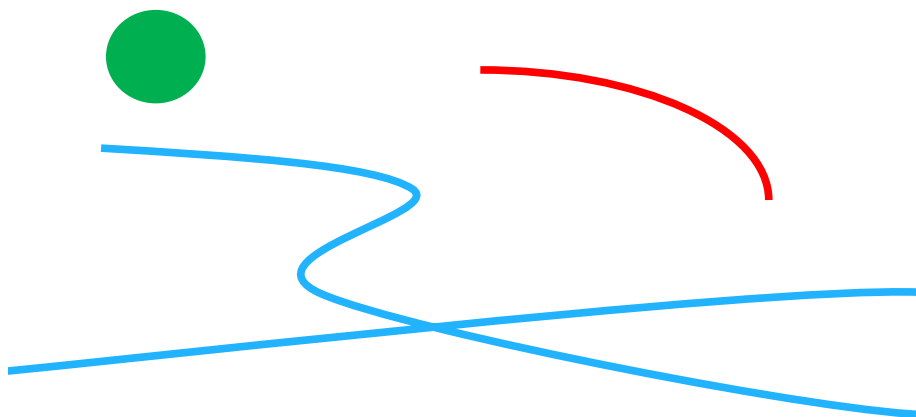


Wędrownik



 **WYDAWNICTWO
UNIwersYTETU
ŁÓDZKIEGO**

Łódź 2026

Redakcja: Joanna Szewczyk-Kowalczyk, Magdalena Kaliszewska-Henczel

Wędrwały: członkinie Studenckiego Koła Naukowego „ACoTo?” przy Katedrze Pedagogiki Wieku Dziecięcego na Wydziale Nauk o Wychowaniu Uniwersytetu Łódzkiego – Weronika Chojnacka, Maria Grabowska, Paulina Jakóbczak, Klara Kawka, Iga Lebkuchen, Oliwia Ostrowicz, Martyna Pirek, Aleksandra Prokopczyk, Katarzyna Rochowczyk, Wiktoria Rudzińska, Zuzanna Śmiałkowska, Anna Żurawska, opiekunki Studenckiego Koła Naukowego „ACoTo?” – dr Elżbieta Bednarska, dr Joanna Szewczyk-Kowalczyk, mgr Magdalena Kaliszewska-Henczel

Duże i Małe obrazki opracowała Marta Ignerska na podstawie szkiców koncepcyjnych Studenckiego Koła Naukowego „ACoTo?”

Opracowanie wersji dostępnej: Agnieszka Oklińska

Skład i łamanie: Agnieszka Oklińska

Publikacja powstała w ramach realizacji projektu:

„Opracowanie, zastosowanie i komercjalizacja innowacyjnych materiałów dydaktycznych do rozwijania dziecięcego myślenia twórczego i refleksyjnego”. Projekt finansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach programu „Studenckie koła naukowe tworzą innowacje”.

ISBN 978-83-8445-073-4

e-ISBN 978-83-8445-074-1

<https://doi.org/10.18778/8445-074-1>

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2026

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons-Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

I. A CO TO? – NASZE PODRÓŻE...	4
Małe i duże...	5
Spotkania światów...	6
II. PODRÓŻE Z BILETEM	7
TAM, GDZIE (NIE)SIĘGA ŚWIATŁO (JASKINIA)	8
RÓŻNI BAJARZE – TA SAMA HISTORIA? (KSIĄŻKA)	9
KLASNIJMY W DŁONIE (TEATR)	10
PERON PEŁEN PYTAŃ (PERON)	11
DINOZAUER ZWIEDZA ŁÓDŹ (PERON)	12
MOST NAD ŚRODKIEM (PIASKOWNICA)	13
POD POWIERZCHNIĄ ŁÓDKA)	14
CZŁOWIEK Z WYSPIY (ŁÓDKA)	15
SEKRETNE ŻYCIE WARZYW (WARZYWNIAK)	16
NIEPOROZUMIENIA (WALIZKA)	17
CO WIDZI MIŚ? (SALA ZABAW)	18
PODRÓŻ MIĘDZYPLANETARNA (KOSMOS)	19
CZY KTOŚ TU ZMYŚLA? (KLASA)	20
SŁOWA UNOSZĄCE SIĘ W POWIETRZU (SEN)	21
KLUCZ DO SCENY (KOCI SZLAK)	22
RECEPTY DLA MAŁYCH (PRZYCHODNIA)	23
KTO KOGO OGLĄDA? (ZOO)	24
SŁOWO, KTÓREGO TU JESZCZE NIE MA (TAJEMNICZA POLANA)	25
INSTRUKCJA DLA NOWEGO MIESZKAŃCA (PODWODNY ŚWIAT)	26
CO UCIEKŁO Z OBRAZU? (MUZEUM)	27
CO CZUJE KAŻDY KOLOR? (MUZEUM)	28
AKWARIUM, KTÓRE PAMIĘTA INNE MORZA (AKWARIUM)	29
ROZMOWA Z WNĘTRZEM SZAFY (SZAFA)	30
III. PODRÓŻE BEZ BILETU...	31
HISTORIA Z WORECZKA	32
PYTANIA PRZEZ SZKIEŁKO	32
OBRAZKOWE POWIĄZANIA	33
CO SIĘ DZIEJE POZA KADREM?	33
RAPORT ŚLED CZY	34
GDYBALNIA	34
TO NIE JEST...	35
TELEWIZOR	35
SIOSTRZANE KARTY	35
OD JEDNEJ DO TRZECH	36
BOHATER WĘDRUJĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI	36
KALAMBURY	36
SKĄD DOCHODZI DŹWIĘK?	36
IV. WĘDRÓWKI CIĄG DALSZY (notes)	39

I. A CO TO? – NASZE PODRÓŻE...

Wędrownik to efekt drogi, którą przemierzałyśmy poszukując wokół siebie dziwów i zachwyków. To droga, w której zakamarkach szukałyśmy rzeczy, mogących stanąć na głowie (najczęściej chowały się jednak pod innym adresem albo w innych zaroślach, wyskakiwały niespodziewanie, wywracając przewidywania i działania do góry nogami!).

Droga z dużą liczbą przystanków: na zbieranie pytań, (roz)plątanie myśli, gdybanie... Prowadząca nas ku sobie nawzajem (niekiedy objazdem, przez zakorkowane miasto, choć czasem odnajdywałyśmy skrót przez zaczarowane bezdroża). Dziwna droga, która wybiegając ku światu, poprowadziła nas „do wewnątrz”, do własnego dzieciństwa. To ono jest najlepszą wskazówką dla Wszystkich, którzy wezmą do rąk karty „ACoTo?”. W tym miejscu chcemy podkreślić, że czytelnicy „Wędrownika” to zapewne osoby pracujące w szkołach i przedszkolach, rodzice, opiekunowie, dorośli bliscy dzieciom – w tej skromnej książce mówimy o tym, co będzieMY wspólnie odkrywać, jak będzieMY działać, jak WSPÓŁpracować.

