



**Pociąg
do opowieści**

MAJA STARAKIEWICZ

MAJA STARAKIEWICZ

Pociąg do opowieści



Na początek



Ta książka służy do wymyślania opowieści. Jest w niej miejsce na dziwne stwory, zarówno przyjazne, jak i bardzo groźne. Zmieści się w niej także cała rodzina królewska, razem z zamkiem. Nie braknie miejsca na wszystkie postaci i niezwykłe krainy, które wymyślisz.

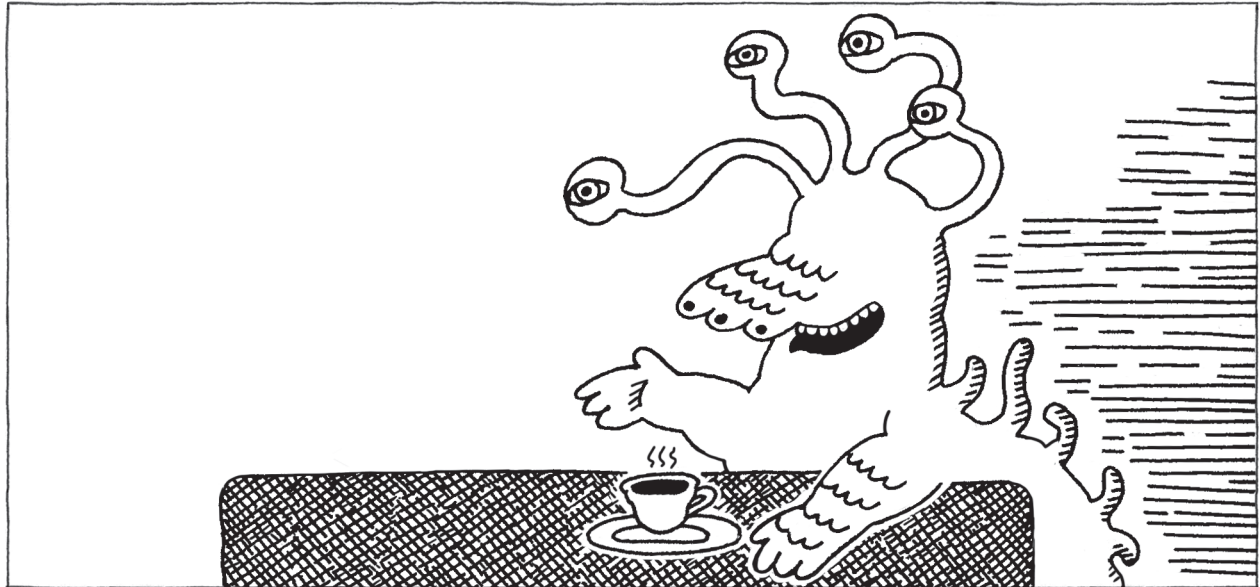
Pisz, rysuj, koloruj, skreślaj – jest mnóstwo sposobów na wypełnienie tej książki ciekawymi historiami, których Ty będziesz autorem lub autorką. Gdy będą już gotowe, możesz opowiedzieć je swoim rodzicom, dziadkom, rodzeństwu, koleżankom i kolegom – komu tylko zechcesz! Możesz także zaprosić kogoś do wspólnej zabawy w wymyślanie postaci, miejsc i dziwnych zdarzeń.

Postaraj się zapełniać strony po kolei. Pamiętaj, że tutaj wszystkie pomysły są dobre i ciekawe. Powodzenia!





Rodo Dendron, dziennikarz międzyplanetarnego dziennika *Kosmiczne Życie* ma zamiar dowiedzieć się czegoś o mieszkańcach Ziemi. Chce przeprowadzić z Tobą wywiad. Dorysuj siebie na rysunku, a potem odpowiedz na pytania dziennikarza.



Jak masz na imię?

.....

Gdzie mieszkasz?

.....

Co umiesz robić najlepiej?

.....

Czego nie umiesz robić?

.....

Co chciałbyś / chciałybyś umieć?

.....

Co chciałbyś / chciałybyś wiedzieć?

.....

Co chciałbyś / chciałybyś zobaczyć?

.....

Co chciałbyś / chciałybyś mieć?

.....

Kogo chciałbyś / chciałybyś poznać?

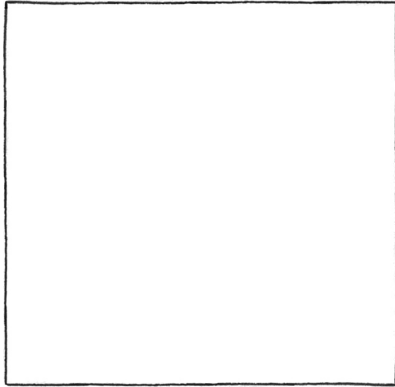
.....

Jakim mógłbyś / mogłabyś być zwierzęciem?

.....

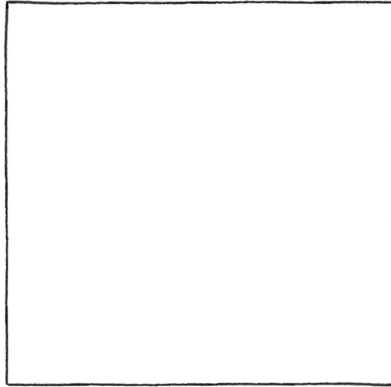


Narysuj części swojego ciała, a potem spróbuj je opisać. Jakie są Twoje oczy: duże, małe, okrągłe czy w kształcie migdała, w jakim kolorze? Możesz również spojrzeć w lustro lub poprosić kogoś o pomoc w opisywaniu. Do każdej części ciała dopisz trzy określenia.



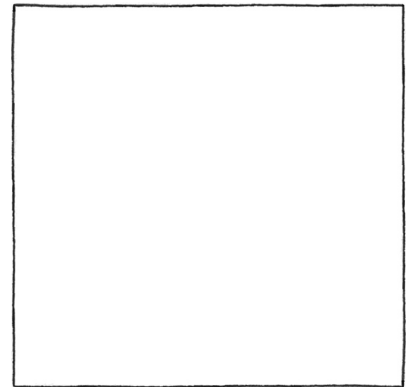
Moje oczy są :

.....
.....
.....



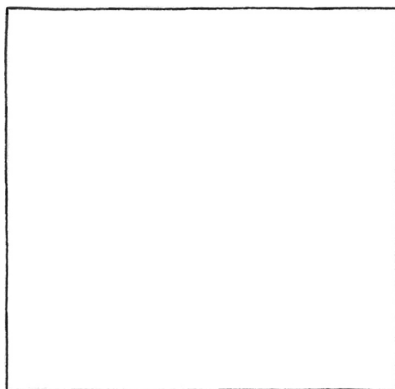
Moje włosy są:

.....
.....
.....



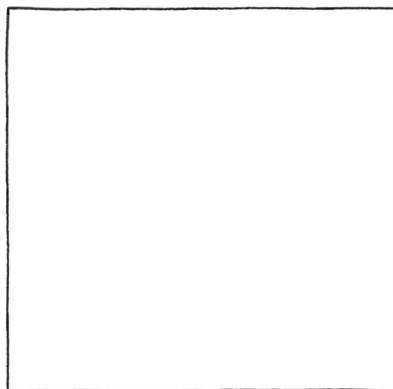
Mój nos jest:

.....
.....
.....



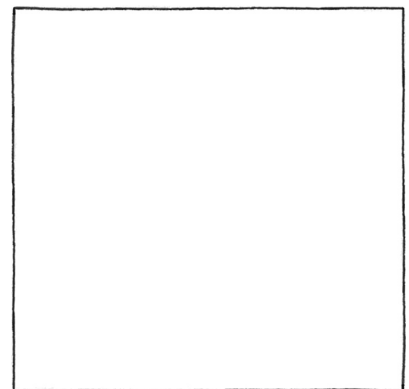
Moje uszy są:

.....
.....
.....



Moje ręce są:

.....
.....
.....



Moje nogi są:

.....
.....
.....



**Narysuj i opisz swoją ulubioną oraz najmniej lubianą potrawę.
Z czego się składa? Jeśli nie wiesz, zapytaj kogoś dorosłego.
Napisz jak smakują, wyglądają i pachną te potrawy.**

Składniki:

.....
.....

Jaka jest ta potrawa?

.....
.....

Dlaczego ją lubisz?

.....
.....



Składniki:

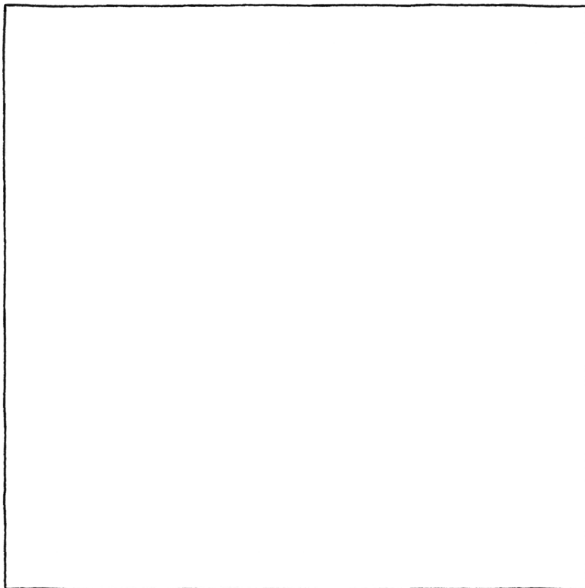
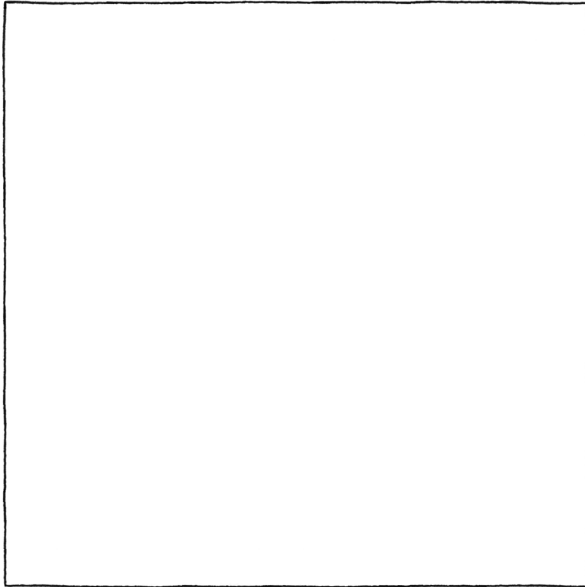
.....
.....

Jaka jest ta potrawa?

.....
.....

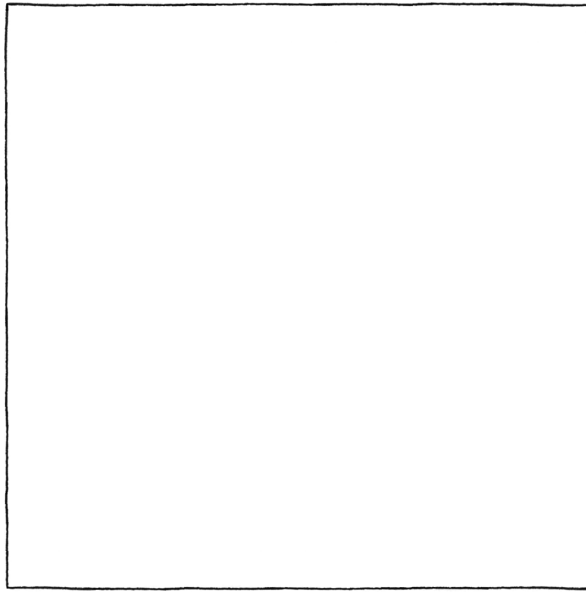
Dlaczego jej nie lubisz?

.....
.....





Narysuj ulubioną oraz najmniej lubianą rzecz, a potem odpowiedz na pytania. Wytęż wszystkie zmysły! Nie musisz odpowiadać pełnymi zdaniami.



Jakie to jest w dotyku?

