pauzę i o tym porozmawiać. Gdyby potem nadal coś było nie tak, należy sprawnie przejść do zakończenia gry i pozwolić wszystkim wyjść z ról.

Rozgrywka krok po kroku

Kim jesteś?

Osoby uczestniczące losują jedną postać z listy zamieszczonej na końcu tego materiału, np. podając liczbę od 1 do 20. Osoba prowadząca może rozszerzyć ją o inne postacie lub stworzyć od podstaw własną listę. Mogą się na niej znaleźć fikcyjni bohaterowie, osoby znane postaci ze współczesności, postacie historyczne, ale też zwyczajni ludzie, np. ktoś z najbliższego otoczenia – członek rodziny czy przyjaciel.



Ważne: Jeżeli co najmniej dwie osoby wylosują tę samą postać, należy ponowić wybór, aż do momentu, w którym każda z osób przy stole będzie miała innego bohatera.

Następnie OU dostają karty postaci z pytaniami, ale na razie proszone są o odłożenie ich na bok. Powrócą do nich w dalszej części zajęć.



Opcjonalnie: Aby dostosować zajęcia do scenariuszy „Siłowni pamięci”, OP wybiera temat przewodni, a następnie przypisuje do niego konkretne postacie i kontekst. Na przykład, jeżeli tematem są święta Bożego Narodzenia, to postacią może być młoda kobieta pracująca na co dzień za granicami kraju, która właśnie jedzie zatłoczonym pociągami do domu, aby spotkać się z bliskimi.

Wyobraźmy sobie, jakby to było, być kimś innym

Osoba prowadząca odczytuje lub parafrazuje poniższy tekst. Podobnie jak w ćwiczeniu „Przyjemne wspomnienie” w tle może puścić nastrojową muzykę.

” Zamknij oczy i westchnij głęboko jak po ciężkim dniu pracy. Zostaw za sobą codzienne zmartwienia i radości. Sprawdź, czy jest ci wygodnie. Może potrzebujesz zmienić pozycję lub poprawić ubranie? Daj sobie czas na to, żeby komfortowo się ułożyć.

OP robi pauzę. Kontynuuje czytanie, gdy wszyscy siedzą już wygodnie.

” Poczuj, jak z każdym oddechem twoje ciało się rozluźnia, a głowa staje się coraz cięższa. Kłębiące się w niej myśli spokojnie odepchnij na bok; nie są teraz potrzebne. Oddychaj miarowo i oczami wyobraźni zobacz swojego bohatera. Przyjrzyj się mu. Jak wygląda? Jaką ma postawę? Jak jest ubrany? Jaką ma minę? Przypatrz się dokładnie temu, jaki jest. Gdy już zapamiętasz każdy jego szczegół, zrób w swojej głowie krok i wejdź w niego niczym duch. Jak się czujesz, będąc w jego ciele? Czy coś się zmieniło? Daj sobie czas na wczucie się w tę postać.

Osoba prowadząca robi krótką przerwę, aby każda OU mogła sobie wyobrazić tę sytuację. Sama też może popracować nad owym obrazem. Po chwili OP kontynuuje:

” Skoro już wiesz, jak się czujesz, wcielając się w tego bohatera, utrzymaj to w swojej głowie. Zaraz, na mój sygnał, otworzysz oczy, sięgniesz po kartę postaci i coś do pisania. Czując się konkretną postacią, pomyśl o chwili, której mogła doświadczyć. Zastanów się nad tym, jakie mogły być jej okoliczności. Uzupełniając kartę, zachowaj ciszę, aby nie rozpraszać pozostałych. Gdy odpowiesz na wszystkie pytania, podnieś dłoń, abym wiedział(a), że jesteś gotowy lub gotowa do kolejnego etapu. Przejdziemy do niego, gdy każdy uzupełni swoją kartę. Otwórz oczy.

Uczestnicy i uczestniczki zabawy – łącznie z OP – biorą swoją kartę postaci i we względnej ciszy notują to, co przyjdzie im do głowy. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu pisanie będzie stanowiło trudność, OU mogą odpowiedzieć w myślach na zadane pytania. Gdy wszystkie osoby dadzą znać, że są gotowe, można przejść dalej.

Podziel się swoją historią

OP daje polecenie, aby OU kolejno odczytały lub opowiedziały w pierwszej osobie to, co zapisały na karcie postaci. Ważne jest, żeby w trakcie wypowiedzi jednej osoby reszta grupy słuchała i nie zadawała pytań. Jeżeli czas na to pozwala, mogą to zrobić po zakończeniu wystąpienia, co z pewnością urozmaici rozgrywkę.

Ważne jest to, aby każda osoba mogła podzielić się historią wylosowanego przez siebie bohatera.

Wychodzimy z roli

Osoba prowadząca odczytuje lub parafrazuje następujące słowa:

” Zamknij oczy. Widzisz świat oczami swojego bohatera lub swojej bohaterki? Zrób krok w tył i jak duch z niej wyjdź. Westchnij głęboko i pozwól myślom powrócić na miejsce. Gdy wyjdiesz z roli, otwórz oczy.

Warianty scenariusza



Praca 1 na 1: Osoba prowadząca również losuje postać i dzieli się tym, co powstało w jej wyobraźni.