W tym kolektywnym działaniu pamiętajmy, że karty nie są do odczytania „raz na zawsze”, zapraszają do stawiania pytań, porównywania pomysłów i sprawdzania, co się zmieni, gdy spojrzymy na nie z innej strony, pod innym kątem, przez inną parę okularów. Przechadzanie się między „co to...?”, „dlaczego...?”, „co by było, gdyby...?” uruchamia myślenie, a podjęcie wysiłku uzasadniania gotowość do negocjowania znaczeń. To okazja, by pozwolić sobie na niepewność, niedopowiedzenie, przewrotność – „a co, jeśli to coś innego?”, „kto widzi tę scenę inaczej?”, „co może zmienić jeden drobny szczegół?”. Otwartość na odpowiedzi będzie naszym sprzymierzeńcem.

Małe i duże...

Duże obrazki to bliskie przestrzenie – otwarte pola działania. Bliskie – nie zawsze oznacza na wyciągnięcie ręki, czasem na wyciągnięcie myśli – zwłaszcza tej dziecięcej, ruchliwej, która lubi wściubić się w jakąś ciemną dziurę, ale też – gdy wzlatuje – leci wysoko, wysoko, aż do samych gwiazd! Mamy zatem przestrzenie domu: stoimy w pokoju, przy szafie, mamy miejsca, w których wszyscy byliśmy – klasę, salę zabaw, piaskownicę, sklep, przychodnię, teatr, zoo, peron, miejską uliczkę. Przestrzenie przyrody: leśną polanę, kolorowe miejsce nad wodą. Spoglądamy też pod powierzchnię – jesteśmy w głębi oceanu albo w jaskini. Może uda nam się znaleźć w akwarium, na kartach książki, a nawet... we śnie.

Małe obrazki (które niekiedy zbiorczo ożywiamy i nazywamy Małymi) są potencjalnymi uczestnikami (bądź rekwizytami), biorącymi udział w wydarzeniach. Dzięki nim możemy ingerować w przestrzenie: coś dopowiedzieć, przemieścić, ujawnić, ukryć, podważyć jakiś porządek, uruchomić nowy kierunek myślenia. Decyzja o wyborze bohaterów, świadków, tropów, złoczyńców, przeszkód, pomocników, rekwizytów, wiadomości jest okazją do podejmowania prób opowiadania coraz to nowych historii, wprowadzania odmiennego nastroju, przyjmowania różnych punktów widzenia.

Patrzenie, mówienie i ruch. Współdziałające się i napędzane ciekawością, osadzoną w nieoczywistościach. Ruch małych obrazków w przestrzeniach działania to nie tylko krok odwagi rosnącego coraz śmieiej pomysłu. To uruchomiony bieg opowieści, zmiana relacji między elementami, za którą jesteśmy odpowiedzialni jako Opowiadający, którzy tworzą nową wędrówkę.

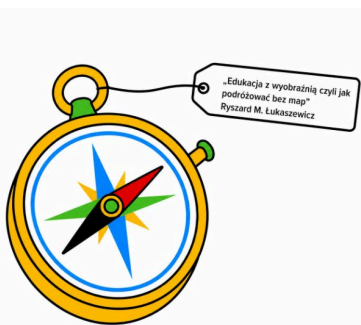
Spotkania światów...

Karty można czytać pojedynczo, ale można też traktować je jakofragmenty większego uniwersum (możemy potraktować je jako zestaw kart kamishibai). Co, jeżeli przechodząc przez drzwi w szafie – znajdziemy się w niezwykłym muzeum? A może droga kończąca się na horyzoncie jednej karty wije się dalej i łączy ze ścieżką, którą znamy z innej ilustracji? Zachęcamy do takiego eksplorowania granic i przejść, odkrywania ukrytych na pierwszy rzut oka powiązań. Niech patrzenie będzie okazją do poszukiwania nieoczywistych połączeń i podążania tropami powracających na obrazkach motywów. Każda wędrownka zawiera w sobie dalsze tropy: wiersz, książkę obrazkową... To również pomysł, który zakłada wzajemne „oświeclanie się” słów i obrazów.

Zanim wyruszymy...

Mamy nadzieję, że znajdziecie mnóstwo swoich sposobów na podróżowanie z kartami. Wpiszcie je na końcu książki jako kolejne drogowaskazy. Pozwólmymy sobie na wahania, więcej niż jedno wytłumaczenie, niech małe obrazki, Mali rozgospczą się w przestrzeniach. Patrzmy, pytajmy (ich i siebie nawzajem), wprawiajmy w ruch elementy świata. Niech zaczną się włączyć, z ruchu niech wykluwają się opowieści... Pozwólmymy im pełzać nieśmiało, rosnać, rozkładać skrzydła i lecieć w przestworza! Niech będzie to wielka zabawa!

Na wędrownkę zabierzmy kompas...



II. PODRÓŽE Z BILETEM



TAM, GDZIE (NIE)SIĘGA ŚWIATŁO (JASKINIA)

O co chodzi w tej podróży: Projektujemy zasady panujące w świecie przedstawionym; uzasadniamy relacje między bohaterami, przedmiotami a przestrzenią.

Droga:

Podążamy za światłem i przez właz wchodzimy do podziemia (pomyślmy... skąd? gdzie mogą istnieć takie sekretne miejsca?).

Do środka zapraszamy trzech Małych-śmiałków, którzy oprowadzą nas po jaskini i opowiedzą o tym, co wiedzieć powinien każdy mieszkaniec... kto tam mieszka; co wolno, a czego nie wolno; jakie prawa tam obowiązują; kto spośród Małych wejdzie do podziemi, a kto tylko zajrzy do środka (a może ktoś w ogóle nie powinien się tam zbliżyć)? Każdy z Małych może opowiedzieć o innej ważnej sprawie: co w danym miejscu widać (opowiedz idąc od lewej lub prawej, od środka ku obrzeżom, od góry – do dołu), słychać (czy słychać tylko to, co widzimy, a może w najczarniejszej ciemności kłębią się jakieś dźwięki?), jakie uczucia chowają się w poszczególnych zakątkach (gdzie mieszka strach, a gdzie radość?).

Gdyby światło padało dalej – co jeszcze byśmy zobaczyli? Jaskinia powierzy sekret wybranemu Małemu-śmiałkowi. Jaki to sekret?

Co Mały zrobi z nim po wyjściu z jaskini?

Dalsze tropy:

„Czarna książka kolorów” Meneny Cottin. „Laszlo boi się ciemności”

Jona Klassena



RÓŻNI BAJARZE – TA SAMA HISTORIA? (KSIĄŻKA)

O co chodzi w tej podróży: Opowiadamy historie o różnym nastroju i charakterze, układamy różne wersje tej samej historii.

Droga:

Na stoliku leżała książka... Otworzyliśmy ją nieśmiało i po chwili... było już za późno... Coś nas wciągnęło, porwało! Co to było? A może kto to był? Kto lub co od dawna czekało w książce, czaiło się po kryjomu, żeby złapać właśnie nas? (Jaka książka mogłaby Was porwać? A może coś innego Was kiedyś wciągnęło?) Wybieramy Małych-bajarzy, którzy opowiedzą tę samą historię na różne sposoby. Dzięki nim jedna opowieść może stać się zabawna, trochę straszna, opowiadana „do poduszki”, a może do powtórzenia z wypiekami na twarzy w sekretnej bazie przy świetle latarki... Może to opowieść czuła, smutna albo taka, w której dobro musi długo szukać drogi, ale w końcu zwycięża. Posłuchajmy tej samej historii opowiedzianej w wielu odstonach. Co sprawia, że niektóre są śmieszne, a inne wzruszające bądź z dreszczykiem emocji?

