Opowieści niesamowite

Gry fabularne dla każdego

Koncepcja i opracowanie

Tomek „Frejtag” Piątek, gryfrejtaga.pl

Koordynatorka projektu z ramienia Gminnej Biblioteki Publicznej w Czerwinie

Katarzyna Kossakowska

Uczestnicy warsztatów w Gminnej Bibliotece Publicznej w Czerwinie

Adamowska Aleksandra, Adamowska Justyna, Adamowski Michał, Cieślicki Miłosz, Dubiel Zbigniew, Duszak Bogumił, Duszak Dorota, Duszak Gabriela, Duszak Marcelina, Gołąbek Zbigniew, Grabowska Aleksandra, Kossakowska Katarzyna, Kośnik Karolina, Kulesza Ewelina, Kulesza Sara, Majkowski Robert, Mierzejewska Wiktoria, Młodzianowska Antonina, Młodzianowski Michał, Młodzianowska Zofia, Podbielska Paulina, Sosnowski Antoni, Sosnowski Jan, Sosnowski Stanisław, Śniadała Dominika

Konsultacje historyczne

Zbigniew Gołąbek

Mapa

Martyna Szpil-Augusiewicz

Zdjęcia

Zbigniew Dubiel

Redakcja i korekta

Justyna Kapa

Skład i oprawa graficzna

Kaja Solska

Czcionki

Brugada 1918 / Borys Kosmynka, Przemek Hoffer, Mateusz Machalski, Anna Wieluńska;
Gill Sans / Eric Gill

Opiekun

Gminna Biblioteka Publiczna w Czerwinie
ul. Plac Tysiąclecia 1, 07-407 Czerwin
tel. 29 761 45 92, wew. 48
e-mail: biblioteka@czerwin.pl

„Opowieści niesamowite. Gry fabularne dla każdego” to materiały powarsztatowe, które powstały w ramach projektu „Nasza biblioteka – przygoda na każdej stronie”, realizowanego przez Gminną Bibliotekę Publiczną w Czerwinie w ramach konkursu dotacyjnego „BLISKO” – Priorytet 4 Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0 na lata 2021–2025, kierunek interwencji 4.1. NPRCz 2.0.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, w ramach realizacji Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0. na lata 2021-2025.

Materiały dostępne są na licencji CC-BY 4.0 – Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.

Narodowy Program Rozwoju Czytelnictwa 2.0 | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach realizacji Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0 na lata 2021-2025 | Narodowe Centrum Kultury

Gminna Biblioteka Publiczna w Czerwinie | Moja Ostrołęka | Radio Oko

SPIS TREŚCI

Wstęp 5

Gawęda 7

- Rozgrywka krok po kroku 10
- Losujemy! 12
  - Bohaterowie Graczy 12
  - Cel Przygody 13
  - Wyzwanie 14
  - Wytchnienie 15
  - Zwrot Akcji 16
  - Finał Przygody 17

Marzyciele 19

- Rozgrywka krok po kroku 21
- Lista postaci do wyboru lub wylosowania 24

Załączniki 25

- Załącznik 1 27
- Załącznik 2 33
- Załącznik 3 35

WSTĘP

Przekazujemy w Twoje ręce „Opowieści niesamowite. Gry fabularne dla każdego", materiał stworzony w ramach projektu „Nasza biblioteka – przygoda na każdej stronie". W środku znajdziesz dwie gry oparte o aktywne wymyślanie i opowiadanie historii. Wyróżnia je to, że zostały wypracowane w ramach dwudniowych międzypokoleniowych warsztatów odbywających się w Gminnej Bibliotece Publicznej w Czerwinie na przełomie czerwca i lipca 2024 r. Wzięło w nich udział w sumie 26 osób; najmłodszy uczestnik miał 5, a najstarszy 70 lat. Zajęcia zostały przeprowadzone autorską metodą społecznościową, w ramach której rozmawialiśmy o tym, co jest dla mieszkańców i mieszkanek ciekawe i ważne w ich gminie. Za sprawą technik aktywizujących, każdy z uczestników miał możliwość dołożenia swojej cegiełki do powstania materiałów, które właśnie czytasz.

Pierwsza z gier pn. „Gawęda" bazuje na starej jak świat sztuce opowiadania historii. To jednocześnie storytellingowe narzędzie wykorzystujące karty. Dzięki nim uczestnicy zabawy mogą wymyślać, improwizować i wpływać na przebieg rozgrywanej przygody. Ponadto z racji, iż w grze pojawia się element losowania, istnieje możliwość rozegrania niemal nieskończonej liczby partii. Pojawiająca się tematyka, miejsca, bohaterowie graczy, stawiane przed nimi wyzwania oraz napotkane postacie to elementy, które zostały wymyślone przez uczestników zajęć.

Materiałem dodatkowym, z którego możesz korzystać w trakcie rozgrywki, jest mapa okolicy stworzona przez najmłodszych uczestników warsztatów. Ostateczny kształt nadała jej ilustratorka Martyna Szpil-Augusiewicz.

Druga propozycja – „Marzyciele" – jest oparta o mechanikę gry „Chwile", autorstwa Jakuba Hakało i Kai Solskiej. Dzięki niej możemy zanurzyć się we wspomnienia wybranych osób i na moment przyjąć ich perspektywę. To także dobre ćwiczenie dla rozwoju empatii i wrażliwości. Lista postaci, w które można się wcielić, jest zainspirowana pomysłami osób biorących udział w zajęciach.

Każda z gier posiada szczegółowo opisaną instrukcję, a niezbędne do zabawy załączniki znajdziesz na ostatnich stronach. Polecamy najpierw zapoznać się z opisem, wydrukować potrzebne pomoce, zebrać drużynę i wyruszyć we wspólną przygodę!

Mamy nadzieję, że rozgrywki przyniosą Tobie i Twoim współgraczom wiele niezapomnianych chwil. Życzymy samych dobrych wspomnień!

