

GRA

DLA JEDNEJ OSOBY

Katarzyna Ryrych



PATRONAT HONOROWY

amazon

Rzecznik
Praw Dziecka



zacztytani.org

GRA

DLA JEDNEJ OSOBY

Katarzyna Ryrych

Publikacja powstała w ramach kampanii edukacyjnej „Mądrze Połączeni”, prowadzonej przy współpracy Fundacji Zaczytani.org i Amazon.

Wspólnie wspieramy 3. i 4. Cel Zrównoważonego Rozwoju:



„**Gra dla jednej osoby**” to opowieść dla dzieci w wieku 7–10 lat, która porusza temat krytycznego myślenia i bezrefleksyjnego korzystania z technologii. Historia Zosi pokazuje, że nie każda atrakcyjna propozycja jest bezpieczna i wartościowa, a wykonywanie poleceń bez zastanowienia może prowadzić do zagubienia. Bajka zachęca dzieci do zatrzymywania się, zadawania pytań i samodzielnego oceniania tego, co widzą oraz słyszą – zarówno w świecie cyfrowym, jak i poza nim.

Oprócz opowieści publikacja zawiera scenariusze zajęć oraz artykuł ekspercki dla rodziców i nauczycieli. Materiały te wspierają rozmowy o higienie cyfrowej, wpływie ekranów na emocje i uwagę dziecka oraz o tym, jak rozwijać u najmłodszych umiejętność świadomego podejmowania decyzji. Dzięki ćwiczeniom i propozycjom aktywności dzieci uczą się rozpoznawać manipulację, odróżniać fakty od fikcji oraz budować większą uważność na siebie i otaczający je świat.

Książkę, którą z radością oddajemy w Wasze ręce, tworzyli z nami:

autorka historyjki **Katarzyna Ryrych**

ilustracje do historyjki **Ewelina Jaślan-Klisik**

opracowanie merytoryczne materiałów bajkoterapeutycznych **Paulina Godek**

opracowanie części eksperckiej **dr Magdalena Rowicka**

koordynacja merytoryczna **Agnieszka Machnicka**

redakcja **Monika Krzywożyńska**

skład **Stanisław Tuchołka | panbook.pl**

ISBN 978-83-68539-16-5

patronat honorowy



GRA

DLA JEDNEJ OSOBY

BAJKA EDUKACYJNA _____ str. 6–19

BAJKOTERAPIA _____ >>

Bajkoterapia – co to jest?

Proces bajkoterapii

Bajkoterapia – pytania i odpowiedzi



SCENARIUSZE DO BAJKOTERAPII _____ >>

Scenariusz zajęć indywidualnych

Scenariusz zajęć grupowych



**BEZREFLEKSYJNE I BEZKRYTYCZNE
KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ EKRAKOWYCH
PRZEZ DZIECI** _____ >>



Pobierz bezpłatny audiobook
z historyjką
„Gra dla jednej osoby”.

W Amazon wierzymy, że technologia powinna łączyć – nie zastępować – prawdziwe relacje. Dlatego zaangażowanie się w kampanię „Mądrze Połączeni” było dla nas naturalnym krokiem.

Ale jest jeszcze inny powód, dla którego ta bajka jest dla nas ważna.

Od lat wspieramy inicjatywy, dzięki którym dzieci rozwijają się nie tylko cyfrowo, lecz także – przede wszystkim – jako ludzie. Sklep internetowy to coś więcej niż miejsce zakupów – to część codzienności rodzin, które nam zaufały, zobowiązanie. I dlatego od kilku lat razem z Fundacją Zacytani.org tworzymy bajki, które pomagają dzieciom rozmawiać o tym, co trudne: emocjach, relacjach i wyborach. „Mądrze Połączeni” to kolejny rozdział tej historii.

