

SHAPE YOUR STORY



Familiarizeaza-te cu Piesele de joc

• Zarul cu forme (1)

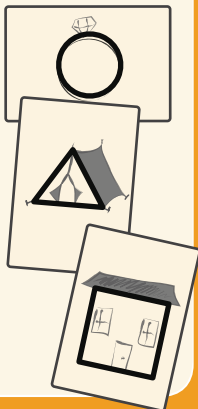
- Zarul cu forme iti indica sa alegi un card sau niste carduri cu forma respectiva
- Pe fetele zarului sunt urmatoarele forme:

Cerc ●
Patrat ■
Triunghi ▲
Cerc si patrat ●■
Cerc si Triunghi ●▲
Patrat si Triunghi ■▲



• Carduri cu forme (36)

- Sunt 36 de carduri cu 3 forme: Cerc, Patrat si Triunghi
- Puteti desena pe carduri cu marker-ul si apoi sa le stergeti pentru a le putea refolosi. Asigurati-va ca sunt curatate la timp, pentru ca in caz contrar s-ar putea sa ramana urme pe ele si sa fie greu de curatat.



• Zaruri cu numere (2)

- Zarurile cu numere iti indica cate carduri cu forme trebuie sa iei pentru a desena pe ele.
- Fiecare zar este numerotat de la 1 la 6. Poti sa folosesti un singur zar pentru a crea o poveste mai scurta sau ca jocul sa fie mai usor si sa se potriveasca cu nivelul jucatorilor. Spre exemplu: zarurile cu numere indica un 2 si un 6, iar cel cu forme un cerc si un triunghi. Trebuie sa iei in total 8 carduri. Daca iei 6 carduri cu cercuri, atunci trebuie sa iei 2 carduri cu triunghiuri sau vice-versa. Nu poti schimba numarul de carduri cu forme pe care trebuie sa il iei.



Jocul 1 :

• Povestirea individuala:

- Da cu zarul cu forme si cu cele 2 zaruri cu numere.
- la atatea carduri cat iti indica zarurile cu numere si cu formele indicate de zarul cu forme.
- Deseneaza cat de multe lucruri poti, adaugand detalii fiecărei forme in parte.
- Povestirea: Fiecare desen va reprezenta un act in povestirea ta. Creeaza o poveste folosind toate cardurile. Puteti schita /nota aceste povestiri in carnetulul vostru.

• Rand pe rand fiecare jucator deseneaza si spune povesti:

- Jucati-va folosind indicatiile de mai sus.
- Primul jucator deseneaza si spune povestea. Dupa ce primul jucator si-a terminat povestea este randul celui de-al doilea jucator
- Da cu zarul, deseneaza si spune-ti povestea.

Jocul 2:

• Cronometreaza-ti povestea: (pentru 2 sau mai multi jucatori)

- La fel ca in jocul 1 desenati diferite obiecte pe cardurile cu forme.
- Stabiliti inainte de inceperea jocului daca o poveste va fi spusă intr-un 1 minut sau mai mult.
- Folositi clepsidra pentru a va cronometra povestea.
- Daca stabiliti sa spuneti poveste in mai mult de 1 minut, pentru urmatorul minut intoarceti clepsidra invers.
- Povestea trebuie sa aiba un final logic.

Un bun povestitor este acela care termina povestirea "fara sa se repete si fara sa ezite." **Ascultatorul poate provoca povestitorul astfel:**

Provocarea pentru repetitie: Daca o idee se repeta in poveste sau daca o propozitie /fraza este folosita de mai multe ori.

Provocarea pentru ezitare: Daca povestitorul face o pauza in timp ce povesteste atunci poate fi provocat.

Variante de joc:

- Alege o tema, un titlu si un gen pentru povestea ta. Toate desenele trebuie sa se potriveasca cu tema stabilita si cu titlul.
- Elementele desenate vor ghida in acest caz povestirea. Spre exemplu, daca alegi ca tema "Vacanta mea minunata", poti desena munti, valiza, carma feribotului, inghetata etc. Posibilitatile sunt nenumarate.

Jocul 3

Povestirea Prin Cooperare:

• Impartirea cardurilor

• Pentru 2 jucatori

- Jucatorul cu varsta cea mai mica incepe primul. El da cu un zar cu numere si cu cel cu forme si ia atatea carduri cu forme cat ii indica zarul cu numere.
- La fel procedeaza si cel de al doilea jucator

• Pentru mai mult de 2 jucatori

Amesteca toate cardurile cu forme si imparte un numar egal de carduri fiecarui jucator.

• Desenat:

- Stabiliti de comun acord un titlu/tema sau un final pentru povestirea voastra. Spre exemplu:
Titlul povestirii: "Extraterestrii pe Pamant"
Tema: Horror
Finalul povestirii: "Si au trait fericiti pana la adanci batraneti."
- Toti jucatorii trebuie sa deseneze obiecte/elemente pe cardurile cu forme care sa se potriveasca cu tema, titlul sau finalul povestirii. Dupa ce toti jucatorii au terminat de desenat este vremea povestitului.

• Povestitul:

- Stabiliti criteriile in functie de care decideti cine incepe primul sa povesteasca. Spre exemplu, incepe sa povesteasca primul jucatorul care a terminat cel mai recent de citit o carte sau cel care reuseste sa gaseasca cel mai lung cuvânt. Fiti creativi!
- Jucatorul care a fost ales sa fie primul povestitor incepe sa spuna o poveste. El/ea releteaza povestea asa cum doreste, adaugand cat mai multe elemente interesante pe langa desenele pe care le-a facut. Nu sunteti limitati de elementele desenate, ci puteti adauga si alte elemente povestirii voastre.
- De fiecare data cand un jucator mentioneaza in povestire unul dintre elementele/obiectele desenate, el trebuie sa puna cardul respectiv cu fata in sus in centrul mesei.

- Fiecare card pe care ai desenat trebuie mentionat intr-o propozitie separata si trebuie sa fie de aceeasi importanta pentru poveste. Nu este acceptata mentionarea unor lucruri fara nici un motiv, doar ca sa folositi cardurile.
- Jucatorul din dreapta povestitorului continua povestirea adaugand alte detalii si de indata ce mentioneaza un element/obiect de pe unul din cardurile sale, acesta este pus in mijlocul mesei cu fata in sus. Este randul urmatorului jucator.
- Jocul se termina cand toate cardurile au fost folosite. Scopul jocului este cooperarea intre jucatori care trebuie sa se foloseasca de elementele desenate pentru o face impreuna o poveste.



**Jocul este Potrivit acasa,
la clasa sau cand Calatoresti!**