Dalsze tropy:

„30 znikających trampolin” Doroty Kassjanowicz, „Gdybym była książką” José Jorgego i André Letrii



KLAŚNIJMY W DŁONIE (TEATR)

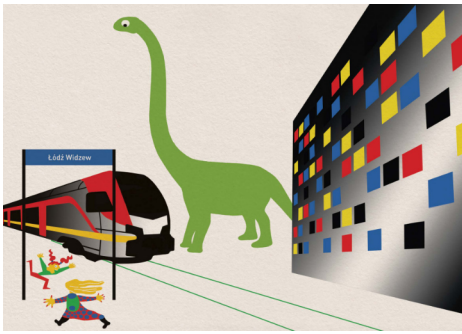
O co chodzi w tej podróży: Opowiadamy o przyczynach i skutkach zdarzeń; określamy rolę przedmiotu w opowieści; budujemy napięcie w przedstawionej scenie, próbujemy opisywać sytuację.

Droga:

To wyjątkowy teatr. Udało nam się zrobić coś, czego zrobić nie można – zatrzymać przedstawienie, „wcisnąć pauzę” – jak na filmie! Jedno klaśnięcie wystarczyło, by wszystko znieruchomiało... Spróbujmy powiedzieć: co wiemy na pewno o tym zdarzeniu, co tu się dzieje w tym jednym, konkretnym momencie (oj, dzieje się niemało!). Co mogło doprowadzić do tej sytuacji? Inspicjent szepnął nam, że sprawcą zamieszania jest jeden z Małych. Przed chwilą jeszcze tu był, ale uciekł. Zawołajmy go z powrotem. Niech pokaże, co zrobił i opowie, jak do tego doszło. A może nie był sam? Może pomagał mu ktoś jeszcze – albo coś? Kiedy już zrozumiemy, co wydarzyło się przed chwilą, spróbujmy przewidzieć, co stanie się za chwilę... Klaśnijmy jeszcze raz – niech scena ruszy dalej. Możemy zaprosić do niej Małych i sprawdzić, czy to, co widzimy, należy do przedstawienia, czy jest raczej teatralnym zamieszaniem, które właśnie wymknęło się spod kontroli.

Dalsze tropy:

„Taki teatr” Iwony Chmielewskiej i Pawła Kowalskiego



PERON PEŁEN PYTAŃ (PERON)

O co chodzi w tej podróży: Budzimy do życia przedmioty i przestrzeń.

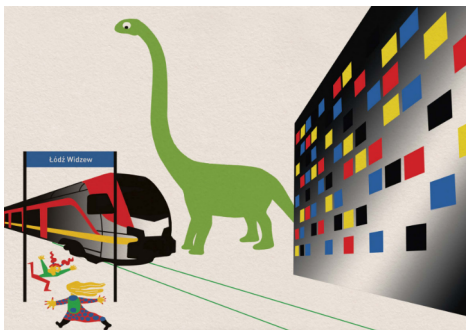
Droga:

Na peronie stoi pociąg. Z zewnątrz wygląda zwyczajnie, ale jeśli dobrze się wsłuchać, można usłyszeć, że zadaje pytania: kogo zabiorę, kogo nie wpuszczę, kto jedzie bez biletu, kto wsiądzie pierwszy, a kto jeszcze będzie się wahać? Kto powinien ruszyć dalej, a kto zostać na miejscu? Czy ktoś się tu zgubił? A może ktoś właśnie wraca? Pociąg może porozmawiać z Małymi podróżnikami, a później opowiedzieć nam o ich spotkaniu na dworcu. To on powie nam, na jakiej stacji będziemy wysiadać... Ale to nie koniec. Z boku mruga do nas kolorowe okno. Może ono także chce się odezwać? Może dworzec pamięta więcej niż podróżni?

Dalsze tropy:

„O wiadukcie kolejowym, który chciał zostać mostem nad rzeką”

Tiny Oziewicz



DINOZAUROWA ZWIEDZA ŁÓDŹ (PERON)

O co chodzi w tej podróży: Projektujemy przebieg trasy (kolejność miejsc, czas zatrzymania, wybory „co najpierw – co później”) z uzasadnieniem decyzji.

Droga:

Dinozaur niespodziewanie znalazł się w mieście. Rozgląda się uważnie, ale wielu rzeczy jeszcze nie rozumie. Co jest tu dla niego dziwne? Czego powinien się nauczyć, żeby przetrwać w miejskiej dżungli? Poszukajmy dla niego odpowiedniego przewodnika. Może będzie nim ktoś z Małych, a może samo miejsce podpowie mu, jak się poruszać. Zaplanujmy trasę zwiedzania: dokąd przybysz powinien pójść najpierw, gdzie zatrzymać się na dłużej, czego nie wolno ominąć i co warto zobaczyć z bliska.

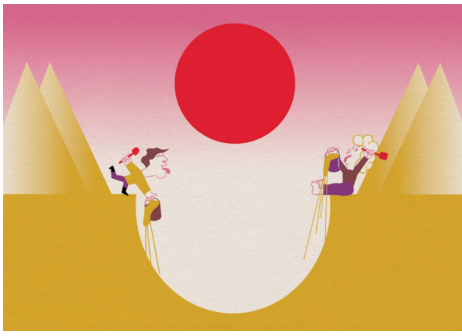
Zastanawiamy się także, gdzie dinozaur czułby się „na swoim miejscu”, a gdzie – niepewnie i obco? Co najbardziej zdziwiłoby go w Łodzi?

Co wydałoby mu się zabawne, niezrozumiałe, a co zachwycające?

A gdyby trafił nie do Łodzi, lecz do Twojego miasta – co pokazałbyś mu najpierw?

Dalsze tropy:

„Miasto Potwór” Joanny Guszty i Przemka Liputa



MOST NAD ŚRODKIEM (PIASKOWNICA)

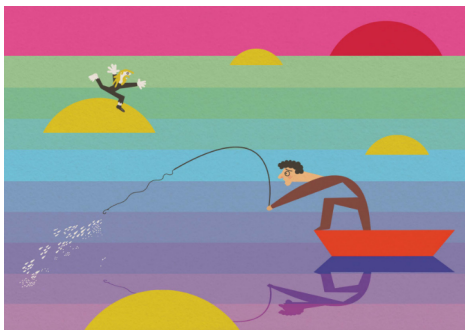
O co chodzi w tej podróży: Szukamy cech wspólnych i odróżniających Małych. Tworzymy odrębne części krainy wykorzystując zasadę kontrastu.

