GADAJniki
karty dialogowe

zainteresowania i preferencje

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

zainteresowania i preferencje

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

przekonania i poglądy

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

przekonania i poglądy

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

1. ZAINTERESOWANIA I PREFERENCJE

1. Jakie zwierzęta lubisz i dlaczego?
2. Co byś zrobił(-a), gdybyś miał(-a) wolny weekend od wszystkich obowiązków?
3. W jaką grę najbardziej lubisz grać i co jest w niej ciekawego?
4. Co lubisz robić z innymi osobami dla rozrywki?
5. Co wolisz: naturę czy miasto? Dlaczego?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

2. ZAINTERESOWANIA I PREFERENCJE

1. Jakie dania lubisz jeść, a których nie lubisz?
2. Na jaki kolor chciał(a)byś pofarbować włosy? Dlaczego?
3. Jaka jest Twoja ulubiona roślina? Dlaczego?
4. Jaki sport lubisz uprawiać najbardziej? A jaki oglądać?
5. Czy masz jakieś hobby?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

3. PRZEKONANIA I POGLĄDY

1. Za jakie rzeczy cenisz inne osoby?
2. Jak myślisz, co dzieje się po śmierci?
3. Gdybyś był(-a) właścicielem(-ką) Facebooka i Instagrama, to jakie zmiany byś wprowadził(-a)?
4. W jakich sprawach jesteś najbardziej odważny(-a)?
5. Co jest według Ciebie najbardziej nieekologiczne?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

4. PRZEKONANIA I POGLĄDY

1. Z jaką postacią fikcyjną się utożsamiasz i dlaczego?
2. Co jest teraz, Twoim zdaniem, najbardziej potrzebne Polsce?
3. Co najbardziej lubisz we współpracy w grupie z innymi osobami? Czego nie lubisz?
4. Co Twoim zdaniem, pomogłoby wszystkim nastolatkom czuć się lepiej?
5. Jakie prawa, Twoim zdaniem, powinny być w Polsce wprowadzone, a które cofnięte?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

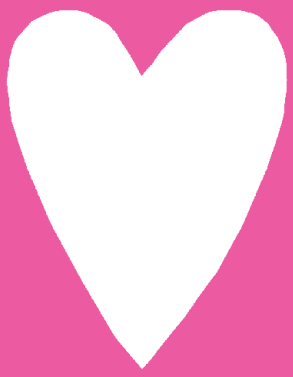
Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

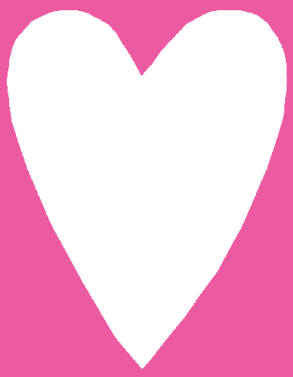
GADAJniki
karty dialogowe



emocje

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe



emocje

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

wyobraźnia

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

wyobraźnia

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

5. EMOCJE

1. Co sprawia, że się złościsz? Jak to okazujesz?
2. Co jest dla Ciebie ważniejsze: dotyk czy węch?
3. Gdyby Twój dzisiejszy nastrój był kolorem, to jakim? Dlaczego?
4. Czy jest coś, co zawsze poprawia Ci humor? Jeśli tak, to co?
5. Jak poradziłeś(-aś) sobie ostatnio, gdy naprawdę się bałeś(-aś)?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

6. EMOCJE

1. Co robisz, gdy się smucisz?
2. Czy jest coś, za czym tęsknisz? Jeśli możesz, powiedz, co to jest.
3. Za co jesteś wdzięczny(-a)?
4. Z jakimi osobami lubisz przeżywać radość? Z kim lubisz się cieszyć?
5. W jakim miejscu czujesz się najbezpieczniej?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

7. WYOBRAŹNIA

1. Czy według Ciebie istnieją ludzie/ stworzenia na innych planetach? Co byś im powiedział(-a) o Ziemi?
2. Gdybyś był(-a) prezydentem(-tką) swojego miasta, to jaką zmianę byś wprowadził(-a)?
3. Jakim zwierzęciem chciał(a)byś być i dlaczego?
4. Z jakim bohaterem z książki chciałbyś(-abyś) porozmawiać i o czym?
5. Jaką jedną supermoc chciał(a)byś mieć i jak byś jej użył(-a)?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