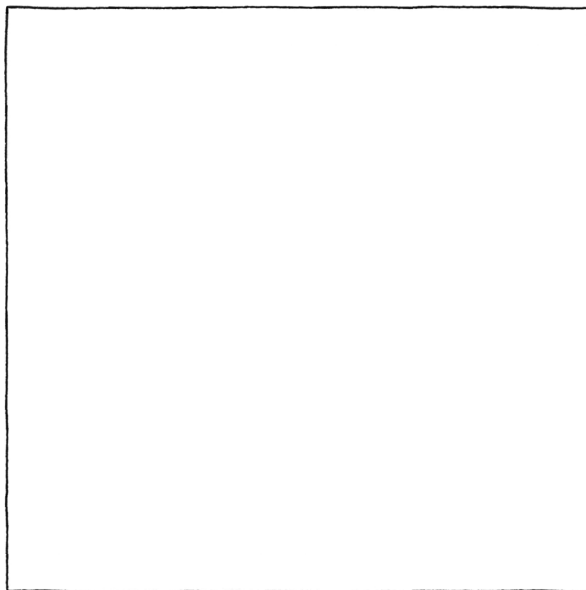
.....
.....

Jaki ma zapach?

.....

Dlaczego to lubisz?

.....
.....
.....



Jakie to jest w dotyku?

.....
.....

Jaki ma zapach?

.....

Dlaczego tego nie lubisz?

.....
.....
.....



W każdej kratce narysuj lub napisz, co ciekawego dzisiaj słyszałeś wąchałeś, smakowałeś i dotykałeś. Jeśli nie pamiętasz, poszukaj dźwięków, zapachów, smaków i rzeczy w swoim otoczeniu.





Przypomnij sobie zarówno miłe, jak i niemiłe zapachy, smaki i dźwięki. Uzupełnij porównania. Na końcu napisz, jak się dziś czujesz – możesz porównać swoje samopoczucie do koloru, dźwięku, przedmiotu lub czegoś innego.

Wiosna pachnie jak , i

Lato pachnie jak , i

Jesień pachnie jak , i

Zima pachnie jak , i



Radość smakuje jak , i

Smutek smakuje jak , i

Przyjaźń smakuje jak , i

Strach smakuje jak , i



Miasto brzmi jak , i

Las brzmi jak , i

Poranek brzmi jak , i

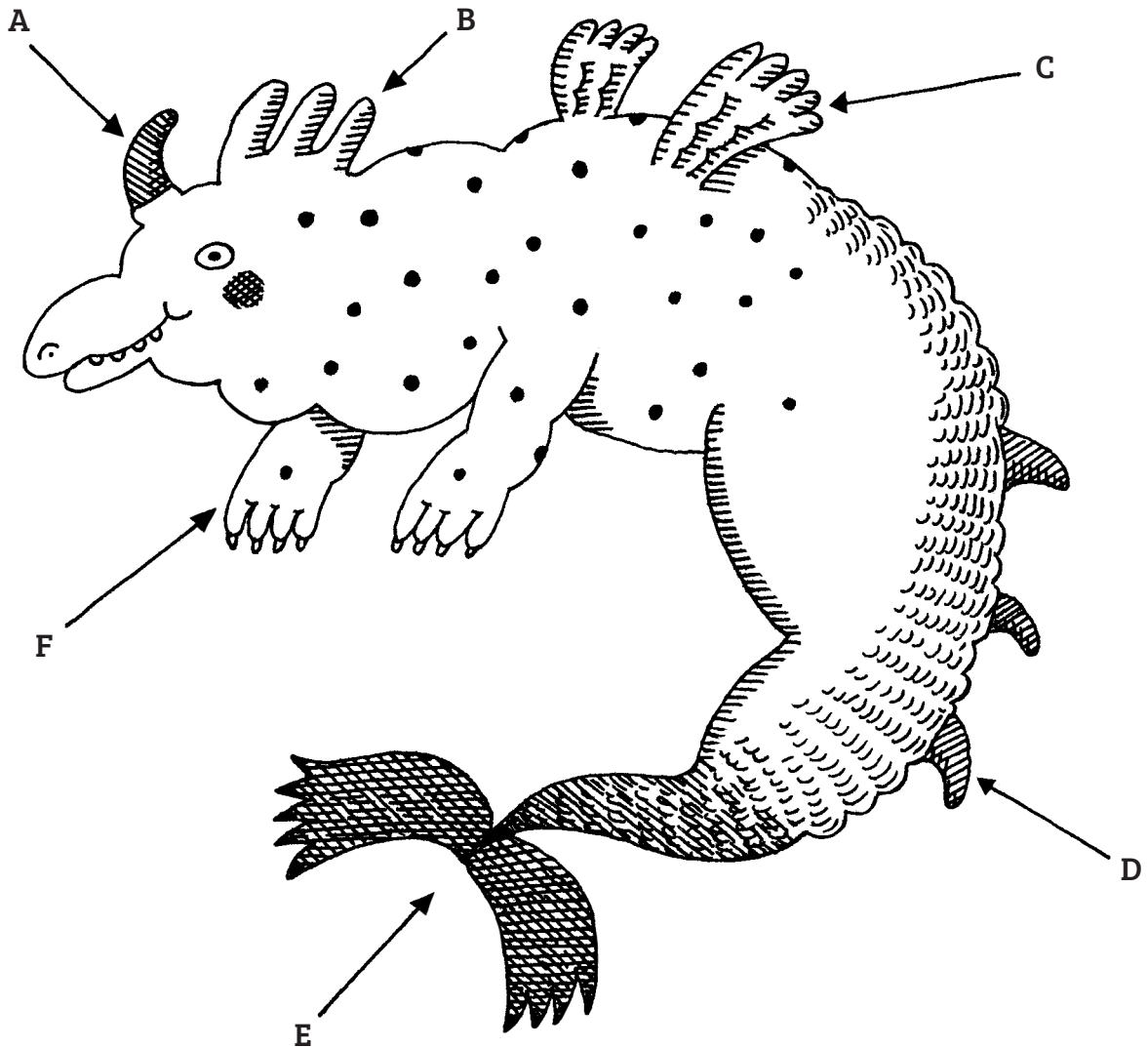
Noc brzmi jak , i



Czuję się dziś jak



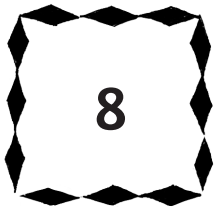
Napisz do czego służą różne części ciała potwora z rysunku – na przykład co służy mu do zdobywania pożywienia lub do obrony przed drapieżnikami, a co do poruszania się. Nie musisz odpowiadać pełnymi zdaniami.



A..... B.....

C..... D.....

E..... F.....



W Instytucie Potworów na Uniwersytecie Dziwnych Rzeczy znajduje się wielki zbiór informacji o przeróżnych fantastycznych stworach. Uzupełnij rysunkami i tekstem informacje o potworze z rysunku.

Gdzie żyje?

Co lubi jeść?

Kogo lub czego się boi?

Jakie wydaje dźwięki?

.....

Jak ma na imię?

.....



Teraz spróbuj wymyślić własnego stwora. Zacznij od zakreślenia przynajmniej pięciu cech, które będą go opisywały. Na wykropkowanej linii możesz wpisać własne określenie.

MIŁY

KRWIOŻERCZY

OPIEKUŃCZY

STRASZNY

ZŁOŚLIWY

ZABAWNY

WŁOCHATY

SZYBKI

POKRYTY ŁUSKĄ

NERWOWY

ŚWIECĄCY

ODWAŻNY

BŁYSZCZĄCY

ROGATY

UMIĘŚNIONY

SZORSTKI

NIEŚMIAŁY

ŚLISKI

GRUBY

MALUTKI

LENIWY

OSWOJONY

CHUDY

PRZYJAZNY

STARY

GŁOŚNY

TCHÓRZLIWY

MŁODY

DZIKI

UCZYNNY

MIĘKKI

CIEKAWSKI

.....



Jak będzie wyglądał Twój stwór? Narysuj go, a potem odpowiedz na pytania. Nie musisz pisać pełnymi zdaniami.

Co umie robić?

.....

Czego nie umie?

.....

Gdzie żyje?

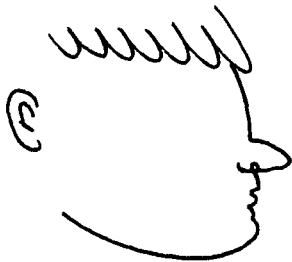
.....

Jak ma na imię?

.....



Oto członkowie rodziny królewskiej, która rządzi krainą Zmyślądą. Dorysuj postaciom twarze, włosy, korony i co tylko chcesz. Potem połącz linią postać z imieniem. Na wykropkowanych liniach wpisz wymyślone przez siebie imiona, tak, by każda z postaci była nazwana.



KRÓL FANTAZJUSZ BRZUSZYSŁAW

KRÓLOWA SZCZĘSNOMIĘTA WYBREDNA

KSIĘŻNICZKA HERGONIA ZIEWALSKA

KSIĄŻĘ ATANAZY ŚMIECHAŁSKI

.....

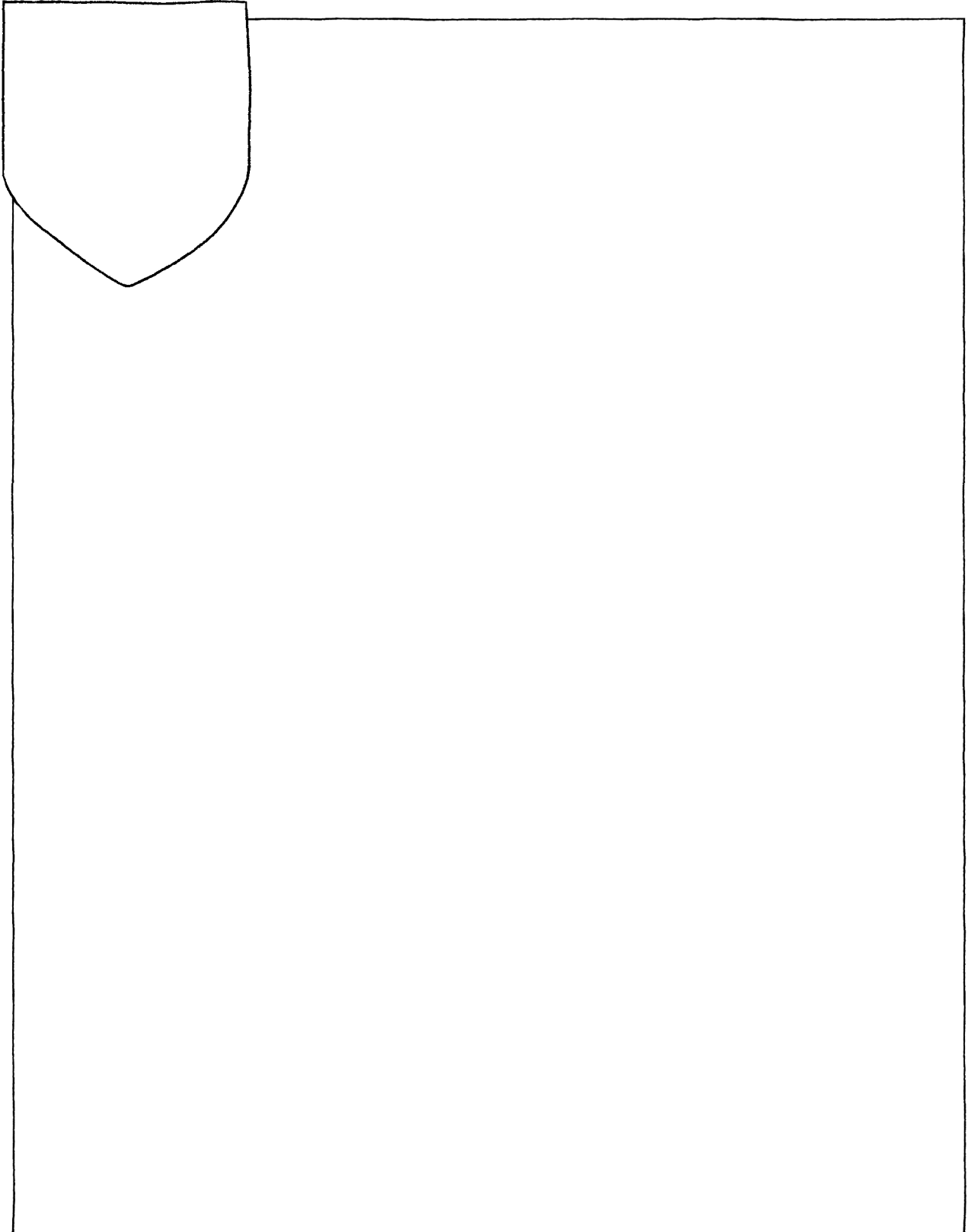
.....