Dzieci żyjące w cyfrowym świecie potrzebują czegoś więcej niż biegłości technicznej – języka do rozmowy o emocjach, granicach i wyborach, zanim utrwala się trudne nawyki. A bajka jest tu jednym z najlepszych narzędzi, jakie znamy: trafia do serca, zanim dotrze do głowy.

Wspieramy tę inicjatywę, bo wierzymy, że odpowiedzialne korzystanie z technologii zaczyna się od rozumienia siebie, innych ludzi i swoich wyborów, nie od zakazów.

Oddajemy tę książeczkę dzieciom, rodzicom i nauczycielom z nadzieją, że zainspiruje ich do ważnych rozmów – przy stoliku, w klasie i przed snem.

Hanna Ziarkowska
dyrektor zarządzająca centrum logistycznym
Amazon w Gliwicach

Kiedy dziecko czyta lub słucha opowieści, jego mózg intensywnie pracuje. Wzmacnia się koncentracja, uruchamia się wyobraźnia, budzi się empatia. Powstają obrazy mentalne – mózg naprawdę „widzi” historię. Czasem pojawia się stan głębokiego skupienia (flow).

Seria „Mądrze Połączeni” powstała z potrzeby wspierania dzieci w świecie, który coraz częściej świeci, klika i przyspiesza. To program budujący kompetencje emocjonalne i decyzyjne najmłodszych. Bo przyszłość cyfrowa zaczyna się właśnie od tych kompetencji.

Pierwsza bajka uczy zatrzymania i regulacji – pokazuje, że zanim coś klikniemy czy jakoś zareagujemy, możemy wziąć oddech i odzyskać równowagę. Druga przypomina, że słowa mają moc – w sieci i poza nią – a relacje buduje się uważnością. Trzecia prowadzi ku świadomemu wyborowi, uczy, że nie wszystko, co świeci i przyciąga uwagę, jest dla nas dobre. I że możemy decydować, co naprawdę nas wzmacnia.

Wierzymy, że książka może być narzędziem regulacji i świadomego korzystania z technologii. „Mądrze Połączeni” to model wczesnoszkolnej profilaktyki cyfrowej, a także zaproszenie do rozmowy dziecka z dorosłym. Bo najważniejsze połączenie nie jest w sieci. Jest między ludźmi.

Z uważnością,
Agnieszka Machnicka
prezeska Fundacji Zacytani.org

Babcia jak zwykle przyjechała w piątek wieczorem. Zosia była już w piżamie, a kot Klusek wrócił z ogrodu i ułożył się na fotelu. Zawsze przybiegał punktualnie o ósmej, jakby w brzuchu miał zegarek – taki sam jak ten, który przypominał ludziom, że nadeszła pora, aby napełnić kocią miseczkę.

Odwiedziny babci za każdym razem były jak święto, bo przywoziła ze sobą różne fajne rzeczy. Dla każdego, nawet dla Kluska. Tym razem mama Zosi dostała zestaw do malowania według numerków, tato – pudełko z modelem księgarni, który po złożeniu można było ustawić na półce z książkami, Klusek – myszkę wypełnioną kocimiętka, a Zosia, która niedawno obchodziła imieniny, dwie paczki zapakowane w kolorowy papier. Jedna z nich, twarda i prostokątna, mogła ukrywać...

„Książkę?”, pomyślała Zosia. Ale paczka była trochę za duża na książkę. W dodatku kiedy dziewczynka lekko nią potrząsnęła, w środku coś zagrzechotało. Zosia postanowiła otworzyć ją jako pierwszą. W drugiej, lekkiej i miękkiej, z pewnością krył się sweterek. Albo bluza. I jedno, i drugie mogło być ładne, ale to był zwyczajny, przewidywalny prezent.

Zosia zabrała obie paczki do swojego pokoju i powoli rozpakowała tę pierwszą.

