

JAK TAHLE KNIHA FUNGUJE?

V knize najdeš spoustu úkolů seřazených do čtyř úrovní podle stupně obtížnosti. Každý úkol ti pomůže objevit jeden nový příběh. Zkus ho sepsat nebo vyprávět nahlas, dodat postavám zajímavé vlastnosti, barvitě popsat prostředí a vymyslet legrační zápletky. Pomáhat ti budou *slova v rozích*, která si můžeš losovat.

LOSOVÁNÍ

- 1) Otevři knihu na náhodné stránce.
- 2) Vyber jedno nebo více slov v rozích.
 - postavy vlevo nahoře
 - předměty vpravo nahoře
 - místa vlevo dole
 - činnosti, vlastnosti nebo akce vpravo dole
- 3) Zapoj slova do vyprávění.

Příběhostroj je klíč od kouzelné brány do tajuplné říše, kde je opravdu všechno možné. Díky němu se můžeš stát prvním vypravěčem dosud neobjevených příběhů, potkat zajímavé postavy, zahrát si netradiční hry a zažít spoustu legrace.

Příběhostroj sice umí vyrobit ztřeštěné příběhy lusknutím prstů, ale taky tě rád občas potrápí. Vymyslela ho totiž zlomyslná teta Náhoda.

Neboj se do této knihy kreslit, psát nebo lepit. Zatím je pro všechny cestovatele po příběhové říši stejná, ale jakmile do ní uděláš první čáru, bude už jen tvá. Přeskočí do ní totiž tvá jedinečná jiskra, kterou v sobě nikdo další na této planetě nemá. A pokud vyplníš všechny zdejší úkoly, staneš se opravdovým mistrem Příběhostroje!

Příběhostroj umí vygenerovat mnoho různých příběhů a používat ho můžeš různými způsoby, tady se meze fantazii opravdu nekladou.

HRA – VYPRÁVĚJ ÚPLNĚ NOVÉ PŘÍBĚHY:

- Vylosuj si dvě náhodné postavy. Nezapomeň popsat, jak se jmenují, jak vypadají, jaké mají vlastnosti.
- Vylosuj si místo, kde se bude děj odehrávat. Místo také popiš.
- Vylosuj si předmět, o který v příběhu půjde, a slovo z pravého dolního rohu, které ději dodá zápletku, a zkus to vše smíchat dohromady.
- Příběh můžeš vždy oživit dalším losováním. Po zapojení alespoň tří vylosovaných slov se pokus všechno zajímavě a překvapivě zakončit.

ZAPOJ RODINU NEBO KAMARÁDY

Byla by škoda, kdyby čerstvě stvořené příběhy rychle zanikly. Vyprávějte si je společně. Můžete si třeba knihu posílat kolem stolu a každý může k příběhu kousek přidat.

NEVÍŠ, JAK DÁL? PTEJ SE A ODPOVÍDEJ:

Proč se to stalo?
Kdo to udělal?
Proč to ten někdo udělal?
Komu se to stalo?
Kdo by to mohl vyřešit? Jak?

POPISUJ DO DETAILŮ!

Snaž se věci popisovat do nejmenších detailů. Knoflík je jenom knoflík. Ale našťipnutý dřevěný knoflík po prababičce Máří je přece jen něco úplně jiného. Cítíš v tom rozdíl?

NIC NENÍ ŠPATNĚ!

V této knize nemůžeš udělat chybu! Následující stránky jsou bezpečným prostorem pro tvou vlastní hru se slovy, pro vypravování, kreslení psaní. Hodně štěstí, hledači příběhů!

TIP!