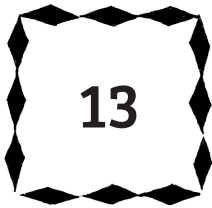
.....

.....

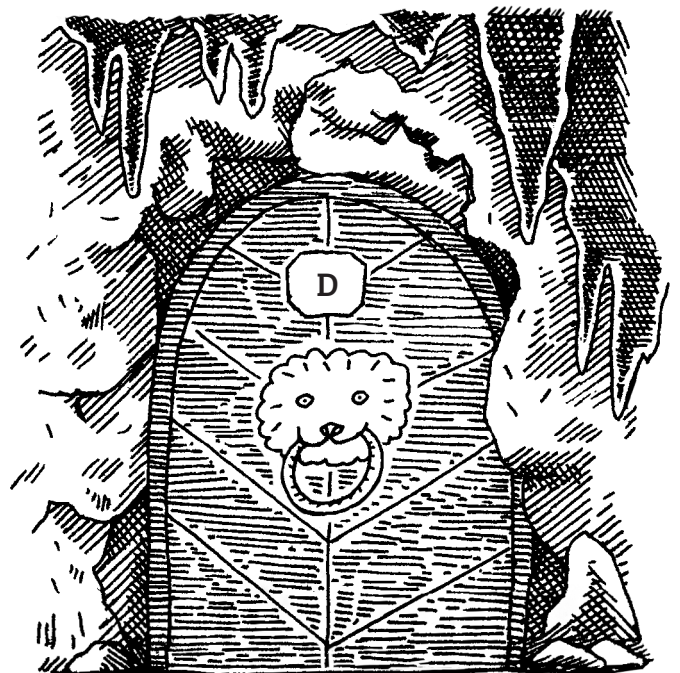
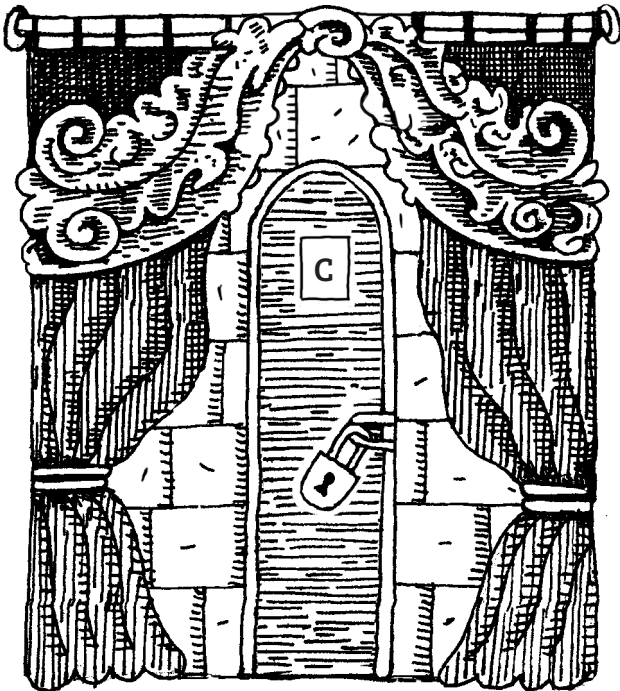
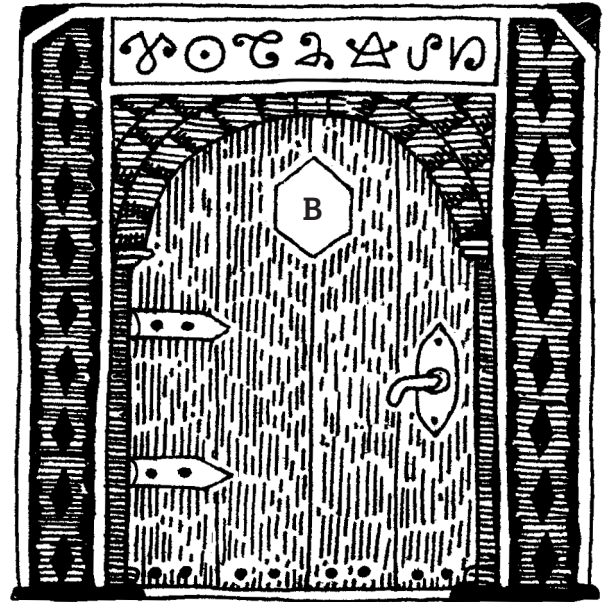
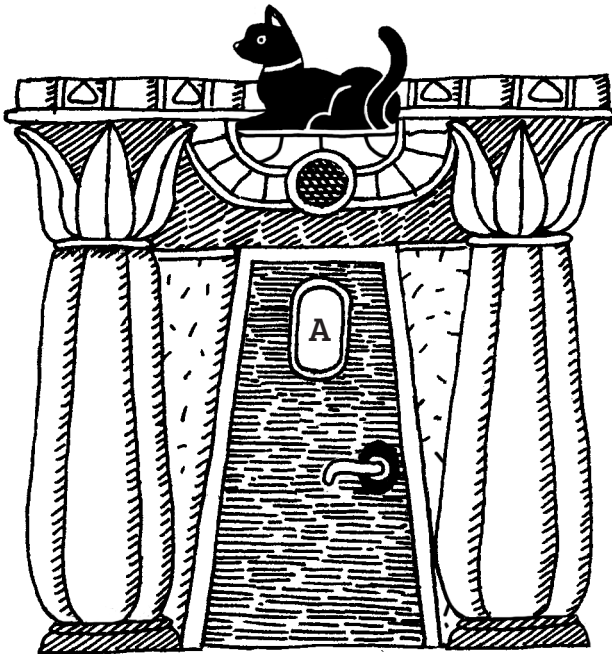


Wybierz jedną z postaci z poprzedniej strony lub wymyśl nową. Narysuj ją w stroju balowym (ze wspaniałą koroną i innymi ozdobami) lub zbroi (z tarczą, chorągwią, mieczem lub inną bronią). W tarczy w rogu narysuj herb – może on przedstawiać zwierzę, które pokazuje charakter postaci (na przykład lwa, zająca, wróbla czy niedźwiedzia).



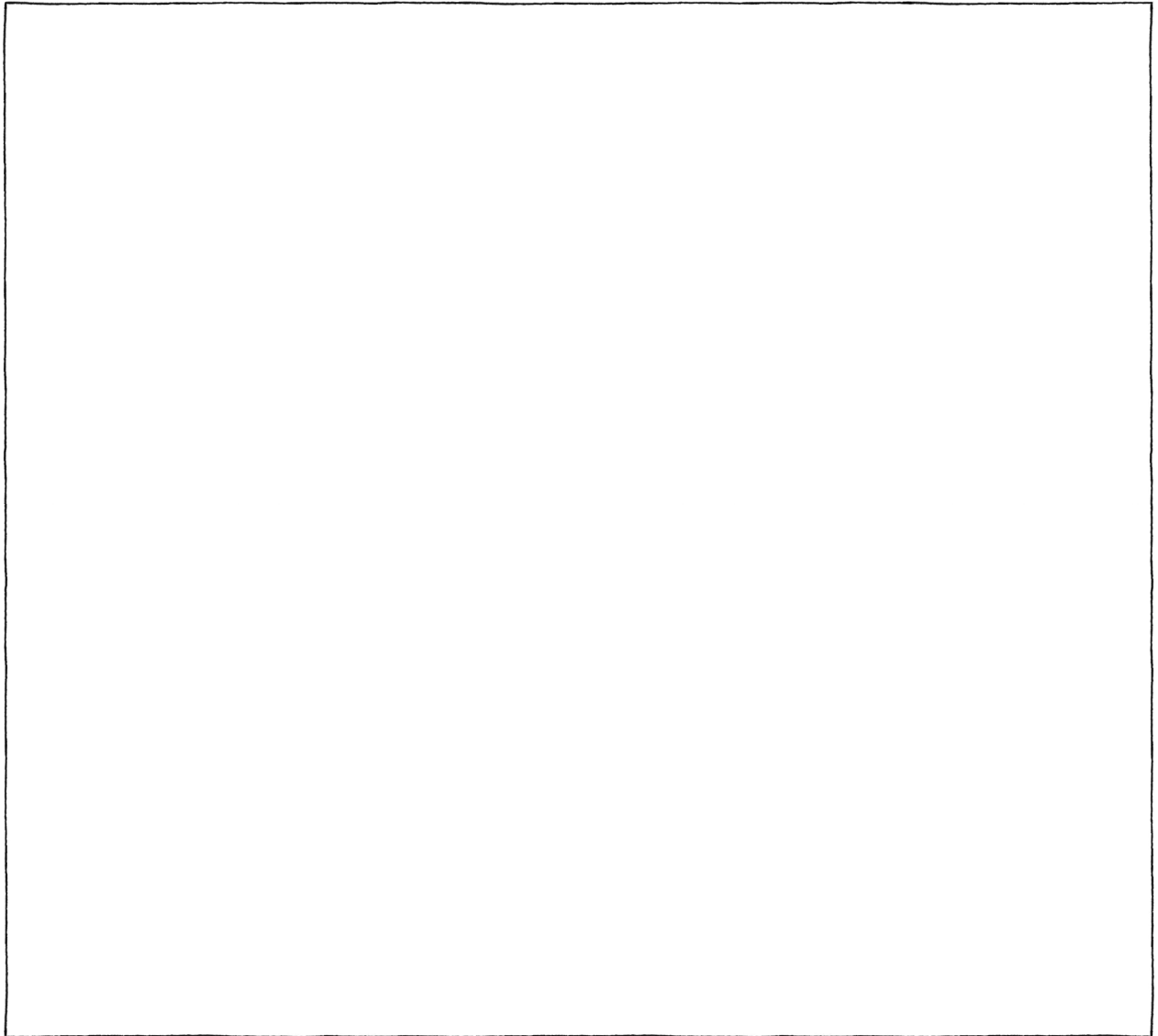


W zamku króla Fantazjusza i królowej Szczęsnomięty jest mnóstwo pomieszczeń: pięknych komnat, tajemniczych piwnic, skrytek i ukrytych przejść. Napisz dokąd prowadzą narysowane drzwi. Nie musisz odpowiadać pełnymi zdaniem. Następnie wybierz jedne drzwi, które wydają Ci się najciekawsze i zakreśl je.





Narysuj pomieszczenie, do którego prowadzą wybrane przez Ciebie drzwi. Pokaż do czego służy ten pokój lub sala, czy ktoś tam mieszka lub mieszkał w przeszłości. Pod rysunkiem wypisz rzeczy, które są w pomieszczeniu. Mogą być to meble, urządzenia, ozdoby lub coś magicznego...



Jakie przedmioty znajdują się w pomieszczeniu? Wypisz przynajmniej dziesięć.

.....

.....

.....



Teraz spróbuj wymyślić swojego własnego superbohatera lub superbohaterkę. Ta postać ma z pewnością jakąś niesamowitą moc, której używa, by pomagać innym. Narysuj postać, a potem odpowiedz na pytania. Nie musisz odpowiadać pełnymi zdaniami.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing a superhero character.

Jak ma na imię?

.....

Jaka jest jego/jej misja?

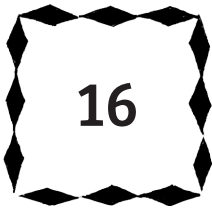
.....

Jakie ma supermoce?

.....

W jaki sposób się przemieszcza?

.....



Każdy superbohater i superbohaterka ma wroga, z którym walczy. Wróg chce przeszkodzić superbohaterowi lub superbohaterce w wypełnieniu ważnej misji. Kto będzie wrogiem Twojej postaci?

Jak ma na imię?

.....

W jaki sposób się przemieszcza?

.....

Jakie ma złe moce?