Katarzyna Kossakowska
Tomek „Frejtag" Piątek

GAWĘDA

GAWĘDA

„Gawęda" jest inspirowana papierowymi grami fabularnymi, paragrafowymi oraz aktywnym i angażującym wszystkich przy stole sposobem opowiadania historii. Gracze wcielają się w fikcyjne postacie i wyruszają razem na szlak przygody.

Akcja gry ma miejsce na terenie Polski w gminie Czerwin (woj. mazowieckie), ale w fantastycznych, wyobrażonych realiach. Świat rzeczywisty połączył się z uniwersum legend, bajek i baśni. Przez to w rozgrywce można spotkać wiele niezwykłych istot i być świadkiem nieprawdopodobnych zdarzeń. Jeżeli jednak grający zechcą przenieść akcję do innego miejsca, to nic nie stoi na przeszkodzie.

Wszyscy uczestnicy zabawy są Narratorami. To oznacza, że samodzielnie wymyślają, jak reagują ich postacie oraz ustalają, które ze sposobów radzenia sobie z wylosowanym Wyzwaniem są skuteczne. Dla dodania klimatu każdy może opisywać jakie emocje towarzyszą bohaterom oraz co ich otacza.

Jeden z Narratorów dodatkowo przyjmuje rolę Strażnika Zasad, którego zadaniem będzie pilnowanie reguł gry i odczytywanie z instrukcji kolejnych etapów zabawy.

W zasięgu ręki Strażnika powinny znajdować się karty, które będą kolejno wykładane na stół, instrukcja gry, kość sześciościenna oraz opcjonalnie dwudziestościenna. Każdy z uczestników zabawy będzie potrzebował czegoś do pisania. Na podstawie wylosowanych (typując liczbę od 1 do 20 lub rzucając k20) haseł oraz układu kart, gracze tworzą wspólną przygodę. Ich zadaniem jest swobodne snucie historii.

Ograniczenie wiekowe
Gra jest odpowiednia dla osób powyżej 5. roku życia.

Czas trwania
30–60 min.

Potrzebne materiały
Ołówki, gumka, wycięte karty (**Załącznik 1**), zaciszne miejsce do spotkania, stół, kostka sześciościenna (k6), wydrukowany egzemplarz gry i mapa (**Załącznik 3**). Opcjonalnie może się przydać kość dwudziestościenna (k20).

Liczba osób grających
3–6.

Forma gry
Wspólne wymyślanie historii oparte o losowe elementy.

Dodatkowo w trakcie gry można korzystać z karty **Pytania Pomocnicze** dla jeszcze lepszego zanurzenia się w przygodzie.

UWAGA: Wiele informacji, zawartych w tabeli lub listach losowych, jest podanych w taki sposób, abyście Ty i Twoi współgracze sami zinterpretowali, czym dokładnie są i jakie mają zastosowanie. Łączcie poszczególne **Wyzwania**, **Wytchnienia**, **Zwroty Akcji** i **Finał przygód** w taki sposób, aby współgrało to z **Celami Przygód**. Będzie to wymagało pomysłowości, ale właśnie w tym tkwi cała zabawa! Pamiętajcie, że w tej grze jedyne co Was ogranicza to własna wyobraźnia!

Rozgrywka krok po kroku

Wybór Strażnika Zasad

Jeden z graczy przyjmuje rolę Strażnika Zasad, czyli osoby, która będzie odczytywała kolejne etapy gry, w tym kartę z pytaniami pomocniczymi. Jego zadaniem jest troska o to, aby zawarte w instrukcji reguły były przestrzegane. Przy tym Strażnik też losuje swojego bohatera i bierze aktywny udział w tworzonej wspólnie historii.

Przygotowanie postaci

Uczestnicy zabawy sami tworzą lub losują z tabeli **Bohaterowie Graczy** (s. 12) postacie, w które wcielą się na czas rozgrywki. Każdy dobiera kartę oznaczoną jako **Twój Bohater** i wpisuje w pustym polu podstawowe informacje o nim. Aby wymyślić protagonistę, wystarczy określić jego imię, to, kim jest oraz jaką supermocą włada. Można ją wykorzystywać w różnych momentach historii jako sposobu pokonywania **Wyzwań**.

Gdy wszyscy będą gotowi, Strażnik powinien zapytać, czy są jakieś tematy, które dla uczestników zabawy mogą być wrażliwe lub drażliwe. Jeśli ktoś zgłosi takie wątki, cała grupa powinna poczuć się zobowiązana, aby w miarę możliwości unikać ich w trakcie rozgrywki.

UWAGA: W przypadku losowania bohaterów, każda z propozycji może być użyta tylko raz w drużynie. Jeżeli czyjś wynik zostanie powielony, należy ponownie rzucić kością lub wybrać inną liczbę.

Cel Przygody

Strażnik Zasad wykłada kartę oznaczoną jako **Cel Przygody** i przypisuje do niej **Przygodę** wylosowaną z odpowiedniej listy (s. 13). Jeden z Graczy musi wpisać wylosowane hasło w puste miejsce na karcie.

Ahoj, przygodo!

Każdy po kolei opisuje swojego bohatera (jak się nazywa, jak wygląda, co jest jego supermocą). Następnie wszyscy wymyślają, co łączy ich postacie i dlaczego ważne jest dla nich to, aby rzucić się w wir tej konkretnej przygody.

Pierwsze Wyzwanie

Strażnik wykłada kartę opisaną jako **Pierwsze Wyzwanie** i wpisuje w jej puste pole wylosowane zdarzenie z listy **Wyzwanie** (s. 14). Jeśli przy opisie nie ma przypisanego konkretnego miejsca, to grupa musi wymyślić, gdzie bohaterowie napotkają tę przeciwność losu. W tym celu można się wspomagać mapą stworzoną przez uczestników warsztatów (**Załącznik 3**).

Następnie Strażnik odczytuje, z czym przyszło zmierzyć się drużynie i zadaniem ekipy jest wymyślenie sposobów, dzięki którym mogą poradzić sobie z **Wyzwaniem**. Jeden gracz może wymyślić dla swojego bohatera tylko jedną propozycję.