Na konci knihy najdeš tři začátky různých příběhů i s pokyny, kdy si máš co vylosovat. Vyzkoušej si to třeba rovnou teď!

pacholek

uzda

SPLAŠENÝ KŮŇ FELIX

Kůň Felix se splašil a utekl z farmy! Pomoz starému farmáři najít cestu ke ztracenému koni a vyprávěj, jaké překážky při tom musí překonat. Zapoj do svého příběhu i některá slova z rohů stránek.



zapadlý hostinec

zabloudit

nepovedený princ

BORŮVKOVÝ LES

lano

Tohle jsou obyvatelé Borůvkového lesa. Každému dej nějaké jméno a vlastnosti. Vymysli příběh, jak se vypořádají s pytlákem. Vylosuj si v levém dolním rohu místo, kam ho vylákají. A pomůže jim předmět, který si vylosuješ v pravém horním rohu na libovolné stránce.

mýtina

slib



policista

OMLAZUJÍCÍ SLZY

Nakresli do políček různé věci, které máš nejradši. Pak si představ, že ti chce některou z těchto věcí vzít zlý čaroděj Lamopor, který moc rád pije lidské slzy (psst... prý po nich mládne). Vymysli, jak mu v tom zabránit. Vylosuj si náhodnou postavu a předmět a vyprávěj, jak tato postava kouzelníka pomocí tohoto předmětu přemůže.

duhové oko



knihovna



zbabělost

KARKULKA A SEDM TRPASLÍKŮ

Vyprávěj, co by se stalo, kdyby sedm trpaslíků
zabloudilo do pohádky o Červené karkulce.
Pomohli by jí? Zachránili by ji? Jak?