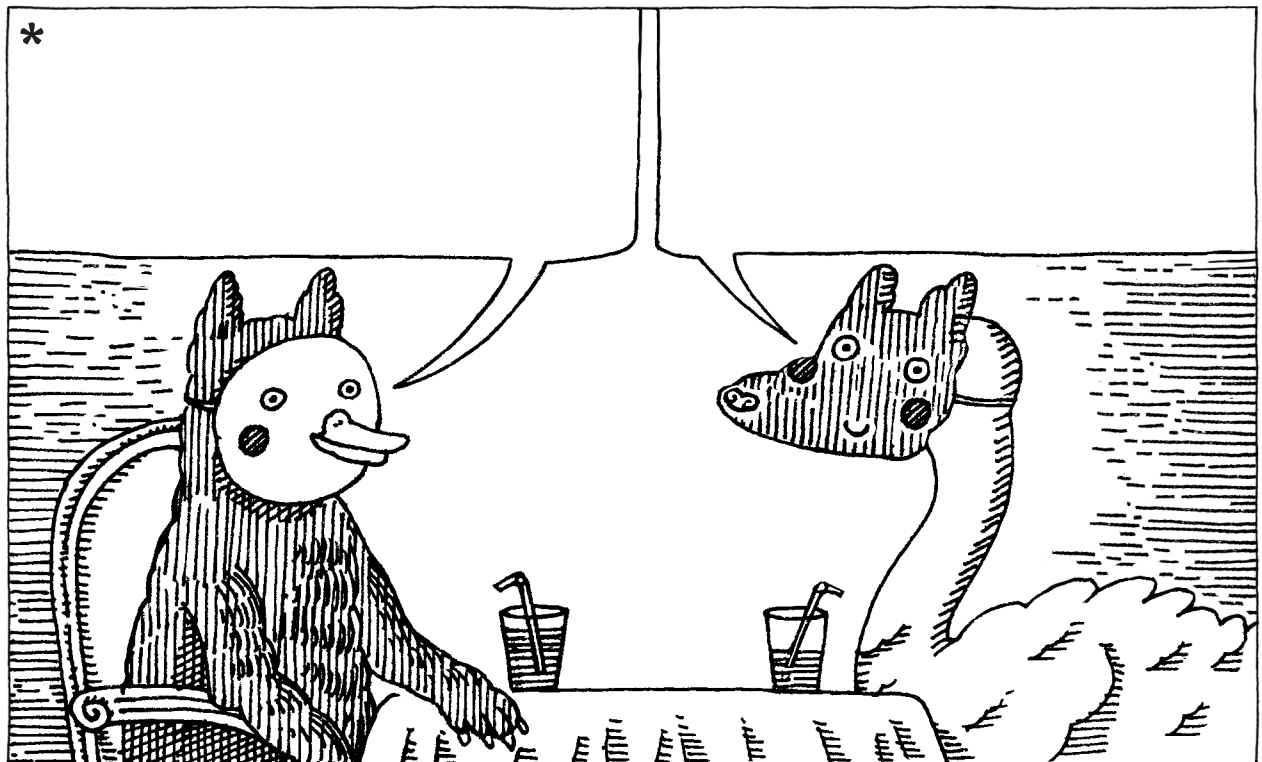
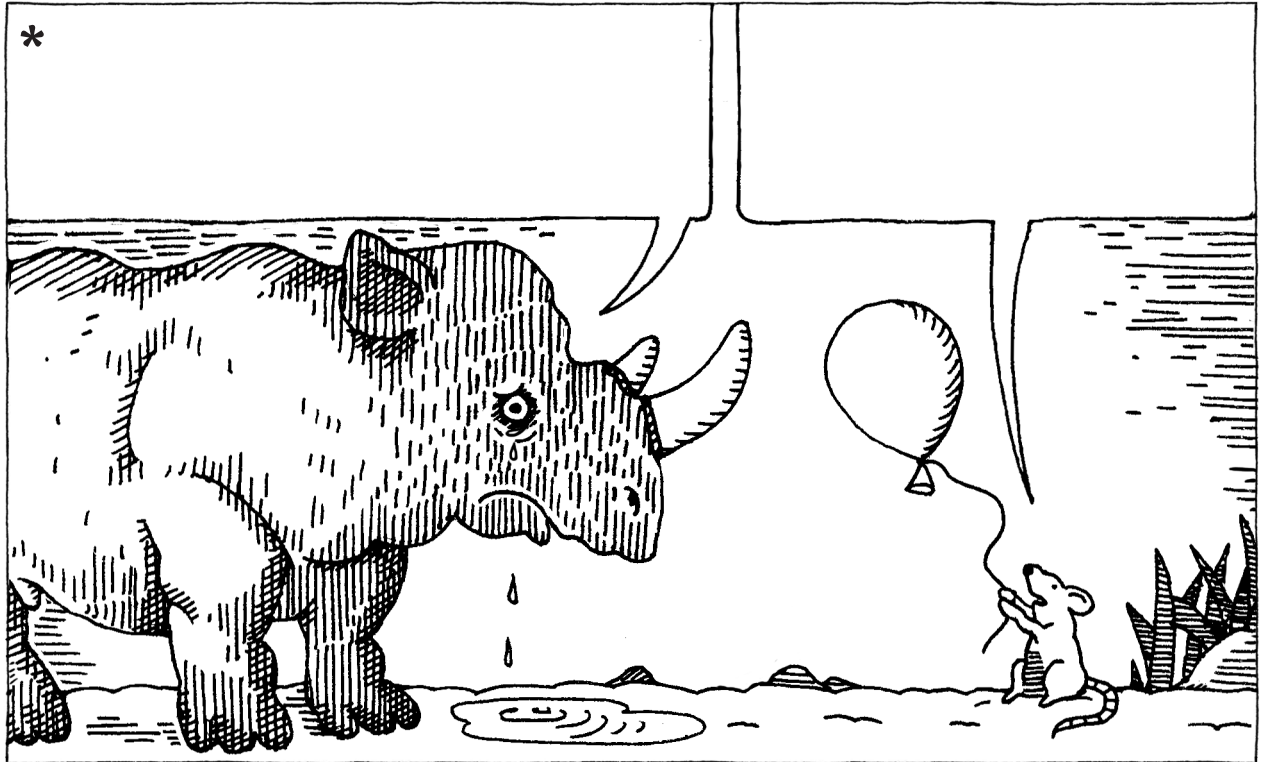
.....

Dlaczego walczy z bohaterem/bohaterką?

.....

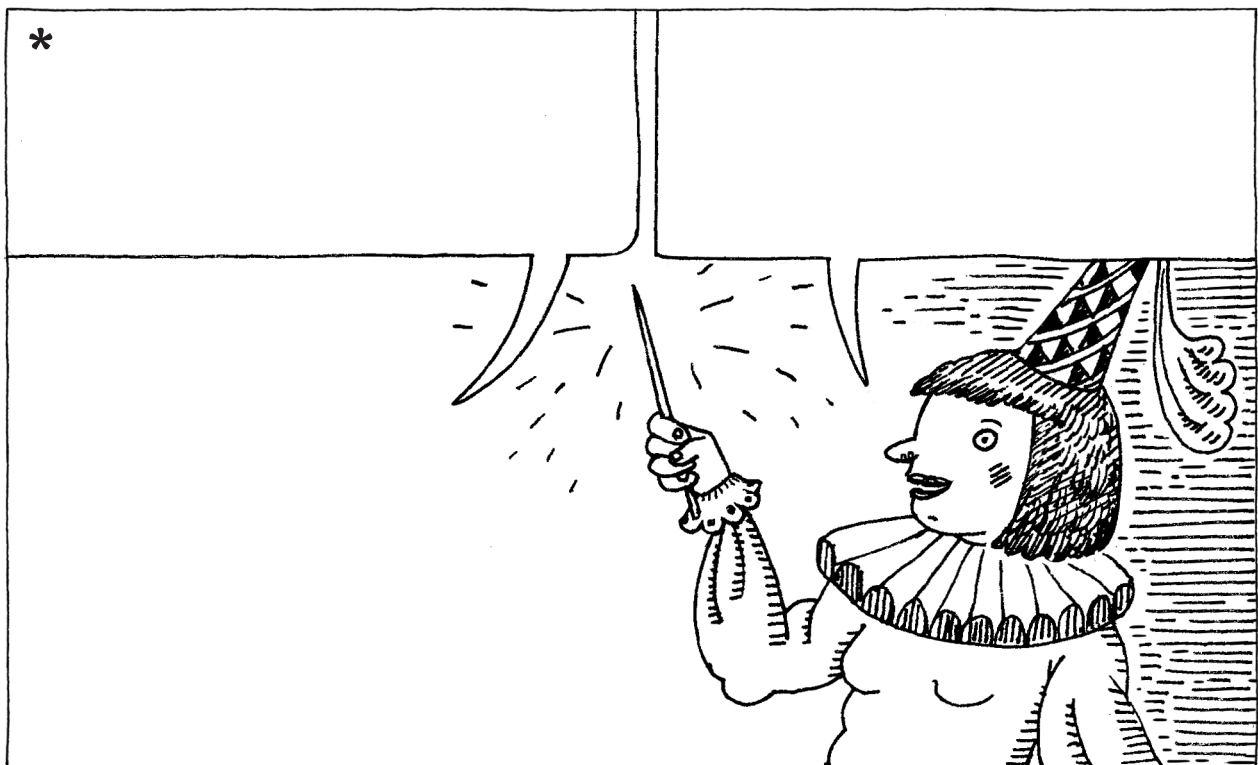
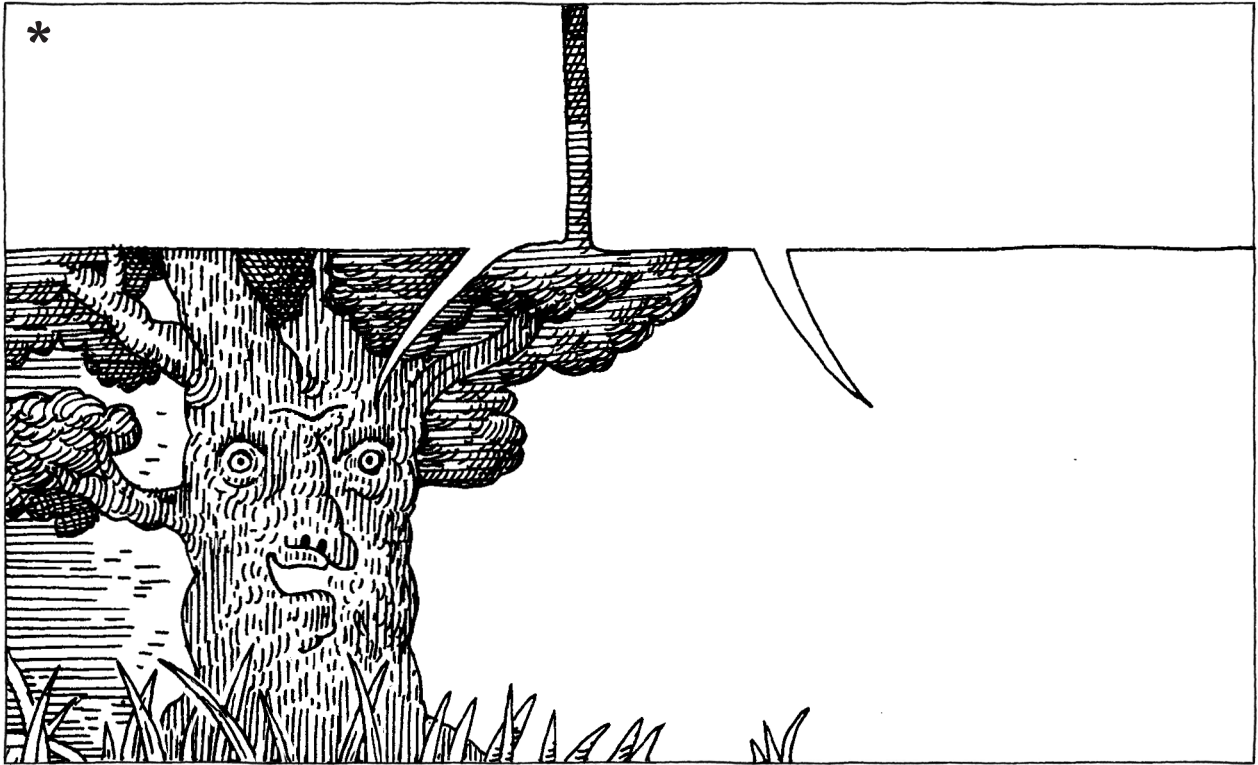


Co mówią do siebie te postaci? Czy rozmawiają o czymś przyjemnym, czy niemiłym? Zgadzą się ze sobą czy raczej kłócą? Spróbuj wpisać tekst w dymki. Pierwsza mówi postać oznaczona znakiem *.