Uczestnicy zabawy odgrywają stworzoną przez siebie scenę. Jeden z nich powinien wcielić się w napotkaną postać wedle własnego pomysłu i uznania, będącego wariacją na wylosowany temat. Jeśli brakuje chętnych, niech odegra ją Strażnik.

Kolejnym krokiem jest policzenie zaproponowanych rozwiązań i zsumowanie ich liczby z rzutem otrzymanym na kości sześciościennej (k6).

Wynik od 1 do 3: Niepowodzenie. Tracicie **Nagrody**, których użyliście w ramach rzutu. Uciekliście, ponosząc porażkę. Czas na kolejny etap.

Wynik od 4 do 5: Udało się pokonać **Wyzwanie**, ale drużyna traci coś, co do niej należy. Grupa wspólnie wymyśla co to takiego.

Wynik 6 i więcej: Pełne powodzenie. Ekipa zdobyła **Nagrodę**, która była określona przy **Wyzwaniu**. Strażnik Zasad dobiera kartę **Nagroda** i w pustym polu dopisuje, co nią jest. Tę premię można wykorzystać w dalszym toku przygody jako coś, co podniesie skuteczność przy pokonywaniu kolejnych etapów gry, dodając tym samym wartość +1 do wyniku na kości.

Wytchnienie

Po trudnościach poprzedniego **Wyzwania** bohaterowie muszą odpocząć, zebrać myśli, a może spotkać kogoś życzliwego. Należy wylosować zdarzenie z tabeli **Wytchnienie** (s. 15). Strażnik je odczytuje, a następnie wszyscy angażują się w odgrywanie tej sceny.

Jeżeli grupa uzna, że należy im się określony w spotkaniu bonus, trzeba dobrać pustą kartę **Nagroda** i odpowiednio zapisać jej treść.

Drugie Wyzwanie

Strażnik wykłada kartę opisaną jako **Drugie Wyzwanie** i po wylosowaniu numeru przez grupę wpisuje w puste pole właściwe zdarzenie z listy **Wyzwanie** (s. 14). Następnie odczytuje, z czym przyszło zmierzyć się drużynie. Wszyscy wspólnie wymyślają sposoby, dzięki którym mogą poradzić sobie z napotkaną przeszkodą. Dalsza część wygląda tak samo, jak w przypadku **Pierwszego Wyzwania**.

W przypadku napotkania jakiejś postaci jeden z graczy powinien ją odegrać wedle własnej wizji.

UWAGA: Jeżeli wylosowane **Wyzwanie** będzie takie samo jak poprzednie, należy ponowić rzut. Wyzwania nie mogą się powtarzać.

Zwrot Akcji

Grupa losuje zdarzenie z listy **Zwrot Akcji** (s.17). Strażnik Zasad wykłada tak opisaną kartę i notuje na niej to, co zostało wytypowane. Zadaniem drużyny jest odegranie tego i dodanie do niego czegoś, co sprawi, że ta przygoda stanie się bardziej epicka i porywająca.

Finał Przygody

Grupa losuje zdarzenie z listy **Finał Przygody** (s. 18), a Strażnik notuje to na odpowiednio oznaczonej karcie. Potem wszyscy razem opisują finałową scenę. W tym miejscu można wykorzystać zdobyte **Nagrody**, które zostały jeszcze w posiadaniu ekipy. Ten etap może być epicki, poruszający, emocjonalny lub dramatyczny.

Powrót Bohaterów

Każdy uczestnik zabawy po kolei opisuje, jak dla jego bohatera wygląda powrót do domu i co tej postaci dał udział w przygodzie.

Rozmowa nad stołem

Wszyscy wychodzą ze swoich ról, zostawiając przygodę i postaci za sobą, by podzielić się swoimi wrażeniami z rozgrywki. Każdy może wyjawić, co mu się podobało, jak się grało czy co było dla niego najciekawsze. Na końcu współgracze powinni podziękować sobie wzajemnie za stworzenie świetnej historii.

Losujemy!

Aby otrzymać wynik w poniższych tabelach lub listach, trzeba wytypować liczbę od 1 do 20 albo użyć w tym celu kości dwudziestościennej (k20).

Bohaterowie Graczy

k20	Imię postaci	Kim jest?	Supermoc
1	Sushi Barns	Owieczka	Tworzy tęczę, która teleportuje
2	Błyskawica	Kot	Szybki i zwinny
3	Bauzer	Żółw	Chowa się w skorupie przed niebezpieczeństwem
4	Shizza	Lew	Odważny przywódca
5	Mikeye	Zielony potwór z jednym okiem	Zabawny i uroczy
6	Spike	Jeż	Strzela kolcami
7	Ameli	Kosmitka	Posiada kosmicznego pieska
8	Pani Hiacynta	Bibliotekarka	Zna wszystkie księgi świata
9	Iris	Czarodziejka	Mistrzyni iluzji
10	Ramzes	Faraon	Posiada moc zatrzymywania czasu
11	Ponk	Detektyw	Widzi i słyszy więcej niż inni
12	Victor Vecci	Szalony archeolog	Zna tajemnice starożytności
13	Doktor Leczysław	Lekarz	Ma mikstury na każdą chorobę
14	Luna	Kotka	Potrafi latać
15	Serpent	Wężogon z dwoma głowami	Jego ukąszenie zamienia w węża
16	Norbi	Weterynarz	Rozumie mowę zwierząt
17	Boni	Chomik	Potrafi przegryźć każdy materiał
18	Pani Ola	Sklepikarka	Potrafi przekonać do swoich racji
19	Teo	Mumia	Niewrażliwa na fizyczne ataki
20	Cień	Ninja	Porusza się bezszelestnie

Cel Przygody

1. Odwiedźcie las, zdobądźcie zaufanie magicznych istot i uratujcie ich dom przed zniszczeniem przez złych ludzi.

2. Pomóżcie uratować zagubione zwierzęta w magicznym lesie i bezpiecznie odprowadźcie je do domu.

3. Odnajdźcie starożytny artefakt i uratujcie lokalną przyrodę przed zniszczeniem jej przez potężne złe siły.

4. Zjednoczcie siły i obrońcie Czerwin przed nadciągającym złem.

5. Odkryjcie magiczną księgę, dzięki której możecie uratować Czerwin.

6. Pomóżcie czarodziejce pokonać złego maga, który chce przejąć władzę nad Czerwinem.

7. Uratujcie zagrożone gatunki zwierząt w Czerwinie przed upolowaniem ich przez złych ludzi.

8. Zmierzcie się ze złem, które opanowało starożytną świątynię znajdującą się pod Pałacem i oczyśćcie ją z narzuconej klątwy.