– Ojej! – zawołała, gdy jej oczom ukazało się płaskie pudełko, w którym z pewnością znajdowała się jakaś gra. Planszówki były ostatnio bardzo modne. Kiedy dziewczynka odwiedzała koleżanki, często siadały razem na podłodze i grały. Istniały gry przygodowe, strategiczne, logiczne i detektywistyczne, dla czterech osób albo sześciu, z Mistrzem Gry lub bez. Ale ta, którą Zosia trzymała w rękach, była niezwykła.

– „Gra dla jednej osoby” – przeczytała Zosia. Taki napis widniał na pudełku. Hm, nigdy wcześniej nie widziała czegoś takiego.

Na wierzchu leżała instrukcja informująca, że istnieje także wersja gry na komputer i konsolę. W dwóch niewielkich przegródkach znajdowały się dwie postaci – chłopiec i dziewczynka – oraz kolorowe markery, którymi należało je pomalować. Gdy Zosia wyjmowała markery, musiała nacisnąć jakiś niewidoczny guzik, bo nagle rozległ się miły głos:

– Będzie dobrze, jeśli twoja postać będzie mieć twój kolor włosów i oczu oraz ubranie w twoich ulubionych kolorach. Zrób tak, aby jak najbardziej przypominała cię. To ważne, bo to jest gra właśnie dla ciebie. Zaprojektowaliśmy ją z myślą o tobie, bo jesteś kimś wyjątkowym i zasługujesz na wyjątkowe przygody. Kiedy przygotujesz swoją postać, ustaw ją na polu startowym i rzuć kostką.

– Pssssik! – Zosia przegoniła Kluska, który przebiegł przez planszę, turlając swoją nową zabawkę. Nagle zorientowała się, że plansza jest jasnozielona, bez żadnych rysunków. Znajdował się na niej jedynie czerwony prostokąt z napisem START.



„Powinna być jeszcze META. Albo KONIEC GRY”, pomyślała Zosia.

Ustawiła na starcie postać o rudych włosach i zielonych oczach. I wtedy plansza nagle rozbłysła wszystkimi kolorami tęczy. Zalało ją pulsujące światło, przypominające zorzę polarną, którą Zosia oglądała kiedyś nocą razem z tatą.

– Jakie to piękne! – szepnęła dziewczynka, sięgając po kostkę. Potoczyła ją po planszy. Ale na jej ściance nie dostrzegła oczek, tylko rozdwojoną strzałkę – zupełnie jakby pozostawiono jej wybór, w którą stronę ma się udać. Na dodatek tuż nad jej uchem rozległ się głos:

– Trala-la! Skręcisz w lewo, zobaczysz drzewo. Skręcisz w prawo, będą bić brawo. Trala-la!

„Drzewo... – zastanowiła się Zosia. – Co może być niezwykłego w drzewie? Może jednak brawo?”

Nagle poczuła się jak prawdziwa celebrytka, tym bardziej że w oddali zamajaczyła kolorowa ścianka. Dziewczynka skręciła w prawo, gdzie już rozlegały się oklaski. Za jej plecami coś zaszumiało, zupełnie jakby wiatr poruszał gałęziami drzewa. Zatrzymała się przed ścianką i rozejrzała dokoła. W pobliżu nie było nikogo.

Na ściance zamigotał wściekle kolorowy napis:

PAMIĘTAJCIE O TYM, DZIECI: NIE WSZYSTKO FAJNE, CO SIĘ ŚWIECI.

CZASEM WARTO POBIEC W LEWO, GDZIE NIEZWYKŁE ROŚNIE DRZEWO.

Na dodatek ścianka okazała się dziwnie lepka, jakby ktoś posmarował ją klejem. Zosia przeraziła się, że może zostać w tym miejscu na zawsze. A przynajmniej na bardzo, bardzo długo. Szarpnęła się raz, drugi i trzeci i... była wolna!

– Radzę ci dobrze i życzliwie: na drugi raz wybieraj właściwie – usłyszała.