Praca z małymi grupami (3–5 osób): Na każdą z historii przeznaczone jest około 5 minut. Wszyscy opowiadają historię swojej postaci wszystkim. Osoba prowadząca nie musi brać aktywnego udziału, może się przysłuchiwać.



Praca ze średnimi i dużymi grupami (od 10–15 osób do 40 i więcej osób): Na każdą z historii przeznaczone jest około 5 minut. Osoby uczestniczące podzielone są na podgrupy, które liczą nie więcej



niż 5 osób, i w ich ramach opowiadają losy swojej postaci. Ważne, aby poszczególne podgrupy były oddalone od siebie i wzajemnie się nie zagłuszały.

Omówienie gry

Kiedy OU porozmawiają ze sobą, warto omówić ćwiczenie na forum. Celem tego jest pobudzenie refleksji i usłyszenie, jak inni czuli się w trakcie ćwiczenia.

Proponowane pytania:

- Jak wam się wyobrażało konkretne sytuacje, w których znajdowali się wasi bohaterowie?
- Co było dla was najciekawsze? Czy coś was zaskoczyło?
- Jakie emocje odczuwali wasi bohaterowie?
- Czy bohaterowie, których wylosowaliście, bardzo różnili się od was samych?
- Czy było coś, co sprawiło wam trudność?
- Jak ważne w życiu są chwile, które przeżywamy?
- Z jakim uczuciem kończycie grę?

Na koniec zajęć osoba prowadząca podkreśla, jak ważne jest to, że jako ludzie jesteśmy tak różnorodni – mamy różne zwyczaje, lubimy odmienne rzeczy, wyrażamy własne zdanie, z którym nie wszyscy muszą się zgadzać, czy wyznajemy inne wartości. Kluczowe jest, abyśmy się wzajemnie szanowali i dawali sobie szansę na wysłuchanie i zrozumienie drugiej osoby. Po rozmowie OP dziękuje uczestnikom i uczestniczkom, oni też mogą podziękować sobie nawzajem, jeśli czują taką potrzebę. Mogą też zachować karty postaci na pamiątkę rozgrywki.

Karta postaci

Zagadnienia z karty postaci:

- Jestem...
- Gdzie dzieje się ważna dla mnie chwila?
- Jaka jest pora dnia oraz pogoda?
- Czy ktoś jest ze mną? Jeśli tak, to kto?
- Co widzę?
- Co słyszę?
- Czy czuję jakieś smaki?
- Jakie jest moje samopoczucie?
- O czym teraz myślę?

Scenariusz

„Snucie wspólnej opowieści”



Funkcje: integracyjna, wzmacnianie uwagi, wzmacnianie pewności siebie, stymulacja pamięci i kreatywności.



Czas: 30–60 minut.



Materiały: przyniesione przedmioty, Zestawy kart (strony 35–65).

Scenariusz zajęć „Snucie wspólnej opowieści” dotyczy sedna sztuki opowiadania. Dzięki niemu osoby uczestniczące mają szansę poczuć się zarówno współautorami, jak i odbiorcami opowiadanej historii. Zachęć do tego, aby powstająca opowieść nawiązywała do fantazji i baśni. Niech osoby uczestniczące nie obawiają się wymyślać na poczekaniu kolejnych elementów, a przede wszystkim niech same zdecydują, kiedy opowieść się skończy.

Osoby uczestniczące OU

Uczestnikami i uczestniczkami zajęć mogą być wszystkie osoby, które wyrażą chęć dołączenia do wspólnej zabawy. Ważnym kryterium jest możliwość utrzymania skupienia przez dłuższy czas. W tym scenariuszu OU opowiadają historię, wykorzystując swoje możliwości oraz czerpiąc z własnych zasobów i wyobraźni.



Ważne: Zanim grupa przystąpi do gry, wszyscy zaangażowani w zabawę powinni zostać poproszeni o to, żeby nie poruszać w trakcie zajęć tematów związanych z polityką, religią, światopoglądem oraz innych, które mogą powodować dyskomfort osób uczestniczących w zajęciach. Rozgrywka ma na celu zrelaksować zgromadzonych, więc warto skupić się na miłych rzeczach.

Przed przeprowadzeniem zajęć na podstawie tego scenariusza rekomendowane jest zrealizowanie dwóch wcześniejszych scenariuszy ze zbioru „Sztuka opowiadania”. Dzięki temu osoby uczestniczące będą już zaznajomione z podstawami snucia opowieści i łatwiej będzie im zrozumieć, na czym polega współtworzenie historii.

Osoba prowadząca przynosi na zajęcia różne przedmioty, które mogą stać się elementami opowiadanej wspólnie historii, np. grzebień, kubek, korale, książkę, włóczkę, zegarek.

OP może też skorzystać z trzech talii kart dostępnych w formie załączników, które posłużą jako inspiracja do tworzenia opowieści.

Zajęcia krok po kroku

01. Wszyscy siadają przy jednym stole. Prowadzący układa przyniesione przedmioty. Rozdziela talie kart oraz informuje, że za chwilę będziecie wspólnie tworzyć opowieść. Historie mogą być zmyślane lub inspirowane prawdziwymi wydarzeniami, ale ważne, żeby pojawiające się tam postacie były fikcyjne, niczym bohaterowie książek czy filmów. Nie oceniamy tego, jak ktoś opowiedział o danej sytuacji, a doceniamy, że w ogóle dołożył swoją cegiełkę do wspólnej historii. Pamiętamy o życzliwości i dobrym humorze.