Droga:

Ktoś wykopał wielki dół. Część Małych znalazła się po lewej stronie, a część po prawej. Spróbujmy przyrzec się obu stronom i podzielić Małych tak, by pokazać, czym się od siebie różnią. Może po lewej znajdują się ci spokojni, a po prawej ci bardziej porywczy? Może jedni lubią być razem, a inni osobno? A może obie strony różnią się czymś zupełnie innym? Wiemy już, że Małym trudno się porozumieć. Nie chcą ze sobą rozmawiać, niektórzy się poobrażali, inni nie wiedzą, jak wrócić. Co możemy zrobić, żeby im pomóc? Czy da się zasypać dół? Może lepiej zbudować nad nim most? Z pomocą przyjdzie Kula – tęczyowy Mały (znajdźmy go i weźmy spośród innych Małych), który potrafi podróżować między jedną a drugą stroną. Niech stanie się łącznikiem między bohaterami. Może przewozić Małych przez środek, dobierać ich w pary i sprawdzać, którzy mimo różnic mają ze sobą coś wspólnego. Co mogą sobie powiedzieć? Co odkryją o sobie nawzajem? Kto wyruszy pierwszy? Kto będzie się wahał? Powtarzamy tę drogę tyle razy, ile trzeba, by Kula połączyła kolejnych Małych. A kiedy obie strony przestaną być sobie obce – może po przejściu przez most da się już razem pójść na lody?

Dalsze tropy:

„Jak dwie krople wody” Vanessy Simon-Catelin, François Soutifa



POD POWIERZCHNIĄ (ŁÓDKA)

O co chodzi w tej podróży: Próbujemy wymyślić czego nie widać bezpośrednio na ilustracji, wymieniamy cechy wybranych obrazków, stawiając pytania.

Droga:

Co może znajdować się pod powierzchnią wody, choć nie możemy tego zobaczyć? Czy to coś pływa tuż pod taflą, czy może ukrywa się bardzo głęboko? Mężczyzna zarzuca wędkę. Nagle czuje, że coś szarpnęło. Zaczyna kręcić kołowrotkiem, żyłka się napina, a my próbujemy odgadnąć, co lub kto znalazł się na haczyku. Niech jedno z nas wylosuje Małego, ale nie pokazuje go pozostałym. Mały pozostaje ukryty, tak jakby naprawdę znajdował się pod wodą. Spróbujmy odgadnąć, co lub kogo złowił wędkarz? Reszta grupy zadaje pytania, na które można odpowiedzieć tylko: „tak” lub „nie”. Pytamy o cechy, wygląd, zachowanie i możliwości tego, co zostało złowione. Możemy na przykład zapytać „czy to ma nogi?”, „czy to jest groźne?”, „czy to może pływać?”, „czy to jest żółte?”. Po odgadnięciu wspólnie opowiadamy, co wydarzy się dalej: czy wędkarz się ucieszy, przestraszy, zdziwi, czy może wypuści zdobycz z powrotem do wody?

Dalsze tropy:

„Nieporozumienie” Jerzego Ficowskiego



CZŁOWIEK Z WYSPY (ŁÓDKA)

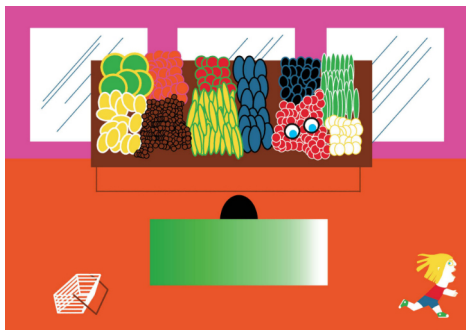
O co chodzi w tej podróży: Przyjmujemy perspektywę bohatera, tworzymy wypowiedzi w pierwszej osobie, budujemy opowieść na podstawie tego, co widać i tego, czego można się domyślać.

Droga:

Spójrzmy na ilustrację oczami człowieka stojącego na wyspie. Spróbujmy najpierw, będąc w roli mężczyzny, odpowiedzieć na pytania: „co robię?”, „dlaczego to robię?”, „co czuję?”. Teraz zaprośmy do tej historii Małych albo inne potrzebne elementy. Niech bohater opowie z własnego punktu widzenia, co wydarzyło się wcześniej, co dzieje się teraz i czego obawia się albo czego pragnie najbardziej? Możemy także zapytać, czego nie widać z wyspy, ale co bohater przeczuwa: co kryje się pod wodą, dokąd płynie łódka i czy ktoś jeszcze bierze udział w tej historii? A co, jeśli małej człowiek nie stoi... na wyspie?

Dalsze tropy:

„M jak morze” Joanny Concejo



SEKRETNE ŻYCIE WARZYW (WARZYWNIAK)

O co chodzi w tej podróży: Ożywiamy przedmioty, opowiadamy historię w czasie przeszłym.

Droga:

Kiedy sklep zostaje zamknięty, owoce i warzywa wreszcie mogą zacząć mówić. Nikt już ich nie ogląda, nie ściska, nie węża i nie ocenia. Nikt nie zagląda im przez ramię. Nareszcie mogą odetchnąć i opowiedzieć, co wydarzyło się dziś w sklepie. A wydarzyło się coś niezwykłego – coś, co na długo zapadnie w pamięć wszystkim świadkom. W tej opowieści pojawiają się Mali, zwłaszcza ci, którzy są w ruchu (spośród wszystkich wybierzmy właśnie tych!) – to oni mogli coś zobaczyć, usłyszeć, przypadkiem zmienić albo uruchomić. Posłuchajmy więc historii opowiedzianej przez mieszkańców warzywniaka. Potem zastanówmy się, co jeszcze dzieje się tu po wyjściu ludzi. Kto się z kim przyjaźni? Kto chce kogo odwiedzić? Kto jest cichy i nieśmiały, a kto hałaśliwy?

Dalsze tropy:

„Owocoemocje” Saxtona Freymanna, Joosta Elffersa



NIEPOROZUMIENIA (WALIZKA)

O co chodzi w tej podróży: Wymyślamy sposoby rozwiązywania konfliktu między bohaterami powieści. Przyjmujemy odmienne punkty widzenia.

Droga:

Zapraszamy do pokoju wybrany mały obrazek. Inaczej ma go postrzeżać kobieta, a inaczej – chłopiec. Mają mieć co do niego inne zamiary, plany (nawet się o różne rzeczy kłóć!). Nieporozumienia mogą być poważne i trudne (czy chłopak będzie mógł zatrzymać psiaka, o którym zawsze marzył, mimo że jego mama nie godzi się na zwierzę w mieszkaniu), mogą być żartobliwe (czy korale żaby pasują do jej sukienki; czy żucie gumy jest zdrowe dla pajaków), ale zawsze historia skończy się pojednaniem i wypracowaniem kompromisu, ponieważ na dnie walizki mieszka Zgodnik, który pomaga bohaterom usłyszeć się nawzajem i dojść do porozumienia.