18

Dorysuj do dymka jakąś postać, która mogłaby rozmawiać z postacią przedstawioną na rysunku. Może to być zarówno człowiek, jak i zwierzę, maszyna lub przedmiot. Potem wpisz w dymki to, co mogłyby mówić do siebie te postaci.





Jak to się stało? Opowiedz w czterech zdaniach – na przykład czy stało się coś dobrego czy złego, czy sprawiła to czyjaś pomyłka lub żart. Może to wszystko z powodu kosmitów lub jakiegoś niesfornego zwierzęcia?

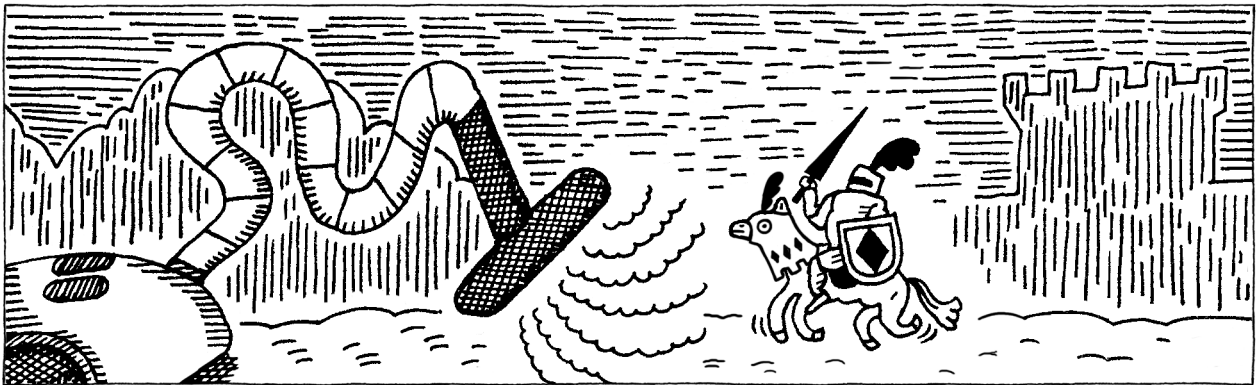


.....

.....

.....

.....



.....

.....

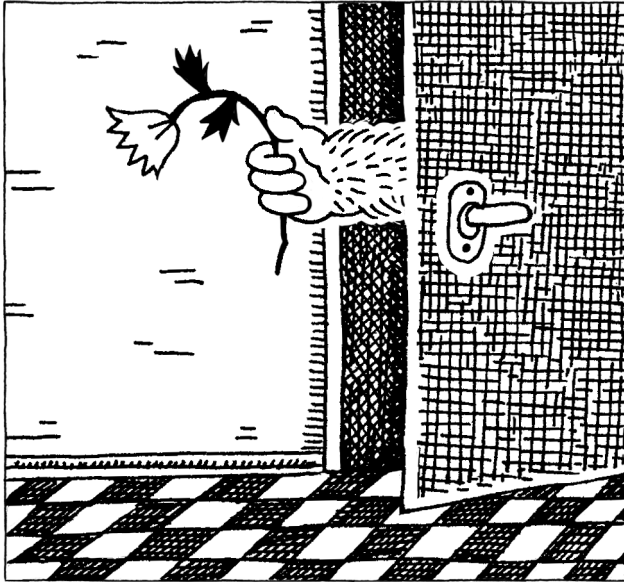
.....

.....



20

A teraz małe utrudnienie! Spróbuj podać dwa różne powody, dlaczego stało się to, co jest pokazane na rysunku. Odpowiedz pełnymi zdaniami.



A

.....

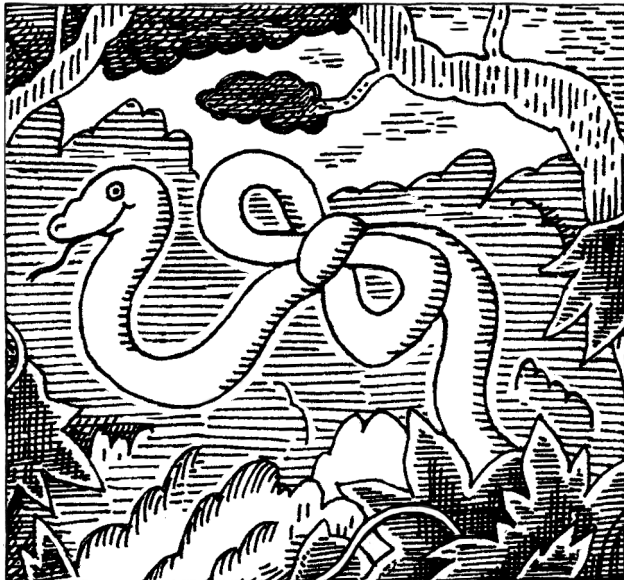
.....

...a może...

B

.....

.....



A

.....

.....

...a może...

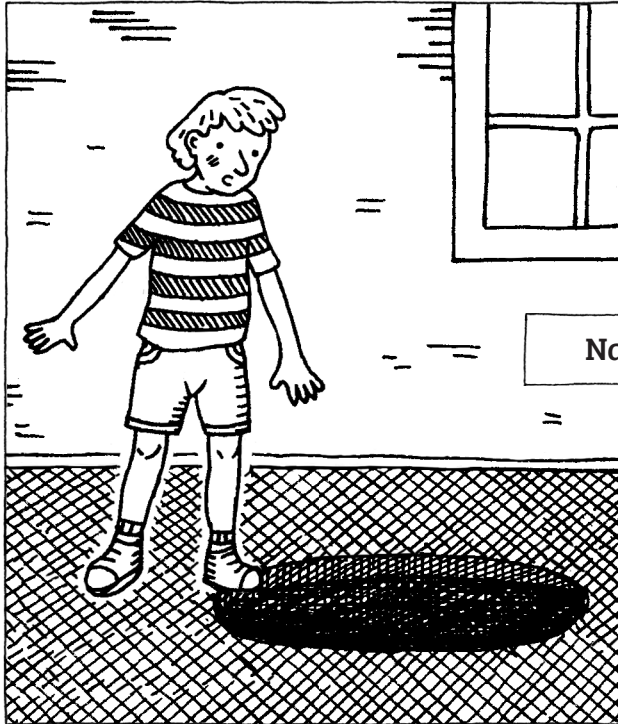
B

.....

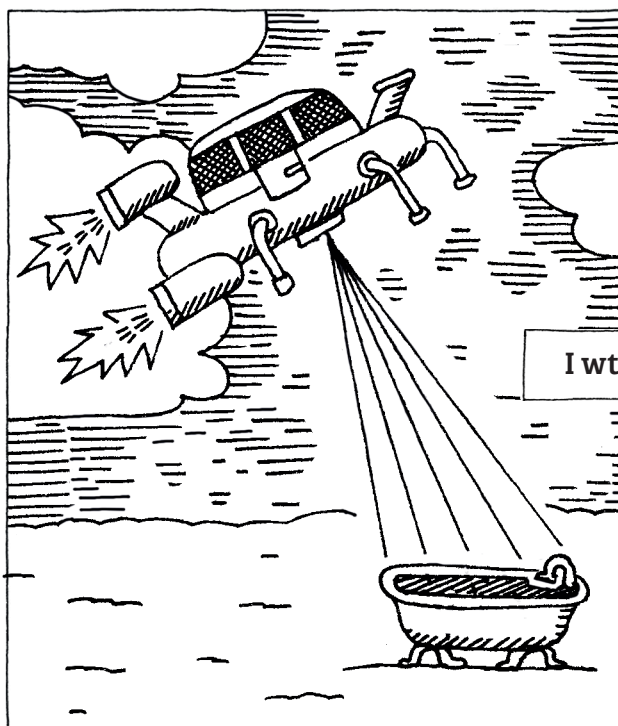
.....

21

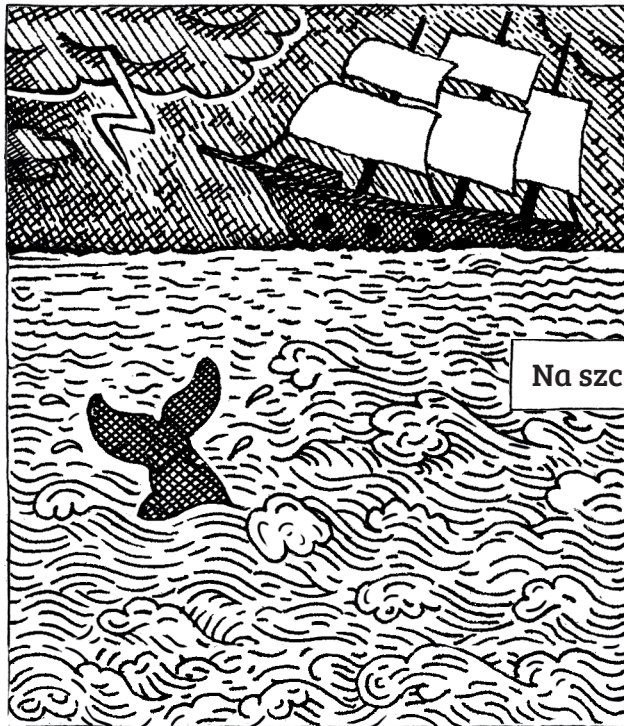
Uzupełnij komiksy. Jeśli wolisz pisać niż rysować, w pustej kratce napisz trzy zdania o tym, co zdarzyło się po scenie z rysunku.



Nagle...



I wtedy...