Określenie nastroju: Osoba prowadząca może zaproponować temat przewodni tworzonej wspólnie historii, ale z zaznaczeniem, że to jest tylko punkt wyjścia, bo nie wiemy, gdzie nas opowieść zaprowadzi. Może to być:

- przygoda (podróż, zagadka, odwaga, mapa, nieznane miejsce),
- baśń (zaklęcie, las, mówiące zwierzęta, pradawna wiedza),
- komedia (pomyłka, dziwna sytuacja, sąsiedzi, śmieszne sytuacje),
- wzruszająca historia (wspomnienie, list, decyzja, spotkanie po latach),
- tajemnica (zniknięcie, trop, stare zdjęcie).

02. Następnie każda osoba dobiera tyle przedmiotów bądź kart, ile chce i kładzie je przed sobą. Gdy już wszyscy są gotowi, osoba prowadząca pyta, kto chce zacząć. **Chętny lub chętna otwiera opowieść słowami „Pewnego razu...”**. Wykładając przedmioty lub karty, snuje opowieść

– inspirowanie się tym, co ma w ręku. Wypowiada maksymalnie kilka zdań, po czym spogląda na osobę po swojej lewej stronie. Ta zaczyna od słów: „Tak, i...”. W ten sposób nie neguje tego, co pojawiło się wcześniej, ale wzmacnia poprzedzający głos, po czym dodaje swoje elementy do opowieści. Gdy skończy, opowiadanie podejmuje następna osoba po lewej i tak dalej. W ten sposób odbywa się kilka rund. Osoba prowadząca zachęca uczestników i uczestniczki, aby nawiązywały także do tych części historii, które pojawiły się na jej początku lub w środku – po to, aby odczuwalne było wspólne rozwijanie opowieści.

03. Kiedy uczestniczące w zajęciach osoby poczuć się swobodnie, mogą wzajemnie przekazywać sobie przedmioty. Na ich podstawie obdarowana osoba ma za zadanie stworzyć następny fragment wspólnej opowieści.
04. Osoby uczestniczące same decydują, kiedy zakończyć historię. Jeżeli jest jeszcze czas i chcą stworzyć nową, to nic nie stoi na przeszkodzie. Niech tym razem zacznie inna osoba niż poprzednio.
05. Na koniec wszyscy dziękują sobie za dobrą zabawę i jedyną w swoim rodzaju opowieść.

Warianty scenariusza



Praca 1 na 1: Osoba prowadząca rozpoczyna historię i zachęca uczestnika bądź uczestniczkę do dopowiadania kolejnych elementów. Możecie posłużyć się taliami kart „Zdarzenia” i „Opisy sytuacji”, żeby jeszcze bardziej rozbudzić wyobraźnię.



Praca z małymi grupami (3–5 osób): OP układa przed uczestnikami i uczestniczkami po połowie dwóch talii kart – z symbolami i zdarzenia.



Praca ze średnimi grupami (10–15 osób): OP dzieli osoby na podgrupy liczące nie więcej niż 5 osób. Niech każda z nich dostanie część talii kart „Symbole” i „Zdarzenia”.



Praca z dużymi grupami (40 i więcej osób): OP dzieli wszystkich na podgrupy liczące nie więcej niż 5 osób. Rozdziela mniej więcej po równo wszystkie karty z symbolami i zdarzeniami.

W każdym przypadku, niezależnie od wielkości grupy, osoby uczestniczące zamiast wybierać karty ze stołu, mogą dobierać je losowo, by używać ich jako elementów wspólnej opowieści.

Wykorzystanie metody w połączeniu ze scenariuszami „Siłowni pamięci”

Osoba prowadząca wybiera motyw, wokół którego będą toczyły się opowiadane historie. Mogą to być słowa kluczowe, jak np. choinka, mikołaj, prezenty, wakacje, jedzenie, podróż w nieznane, wielka przygoda.

Omówienie

Kiedy OU skończą już opowiadać, warto omówić scenariusz na forum. Celem tego jest pobudzenie refleksji i usłyszenie, jak inni czuli się w trakcie zabawy.

Pytania, które można zadać:

- Jak wam się współtworzyło opowieści? Niech chętne osoby opowiedzą.
- Co było dla was najciekawsze? Czy coś was zaskoczyło?
- Co było dla was wyzwaniem?
- Jak radziliście sobie z podziałem czasu na opowiadanie i słuchanie?
- Czy przedmioty i karty były wam pomocne?
- Z jakim uczuciem kończycie te zajęcia?

Na koniec osoba prowadząca podkreśla to, że każdy i każda z nas ma w sobie umiejętność opowiadania historii, ale potrzebujemy odpowiednich warunków do tego, aby móc się podzielić tym potencjałem z innymi osobami. Tego typu ćwiczenia wpływają na pamięć, rozwijają naszą wyobraźnię, przekazują nam poczucie sprawczości, a także mogą być inspiracją dla kogoś, kto pisze opowiadania, książki lub wiersze.

Scenariusz z użyciem kart

„Piramida opowieści”



Funkcje: integracyjna, wzmacnianie uwagi, wzmacnianie pewności siebie, stymulacja pamięci i kreatywności



Czas: 60–90 minut.



Materiały: Piramida opowieści (strony 32–33) oraz Zestawy kart (strony 35–65).