Dalsze tropy:

„Wędrówka” Danuty Wawiłow



CO WIDZI MIŚ? (SALA ZABAW)

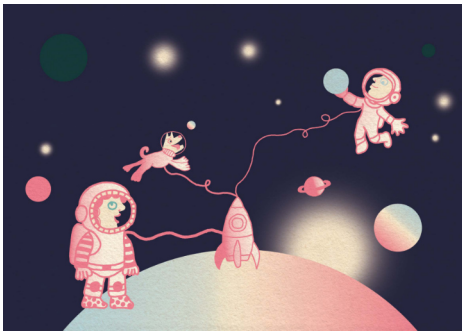
O co chodzi w tej podróży: Przyjmujemy różne punkty widzenia, wprowadzamy do opowieści elementy widoczne tylko dla wybranych bohaterów.

Droga:

Przyjrzyjmy się ilustracji i zastanówmy się, co widzą jej bohaterowie. Co widzą dzieci, a czego nie widzi miś? Co dostrzega stwór w basenie z kulkami? Na co spogląda miś, choć inni jeszcze tego nie spostrzegli? Miś wygląda na trochę zmartwionego. Zobaczył coś dziwnego – coś, co ukrywa się tuż obok, a jednak pozostaje niewidoczne dla reszty. To jeden z Małych... może zabawka... a może ktoś, kto tylko udaje zabawkę? Połóżmy go na obrazku i spróbujmy odgadnąć, kim jest i skąd się tu wziął. Czy ktoś go zgubił? A może sam uciekł? Czego szuka w sali zabaw? Czy chce zostać odnaleziony, czy raczej woli jeszcze chwilę pozostać ukryty? Dowiedzmy się, czy wie coś o dzieciach z sali zabaw, o misiui o basenie z kulkami? Czy obserwuje ich od dawna? Czy zna jakiś sekret tego miejsca? Na końcu zastanówmy się, co wydarzy się dalej? Czy ukryty bohater wyjdzie na zewnątrz? Czy ktoś go odnajdzie? A może to właśnie on sprawi, że zabawa potoczy się zupełnie inaczej?

Dalsze tropy:

„Sam i Dave kopią dół” Jona Klassena



PODRÓŻ MIĘDZYPLANETARNA (KOSMOS)

O co chodzi w tej podróży: Opisujemy miejsca i panujące w nich zasady, porównujemy różne przestrzenie i uzasadniamy wybory bohatera w trakcie podróży.

Droga:

Trzy... dwa... jeden... Start! Z silników buchnął ogień i już niebawem znajdziemy się gdzieś na orbicie. Przemierzamy kosmos... Ta planeta to przystanek w trakcie kosmicznej wyprawy. Inne karty to planety, które czekają na odkrycie. Wybierzmy naszego bohatera – może to być ktoś z ilustracji albo Mały, który od tej chwili jest kosmonautą wyruszającym w podróż. Decydujemy, czy będzie podróżował sam, czy może zechce zabrać jeszcze kogoś z Małych. Bohater opuszcza swoją planetę i rozpoczyna kosmiczny lot. Na każdej z planet zatrzymuje się na chwilę: rozgląda się, poznaje mieszkańców, próbuje zrozumieć ich świat i zasady, które nim rządzą. Niech Mały opowie całą podróż... Gdzie był?

Co odkrył? Na jakiej planecie groziło mu niebezpieczeństwo? Czego się przestraszył? Z której planety chciał uciec jak najprędzej? Gdzie czuł się najlepiej i dokąd chciałby wrócić (a może tam zamieszkać)? Która planeta najbardziej go zaskoczyła? Dokąd poleciałby dalej? Na której mógłby spotkać najlepszego przyjaciela (a może to już się stało)?

Dalsze tropy:

„Księżycolud” Tomiego Ungerera



CZY KTOŚ TU ZMYŚLA? (KLASA)

O co chodzi w tej podróży: Odróżniamy opowieść realistyczną od fantastycznej.

Droga:

Słyszeliście tę historię? To nieprawdopodobne, on chyba zmyśla... Oj, zmyślasz! Spróbujmy pobawić się w zmyślanie. Opowiadajmy różne historie, w których występują Mali, próbujmy oceniać, które z nich mogłyby się wydarzyć naprawdę, a które brzmią zupełnie nieprawdopodobnie. Później utóźmy dwie wersje tej samej opowieści, która dzieje się w klasie, zaprośmy do niej trzy małe obrazki. Niech pierwsza wersja wydaje się prawdopodobna (bylibyśmy w stanie w nią uwierzyć), druga – nieprawdopodobna. Spróbujmy wskazać, co sprawia, że jedna brzmi bardziej realistycznie, a druga bardziej fantastycznie. Jak można opowiedzieć tę samą sytuację w wersji „do uwierzenia”? Kiedy opowieść staje się bajką, a kiedy brzmi jak relacja z prawdziwego zdarzenia?

Dalsze tropy:

„Spóźniłem się do szkoły, bo...”, „Nie odrobiłem lekcji, bo ...”
Benjamina Chauda i Davide’a Caliego



KLUCZ DO SCENY (KOCI SZLAK)

O co chodzi w tej podróży: Wskazujemy przyczyny i skutki wskazanej sytuacji, interpretujemy emocje i budujemy wypowiedź z perspektywy bohatera.

Droga:

Z obrazka słysząc głos... „Chowam twarz w dłoniach, dowiedz się, dlaczego. Znajdź klucz i opowiedz moją historię”. Kluczem będą wskazane małe obrazki. Wybierzmy lub wylosujmy jeden z nich i dowiedzmy się, co oznaczają... butelka z listem („Dostałam wiadomość, której nie chciałam nikomu pokazać”), duchy („Widzę coś, czego nikt inny jeszcze nie widzi”), zamknięta skrzynia („Chowam się przed kims”), jednorożec („Nikt mi nie wierzy”). Spróbujmy wypowiedzieć myśli dziewczynki: „Nie zasłaniam twarzy dlatego, że... Zasłaniam ją, bo...”, „Nie chcę, żeby kot poszedł dalej, bo...”, „Gdybym teraz opuściła ręce, zobaczylibyście...”, „Nikt nie wie, że ...”. A może znajdziemy inne klucze do tej sceny? Spróbujmy znaleźć różne, tak żeby opowieść raz mogła być wesoła, a raz – smutna, wzruszająca.

Dalsze tropy:

„Dziwny kot” Danuty Wawiłow, „Kocie ścieżki” Piotra i Józefa Wilkoniów



RECEPTY DLA MAŁYCH (PRZYCHODNIA)

O co chodzi w tej podróży: Tworzymy krótkie wypowiedzi wyjaśniające motywacje bohaterów.

Droga:

Przed gabinetem jest długa kolejka. Niektórym trudno było tu przyjść (jak myślicie, dlaczego czasem trudno nam prosić o pomoc?)...

Każdy pacjent przyszedł z jakimś problemem. Jak pomóc ośmiornicy, która czuje, że już wszystko jej się płacze? A jak grzybkom, które są już zmęczone staniem na jednej nodze? Czy mamy radę dla żaby, której serce skacze do gardła na samą myśl o zastrzyku? Dowiedzmy się, co dolega innym Małym. Zjrzyjmy też do recept wypisanych przez doktora. Oj... chyba się pomieszały, a część gdzieś się zagubiła... Dla kogo będzie recepta „na trzy łyżki syropu z ciszy”, dla kogo „codzienne ćwiczenia z dziękowania”, a komu należy zalecić „okulary, przez które można dostrzec potrzeby innych”? Dla części pacjentów możemy przygotować rysunkową receptę na ich dolegliwości. Możemy też spróbować wyłonić wśród małych obrazków pary: pacjent – lekarstwo lub potraktować małe obrazki jako niezwykle recepty – receptą na co byłby smok, a na co samochód z kwiatowymi kołami?