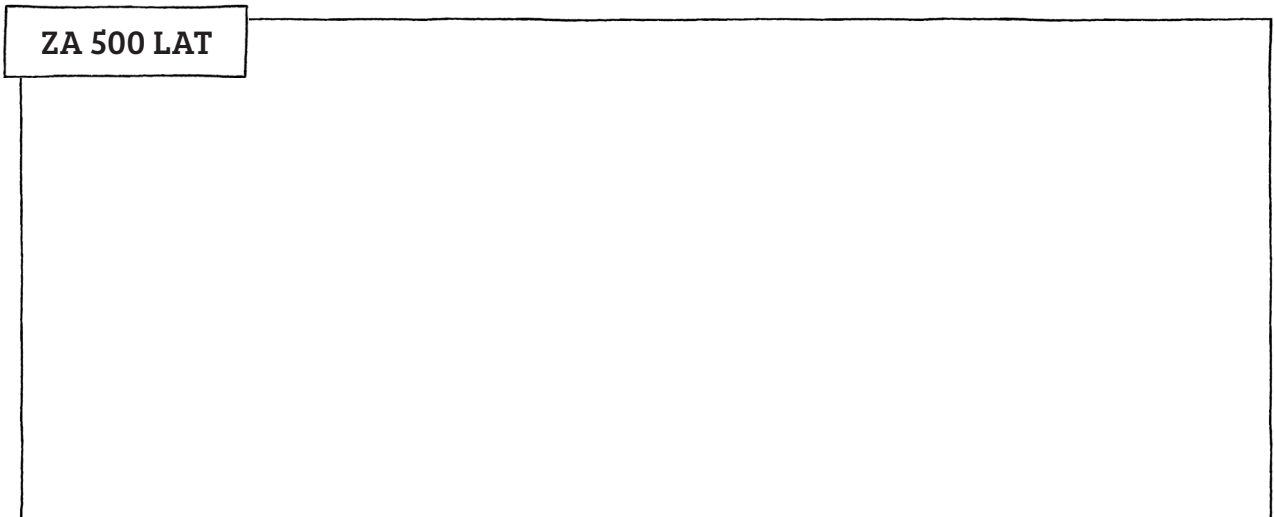
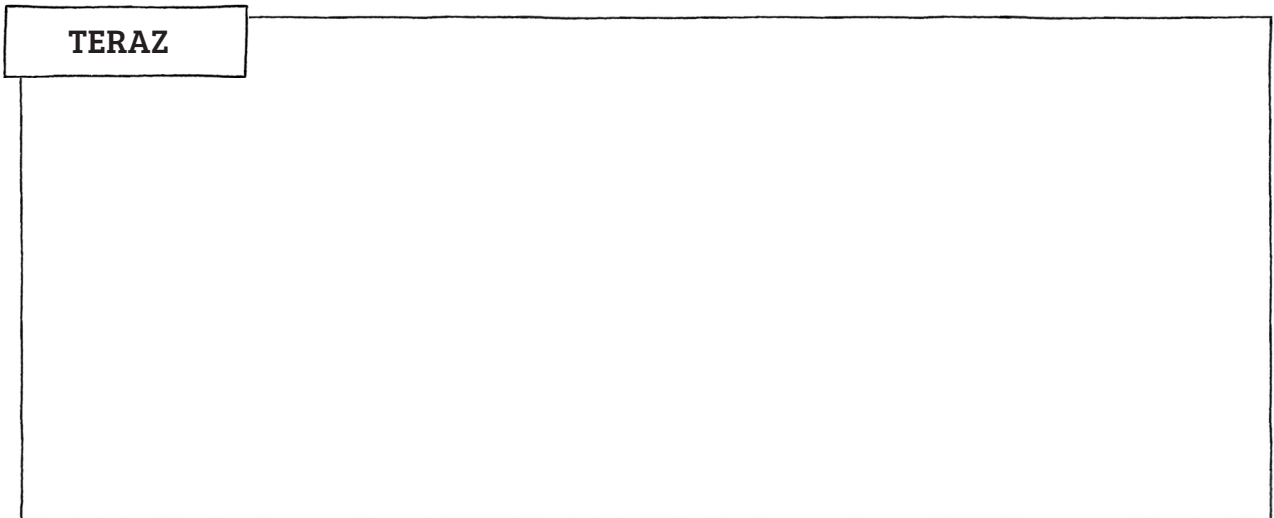
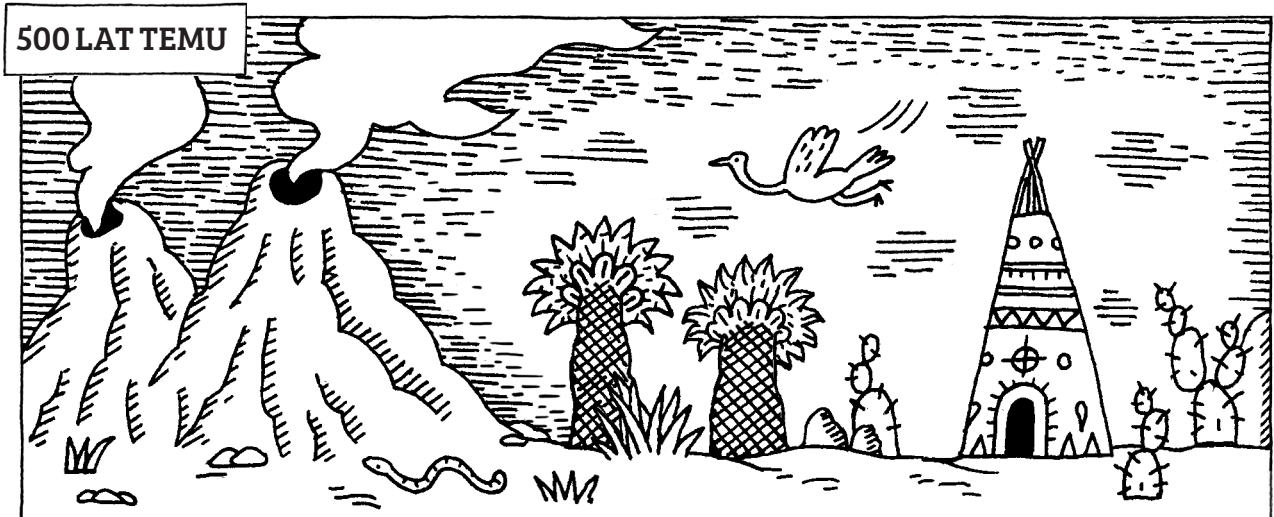
Na szczęście...



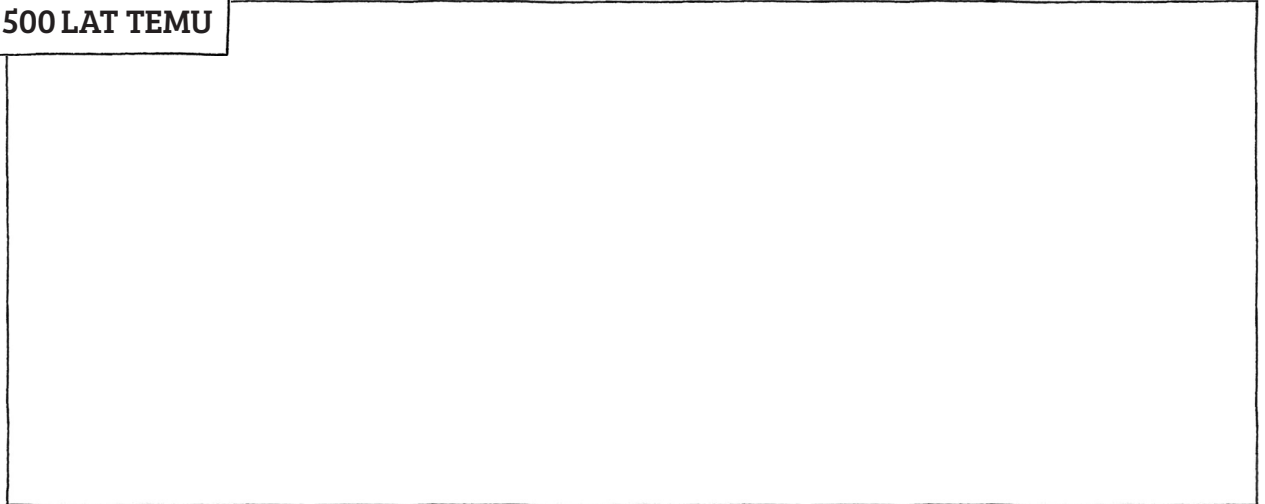
Niestety...



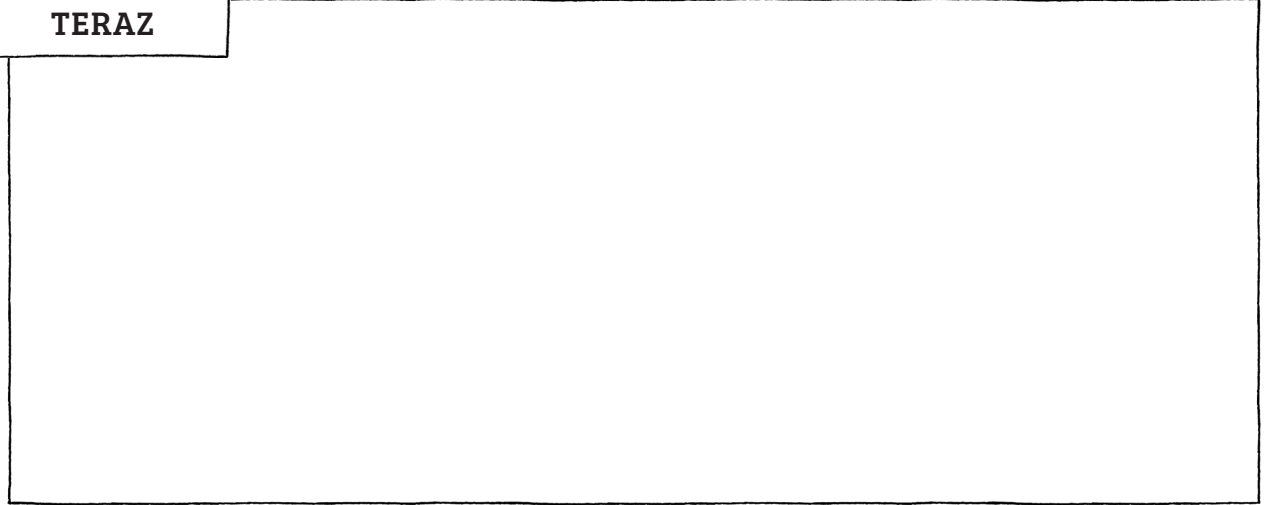
Oto dwa miejsca, które być może znajdują się na Ziemi, a może na jakiejś innej planecie... Zastanów się, jak mogłyby wyglądać teraz, a także w przyszłości i w przeszłości. Następnie uzupełnij brakujące rysunki.



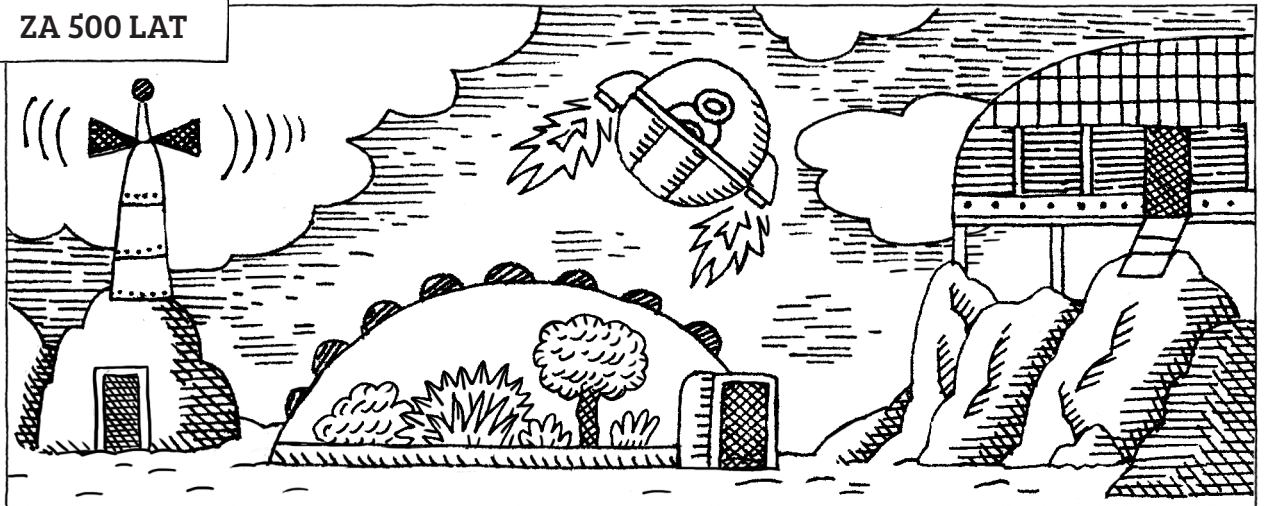
500 LAT TEMU



TERAZ



ZA 500 LAT





Ciekawe, jak by to było spędzić jeden dzień na Marsie albo na dnie egzotycznego morza czy w nawiedzonym zamku... Wybierz jedno z tych miejsc (lub wymyśl własne) i narysuj plan jednego dnia – od rana do wieczora. W zegary w rogach wpisz godziny.

MIEJSCE

:	

:	

:	

:	

:	

:	



Narysuj pojazd, którym dostaniesz się do miejsca wybranego wcześniej. Czy będzie to samolot, latający dywan, czy coś zupełnie innego? Potem napisz listę rzeczy, które należy mieć ze sobą na tej wycieczce, żeby było miło, bezpiecznie i wygodnie. Nie zapomnij o ulubionym jedzeniu i napojach!

POJAZD	
---------------	--

UBRANIA

.....

.....

.....

.....

INNE RZECZY

.....

.....

.....

.....

JEDZENIE I NAPOJE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Pora wymyślić opowieść o długiej, trudnej, lecz niesamowicie ciekawej wyprawie. Kto będzie bohaterem lub bohaterką Twojej historii? Możesz dopisać własne określenia na wykropkowanych liniach.