„Piramida opowieści” to scenariusz z użyciem kart, na których podstawie uczestniczące osoby wspólnie budują historię. W zależności od stopnia zaawansowania osoba prowadząca może użyć jednej lub więcej talii kart.

Osoby uczestniczące

Uczestnikami i uczestniczkami zajęć mogą być wszystkie osoby, które wyrażą chęć dołączenia do wspólnej zabawy. Ważnym kryterium jest możliwość utrzymania skupienia przez dłuższy czas. W tym scenariuszu każda osoba uczestnicząca jest narratorem – opowiada historię, czerpiąc z własnych zasobów i wyobraźni oraz posiłkując się kartami metaforycznymi o różnym stopniu zaawansowania.

Talie dostępne w scenariuszu

01. **Talia z symbolami** przedstawiająca proste rzeczy i elementy dnia codziennego.
02. **Talia ze zdarzeniami** przedstawiająca różne sytuacje z udziałem osób lub zwierząt.
03. **Talia z opisami sytuacji** zawierająca proste stwierdzenia.



Ważne: Zanim grupa przystąpi do gry, wszyscy zaangażowani w zabawę powinni zostać poproszeni o to, żeby nie poruszać w trakcie zajęć tematów związanych z polityką, religią, światopoglądem oraz innych, które mogą powodować dyskomfort osób uczestniczących. Rozgrywka ma zrelaksować uczestników, więc warto skupić się na przyjemnych rzeczach.

Przed realizacją tego scenariusza rekomendowane jest przeprowadzenie zajęć z wykorzystaniem trzech scenariuszy ze zbioru „Sztuka opowiadania”. Dzięki temu osoby uczestniczące będą już zaznajomione z podstawami snucia opowieści i łatwiej będzie im zrozumieć, na czym polega współtworzenie historii.

Scenariusz krok po kroku

01. Przygotowanie

Osoby uczestniczące siadają przy jednym stole. Na środku wykładamy wydruk symbolizujący piramidę opowieści. Obok układamy talię kart – tyle, ile chcemy ich użyć. Karty dobrze przetasujcie i połóżcie obrazkami do dołu, żeby nie było widać, co się na nich znajduje. W przypadku osób, które potrzebują prostszej wersji, używamy tylko **talii z symbolami**, a w przypadku bardziej zaawansowanych – z **symbolami i zdarzeniami**. Jeśli grupa chce, można też dodać karty z krótkimi **opisami sytuacji**.

Ustalenie klimatu opowieści

Osoba prowadząca może proponować temat historii. Oto przykłady:

- przygoda (podróż, zagadka, odwaga, mapa, nieznane miejsce),
- baśń (czary, las, mówiące zwierzęta, tajemna wiedza),
- komedia (śmieszne sytuacje, pomyłki, sąsiedzi, zabawne zdarzenia),
- wzruszająca historia (wspomnienia, listy, ważne decyzje, spotkania po latach),
- tajemnica (zniknięcie, trop, stare zdjęcie, zagadka do rozwiązania).

02. Rozpoczęcie

Mówimy osobom uczestniczącym, że zaczynamy zabawę w opowiadanie historii. Będziemy używać pytań i kart, które będą nam pomagać tworzyć ciekawą opowieść. Nie śpieszcie się, ważne, żeby każdy mógł coś dodać. I pamiętajcie: nie oceniamy, tylko mówimy dalej. Żeby rozbudować historię, zaczynamy swoją część od „Tak, i...”.

03. Jak przebiega runda?

- Pierwsza osoba dobiera kartę i kładzie ją obrazkiem do góry obok pola oznaczonego numerem 1.
- Ta sama osoba zaczyna opowieść od słów: „Ta historia jest o...” i wymyśla jej bohatera lub bohaterkę.
- Kolejna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dodaje swoją część. Zaczyna słowami „Tak, i...”. Może dodać jedno słowo, zdanie lub kilka zdań, także dobierając kartę, służącą za inspirację.
- Zachęcaj wszystkich do mówienia, ale jeśli ktoś nie chce lub nie ma pomysłu, nic się nie stanie, może następnym razem coś wymyśli.

04. Co dalej?

- Gdy wszyscy się wypowiedzą, przechodzimy do pola nr 2 i powtarzamy wszystkie czynności: osoby uczestniczące odpowiadają na pytanie z piramidy, wykorzystując opis na karcie lub to, co im się z nią skojarzyło.
- W ten sposób budujemy historię kawałek po kawałku, łącząc pomysły i tworząc spójną opowieść.

05. Etapy historii

- **Rozpoczęcie:** Pierwsze 4 karty – poznajemy bohatera i jego świat.
- **Rozwinięcie:** Kolejne 3 karty – historia się rozkręca, wydarzają się nowe rzeczy.
- **Kulminacja:** 2 karty – najważniejszy moment, punkt zwrotny przygody.
- **Zakończenie:** Ostatnia karta – jak kończy się nasza historia?

06. Na koniec:

Podziękujcie sobie nawzajem za wspólne tworzenie i dobrą zabawę.



Opcjonalnie: Jeżeli chcesz, żeby w trakcie zajęć było więcej okazji do odgrywania postaci, to możesz poprosić, aby każdy z czterech etapów historii przedstawić w formie scenek z udziałem bohaterów i napotkanych postaci, w wybranej scenerii. Zachęć do zabawy rodem z teatru amatorskiego. Dzięki temu osoby uczestniczące będą miały okazję nie tylko przyrzeć się z boku całej fabule, lecz także poczuć to samo, co bohater.