9. Połączcie siły z mieszkańcami Czerwina, aby pokonać armię skamieniałych samurajów.

10. Pomóżcie zintegrować mieszkańców Czerwina, organizując wielki festyn.

11. Odkryjcie zapomnianą historię lokalnej społeczności i przywróćcie jej dawny blask.

12. Pomóżcie tajemniczemu podróżnikowi odnaleźć artefakt, który spadł dawno temu z nieba w okolicach Czerwina.

13. Rozwiążcie zagadki i poznajcie tajemnice starożytnej cywilizacji, której ślady możecie znaleźć w Parku w Grodzisku Dużym.

14. Odkryjcie zapomniany podziemny tunel pod Czerwinem i sprawdźcie jaką tajemnicę skrywa.

15. Odnajdźcie dawny dworek szlachecki kryjący tajemnice sprzed lat.

16. Odnajdźcie starą mapę i wyruszcie na poszukiwanie skarbu ukrytego w tunelach pod Czerwinem.

17. Pokonajcie duchy i mumie, które nawiedzają Czerwin. Przywrócicie tym samym spokój i bezpieczeństwo.

18. Rozwiążcie konflikt między krasnoludami mieszkającymi pod ziemią a mieszkańcami Czerwina, aby przywrócić harmonię i spokój w Waszej miejscowości.

19. Odnajdźcie tajemniczego podróżnika i dowiedzcie się, dlaczego pojawił się w Czerwinie.

20. Pokonajcie złego czarnoksiężnika i przywróćcie spokój w magicznym lesie na obrzeżach Czerwina.

Wyzwanie

1. Przekonajcie ogromnego niedźwiedzia, który strzeże wyjścia z lasu, do tego, aby Was przepuścił.
Nagroda: Ostry niedźwiedzi pazur, który nosi ze sobą jako amulet.

2. Uspokójcie ducha i uwolnijcie go z tego świata.
Nagroda: Dar bystrego myślenia.

3. Ucieknijcie dinozaurowi, unikajcie jego ataków i znajdźcie bezpieczne schronienie.
Nagroda: Płaszcz pozwalający się ukryć.

4. Zniszczcie magiczne runy, które wywołują agresję w kamiennym golemie.
Nagroda: Kamienna masa, z której można uformować wszystko.

5. Posprzątajcie bałagan stworzony przez psotnego chochlika, zanim ten zapanuje w całym miasteczku.
Nagroda: Chochlik stanie się Waszym sojusznikiem.

6. Zlokalizujcie niewidzialnego Leona, korzystając ze wskazówek w otoczeniu.
Nagroda: Leon stanie się Waszym sojusznikiem.

7. Pokonajcie w walce wojownika ninja, wykorzystując spryt i siłę.
Nagroda: Miecz samurajski.

8. Pomóżcie wilczycy odszukać trójkę niesfornych wilcząt.
Nagroda: Wilczyca stanie się Waszym sojusznikiem.

9. Ucieknijcie kobrom i ich hipnotyzującym spojrzeniom; wydostańcie się z potrzasku.
Nagroda: Wylinka kobry, dzięki której można przybrać postać tego stworzenia.

10. Przekonajcie przebiegłe i psotne rusałki, aby pomogły Wam w osiągnięciu celu przygody.
Nagroda: Dwie rusałki staną się Waszymi sojuszniczkami.

11. Przekonajcie mumię, która ożywa podczas każdej pełni księżyca, aby Wam pomogła.
Nagroda: Starożytny amulet o dużej mocy.

12. Pomóżcie szkieletowi rzymskiego wojownika, który błąka się po Czerwinie wrócić do grobowca w ruinach pod Parkiem w Grodzisku Dużym.
Nagroda: Magiczny miecz.

13. W Czerwinie pojawili się zdezorientowani wikingowie. **Pomóż im odnaleźć portal**, dzięki któremu wrócą do swoich czasów.
Nagroda: Topór wikinga.

14. Musicie **pokonać ożywiony szkielet dinozaura**, zanim wszystko zniszczy.
Nagroda: Czaszka dinozaura, dzięki której możecie przerazić przeciwnika.

15. Zróbcie żart ekipie archeologów i podrzućcie przedmiot, który wygląda na stary.
Nagroda: Wykrywacz metali.

16. Musicie **przekonać Trolla**, który strzeże przejścia, do tego, aby Was przepuścił.
Nagroda: Amulet skunksa, który odstrasza przeciwników.

17. Bohaterowie muszą **wytropić ducha złodzieja** i odzyskać skradzione przez niego przedmioty.
Nagroda: Odznaka Nieustraszonych. Kiedy ją dzierżycie, przeciwnicy poczują do Was szacunek.

18. Duch podziemi **dzieli się tajemnicami** i wskazówkami dotyczącymi ukrytych skarbów.
Nagroda: Klucz do podziemnych komnat.

19. Trafiacie na ogród elfów. To tajemnicze miejsce pełne różnych niesamowitości. Jest tu tak pięknie, że nie chcecie wychodzić, choć czas nagli. Czy uda się Wam **opuścić tę lokację**?
Nagroda: Kwiat życia, który regeneruje zdrowie.

20. Słyszeliście o skarbach w zapomnianej grocie w podziemiach Kościoła. Żeby tam dotrzeć, musicie **przekonać zrzędliwego strażnika-łasucha**, by Was tam wpuścił.
Nagroda: Klejnot, który odwraca uwagę przeciwników.