„Właściwie...”, pomyślała. Łatwo się mówi. Ale co to znaczy: „Wybieraj właściwie”, jeśli nie ma się pojęcia, o co chodzi?

Podniosła leżącą obok jej stopy kostkę, która zawirowała jak barwny bąk i pokazała symbol fal. Tylko że w pobliżu nie było żadnej wody. Nawet najmniejszej kałuży. „Spróbuję jeszcze raz”, pomyślała dziewczynka.

Ale kostka ani drgnęła. I na dodatek wszystko zasłaniała ta okropna ścianka. A gdyby tak...



GRA PLANSZOWA
DLA JEDNEJ OSOBY



INSTRUKCJA



Poznaj zasady.



Pokoloruj elementy.



Wykonuj zadania.



Ciesz się grą.



Zosia mocno zaparła się nogami, położyła dłonie na jej powierzchni i z całej siły pchnęła. Ścianka ustąpiła. Za nią rozciągał się piękny krajobraz. To była łąka. Na środku połyskiwała tafla niewielkiego stawu.

„Zaraz, zaraz – pomyślała dziewczynka. – Muszę to sprawdzić. Jeśli uda mi się rzucić kostką, być może nie będę musiała iść nad staw. Gdybym tylko miała jakąś mapę albo przynajmniej wiedziała, w którą stronę iść i co właściwie znajduje się na końcu tej gry...”

Ale kostka ani drgnęła.

„Trudno, trzeba będzie iść nad ten staw i zobaczyć, co będzie dalej”.

Na brzegu stawu czekała na nią niespodzianka. Wbita w ziemię tabliczka głosiła:

TU SIĘ W TEATR POBAWIMY I W KACZUSZKĘ ZAMIENIMY.

– Ale po co? – zapytała Zosia, chociaż w pobliżu nikogo nie było. – Czy to coś wnosi do gry? Czy przybliży mnie do mety?

Nikt jej nie odpowiedział.

– No dobrze – stwierdziła. – Wejdę do tej wody i zobaczymy, co będzie dalej.

Staw okazał się płytki, ale i tak zmoczyła skraj sukienki.

„Gdybym wiedziała, że czeka mnie coś takiego, narysowałabym spodenki zamiast sukienki. Ale zaraz, co ja za bzdury plotę? To była moja postać, a tutaj jestem ja. Jak to się mogło stać?”

– Dobrze, niech to już będzie za mną – powiedziała głośno. Stojąc w wodzie po kolana, uderzyła kilka razy dłońmi o powierzchnię stawu i zawołała: – Kwa, kwa, kwa!

– Patrzcie, co to za dziwaczka! Kwacze, pluska się jak kaczką!

Z drugiej strony stawu stała grupka dzieci, które śmiały się do rozpuku. Śmiały się Z NIEJ!

– Przestańcie! – krzyknęła. – Czy wy też gracie w tę grę?

– Ona gra w jakąś grę... A to dobre...

*Pamiętajcie
o tym, dzieci:
nie wszystko fajne,
co się świeci.
Czasem warto
pobiec w lewo, gdzie
niezwykłe rośnie drzewo.*



Zosia była bliska płaczu. Jeszcze nikt nigdy tak bardzo jej nie dokuczył. Odwróciła się i pobiegła tam, skąd przyszła – a przynajmniej tak jej się wydawało. Bo to miejsce było zupełnie inne. Na szczęście odnalazła w trawie kostkę.

GDY CHCESZ UCIEC OD HAŁASU, TO SIĘ KIERUJ W STRONĘ LASU – wyświetliło się na jej ściance.

„Tak – pomyślała Zosia. – Mam dość hałasu i potrzebuję spokojnego miejsca, żeby odpocząć. I zastanowić się co dalej”.

Było jasne, że nie może wrócić na start. Trochę to głupie, bo przecież w każdej grze można zawrócić albo po prostu przestać w nią grać.

