Drzwi do Twojej opowieści

Puluś uchylił drzwi i zostawił kawałek opowieści dla Ciebie. Co mogłoby się za nimi pojawić? Dorysuj swój świat i nadaj mu kolory. Jeśli masz ochotę, opowiedz, kogo zaprosisz do środka.



Jedna mapa, dwa pomysły

Na tej mapie zmieszczą się dwa pomysły. Zaproś kogoś do rysowania. Jedno z Was zacznie, a drugie zapyta: «Co mogę dodać?». Potem zamieńcie się rolami. Dokąd zabierzecie Pulusia, Pikę i Kapiego?



Dokąd prowadzą trzy ślady?

Łapka, gwiazdka i mała stopa czekają na swoją drogę. Poprowadź bohaterów do drzwi tak, jak podpowiada Ci wyobraźnia. Po drodze możesz dorysować przystanek. A potem wybierz jeden ślad i wymyśl dla niego gest.



Zegar dobrych chwil

Pamiętasz zegar, który zamiast wskazówek miał oczy? W naszej zabawie może zbierać dobre chwile. Co chciałoby Ci się zrobić z kimś bliskim? W pustych okienkach narysuj swoje pomysły. Możesz zacząć od jednego. Potem zaproś kogoś, by posłuchał Twojej opowieści.