Wytchnienie

1. Bohaterowie **spędzają czas w Pałacu** z księżniczką, która dzieli się swoimi historiami i udziela im wsparcia.
Nagroda: Magiczny amulet zwiększający siłę.

2. Rybak **zaprasza bohaterów na spokojny połów**, podczas którego mogą złowić coś niezwykłego.
Nagroda: Złota rybka spełniająca jedno życzenie.

3. Syrenka **opowiada bohaterom morskie legendy**.
Nagroda: Perła mądrości zwiększająca inteligencję.

4. Bohaterowie **pomagają posprzątać Pałac**, odnajdując przy tym cenny skarb.
Nagroda: Złoty klucz otwierający każde drzwi.

5. Bohaterowie **pomagają przyjacielowi** w sprzedaży truskawek na targu. Poznają przy tym lokalnych mieszkańców.
Nagroda: Koszyk pełen smacznych truskawek.

6. Bohaterowie **pomagają zatankować auta**, zyskując uznanie i wsparcie mieszkańców.
Nagroda: Mapa skrótów do szybszego przemieszczania się w okolicy.

7. Bohaterowie **porządkują zapomniane groby**, zdobywając wdzięczność mieszkańców.
Nagroda: Ozdobna broszka chroniąca przed złymi duchami.

8. Bohaterowie **spędzają czas w bibliotece**, odkrywając książki pełne mądrości.
Nagroda: Księga kucharska z przepisami na przepyszne ciasta.

9. Bohaterowie **rozgrywają mecz** piłki nożnej z lokalną drużyną, co pozwala im na integrację i relaks.
Nagroda: Piłka z podpisami gwiazd futbolu.

10. Bohaterowie **spotykają czarodziejkę**. Ona dodaje im mocy, aby mogli stawić czoła przyszłym wyzwaniom.
Nagroda: Magiczny balon, który może unieść bohaterów.

11. Bohaterowie **spędzają czas z roześmianym bobasem**, który dodaje im energii i radości.
Nagroda: Grzechotka, która rozśmiesza wszystkich.

12. Kosmiczny podróżnik **pokazuje bohaterom cuda wszechświata**, dzieląc się swoją wiedzą.
Nagroda: Gwiezdny pył, dzięki któremu można stać się niewidzialnym.

13. Bohaterowie **spotykają dobre elfy** i skrzaty, które obdarzają ich cennymi darami.
Nagroda: Magiczne nasiona grochu rosnące w każdych warunkach.

14. Czarodziejki-bibliotekarki **pomagają bohaterom zdobyć wiedzę** z dawnych czasów.
Nagroda: Książka zawierająca wiedzę na temat słabości napotykanych przeciwników.

15. Pirat **dzieli się z bohaterami swoimi niesamowitymi przygodami**.
Nagroda: Złota moneta z nieznanym symbolem.

16. Król **udziela bohaterom audiencji**, obdarzając ich cennym podarunkiem za pomoc z okolicznymi problemami.
Nagroda: Pieczęć królewska, która otwiera wszystkie drzwi.

17. Królowa **opowiada bohaterom o okolicznej historii**, oferując im cenne porady.
Nagroda: Broszka królowej, zwiększająca odwagę.

18. Bohaterowie **spotykają tajemniczego wędrowca** z kapturem na głowie, który oferuje im pomoc i wskazówki.
Nagroda: Mapa ukrytego skarbu.

19. Bohaterowie **odpoczywają w zaczarowanym ogrodzie**, odnajdując spokój i energię na dalszą drogę.
Nagroda: Muszla mocy, która zwiększa wytrzymałość.

20. Bohaterowie **zbierają owoce w sadzie**, odpoczywając i regenerując siły.
Nagroda: Kosz pełen owoców dających energię.

Zwrot Akcji

1. Niespodziewane odkrycie. Bohaterowie natrafiają na coś, czego się nie spodziewali.

2. Zmiana frontu. Jeden z sojuszników nagle zaczyna działać na własną rękę. Jeśli drużyna nie ma sojusznika, to wymyślcie, kto ze znajomych bohaterów odwrócił się od nich i przyłączył do ich przeciwnika.

3. Ukryta prawda. Okazuje się, że ważny element całej przygody był zupełnie inaczej przedstawiony.

4. Nieoczekiwany sojusznik. Pojawia się ktoś, kto oferuje pomoc, ale jego motywy nie są do końca jasne.

5. Zmiana otoczenia. Miejsce, w którym znajdują się bohaterowie, nagle zmienia swoje właściwości.

6. Czas ucieka. Bohaterowie dowiadują się, że mają ograniczony czas na dokończenie swojej misji.

7. Tajemnicza wiadomość. Pojawia się zagadkowa informacja, która zmienia spojrzenie na całą przygodę.

8. Dodatkowe przeciwności. Pojawia się przeciwnik, którego nigdy byście nie spodziewali! Wyłóż kartę **Specjalne Wyzwanie,** połóż ją na karcie **Zwrot Akcji** i wylosuj kolejne spotkanie z listy **Wyzwanie** (s. 14).

9. Nieoczekiwane wyzwanie. Pojawia się przeszkoda, której bohaterowie zupełnie się nie spodziewali. Wyłóż kartę **Specjalne Wyzwanie**, połóż ją na karcie **Zwrot Akcji** i wylosuj kolejne spotkanie z listy **Wyzwanie** (s. 14).

10. Konieczność poświęcenia. Bohaterowie stają przed wyborem, który wymaga porzucenia którejś z pozyskanych wcześniej **Nagród**.