Warianty scenariusza



Praca 1 na 1: Osoba prowadząca naprzemiennie z osobą uczestniczącą dopowiadają kolejne elementy opowieści.



Praca z małymi grupami (3–5 osób): Połóż przed uczestnikami talie. Niech osoby dobierają karty losowo i używają ich elementów we wspólnej opowieści.



Praca ze średnimi grupami (10–15 osób): Podziel osoby na podgrupy liczące nie więcej niż 5 osób. Niech każda z nich dostanie część talii kart.



Praca z dużymi grupami (np. 40 plus osób): Podziel OU na podgrupy liczące nie więcej niż 5 osób. Rozdziel mniej więcej po równo talie kart. Możliwe, że będziesz potrzebować więcej niż jedną talię kart każdego rodzaju.

Wykorzystanie metody w połączeniu ze scenariuszami „Siłowni pamięci”

Osoba prowadząca wybiera motyw, wokół którego będą toczyły się opowiadane historie. Mogą to być kluczowe słowa, jak np. choinka, mikołaj, prezenty, wakacje, jedzenie, podróż w nieznane, wielka przygoda.

Omówienie

Kiedy OU skończą opowiadać, warto omówić scenariusz na forum. Celem tego jest pobudzenie refleksji i usłyszenie, jak inni czuli się w trakcie zajęć.

Proponowane pytania:

- Jak wam się współtworzyło opowieść?
- Co było dla was najciekawsze? Czy coś was zaskoczyło?
- Co było dla was wyzwaniem?
- Co myślicie o takim tworzeniu historii?
- Z jakim uczuciem kończycie tę część?

Pytania wpisane w piramidę, przyporządkowane do konkretnych liczb

Rozpoczęcie

01. Ta historia jest o... (Wymyśl bohaterkę lub bohatera).
02. Co właśnie się dzieje w tej historii?
03. Kogo bohater(ka) spotyka na swojej drodze?
04. Co bohater zamierza zrobić dalej?

Rozwinięcie

05. Jakie przeciwności napotyka bohater lub bohaterka?
06. O co tutaj tak naprawdę chodzi?
07. Co bohater(ka) postanawia zrobić dalej?

Kulminacja

08. Co dla bohatera/bohaterki jest największym wyzwaniem?
09. Jaką decyzję podejmie bohater(ka), aby osiągnąć swój cel?

Zakończenie

10. Jak kończy się ta historia i jak wpływa na bohatera bądź bohaterkę oraz inne postacie?

Zakończenie

Na koniec prowadzący podkreśla, że osobom uczestniczącym udało się stworzyć jedyną w swoim rodzaju opowieść. Użyli różnych swoich zasobów – wyobraźni, kreatywności, doświadczeń oraz dobrego humoru. Czasami proste symbole, scenki czy np. zapachy są w stanie wyrazić więcej niż słowa. Tego typu zajęcia to nauka nie tylko opowiadania, lecz także słuchania innych i wyciągania własnych wniosków. To też rozwijanie w sobie empatii i życzliwości względem drugiej osoby. Wiele więc zależy od naszego nastawienia i tego, na ile jesteśmy otwarci na nowe doświadczenia. Oprócz zabawy pamiętajmy, że to bardzo dobry trening funkcji poznawczych – a o sprawny umysł powinniśmy dbać całe życie!

Załączniki

1

**Przykładowa lista postaci
do wylosowania**

2

Piramida opowieści

3

Karta postaci

4

Zestawy kart



Przykładowa lista postaci do wylosowania



Jestem młodym zegarmistrzem, który właśnie kończy naprawę najstarszego zegarka, o jakim kiedykolwiek słyszał.

Jestem początkującą kucharką, która przypadkowo wymyśliła nowy smak lodów. Teraz powinnam zdecydować, czy warto go zaprezentować szefowi.

Jestem studentem pakującym plecak przed pierwszą samotną podróżą, gdy nagle znajduję w nim list napisany przez moją matkę, kiedy jeszcze byłem dzieckiem.

Jestem młodą nauczycielką, która na koniec roku szkolnego dostaje bukiet pięknych kwiatów od swoich uczniów i podziękowania za zaangażowanie.

Jestem fotografem odkrywającym na zdjęciu szczegół, którego wcześniej nie zauważyłem.

Jestem chłopcem, który przyjechał na wakacje do swoich dziadków i po raz pierwszy słucha z nimi muzyki z płyty winylowej.

Jestem młodą policjantką w parku, która dostrzega kogoś siedzącego na tej samej ławce, na której tata poznał mamę.

Jestem uczniem dorabiającym na targu, któremu pewna starsza kobieta podaje stary banknot i mówi: „Zatrzymaj go, pewnego dnia zrozumiesz dlaczego”.

Jestem pracownicą kawiarni, w której jeden z klientów zostawia zeszyt pełen przemyśleń i wspomnień.

Jestem młodą malarką, której zaginiony obraz pojawia się nagle w nieoczekiwanym miejscu.

Jestem taksówkarzem, który właśnie podwozi swojego ulubionego aktora, ale nie ma odwagi nic powiedzieć.