W lesie panowała przyjemna cisza. Jedyne dźwięki, jakie dochodziły do jej uszu, wydawały ptaki. Ukryte wśród gałęzi, wyśpiewywały prawdziwy koncert. Dziewczynka usiadła na mchu i oparła się plecami o drzewo. Kora była szorstka i lekko wilgotna. Co najważniejsze: nikt się tu z Zosi nie śmiał i nie musiała niczego udawać. Tak, tutaj naprawdę odpoczęła.

Zaczęła się zastanawiać nad tą dziwną grą. Gra dla jednej osoby... przecież to bez sensu. Powinno być kilku graczy. Wyścig, rywalizacja. Tym razem prezent od babci okazał się nietrafiony, jak mawiają dorośli.

Wstała i otrzepała ubranie z kory i igliwia. Tym razem kostka pokierowała ją przez zarośla. Kolczaste gałązki podrapały jej łydki. Las, zamiast rzednąć, robił się coraz gęstszy, coraz bardziej nieprzyjemny.

– Spójrz do góry, policz chmury – usłyszała dziewczynka.

Zadarta głowę, ale dostrzegła nad sobą jedynie splątane gałęzie, przez które ledwie było widać niebo. O mało nie wpadła w jakąś dziurę. Szła przed siebie. Po chwili znowu znalazła się na łące ze stawem.

– Nie będę udawać żadnej kaczki – powiedziała głośno.

Kostka zaproponowała jej coś całkiem innego.

BIEGAJ W KÓŁKO – głosił napis.

„Po co? – pomyślała Zosia. – Bieganie w kółko do niczego nie prowadzi. Niczego nie zmienia. Tylko się zmęczę”.

Najlepiej byłoby wrócić do domu. Tylko jak?



- Biegaj – rozległ się jakiś głos.
- Nie i koniec. Nikt mnie nie zmusi, abym robiła coś, czego nie chcę.
- To ruszaj dalej. Przeszłaś test.
- A gdybym jednak zaczęła biegać w kółko? – zapytała, ale nie dostała odpowiedzi.

Powoli oddalała się od stawu i lasu. Szła szeroką piaszczystą ścieżką. Ktoś wetknął tam tablicę informującą, aby nie chodzić do lasu, bo jest w nim pełno wilków.

- Pełno? To dlaczego nie widziałam ani jednego?

Napis z drugiej strony tablicy ostrzegał, aby nie wchodzić do stawu, gdyż grasują w nim szczupaki. Ale szczupaków też nie widziała. A może ten znak postawiono po to, aby ludzie po prostu nie chodzili ani do lasu, ani nad staw? Bo ludzie, o czym Zosia wiedziała bardzo dobrze, często zostawiali po sobie śmieci.

Tak czy inaczej, informacje nie miały nic wspólnego z prawdą.

- Na co komu nieprawdziwe informacje? – zapytała samą siebie dziewczynka. – To tak, jakby ktoś powiedział, że nie należy patrzeć na światła przy przejściu dla pieszych.

Tyle że wiadomości o lesie i stawie były po prostu kłamstwami, a taka informacja zagrażała życiu.

- Wracam – postanowiła Zosia i rozejrzała się za kostką, ale jej nigdzie nie dostrzegła. Kostka przepadła. Jak kamień w wodę. Na dodatek dziewczynka nie mogła sobie przypomnieć, kiedy miała ją w ręku ostatni raz.

Kostki nie było ani w trawie przy tablicy, ani na drodze. Wyparowała.

Zosia ruszyła w stronę lasu, który wydał się jej zupełnie inny od poprzedniego. W tamtym rosły jodły i sosny, a w tym – drzewa liściaste.

Na jednym z nich dostrzegła duży plakat z mapą.

GRA DOPIERO SIĘ ZACZYNA – głosiły jaskrawoczerwone litery biegnące w poprzek mapy i zasłaniające jej część.