11. Nagła zmiana pogody. Warunki atmosferyczne radykalnie się zmieniają, wpływając na sytuację bohaterów.

12. Zamiana lub strata. Jedna z **Nagród** nagle znika lub zmienia swoje właściwości.

13. Niespodziewana pomoc. Pojawia się ktoś lub coś, co niespodziewanie wspiera bohaterów.

14. Iluzja czy rzeczywistość. Bohaterowie zaczynają wątpić, czy to, co widzą, jest prawdziwe.

15. Nieprzewidziane konsekwencje. Podjęta wcześniej decyzja zaczyna przynosić nieoczekiwane skutki.

16. Tajemnicza postać. Pojawia się ktoś, kto wydaje się wiedzieć więcej, niż mówi.

17. Odkrycie nowej drogi. Bohaterowie odnajdują alternatywną ścieżkę, która prowadzi do nieznanego miejsca.

18. Nagła przeszkoda. Na drodze bohaterów pojawia się niespodziewana przeszkoda. Wyłóż kartę **Specjalne Wyzwanie**, połóż ją na karcie **Zwrot Akcji** i wylosuj kolejne spotkanie z listy **Wyzwanie** (s. 14).

19. Nieznana siła. Pojawia się tajemnicza moc, która wpływa na przebieg wydarzeń.

20. Odmiana losu. Pech zamienia się w szczęście lub odwrotnie, diametralnie zmieniając sytuację.

Finał Przygody

1. Ostateczna konfrontacja. Bohaterowie stają przed ostatecznym wyzwaniem, które decyduje o ich losie.

2. Zaskakujący finał. Prawda o całej przygodzie wychodzi na jaw, zmieniając wszystko.

3. Triumf lub porażka. Bohaterowie muszą stawić czoła konsekwencjom swoich wyborów.

4. Wszystko staje się jasne. Tajemnice, które napędzały przygodę, zostają w pełni wyjaśnione.

5. Decydujący test. Bohaterowie muszą dowieść swojej wierności wobec przyjaciół i własnych zasad.

6. Nieoczekiwany sojusznik. Pojawia się ktoś, kto w kluczowym momencie przechyla szalę na korzyść drużyny.

7. Nieodwracalna decyzja. Bohaterowie podejmują wybór, który na zawsze zmieni ich przyszłość.

8. Niespodziewane zakończenie. Przygoda kończy się w sposób, którego nikt się nie spodziewał.

9. Koniec jednej drogi, początek drugiej. Finał oznacza nowy początek dla bohaterów.

10. Nagroda lub kara. Bohaterowie zbierają owoce swoich działań, dobre lub złe.

11. Ostateczne poświęcenie. Jeden z bohaterów dokonuje wyboru, który na zawsze zmieni losy drużyny.

12. Całkowite zamknięcie. Wszystkie otwarte sprawy znajdują swoje rozwiązanie.

13. Niespodziewana odwaga. Ktoś, kto był w cieniu, wykazuje się niezwykłą odwagą.

14. Zmiana perspektywy. Bohaterowie dostrzegają swoje przygody w zupełnie nowym świetle.

15. Ostatnie słowa. Padają słowa, które na zawsze zapadną w pamięć bohaterom.

16. Zaskakujący zwrot akcji. W ostatnim momencie sytuacja zmienia się diametralnie.

17. Nieoczekiwany wybór. Bohaterowie muszą dokonać wyboru między dwiema trudnymi opcjami.

18. Ostatni przeciwnik. Przed drużyną staje wyjątkowo potężny nieprzyjaciel, z którym musi się zmierzyć.

19. Zmiana nastawienia. Przeciwnik przechodzi wewnętrzną przemianę i staje się sojusznikiem bohaterów.

20. Nowy początek. Przygoda kończy się, ale pojawia się nowe wyzwanie, które może być początkiem nowej historii.

MARZYCIELE

MARZYCIELE

„Marzyciele” to propozycja, która powstała na podstawie gry solo „Chwile” autorstwa Jakuba Hakało i Kai Solskiej. Gracze wcielają się w fikcyjne lub historyczne postacie, celem poczucia się przez moment jak one.

Uczestnicy gry są tzw. Marzycielami. Na początku grupa wybiera spośród siebie Opiekuna, którego dodatkowym zadaniem jest kierowanie rozgrywką, pilnowanie zasad oraz nadzór nad przebiegiem zabawy. Może to być funkcja przechodnia; w kolejnej rozgrywce tę rolę może pełnić ktoś inny. Opiekun powinien zadbać o spokojny ton, który będzie sprzyjał skupieniu i wyciszeniu innych. Jego zadaniem będzie odczytywanie na głos zaznaczonych kwestii, pilnowanie kolejności wykonywania zadań i zachęcanie Marzycieli do wymyślania.

Wśród postaci do wylosowania pojawia się Antoni Scheur, który związany jest z gminą Czerwin. To człowiek, który od najmłodszych lat marzył o lataniu i został jednym z pierwszych polskich pilotów wojskowych.

Ograniczenie wiekowe
Gra jest odpowiednia dla osób powyżej 12. roku życia.

Czas trwania
45–60 min.

Potrzebne materiały
Ołówki, gumka, karta postaci (**Załącznik 2**), zaciszne miejsce do spotkania, stół, wydrukowany egzemplarz gry. Opcjonalnie może przydać się kość dwudziestościenna (k20).

Liczba osób grających
1–6.

Forma gry
Ćwiczenie empatii poprzez wchodzenie w role.

UWAGA! Zanim grupa przystąpi do gry, wszyscy zaangażowani w zabawę powinni zostać poinformowani o tym, aby tworząc swoje postaci, nie wykorzystywali do tego własnych, szczególnie tych trudnych, emocji. Ćwiczenie ma na celu zrelaksować uczestników, więc z troski ich zdrowie psychiczne, sugerujemy skupienie się na odczuciach, które można określić jako „neutralne” lub „przyjemne”.

Opiekunie!

Jeżeli zauważysz u Marzycieli jakiekolwiek zachowanie, które wzbudzi Twój niepokój, zróbcie pauzę i porozmawiajcie o tym. Gdy coś dalej będzie nie tak, sprawnie przejdź do zakończenia gry i pozwól wszystkim wyjść z roli.

Rozgrywka krok po kroku

Podział na role

Marzyciele wybierają, kto z nich podejmie się roli Opiekuna. Wszyscy powinni mieć przed sobą karty postaci oraz coś do pisania. Jeżeli uczestnicy zabawy będą chcieli losować swoich bohaterów, wystarczy, że podadzą liczbę od 1 do 20 (opcjonalnie mogą rzucić kością dwudziestościenną). Ponadto Opiekun powinien mieć w zasięgu ręki wydrukowaną instrukcję gry.