Jestem dziewczyną w bibliotece, która pomiędzy stronami książki odkrywa kartkę z wiadomością.

Jestem marynarzem, który na plaży w butelce znajduje list sprzed wielu lat.

Jestem antykwariuszem, który pewnego dnia pod drzwiami antykwariatu znajduje najcenniejszą książkę, jaką mógłby w życiu posiadać.

Jestem emerytowanym kolejarzem, który po raz pierwszy od lat wsiada do pociągu, aby odwiedzić swoje rodzinne strony.

Jestem piłkarzem, który właśnie doprowadził swoją drużynę do historycznego sukcesu.

Jestem aktorką teatralną, która właśnie skończyła grać spektakl i której wiwatująca, tłumnie zgromadzona publiczność nie daje zejść ze sceny.

Jestem mechanikiem samochodowym, który właśnie naprawił samochód należący do swojego dziadka.

Jestem pracownicą sklepu z perfumami, do którego wchodzi osoba, z którą dawno temu łączyła mnie przyjaźń.

Jestem strażakiem, który uratował przed momentem dwoje dzieci z płonącego domu.

Piramida opowieści

Zakończenie

10

Jak kończy się ta historia i jak wpływa na bohatera bądź bohaterkę oraz inne postacie?

Kulminacja

8

Co dla bohatera/
bohaterki jest
największym wyzwaniem?

9

Jaką decyzję podejmie
bohater(ka), aby
osiągnąć swój cel?

Rozwinięcie

5

Jakie przeciwności
napotyka bohater
lub bohaterka?

6

O co tutaj
tak naprawdę
chodzi?

7

Co bohater(ka)
postanawia zrobić
dalej?

Rozpoczęcie

1

Ta historia jest o...
(Wymyśl bohaterkę
lub bohatera).

2

Co właśnie się
dzieje w tej
historii?

3

Kogo bohater(ka)
spotyka na swojej
drodze?

4

Co bohater
zamierza
zrobić dalej

Karta postaci



Jestem...

Gdzie dzieje się ważna
dla mnie chwila?

Jaka jest pora dnia
oraz pogoda?

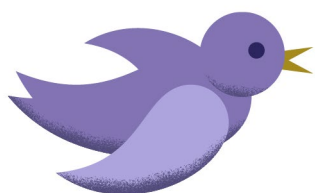
Czy ktoś jest ze mną? Jeśli tak, to kto?

Co widzę? Co słyszę? Czy czuję jakieś smaki?

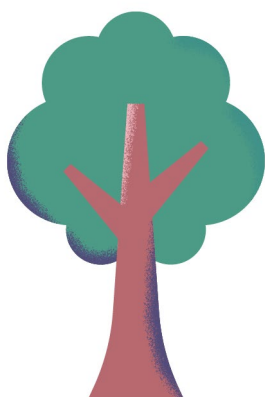
Jakie jest moje
samopoczucie?

O czym teraz myślę?

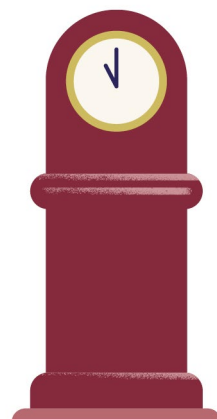
Zestaw kart z symbolami



Ptak



Drzewo



Zegar



Księga



Domek w górach



Most



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



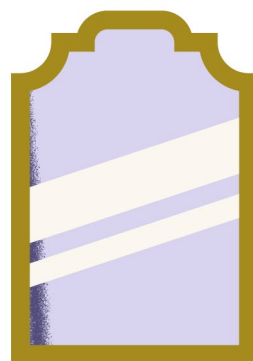
**Teatr
przy stole**



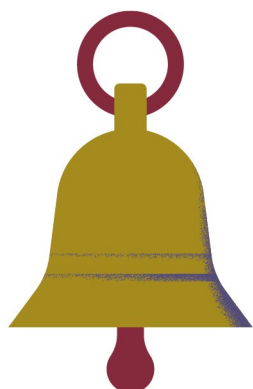
Zamek



Walizka



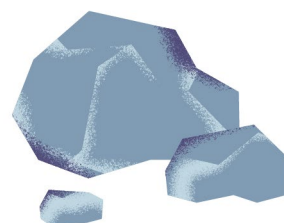
Lustro



Dzwon



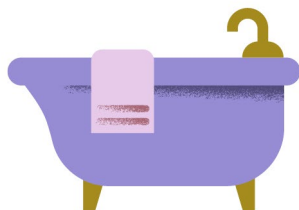
Okno



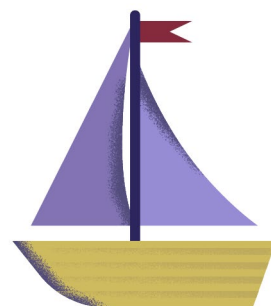
Kamień



Moneta



Wanna



Łódź



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



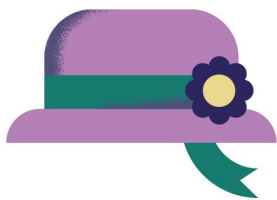
**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



