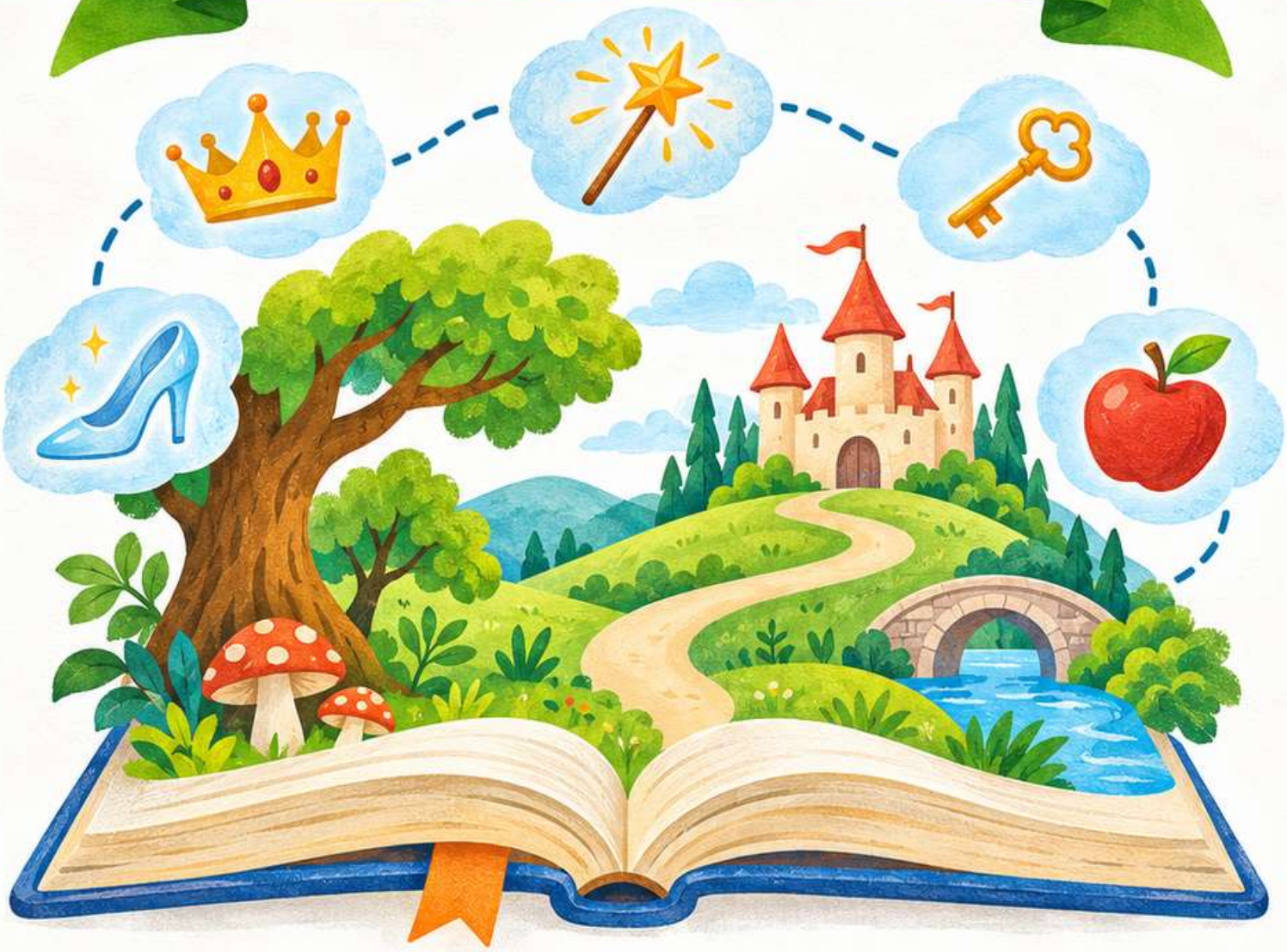
Przewodnik po storytellingu

Scenariusze oparte na klasycznych baśniach



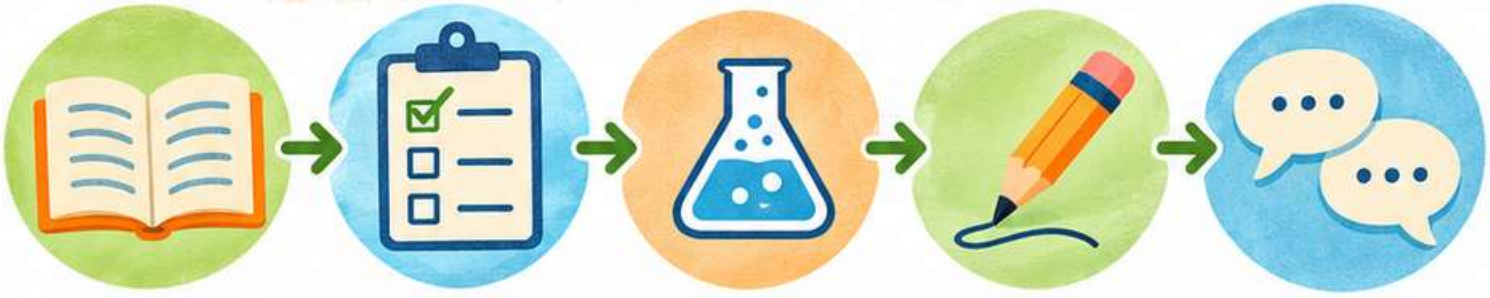
Przedszkole i klasy 1-5

Jak zmienić baśń w zadanie?

Wybierz decyzję bohatera, którą dzieci mogą pokazać ruchem, kartą lub rysunkiem. Nazwij jeden cel, np. porządkowanie zdarzeń.

Z rozmowy przejdź do próby: para zapisuje rozwiązanie, druga je wykonuje. Zmieniaj po jednym elemencie i obserwuj skutek.





Struktura: krótki fragment historii → zadanie → próba → poprawka → pytanie podsumowujące.

Czerwony Kapturek i kolejność

15 minut • przedszkole i klasy 1–2 • trzy kartki



Narysujcie dom, las i dom babci. Dzieci układają obrazki zgodnie z opowieścią, a potem przechodzą trasę, mówiąc „najpierw”, „potem” i „na końcu”.

Przełóż pierwszy obrazek na koniec. Zapytaj, od czego teraz zaczyna się historia. Para odtwarza trasę i przywraca poprzedni układ.

Sprawdzenie: dziecko łączy każdą wypowiedź z właściwym obrazkiem.

Jaś i Małgosia zostawiają ślad

20 minut • klasy 1–3 • papierowe kółka

- Ułóż na podłodze ścieżkę i dwa odgałęzienia. Para zaznacza drogę do końca czterema papierowymi śladami. Druga para próbuje wrócić po tych samych śladach.
- Usuń jeden znak przy rozwidleniu. Dzieci wskażą, od którego miejsca trasa staje się niejednoznaczna. Para przywraca brakujący znak i powtarza próbę.



Zapytaj: W którym miejscu jeden dodatkowy znak daje najwięcej informacji?

Trzy świnki sprawdzają projekt

20 minut • klasy 2–5 • kartki i klocki

Każdy zespół buduje małą bramę. Wspólnie wybierzcie dwa próbniki: kartkę złożoną na pół i klocek.



Trzymajcie próbkę przy wejściu, a następnie spróbujcie ją przełożyć. Zapiszcie „przechodzi” albo „nie przechodzi”. Przebudujcie bramę i powtórzcie oba testy.

Sprawdzenie: zespół mówi, co zmienił i który wynik uległ zmianie.