Dalsze tropy:

„Książę w cukierni” Marka Bieńczyka i Joanny Concejo



KTO KOGO OGLĄDA? (ZOO)

O co chodzi w tej podróży: Tworzymy opowieści z punktu widzenia różnych bohaterów, nadajemy różne znaczenia temu samemu zdarzeniu.

Droga:

„A jeśli to zwierzęta przyszły oglądać ludzi?”. Zbierzmy Małych i zdecydujemy, które postacie i przedmioty należą do strony obserwujących, a które – obserwowanych. Umieścimy je po odpowiednich stronach planszy i stwórzmy opowieść z perspektywy zwierząt.

Co niezwykłego zaobserwował po drugiej stronie ogrodzenia słoń, a na co zwróciła uwagę żyrafa? A może zupełnie inaczej opowiedzieliby o tym samym zajściu? Czy nam też się to czasem zdarza? Od czego to zależy?

Dalsze tropy:

„Gdzie jest słoń?” Stephane’a Barrouxa



SŁOWO, KTÓREGO TU JESZCZE NIE MA (TAJEMNICZA POLANA)

O co chodzi w tej podróży: Tworzymy nowe słowa i nadajemy im znaczenia, szukamy połączeń między obrazami a słowami.

Droga:

Patrzemy na obrazek „przez lupę”. Bardzo dokładnie przyglądamy się wszystkim szczegółom. Wymyślimy teraz nowe słowo (najnowsze, którego nie ma w żadnym słowniku!) pasujące do Tajemniczej Polany... Słowo może powstać z połączenia dwóch znanych wyrazów, z przekształcenia istniejącego słowa albo z wykorzystaniem nowego pomysłu (te zasady możemy też uszczegółowić w trakcie zabawy). Do wymyślania i budowania słów możemy zaprosić też Małych. Ważne, żeby słowo nazywało coś szczególnego w tej ilustracji: bohatera, zjawisko, czynność, nastrój, miejsce. Gdy opowiemy o swoich pomysłach (co oznaczają nowe słowa, w którym miejscu na obrazku mieszkają, co może się wydarzyć, kiedy ktoś je wypowie), zastanówmy się jeszcze: czym jest „norościeżka”, „grzybostuch”, „lisowłaz”, „bocianowieść”, „zielnopamięć”.

Dalsze tropy:

„Grajmruczenie” Joanny Kulmowej



INSTRUKCJA DLA NOWEGO MIESZKAŃCA (PODWODNY ŚWIAT)

O co chodzi w tej podróży: Tworzymy zasady obowiązujące w świecie przedstawionym, próbujemy stworzyć tekst użytkowy z elementem fantazji.

Droga:

Zapraszamy do zamieszkania na Osiedlu Podmorskim! Niech obrazek stanie się elementem folderu reklamowego podwodnego miasteczka. Co jeszcze powinno się na nim znaleźć, żeby przyciągnąć nowych mieszkańców? Co lub kto jeszcze może znaleźć się na obrazku i podzielić informacjami na temat planu osiedla, najciekawszych obiektów i obowiązujących tam zasad? Zorganizujmy dzień otwarty i oprowadźmy po Osiedlu Podmorskim Małych, którzy nas odwiedzili. A może w trakcie zwiedzania ktoś nam przeszkodzi i będzie sprawcą wielkiego podwodnego zamieszania? I czy cienka czerwona linia może mieć coś wspólnego z bulgoczącymi sprawami podwodnego świata?

Dalsze tropy:

„Swimmy” Lea Lionniego



CO UCIEKŁO Z OBRAZU? (MUZEUM)

O co chodzi w tej podróży: Szukamy podobieństw między obrazkami, zwracamy uwagę na kształty, linie, kolory i nadajemy im sens.

Droga:

Część Małych to uciekinierzy z muzeum. Ot, zrobili nam żarcik (też mały!) i rozbiegli się po okolicy. Nie dali się na stałe wpisać w żadne ramy. Spróbujmy ich znaleźć i zastanowić się: „Kto uciekł z którego obrazu?”, „Kto uciekł z tej sali?”, „Kto jest przybyszem z innej części muzeum, jak tam jest?”, „Kto chce się schować przed opiekunem galerii?”. Niech odpowiedzi podpowiadają nam kolory, linie i kształty. Co na ilustracji wydaje się proste, sztywne, uporządkowane i przewidywalne, a co miękkie, giętkie, płynne i zmienne? Który z Małych odnajdzie się w świecie giętkim, a który w sztywnym? A może jakieś sytuacje kojarzą Wam się z czymś płynnym, giętkim, a inne – wywołują poczucie „kanciastości”? Co się stanie, gdy ktoś „giętki” zamieszka w świecie „kanciastym” i odwrotnie – gdy coś „ostrego” wejdzie do miejsca „płynnego”? A może znajdziemy bohaterów, którzy łączą te porządki i odnaleźliby się w obu światach? Stwórzmy opowieść o tym, co zmienia się w muzeum, gdy ktoś lub coś wyjdzie z ramy.

Dalsze tropy:

„Powidoki” Tiny Oziewicz, „Mój świat, moja sztuka”

Katarzyny Kołodziej-Podsiadło i Marty Ignerskiej



CO CZUJE KAŻDY KOLOR? (MUZEUM)

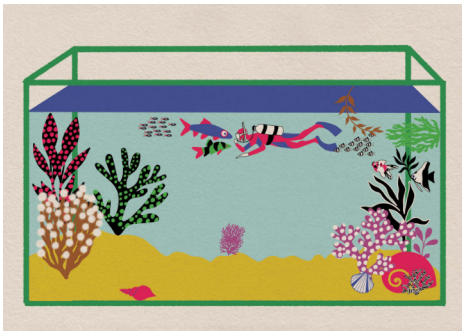
O co chodzi w tej podróży: łączymy barwy z emocjami.

Droga:

Ożywmy kolory! Niech każda ściana (i sufit, i podłoga!) przemówi własnym głosem. Czy żółty sufit jest rozpromieniony, bo zaraz odwiedzi go ktoś znajomy? A niebieska ściana – czy porozumiewawczo mruga do czerwonej naprzeciwko (a może patrzą na siebie z grymasem)? Czy biała podłoga jest rześka, spokojna? A może czegoś jej brak? I co z czarną ścianą na wprost naszych nosów? Czy ktoś tu jest odważny? Samotny? Skory do psot?

Dalsze tropy:

„Królowa Kolorów” Jutty Bauer



AKWARIUM, KTÓRE PAMIĘTA INNE MORZA (AKWARIUM)

O co chodzi w tej podróży: łączymy karty w większy świat opowieści, budujemy „pamięć miejsca” i tworzymy historie o bohaterze, który przybył z innej przestrzeni.