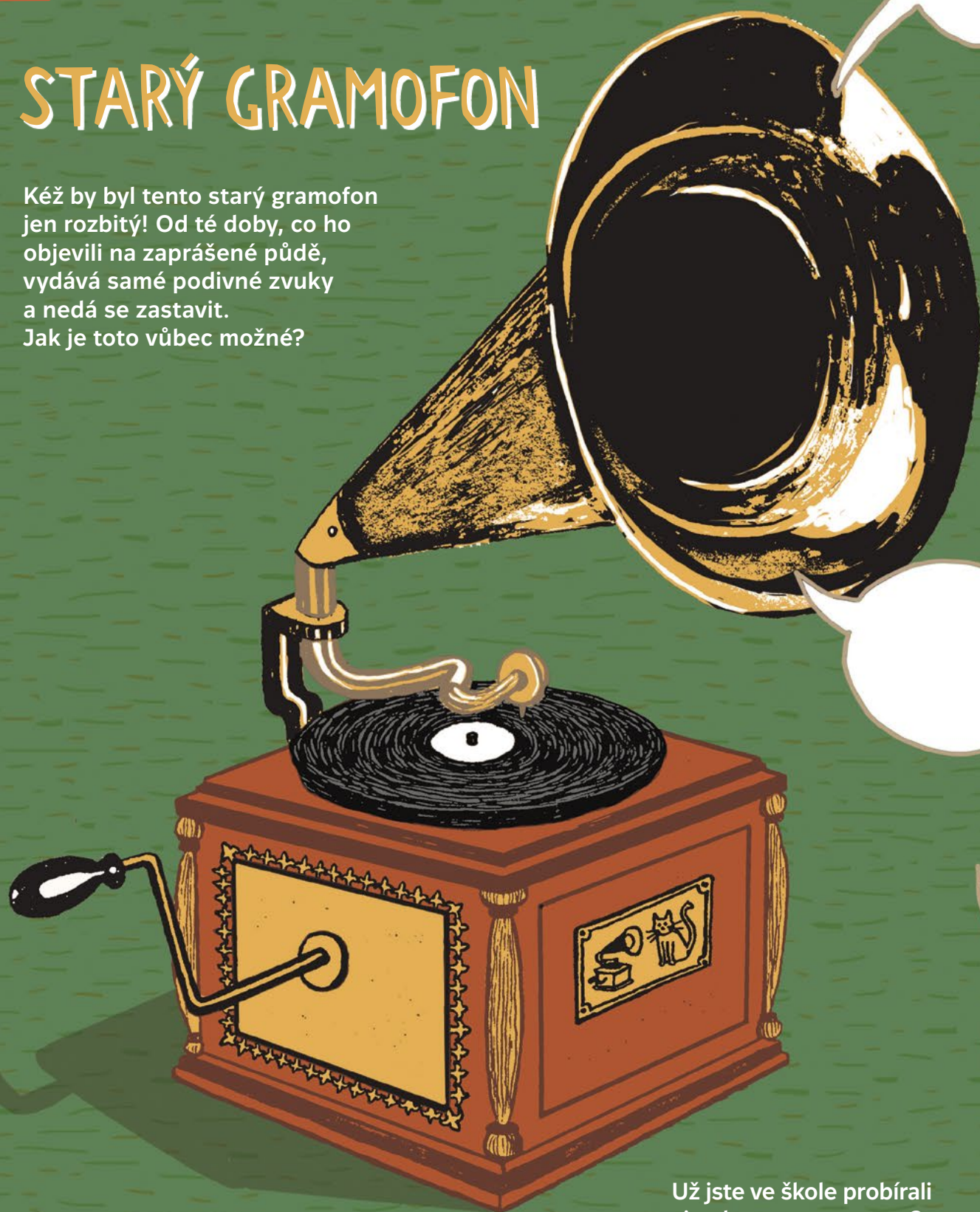
SBÍRKA DUŠÍ



V rybníce žije vodník Karel, který už má pěknou sbírku dušiček. Zkus vyprávět příběhy lidí, kteří jsou v jeho hrnečcích ukrytí. Proč se asi utopili? Provedli něco špatného? Když se ti to povede, třeba je tím vysvobodíš... Opět platí, že některé postavy si můžeš vylosovat.

STARÝ GRAMOFON

Kéž by byl tento starý gramofon jen rozbitý! Od té doby, co ho objevili na zaprášené půdě, vydává samé podivné zvuky a nedá se zastavit. Jak je toto vůbec možné?



Už jste ve škole probírali citoslovce a novotvary? Zkus nějaké další vymyslet!