Kopciuszek i limit czasu

20 minut • klasy 3–5 • kartki i ołówek



Bal kończy się za 12 minut. Odnalezienie płaszcza trwa 3 minuty, przejście do drzwi 4, a podróż 6.

Uczniowie sumują czasy i ustalają, czy plan się zmieści. Potem proponują zmianę jednego kroku lub skrócenie jednego czasu. W wersji na 12 minut wszystkie trzy kroki nadal są potrzebne.

Wynik początkowy: 13 minut. Sprawdź nowy plan na osi czasu.

Brzydkie kaczątko i zbiory

15 minut • klasy 1–3 • obrazki zwierząt

Do zabawy dobierz obrazki kaczki, łabędzia, wróbla i żaby. Podziel je według pytania „Czy ma pióra?”. Zmień pytanie na „Czy ma błonę między palcami?”.



Dzieci wyjaśniają zmianę miejsca co najmniej jednego obrazka. Gdy się wahają, przyjrzyjcie się ilustracji lub sprawdźcie cechę w atlasie.

Pytanie: Czy ten sam obrazek może pasować do dwóch reguł?

Flecista i wzór rytmu

15 minut • przedszkole i klasy 1–2





Flecista gra rytm: klaśnij, tupnij, tupnij. Grupa powtarza motyw dwa razy, a potem wskazuje jego początek i koniec.



Zamień drugie tupnięcie na klaśnięcie. Dzieci ustalają nowe brzmienie motywu i odtwarzają go dwa razy.



Sprawdzenie: po zmianie każdy motyw brzmi tak samo. Uczeń potrafi pokazać trzy ruchy tworzące motyw.

Jaś i fasola na rozstaju

20 minut • klasy 2–4 • zielona kartka i moneta



Na rozstaju postać rzuca monetą. Jeśli wypadnie orzeł, wraca po mapę. Jeśli wypadnie reszka, idzie do ogrodu.

Zespół zapisuje obie gałęzie. Wykonuje dwie próby, z góry wybierając po jednym wyniku monety, żeby sprawdzić całą regułę.

Sprawdzenie: para przewiduje drogę dla każdego wyniku i pokazuje próbę bez losowania.

Kot w butach dzieli zadanie

25 minut • klasy 3–5 • kartki i ołówki

Zadanie: poprowadzić przewodnika do zamku. Zespół dzieli pracę na przygotowanie mapy, wybór drogi i sprawdzenie zakrętów.

Każda para wykonuje jeden etap i przekazuje wynik kolejnej. Jeśli brakuje danych, nazwijcie je i przekażcie ponownie.



Sprawdzenie: osoba z mapą dociera do celu, używając opracowanej instrukcji. Uczniowie wskazują, co trzeba było uzgodnić między etapami.

Rubryka i własna baśń



Zmień rekwizyty, zachowując umiejętność. W przedszkolu użyj obrazków i ruchu. W starszej klasie poproś o zapis reguły i dwie próby.



Obserwuj trzy rzeczy: uczeń rozumie cel, potrafi wykonać regułę i uzasadnia poprawkę. Oceniaj działanie dzieci, a nie znajomość baśni.





Nowe zadanie: wybierz znaną opowieść i jeden moment, w którym bohater zmienia decyzję. Rozpisz dwie możliwe ścieżki.

Model gotowego scenariusza

Tytuł: Nowa droga do babci.
Cel: porządkowanie zdarzeń.
Grupa: klasa 1.
Czas: 15 minut.
Materiały: trzy obrazki miejsc.



- **Początek:** opowiedz trzy zdania o drodze.
- **Zadanie:** uczniowie układają obrazki.
- **Próba:** partner przechodzi trasę słownie.
- **Zmiana:** para zamienia dwa obrazki.

Obserwacja: uczeń poprawnie odtwarza nowy układ.
Zapis do dziennika: porządkowanie i modyfikowanie sekwencji zdarzeń na podstawie opowieści.