Kim chcesz być?

Marzyciele wymyślają, w kogo chcą się wcielić. Mogą wybrać/wylosować spośród propozycji z listy (s. 24) lub stworzyć postać, w którą łatwo im będzie się wczuć. To może być nawet fikcyjny bohater lub postać historyczna. Uczestnicy gry mogą sobie wzajemnie pomagać w poszukiwaniu inspiracji.

Gdy wszyscy dadzą jasny komunikat, że mają pomysł, można przejść do kolejnego punktu.

UWAGA: Jeżeli co najmniej dwie osoby wylosują tę samą postać, należy powtórzyć rzut, aby każdy grał kimś innym.

OPCJONALNIE (dla osób w wieku 16+): można zdecydować się na wybór tej samej postaci dla wszystkich, by zobaczyć, jak różne pomysły mogą powstać od jednego punktu wyjścia.

Zacznijmy marzyć

Opiekun powinien odczytać lub sparafrazować poniższy tekst:

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.

Tutaj, Opiekunie, zrób pauzę i kontynuuj czytanie, gdy wszyscy będą wygodnie siedzieli.

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.

Opiekunie, zrób krótką przerwę na to, aby każdy Marzyciel mógł sobie wyobrazić tę sytuację. Sam też możesz popracować nad owym obrazem w swojej głowie. Po chwili kontynuuj:

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, którą 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 tak, abym jako Opiekun wiedział, że jesteś gotowy do kolejnego etapu. Przejdziemy do niego, gdy każdy uzupełni swoją kartę. Otwórz oczy.

Uczestnicy zabawy – łącznie z Opiekunem – powinni wziąć swoją kartę postaci i we względnej ciszy notować to, co przyjdzie im do głowy. Gdy wszyscy Marzyciele zakomunikują gestem, że są gotowi, można przejść do następnego punktu.

Podziel się swoją historią

Opiekun daje polecenie, aby każdy z Marzycieli kolejno odczytał w pierwszej osobie to, co zapisał na karcie postaci. Powinien przy tym zadbać, aby wszyscy wzajemnie siebie słuchali. Jeżeli uczestnicy zabawy będą sobie tego życzyli, mogą dopytywać współgraczy o jakieś elementy stworzonej przez nich historii.

Wychodzimy z roli

Opiekun odczytuje lub parafrazuje:

Zamknij oczy. Widzisz świat oczami postaci? Zrób krok w tył i jak duch z niej wyjdź. Westchnij głęboko i pozwól swoim myślom powrócić na miejsce. Gdy wyjdziesz z roli, otwórz oczy.

Epilog

Każdy z graczy odpowiada na pytania odczytywane przez Opiekuna:

- Czy czułaś lub czułeś, że bohater się czymś od Ciebie różnił, czy wprost przeciwnie?
- Jakie emocje odczuwała ta postać?
- Spodziewałaś lub spodziewałeś się przed grą, że ten bohater mógłby doświadczyć tego, co powstało w Twojej głowie?
- Co by się zmieniło, gdyby w tej historii nagle zabrakło któregoś z wymyślonych elementów?

Omówienie gry

Na tym etapie Opiekun informuje, że czas pozostawić bohaterów i skupić się na odczuciach i przemyśleniach uczestników gry. Powinien po kolei odczytać pytania z listy i pozwolić, aby każdy mógł na nie odpowiedzieć.

- Jak Ci się grało?
- Co było dla Ciebie najciekawsze?
- Czy było coś, co sprawiło Ci trudność?
- Jak ważne w życiu są chwile, które przeżywamy?
- Z jakim uczuciem kończysz grę?

Po rozmowie podziękujcie sobie i zachowajcie karty postaci na pamiątkę rozgrywki.

Lista postaci do wyboru lub wylosowania

1. Jesteś **urbexowcem** w opuszczonym domu, gdzie właśnie znajdujesz stary, zakurzony dziennik pełen zapisków.

2. Jesteś **służącą** na dworze, która przypadkowo odnajduje ukryty list, mogący zmienić historię rodziny szlacheckiej.

3. Jesteś **turystą** w starej świątyni, odkrywającym zapomniany fragment muru z dawnymi inskrypcjami.

4. Jesteś **grotołazem** w jaskini, właśnie natrafiasz na nieznane wcześniej przejście.

5. Jesteś **archeologiem** w piramidzie, odkrywającym zapieczętowaną komnatę z tajemniczymi hieroglifami.

6. Jesteś **konserwatorem** w kościele, który odkrywa stary nieznany wcześniej obraz.

7. Jesteś **nauczycielką** w przedszkolu, która znajduje zabawkę przypominającą o swoim dzieciństwie.

8. Jesteś **rybakiem** nad stawem, który dostrzega nieznane wcześniej stworzenie pływające pod powierzchnią wody.

9. Jesteś **ogrodnikiem** w pałacyku, który dostaje list od dawno niewidzianego przyjaciela.

10. Jesteś **handlarzem** na targowisku, który dowiedział się o tym, że jego żona właśnie zaczęła rodzić w szpitalu.

11. Jesteś **pracownikiem złomowiska** i właśnie tam znajdujesz dawno zapomniany pamiętnik należący do jakiegoś kierowcy.

12. Jesteś **bibliotekarzem**, który odkrywa stary rękopis należący do nieżyjącego już dziadka.

13. Jesteś **dzieckiem** na boisku, które ma szansę zdobyć zwycięskiego gola w ostatniej minucie meczu.

14. Jesteś **żeglarzem**, który wylądował na tajemniczej wyspie i znajdujesz tam stary wrak z pozostawionymi przez kogoś rzeczami.