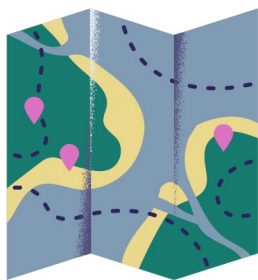
Kapelusz



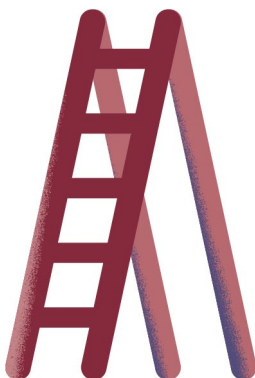
Filiżanka herbaty



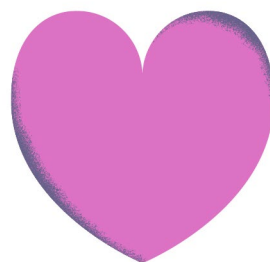
Zegar z kukułką



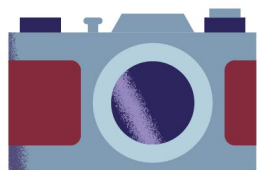
Mapa



Drabina



Serce



**Aparat
fotograficzny**



Szalik



List



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



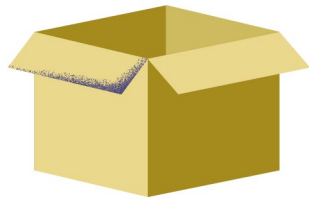
**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



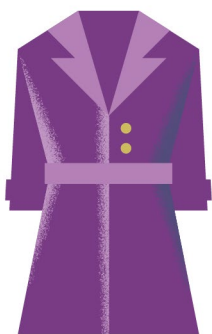
Pęknięty zegar



Pudełko



Dziennik



Płaszcz



Medal



Okulary



Stare radio



Koń na biegunach



**Skrzynka
z narzędziami**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



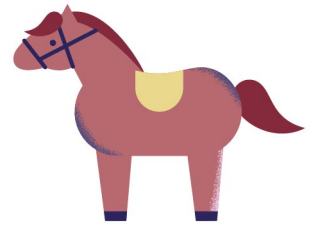
**Teatr
przy stole**



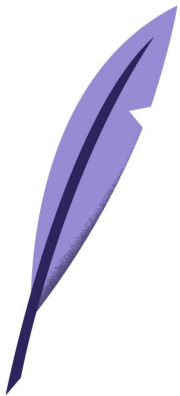
Kompas



Mała lalka



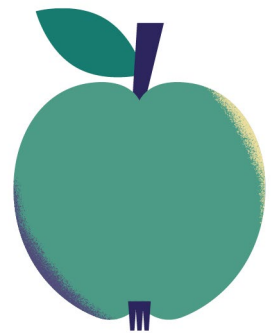
Koń



Pióro



Pluszowy miś



Jabłko



List w butelce



Kot



Zamek do drzwi



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



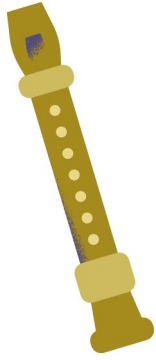
**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