8. WYOBRAŹNIA

1. Gdybyś był(-a) instrumentem muzycznym, to jakim? Dlaczego?
2. Co byś zrobił(-a), gdybyś wygrał(-a) milion euro?
3. Jakie pytanie zadał(a)byś komuś, kto żył 1000 lat temu?
4. Gdybyś mógł(-a) nakręcić film lub serial, to o czym by był?
5. Gdybyś mógł(-a) stworzyć grę video, to w jakim świecie by się działa?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

GADAJniki
karty dialogowe

doświadczenia

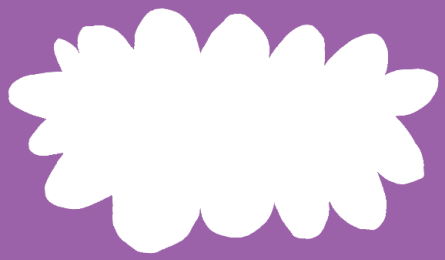
Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe

doświadczenia

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

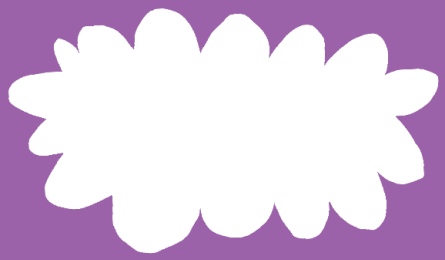
GADAJniki
karty dialogowe



przyszłość i marzenia

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

GADAJniki
karty dialogowe



przyszłość i marzenia

Znalazłeś(-aś) kartę – jest Twoja!
Zagadamy z nią do kogoś?

9. DOŚWIADCZENIA

1. Jaki był Twój najdziwniejszy sen?
2. Czego najciekawszego nauczyłeś(-aś) się w ostatnim czasie?
3. Jaka była najlepsza książka, którą ostatnio przeczytałeś(-aś)? Dlaczego?
4. Opowiedz o jednej przygodzie z przedszkola, którą pamiętasz.
5. Co najciekawszego robiłeś(-aś) w trakcie choroby?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

10. DOŚWIADCZENIA

1. Jakie miejsce, w którym byłeś(-aś) na wakacjach było dla Ciebie najfajniejsze, a jakie najmniej ciekawe?
2. Którego nauczyciela(-kę) ze szkoły najlepiej wspominasz? Za co?
3. Jaką najgorszą potrawę zjadłeś(-aś)?
4. Czego najtrudniej dotąd w życiu było Ci się nauczyć?
5. Czy miałeś(-aś) w życiu wyzwanie, które pozwoliło Ci lepiej poznać samego(-ą) siebie?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

11. PRZYSZŁOŚĆ I MARZENIA

1. Jak według Ciebie wyglądałaby szkoła marzeń?
2. Z kim ze znanych osób (żyjących/nieżyjących) chciał(a)byś spędzić jeden dzień?
3. Gdybyś miał(-a) rok na podróże, to jakie miejsca chciał(a)byś odwiedzić? Co byś w nich robił(-a)?
4. Co chciał(a)byś robić i kim być za 10 lat?
5. Które z Twoich marzeń już się spełniło? Jakie największe marzenie masz przed sobą?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań

12. PRZYSZŁOŚĆ I MARZENIA

1. Gdybyś mógł(-a) przenieść się do dowolnego czasu w historii, to jaki moment/epokę byś wybrał(-a)? Dlaczego?
2. Czego chciał(a)byś się nauczyć w następnym roku, gdyby wszystko było możliwe?
3. Jaki wynalazek, Twoim zdaniem, będzie za 100 lat najbardziej pożyteczny na świecie?
4. Czego nie chciał(a)byś robić jako dorosły(-a)?
5. Jakie trzy rzeczy chciał(a)byś przeżyć przynajmniej raz w życiu?

← więcej kart i instrukcja gry / ps.ckzamek.pl → Gadajniki

Oto jedna z dwunastu kart, które powstały we współpracy z młodymi ludźmi z Poznania w maju 2025 r., w toku warsztatów. Wspólnie zastanawialiśmy się, jakie pytania mogą rozbudzić chęć rozmawiania. Karty inspirowane są zeszytami „Złotych myśli", popularnymi wśród dzieci i młodzieży w latach 90.

Działania społeczne towarzyszące wystawie: NAJNTISY FOREVER! Popkultura w Polsce lat 90. w Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu.

CENTRUM KULTURY ZAMEK

POZnań