15. Jesteś **Antonim Scheurem**, miłośnikiem lotnictwa, który ma za chwilę odbyć swój pierwszy lot.

16. Jesteś **nurkiem** eksplorującym głębiny oceanu, gdzie znajdujesz wrak statku pełen niesamowitych przedmiotów.

17. Jesteś **turystą** w parku, odkrywającym zapomnianą przez ludzi ścieżkę.

18. Jesteś **gościem na balu** w pałacu i tańczysz tam z piękną nieznajomą.

19. Jesteś **turystą** na Łysej Górze, gdzie spotykasz samotnego małego pieska.

20. Jesteś **przyrodnikiem**, który podczas wędrówki leśnej spotyka majestatycznego łosia.

ZAŁĄCZNIKI

TWOJ BOHATER

TWÓJ BOHATER

TWÓJ BOHATER

TWÓJ BOHATER

TWÓJ BOHATER

TWÓJ BOHATER

CEL PRZYGODY

PIERWSZE WYZWANIE

DRUGIE WYZWANIE

SPECJALNE WYZWANIE

WYTCHNIENIE

ZWROT AKCJI

FINAŁ PRZYGODY

NAGRODA

NAGRODA

NAGRODA

NAGRODA

POWRÓT BOHATERÓW

W jakim miejscu doszło do Wyzwania/Zwrotu Akcji/ Finału Przygody?

Jak wygląda Wasz przeciwnik i jakie ma zamiary?

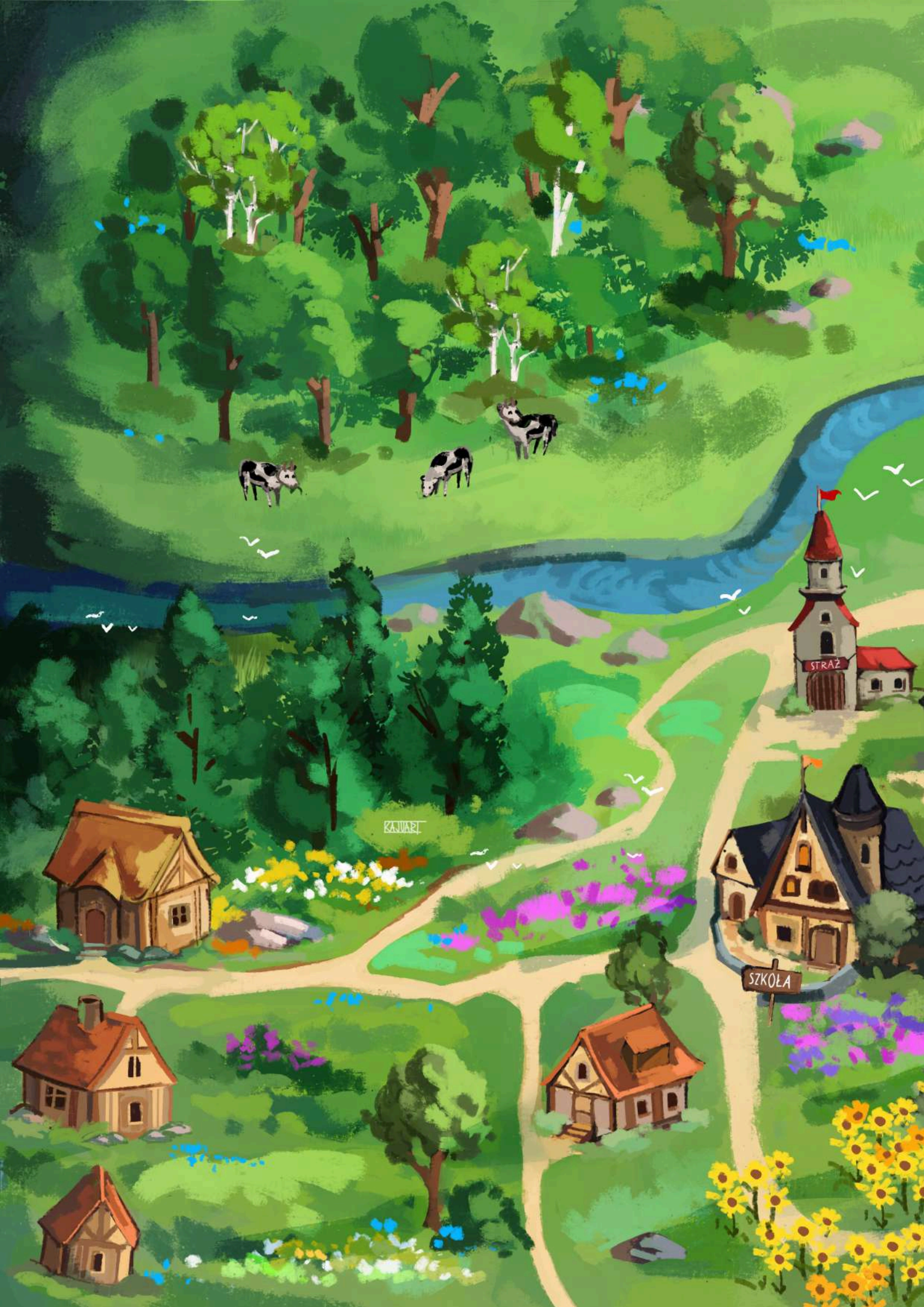
Jakie uczucia towarzyszą bohaterom w tej chwili?

W jaki sposób każdy z bohaterów będzie chciał poradzić sobie z tą sytuacją?

PYTANIA POMOCNICZE

KARTA POSTACI

Jestem:
Gdzie dzieje się ważna dla mnie chwila?
Kiedy to ma miejsce?
Jaka jest pora roku?
Jaka jest pora dnia?
Jaka jest pogoda?
Czy ktoś jest ze mną? Jeśli tak, to kto?
Co widzę?
Co słyszę?
Jakie czuję smaki?
Jakie mam samopoczucie?
O czym myślę?
Co czuję?
Kto/co tam jest?
Co i dlaczego robi?
Jaki to ma na mnie wpływ?


STRAŻ
SZKOŁA

PRZEDSZKOLE
ŻŁOBEK
SKLEP
POCZTA
POLICJA

PRZEDSZKOLE
ŻŁOBEK
SKLEP
POCZTA
POLICJA