Droga:

W akwariu spotykają się bywalcy wielkich wód. Przemierzali daleki ocean, fale niosły ich od morza do morza... Ustalmy, jak w akwariu znaleźli się wybrani bohaterowie. Zapytajmy ich, skąd przyплыnęli (może znajdziemy to miejsce na innych obrazkach?), dlaczego tam nie zostali (czy zostali przez kogoś złapani, a może przyплыnęli sami, przed czymś uciekają lub czegoś szukają?). Wreszcie – niech opowiedzą o czym z tamtego świata chcieliby zapomnieć, a o czym chcieliby pamiętać?

Dalsze tropy:

„Flotsam” Davida Wiesnera



ROZMOWA Z WNĘTRZEM SZAFY (SZAFKA)

O co chodzi w tej podróży: Wchodzimy w role i budujemy dialog w oparciu o ustalone wskazówki.

Droga:

Do pokoju wpełzli Mali. Coś ukryło się w szafie, coś przycupnęło w pokoju. Będziemy słuchać dwóch głosów. Wybierzmy, kto będzie mówić. Jedno z nas będzie głosem z wnętrza szafy, drugie – głosem stojącym na zewnątrz. Zaczniemy rozmowę, w której: mamy przekonać do czegoś naszego rozmówcę (żeby wszedł do wnętrza szafy lub z niej wyszedł), czegoś się boimy, bronimy jakiegoś pomysłu, chcemy odkryć jakiś sekret, nie możemy wytrzymać ze śmiechu. Wymyślmy też własne warunki, jakie musi spełnić rozmowa. O czym mogliby rozmawiać: policjant i jednorożec, który ukrył się w szafie, a rozbiegany człowiek i leżący pod stosem ubrań pajęczek?

Dalsze tropy:

„Szafonia” Danuty Wawiłow

III. PODRÓŽE BEZ BILETU...

HISTORIA Z WORECZKA

O co chodzi w tej podróży: Łączymy nowe elementy z już istniejącą historią, uzasadniamy, dlaczego bohater lub przedmiot pojawia się właśnie w tym miejscu i właśnie w tym momencie.

Droga:

Decydujemy, która karta będzie miejscem akcji naszej opowieści. Ustalamy, co na niej widać, jaka to przestrzeń, kto się w niej znajduje, co się tam dzieje.

Umieszczamy w woreczku kilka wybranych obrazków, które mają uczestniczyć w historii. Każdy uczestnik może wykonać jeden z ruchów:

1. wylosować jeden obrazek z woreczka, położyć go na planszy,
2. przesunąć obrazek, który jest już na planszy,
3. schować jeden z obrazków do woreczka (możemy wylosować go powtórnie).

Każdy ruch wiąże się z budowaniem naszej historii: przedstawiamy bohatera (wprowadzamy kolejnych), towarzyszące mu przedmioty, opowiadamy kolejne wydarzenia (pamiętajmy, by próbować je logicznie łączyć). Możemy wprowadzać dodatkowe ustalenia, np.: umówić się na liczbę ruchów, które mamy do dyspozycji, żeby stworzyć całą historię albo powołać kapitanów opowieści, których zadaniem będzie formułowanie wskazówek odnoszących się do kolejnych zdarzeń („teraz bohater ma się przestraszyć”, „ktoś ma coś zgubić”, „ktoś ma uciekać”, „ktoś przychodzi z pomocą”). Możemy też umieścić w woreczku wszystkie małe obrazki i spróbować jak najdłużej dokładać elementy uzasadniając związki między nimi (np.: położone obok smoka, żeby mógł je założyć, kiedy będzie czytał książkę), a później próbować zdejmować je z planszy w tej samej kolejności. Ciekawe, czy dalibyśmy radę je zapamiętać. Spróbujemy?

PYTANIA PRZEZ SZKIEŁKO

O co chodzi w tej podróży: Zadajemy różne rodzaje pytań. Przechodzimy od obserwacji do interpretacji i przewidywania.

Droga:

Do zabawy potrzebujemy trzech małych obrazków – szkiełek, przez które będziemy patrzeć i zadawać pytania. Okulary to pytania „widzialne” (kogo i co widzę, co się tam dzieje), butelka z listem oznacza pytania „ukryte” (dlaczego, z jakiego powodu coś się dzieje), teleskop oznacza pytania „wybiegające dalej” (co będzie dalej?, a co, jeśli?, co by było, gdyby?).

Do ilustracji zapraszamy wybranych Małych i zadajemy pytania przez szkiełko.

OBRAZKOWE POWIĄZANIA

O co chodzi w tej podróży: Uważnie obserwujemy i analizujemy to, co na obrazkach, porównujemy różne elementy, szukamy różnic i podobieństw i próbujemy nadawać im znaczenia.

Droga:

Poszukajmy na obrazkach wspólnych elementów i spróbujmy ustalić powiązania między nimi. Spróbujmy na przykład przyjrzeć się obrazkom TAJEMNICZA POLANA, KOCI SZLAK, KOSMOS. Spójrzmy na TAJEMNICZĄ POLANĘ i wijącą się tam linię. Spróbujmy odpowiedzieć na pytania: czym ona jest (pnączem/linią/nicią/przewodem/śladem/myślą, a może to jeszcze coś innego)? Skąd może pochodzić? Do czego może służyć? Gdzie się zaczyna, a gdzie kończy? Podobny namysł uruchamiamy następnie wokół kart KOCI SZLAK i KOSMOS. Decydujemy, jaki związek mają ze sobą splątane linie – czy łączą w jakiś sposób przedstawione światy, jaką pełnią w nich funkcję? W innej wersji możemy też zastanawiać się równolegle nad wszystkimi kartami albo wybrać tylko dwie z nich. Spróbujmy też ustalić, co łączy obrazki poza wijącą się linią.

CO SIĘ DZIEJE POZA KADREM?

O co chodzi w tej podróży: Rozbudowujemy świat, który wykracza poza granice ilustracji.

Droga:

Ułożmy wybrany obrazek na dużym arkuszu papieru (może znaleźć się na środku, po lewej lub prawej stronie, u góry, na dole albo w rogu, w zależności od tego, jak wyobrażamy sobie świat poza kadrem.)... Wymyślmy i narysujmy (a może zbudujemy?), co dzieje się poza granicami obrazka. W jaki sposób świat „rozszerza się na zewnątrz”?

RAPORT ŚLEDczy

O co chodzi w tej podróży: Odróżniamy fakty od przypuszczeń, porządkujemy informacje.

Droga:

Na miejsce zdarzenia zapraszamy Małych: policjantów, którzy będą prowadzić śledztwo i jednego wybranego świadka. Każdy z policjantów ma inne zadanie. Pierwszy mówi o tym, co wiemy na pewno. Drugi o tym, czego się domyślamy. Trzeci wskazuje to, czego jeszcze nie wiemy. Czwarty decyduje, kto może zostać świadkiem i pomóc w rozwiązaniu sprawy. Policjanci przemieszczają się po miejscu zdarzenia. Następnie wybierają jeden magnes, który stanie się świadkiem. Może to być postać, zwierzę, przedmiot obecny w zestawie. Uzasadniamy, dlaczego właśnie ten świadek mógłby wiedzieć najwięcej.