► Kto to jest? Zakreśl przynajmniej jedną odpowiedź.

ROBOT

KSIĘŻNICZKA

OŻYWIONY PRZEDMIOT

SUPERBOHATER

KSIĄŻĘ

SUPERBOHATERKA

ZWIERZĘ

DUCH

KOSMITA

.....

► Jaki/jaka jest? Zakreśl przynajmniej cztery słowa.

DZIELNY

TCHÓRZLIWY

SMUTNY

WESOŁY

ZŁOŚLIWY

POWOLNY

SZYBKI

MĄDRY

CICHY

GŁOŚNY

WYSOKI

ZWINNY

ODWAŻNY

CIEKAWSKI

PRACOWITY

NISKI

NIEŚMIAŁY

MŁODY

ENERGICZNY

STARY

PRZYJAZNY

ZAROZUMIAŁY

.....



Narysuj wybraną postać i uzupełnij informacje o niej.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing a character.

Jak ma na imię?

.....

Skąd pochodzi?

.....

Co umie robić?

.....

Czego nie umie robić?

.....



Spróbuj wymyślić, jak będzie wyglądała jego lub jej niezwykła podróż.

► Jaki jest cel podróży? Zakreśl jeden z nich, a potem dokończ zdanie.

CHCE URATOWAĆ/POKONAĆ/ZNALEŹĆ/ZOBACZYĆ/ZDOBYĆ/UCIEC PRZED

.....

Skąd wyrusza?

Dokąd podróżuje?

.....

.....

Jakim środkiem transportu?

Kto towarzyszy jemu lub jej?

.....

.....

► Co bohater/bohaterka ma ze sobą? Wymień jak najwięcej rzeczy.

JEDZENIE I NAPOJE

UBRANIA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MAGICZNE PRZEDMIOTY

INNE RZECZY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Uzupełnij informacje o podróży rysunkami lub tekstem.

Na jaką pogodę może trafić?

A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.

Jakie dobre i złe postaci może spotkać?

A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.

Jakie przedmioty może zdobyć po drodze?

A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.A large, empty square box with a thin black border, intended for drawing or writing.



Twój bohater lub bohaterka już wkrótce wyruszy w drogę, lecz wcześniej chce pożegnać się ze swoim przyjacielem, przyjaciółką, ukochaną lub ukochanym. Uzupełnij krótki list.

Droga/drogi

Już wkrótce wyruszam do.....,

ponieważ.....

Myślę, że ta podróż będzie i.....,

dlatego czuję się i.....

Mam zamiar wrócić

i jako pamiątkę przywieźć Ci lub.....

Dużo myślę o

i mam nadzieję, że

Pozdrawiam,

.....





Narysuj trzy miasta lub krainy, do których w czasie swojej podróży dotrze Twój bohater lub bohaterka. Pokaż jakie rośliny tam rosną, jakie budowle można tam zobaczyć oraz kto tam mieszka. W małych kwadratach narysuj symbole tych krain na mapie.

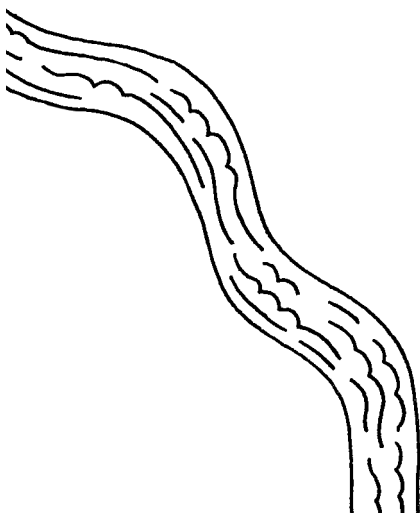
A large empty rectangular box for drawing a city or landscape. On the left side, there is a smaller square box connected to the main box by a vertical line, intended for drawing a map symbol.A large empty rectangular box for drawing a city or landscape. On the left side, there is a smaller square box connected to the main box by a vertical line, intended for drawing a map symbol.A large empty rectangular box for drawing a city or landscape. On the left side, there is a smaller square box connected to the main box by a vertical line, intended for drawing a map symbol.

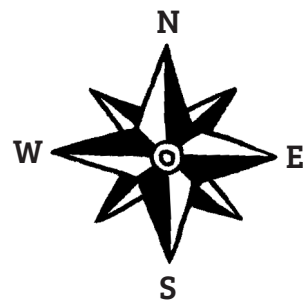
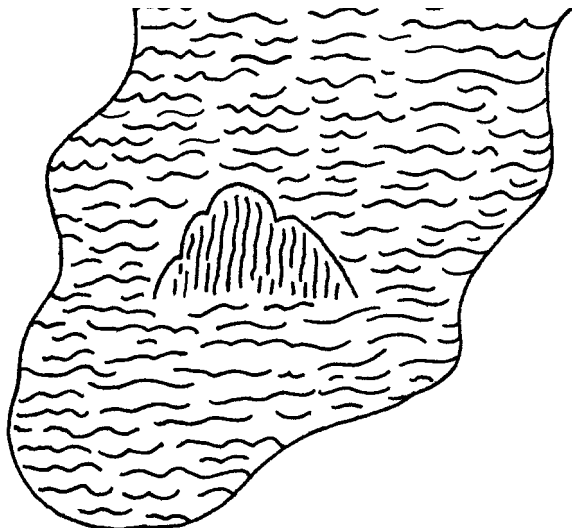


Narysuj mapę podróży, którą wymyśliłeś/wymyśliłaś w poprzednich ćwiczeniach. Na mapie zaznacz miejsca, które odwiedzi Twój bohater/bohaterka i postaci, które spotka na swojej drodze, a także różne interesujące przedmioty.



POCZĄTEK PODRÓŻY





KONIEC PODRÓŻY





Wielka podróż dobiegła już końca, ale to wcale nie znaczy, że nie możesz rozpocząć kolejnej opowieści! Zakreśl jednego bohatera lub bohaterkę i jedno miejsce, o których kiedyś opowiesz ciekawą historię. Na wykropkowanych liniach możesz dopisać własne propozycje.

► Kto będzie głównym bohaterem / bohaterką?

ROBOT-MALARZ

ZŁOŚLIWY ODKURZACZ

ODWAŻNA KACZKA

NIEWIDZIALNA KSIĘŻNICZKA

MÓWIĄCE DRZEWO

DWUGŁOWY KOSMONAUTA

TĄCZĄCY NIEDŹWIEDŹ

ZACZAROWANY POCIĄG

NIEŚMIAŁY SMOK

DOBRA CZAROWNICA

.....

► Gdzie to będzie?

SKLEP Z TYGRYSAMI

NIEBEZPIECZNE GÓRY

SZKOŁA LATANIA NA DYWANIE

LAS DRZEW Z CZEKOLADY

PLAC ZABAW DLA KRÓLIKÓW

STATEK Z PAPIERU

WYSPA ŻYCZEŃ

ZAMEK W CHMURACH

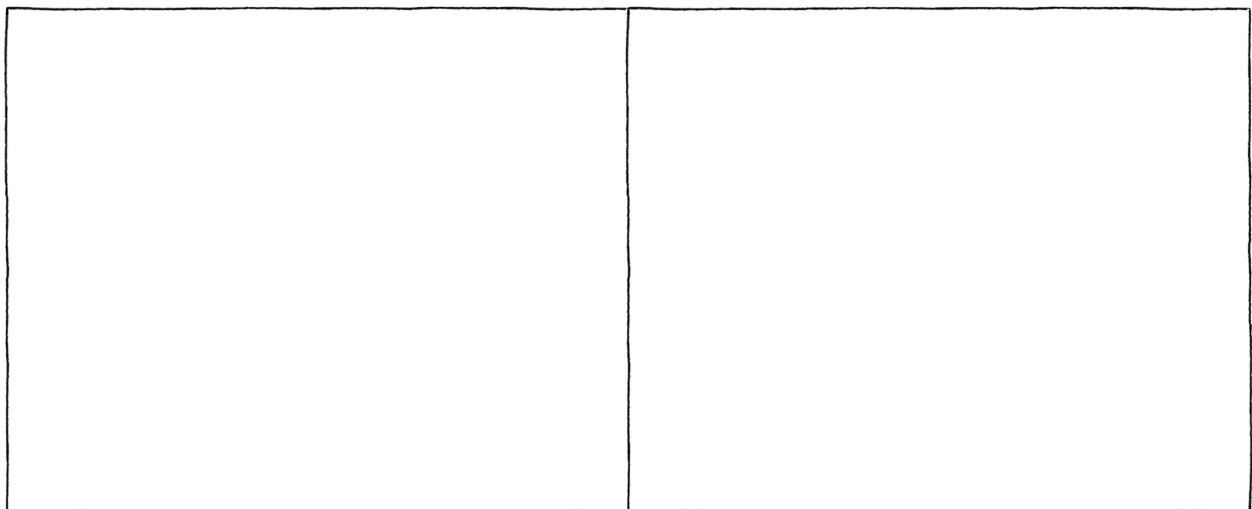
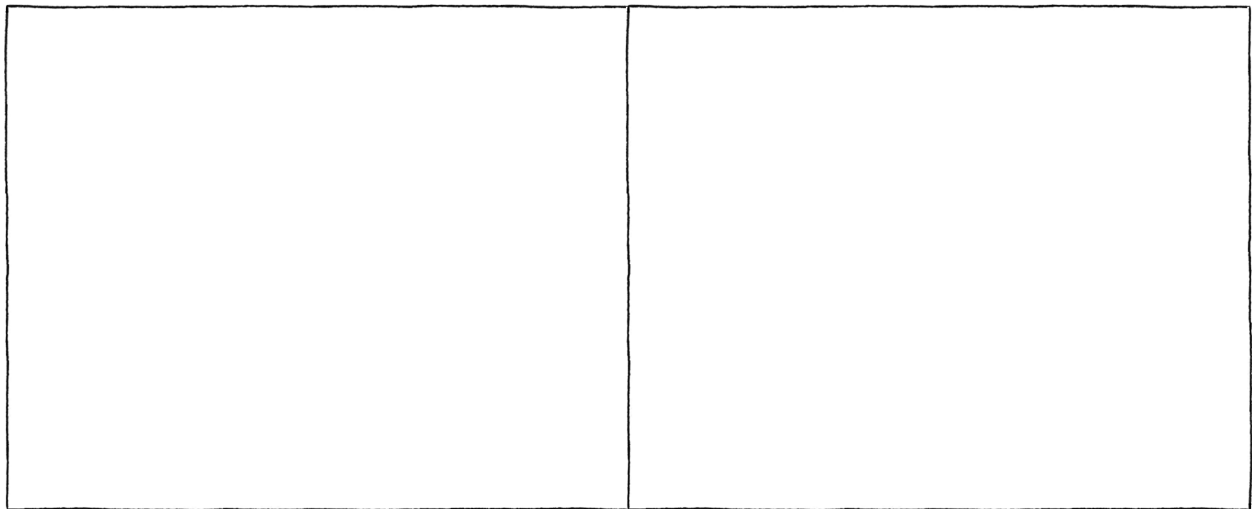
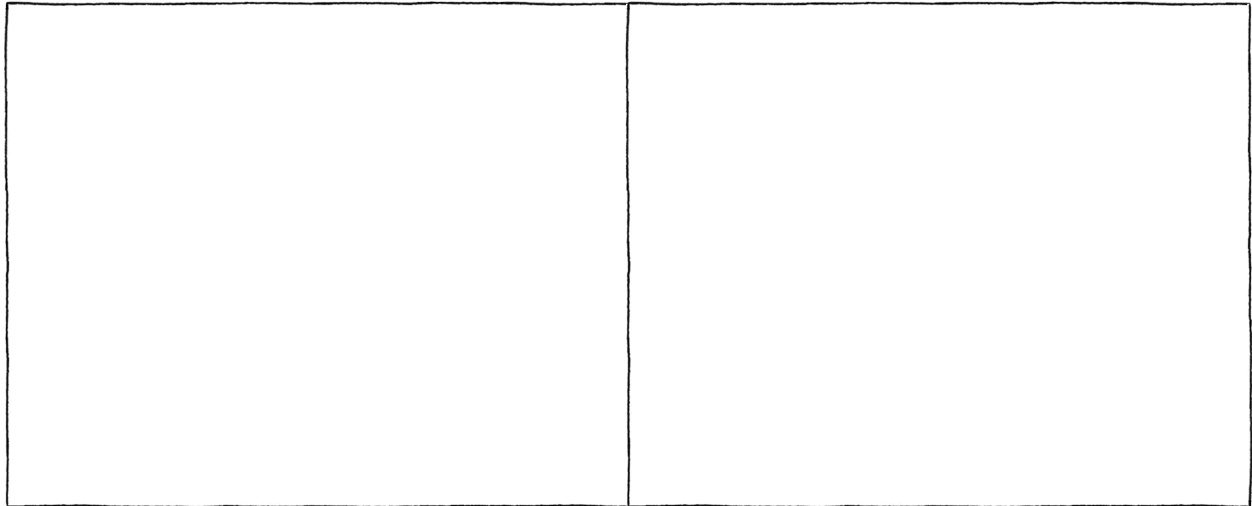
EGZOTYCZNA DŻUNGLA

SALA BALOWA

.....