- Przyszłam z tamtej strony. – Zosia spojrzała na pnie. Szukała mchu, o którym wiedziała, że porasta drzewa od północnej strony. Ale wszystko wskazywało na to, że ten las rządził się własnymi prawami. Na żadnym pniu nie znalazła ani śladu mchu.



**GRA DOPIERO
SIĘ ZACZYNA.**

Przez las biegła ścieżka. „Najlepiej będzie usiąść na trawie i poczekać, aż ktoś przyjdzie – pomyślała dziewczynka. – Przecież ścieżki są po to, aby nimi chodzić”.

Mijał jednak czas, a nikt się nie pojawiał. Zaczął zapadać zmierzch.

„Niedługo zrobi się ciemno”.

Ta myśl nie była miła. Zosia poczuła, że po plecach przeszedł jej dreszcz.

– He-ej! Jest tu kto?! – zawołała.

– Ooooooo – odpowiedziało echo.

– Halo! Jest tuuuu...?

Nad jej głową zaszeleściły liście.

– Hu, hu, hu! – rozległo się spomiędzy gałęzi. – Hu, hu!

Zupełnie jakby ktoś się z niej naśmiewał.

Gdyby nie to, że ze strachu nie mogła ruszyć się z miejsca, Zosia z pewnością rzuciłaby się do ucieczki.

Na dodatek dostrzegła parę ogromnych świecących oczu. Jakiś ptak rozpostarł skrzydła i ponownie je złożył.

– Sowa! – zawołała dziewczynka.

– We własnej osobie – odpowiedział nocny drapieżnik.

– Jak to dobrze, że jesteś! – wykrzyknęła Zosia.

– A to dlaczego? – zapytała sowa.

– Bo wy... no... jeśli w bajce występuje sowa, to jest mądra. Wie wszystko.

– Nigdy nie słyszałam większej bzdury, hu, hu, hu! My, sowy, po prostu wyglądamy poważnie i dostojnie. Dlatego ludzie myślą, że jesteśmy mądre. Choć ja akurat jestem mądra, bo przeszłam tę grę do końca. Nie traćmy czasu. Pomogę ci dojść do mety.

– Czy to możliwe? – zapytała z powątpiewaniem dziewczynka.

– Jeśli coś ma początek, to musi mieć też koniec – odparła sowa.



Zosia ruszyła za nią. Po drodze zastanawiała się nad wszystkimi poleceniami, które dostała w tej grze. Część z nich była całkowicie bez sensu.

– A teraz... – Sowa mrugnęła wesoło i wylądowała na ścieżce. – Policz do trzech i skacz!

Przed Zosią znajdował się niewielki rów. Przeskoczenie go okazało się naprawdę łatwe.

*

Zosia otworzyła oczy. Leżała w swoim łóżku. Obok było pudełko z grą, która nagle wydała się dziewczynce całkiem sensowna – pod warunkiem, że grający się zastanowi, czy warto wykonać polecenie.

Tak, zagra jeszcze raz i sprawdzi, co jest na końcu.

Sięgnęła po drugi prezent od babci. Ostrożnie rozwiązała kolorową wstążeczkę i rozwinęła szeleszczący papier.

– Ojej! – zawołała ze zdziwieniem.

W paczce nie było ani bluzy, ani sweterka, tylko... piękna aksamitna sowa z ogromnymi złotymi oczyma. Czyżby mrugnęła do Zosi, czy może tak się tylko dziewczynce wydawało?



Pobierz bezpłatny artykuł ekspercki
„Bezrefleksyjne i bezkrytyczne korzystanie
z urządzeń ekranowych przez dzieci”.



Pobierz bezpłatne scenariusze do lekcji
na podstawie bajki.



Pobierz bezpłatny wstęp do bajkoterapii,
z którego dowiesz się więcej o prowadzeniu
zajęć z bajką.



GRA

DLA JEDNEJ OSOBY

patronat honorowy