Flet



Pies



Ślady



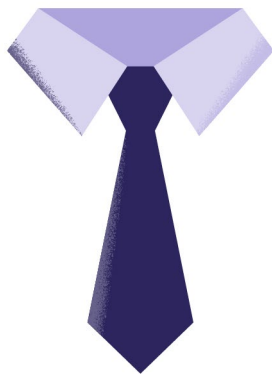
Samochód



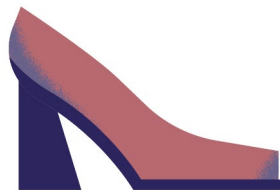
Kwiaty



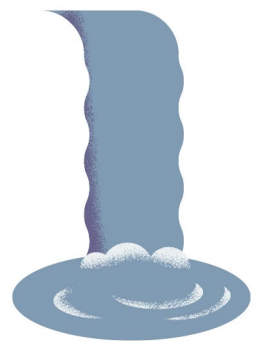
Laska



Krawat



But damski



Wodospad



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



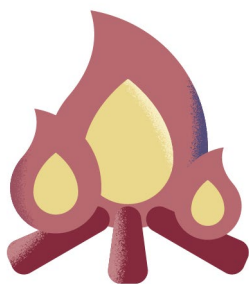
**Teatr
przy stole**



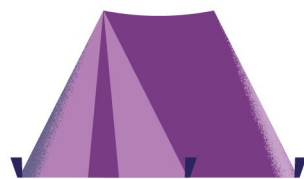
**Teatr
przy stole**



Góra



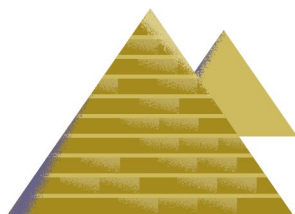
Ognisko



Namiot



Krowa



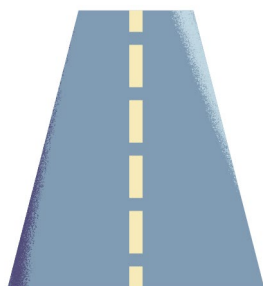
Piramida



Ryba



Klucz



Droga



Latarnia



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**

Zestaw kart ze zdarzeniami





**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**





**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**





**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



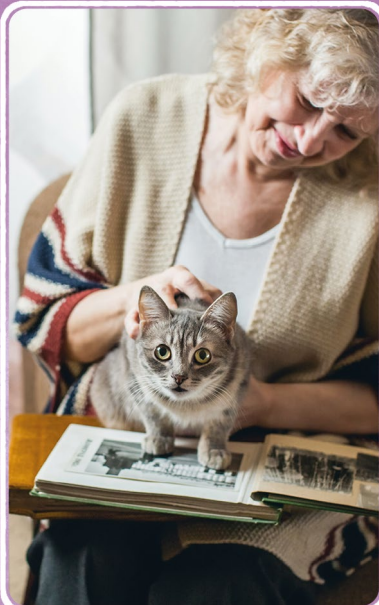
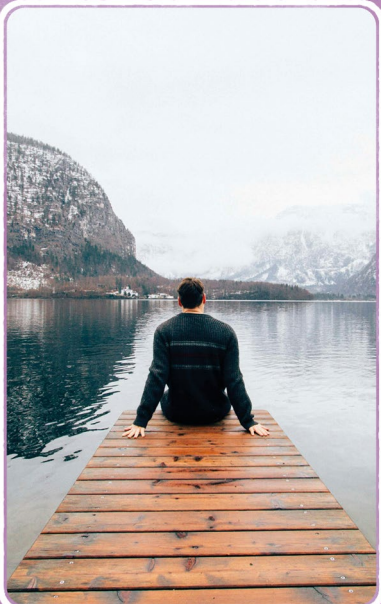
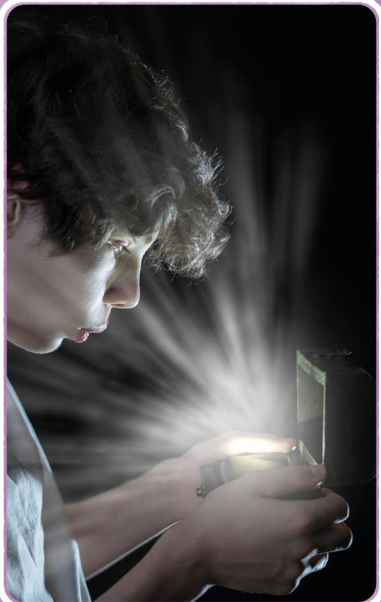
**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**





**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



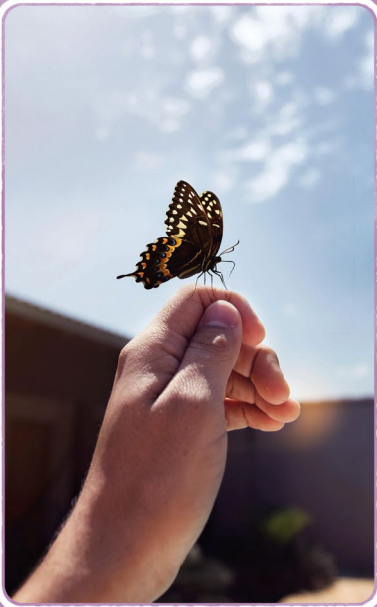
**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**





**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**

Zestaw kart z opisami sytuacji

”

Pod poduszką
znaleziono coś
niespodziewanego.

”

Nagle zabrakło
prądu i nastąpiła
cisza.

”

Dźwięk dzwonka
zwiastował coś
niespodziewanego.

”

W szufladzie
znaleziono coś
ciekawego.

”

Ktoś zostawił
parasol na
środku drogi.

”

Na starej
fotografii było
coś ciekawego.



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**

”

**Na ławce
w parku leżał
notes z garścią
informacji.**

”

**Niespodziewanie
pojawił się
ktoś życzliwy.**

”

**W oknie
starego domu
zapalone było
światło.**

”

**W pociągu
znaleziono
bagaż
wypchany
gotówką.**

”

**Kobieta
poprosiła
o przysługę.**

”

**Dziecko
poprosiło
o znalezienie
swojego kota.**

”

**Dwie osoby
spotkały się po
latach rozłąki.**

”

**Ktoś życzliwy
chce pomóc.**

”

**W starej książce
znaleziono
ważną notatkę.**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**

”

Ktoś obcy
chce pomóc.

”

Nagle
zapachniało
smakowitymi
wypiekami.

”

Sroka ukradła
naszyjnik
z pereł.

”

Usłyszano
piosenkę
sprzed lat.

”

Czuć zapach
przypominający
coś przyjemnego.

”

Nikt nie
spodziewał się,
że to właśnie
ta osoba.

”

Miejska legenda
mówi o czymś
ważnym.

”

Ten mężczyzna
chce pomóc,
bo dawniej ktoś
mu pomógł.

”

Ta kobieta
chce pomóc,
bo dawniej ktoś
jej pomógł.



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**



**Teatr
przy stole**

”

Pielęgniarką jest
wytatuowana
kobieta.

”

Ktoś wie coś
ważnego na
ten temat.

”

Dzieci
sprzedające
lemoniade
mogą pomóc.

”

Wrócił ktoś,
kto uznany był
za zaginionego.

”

Ważna wiedza
znajduje się
w tej książce.

”

Przyjaźń jest
w stanie
wszystko
przezwyciężyć.

”

Udanie się
w konkretne
miejsce jest
ważne.

”

Ktoś dostał list
bez nadawcy.

”

Dziecko
znalazło
stary klucz
w ogrodzie.



**Teatr
przy stole**



**inkubator
pomysłów**