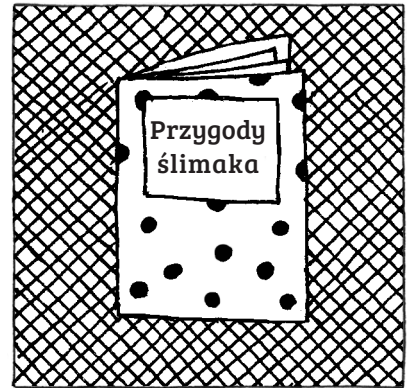
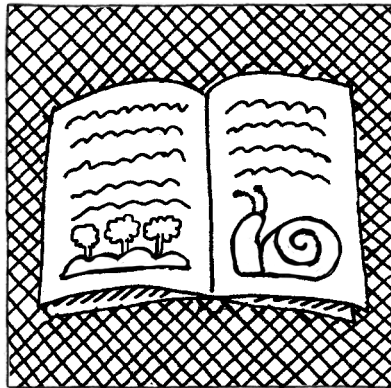
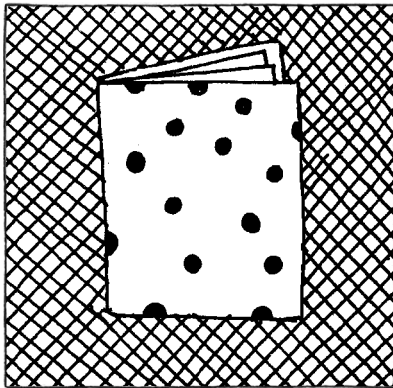
Narysuj krótki komiks o tym, co ciekawego przydarzyło się wybranej postaci w niezwykłym miejscu. Mogło to być na przykład nieoczekiwane spotkanie, niemiła niespodzianka lub zaskakujące znalezisko.



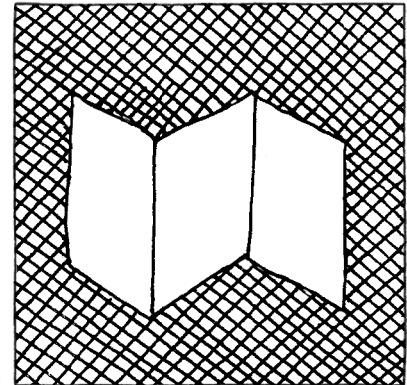
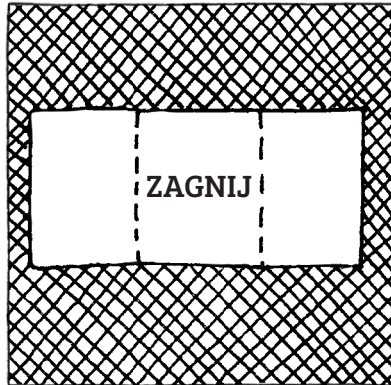
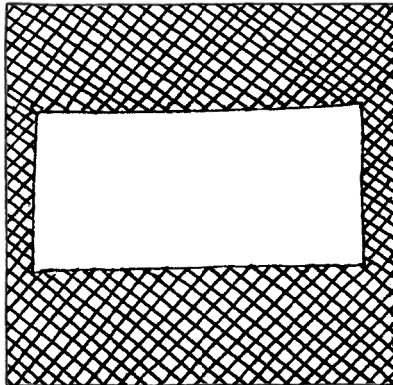


Gdy historia jest już wymyślona, możesz zrobić z nią co tylko chcesz. Na przykład zapisać ją albo narysować w swojej własnej książce. Jak może wyglądać taka książka? Jest mnóstwo możliwości!

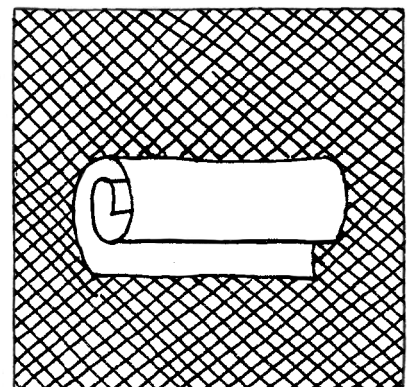
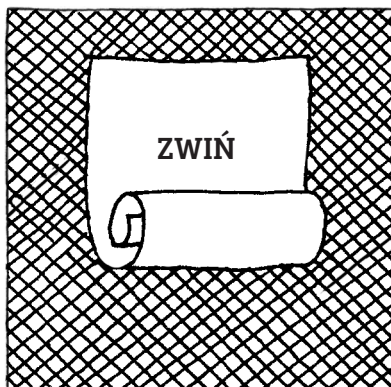
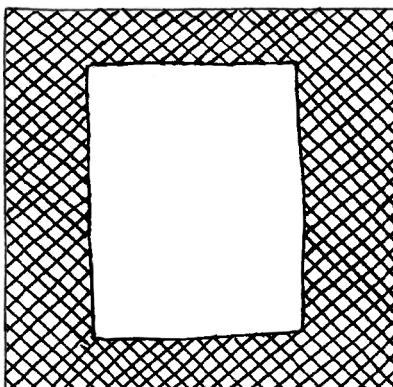
Wystarczy zwykły zeszyt. Wypełnij go tekstem i rysunkami oraz nadaj tytuł.



Możesz złożyć harmonijkę z papieru. W ten sposób powstanie niezwykła książka.



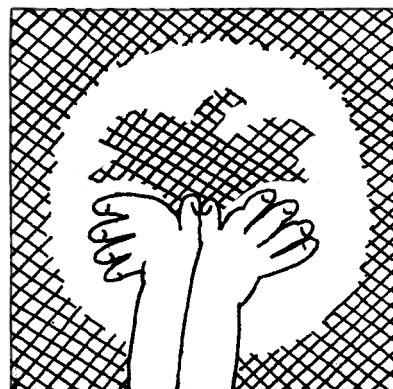
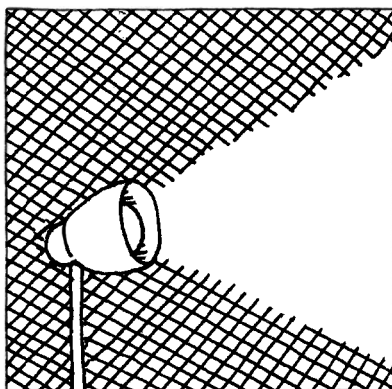
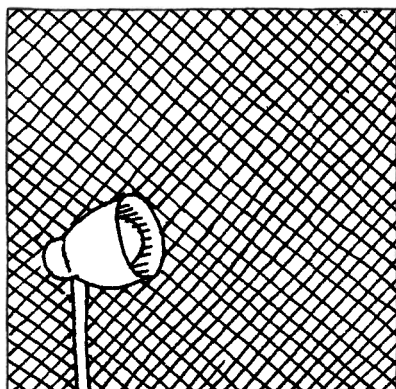
A co powiesz na opowieść na zwoju? Ciekawe, czy to będzie opowieść o rycerzach!



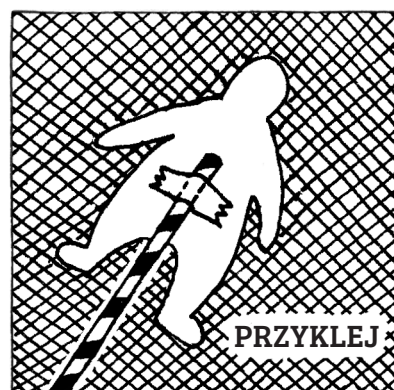
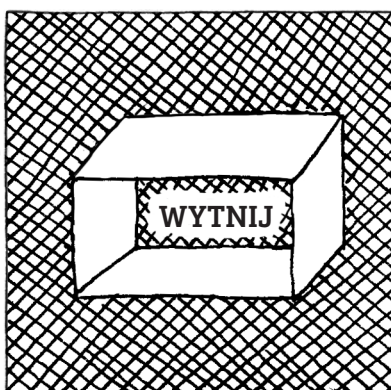
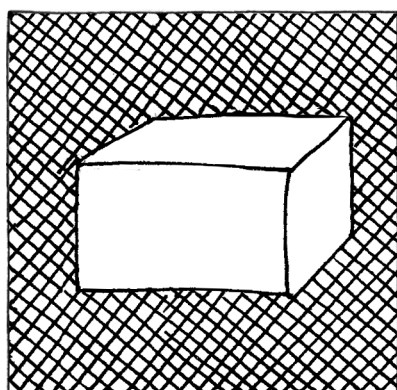


Swoją opowieść możesz też przedstawić swojej rodzinie oraz koleżankom i kolegom także w zupełnie inny sposób.

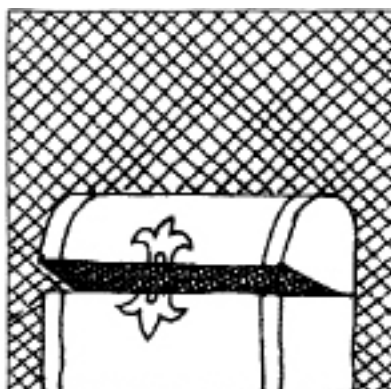
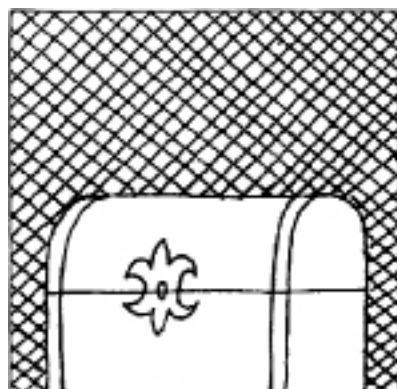
Co powiesz na domowy teatr cieni?



Z pudełka łatwo wykonać własną scenę, a z kartonu i słomek do napojów – postaci.



Nie zapomnij, że wyobraźnia jest jak skrzynia pełna bezcennych skarbów...



Koncepcja ćwiczeń, ilustracje i projekt okładki: Maja Starakiewicz

Skład: Maja Starakiewicz, Karolina Sroka

Konsultacja ćwiczeń i korekta: Agata Mleczak

Koordinacja projektu ze strony BWA w Tarnowie: Aleksandra Kubisztal

Książka udostępniona na licencji Creative Commons BY-NC-ND 3.0 PL
(uznanie autorstwa, użycie niekomercyjne, bez utworów zależnych)

Tekst licencji: www.creativecommons.pl

Biuro Wystaw Artystycznych w Tarnowie
Instytucja Kultury Miasta Tarnowa
ul. Słowackiego 1, 33-100 Tarnów, PL

Podziękowania: Marcin Mleczak, Agnieszka, Witold i Magda Starakiewicz,
uczestnicy warsztatów *Pociąg do opowieści* w BWA w Tarnowie

Projekt współfinansowany z budżetu Miasta Tarnowa.



Główny Partner BWA w Tarnowie:



Krój pisma: Bree Serif autorstwa José Scaglione
i Veroniki Burian (TypeTogether)

Papier: Alto 90g vol. 1.5

Druk: Stabil

Wydanie I

ISBN: 978-83-943827-3-5

Tarnów 2016