Ploo

HRRRB

Ti f i i

CVAK

Grrr

Tsss

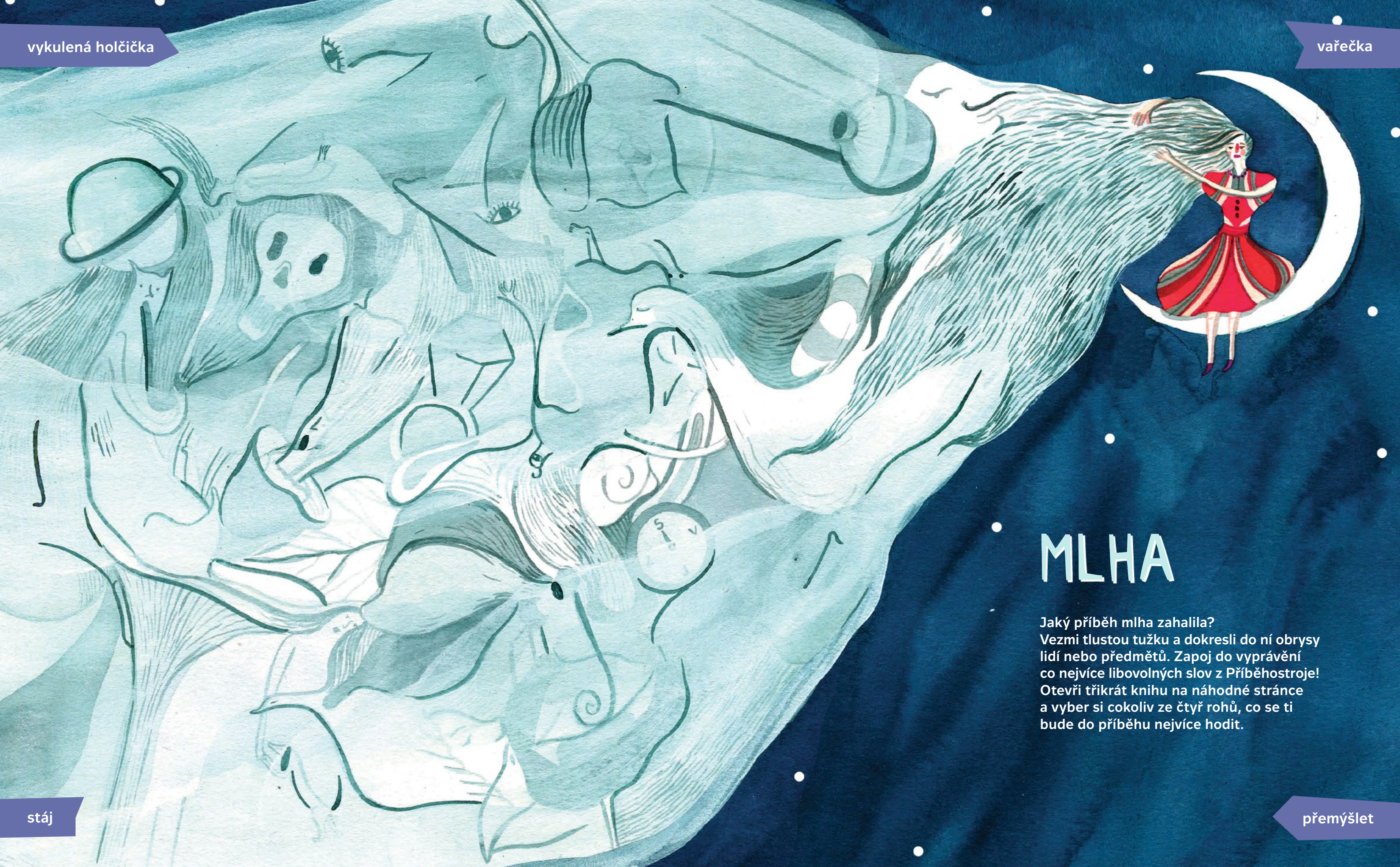
KRESLENÍ POSLEPU

Zavaž si oči šátkem a nakresli poslepu krajinu, kde by mohl žít bájný Pegas. Vyprávěj příběh okřídleného koně, který se odehrává právě na tomto místě. Víš, co je to Braillovo písmo? Když otočíš stránku, objevíš tam shluk teček. Propíchej je jehlou nebo kružítkem a otoč list zpět. Zavři oči a zkus písmena prsty přechíst. Písmem pro nevidomé je tu napsáno PEGAS.



vykulená holčička

vařečka



MLHA

Jaký příběh mlha zahalila?
Vezmi tlustou tužku a dokresli do ní obrysy lidí nebo předmětů. Zapoj do vyprávění co nejvíce libovolných slov z Příběhostroje! Otevři třikrát knihu na náhodné stránce a vyber si cokoliv ze čtyř rohů, co se ti bude do příběhu nejvíce hodit.

stáj

přemýšlet

ZAPEKLITÁ SITUACE

Když Josef dostal dárek od Alberta, celý se rozklepal.
Co se to děje? Souvisí to s tím, co je uvnitř?
Přimíchej do svého vyprávění jednu náhodnou
akci z pravého dolního rohu.

Nejdřív nakresli obsah dárku, který tohle
všechno způsobil. Pak ho můžeš přelepít
hezkým balicím papírem a stužkou.



CO SE SKRÝVÁ V MUZEU?

Měl to být obyčejný výlet do muzea, jako obvykle. Marie měla muzea ráda, protože ji skutečně zajímala historie. Tento den se však stalo něco těžko uvěřitelného: Marie se tak dlouho dívala na sochu staré ženy objímající vystrašenou laň, že se v muzeu úplně zapomněla. A ostatní si toho ani nevšimli. Marii teď čeká jedna noc v rozsáhlé zamčené budově. Zhasnou světla, Marie se lekne. A jen ty v tuto chvíli víš, že v muzeu jsou s ní ještě... vylosuj si tři zajímavé postavy nebo předměty. Jak tohle jenom dopadne?