GDYBALNIA

O co chodzi w tej podróży: Stawiamy pytania z poziomu hipotez, przekształcamy bieg opowieści poprzez zmianę jednego elementu.

Droga:

Wyberzmy mały obrazek i umieścimy go na planszy. Wymyślmy jak najwięcej pytań „Co by było, gdyby...”. Niech odpowiedzi będą paliwem, dzięki którym obrazek zmienia miejsce na planszy – zgodnie z uzyskanymi informacjami (a może inny Mały włączy się do działania?). Co by było, gdyby bohater zyskał supermoc? Co by było, gdyby na miejsce przyleciał smok? Co by było, gdyby z jajka wykluł się dinozaur? Co by było, gdyby świat stanął do góry nogami?

TO NIE JEST...

O co chodzi w tej podróży: Odkrywamy nieoczywiste funkcje przedmiotów.

Droga:

Losujemy lub wybieramy małe obrazki i wyjaśniamy, czym one nie są.

Na przykład: „to pewno nie jest drogowskaz, to jest grzebień dla olbrzymów”, „to nie jest kolorowa piłka, to portal międzygalaktyczny”, „to nie jest skrzynia z zabawkami, to skrzynia, w której znajdują się w wszystkie piegi Pana Kleksa”.

TELEWIZOR

O co chodzi w tej podróży: Ćwiczymy różne style wypowiedzi.

Droga:

Rozkładamy kilka dużych kart, odwróconych tyłem. Wybieramy spośród nich swój telewizor, który za chwilę włączymy. Kładziemy na „ekranie” jeden lub kilka małych obrazków, które wystąpią w naszym programie. „Włączamy telewizor”, odstawiając kartę i próbujemy stworzyć własny program telewizyjny. Co oglądamy? Film przyrodniczy? Wiadomości z ostatniej chwili? Relację sportową? A może jeszcze coś innego?

SIOSTRZANE KARTY

O co chodzi w tej podróży: Porównujemy ilustracje i budujemy powiązania między nimi.

Droga:

Wybieramy (lub losujemy) dwie karty i układamy je obok siebie. Szukamy podobieństw (również tych nieoczywistych!). Co łączy te karty? Kolory? Kształty? Bohaterowie? Czy coś podobnego się na nich znajduje, a może mają podobny nastrój? Czy w obu kartach ktoś patrzy, czeka albo przechodzi z jednego świata do drugiego? Który z Małych najlepiej pomógłby połączyć te dwie ilustracje?

OD JEDNEJ DO TRZECH

O co chodzi w tej podróży: Układamy przebieg historii, porządkujemy zdarzenia.

Droga:

Wybieramy obrazek, który stanie się wstępem, rozwinięciem lub zakończeniem naszej historii (możemy wybrać lub pozostawić ten wybór losowi). Rysujemy (na kartkach lub tablicy) dwie dodatkowe sceny. Układamy opowieść, do której zapraszamy też małe obrazki.

BOHATER WĘDRUJĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI

O czym jest ta podróż: łączymy poszczególne miejsca jako przestrzeń jednej opowieści.

Droga:

Wybieramy Małego, który będzie bohaterem naszej opowieści. Ustalamy, w których miejscach będzie toczyła się jego historia (wybermy kilka kart), a następnie pozwólmy bohaterowi wyruszyć w drogę. Skąd wyruszy, czego będzie szukał, czy coś będzie próbowało go zatrzymać, czy ktoś mu pomoże, dokąd ostatecznie dotrze? Jak wyglądałaby historia psa, gdyby miała dzieć się w muzeum, zoo i w warzywniaku? Czy byłaby to historia ucieczki, pogoni, a może radosnego spotkania? Co się zmieni, kiedy ułożymy karty w innej kolejności?

KALAMBURY

O co chodzi w tej podróży: O co chodzi – wszyscy wiemy! Przedstawiamy ruchem wylosowane małe obrazki. Możemy też spróbować wersji, w której po wylosowaniu prezentujący muszą przedstawić obrazki za pomocą słów, ale nie mogą używać wskazanych słów tabu (np. przy obrazku z pająkiem wykluczyć można słowa „pająk” i „nogi”).

SKĄD DOCHODZI DŹWIĘK?

O co chodzi w tej podróży: Poszukujemy skojarzeń dźwięk–obraz.

Droga:

Na podłodze rozkładamy kilka wybranych dużych obrazków. Swobodnie poruszamy się po sali, przyglądając się im. Osoba prowadząca zabawę włącza dźwięki (na przykład bulgotanie wody, tupanie, szum, odgłosy pojazdów), wtedy powinniśmy stanąć przy planszy, z której może dochodzić dany dźwięk. W innej wersji można włączyć muzykę do swobodnego przechadzania się między kartami. Gdy muzyka milknie, podaje hasło – na przykład „krzyk”, „szczekanie”, a uczestnicy podbiegają do odpowiedniej według siebie ilustracji. W tej zabawie na obrazkach bazowych można ułożyć obrazki małe. Jeszcze inny pomysł to ułożenie na środku sali obrazków małych (mogą być odwrócone), na hasło „Dźwiękowiec” – uczestnicy wybierają jeden mały obrazek i szybko dokładają go na wybrany obrazek bazowy (ułożone są na obrzeżach sali). Możemy spytać, jaki dźwięk wydaje dołożony obrazek, na przykład: uciekający człowiek krzyczy na widok dinozaura na peronie.

„ACoTo? Wędrownik” to wyjątkowa, oryginalna propozycja dydaktyczna, przypominająca najlepsze czasy powstawania alternatyw w edukacji, przeciwstawiających się schematyczności, sztywności, biurokratycznej i drobiazgowej metodyczności. Jest jak wolna myśl, która otwiera szeroki, nieograniczony horyzont wyobraźni zarówno przed dziećmi, jak i nauczycielami. Jednocześnie materialna postać tego projektu – specjalnie zakomponowane przez jedną z najbardziej oryginalnych polskich artystek (Martę Ignerską) plansze i ruchome elementy – winduje dotychczasowe standardy estetyczne obiektów stosowanych w metodyce pracy z dziećmi do najwyższej możliwej jakości. Jest formą mapy podróży dziecka z jego sposobem doświadczania i radości odkrywania świata, mówienia „swoimi słowami”, nadawania znaczeń, podążania za własną, nieokiełznaną wyobraźnią wraz z dorosłym, który towarzyszy, prowokuje, zmienia dane i perspektywy. (...) Każda odłona może stać się impulsem do rozmowy, mówienia i słuchania, ruchu, narracji, działania – zgodnie z myślą, emocją i temperamentem dziecka, energią grupy i intuicją nauczyciela.

dr hab. Małgorzata Cackowska, prof. Uniwersytetu Gdańskiego

Projekt SKN „ACoTo?” nr rej. SKN/SP/630686/2025

„Opracowanie, zastosowanie i komercjalizacja innowacyjnych materiałów dydaktycznych do rozwijania dziecięcego myślenia twórczego i refleksyjnego”
– projekt finansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez
Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach Programu
„Studenckie koła naukowe tworzą innowacje”



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

