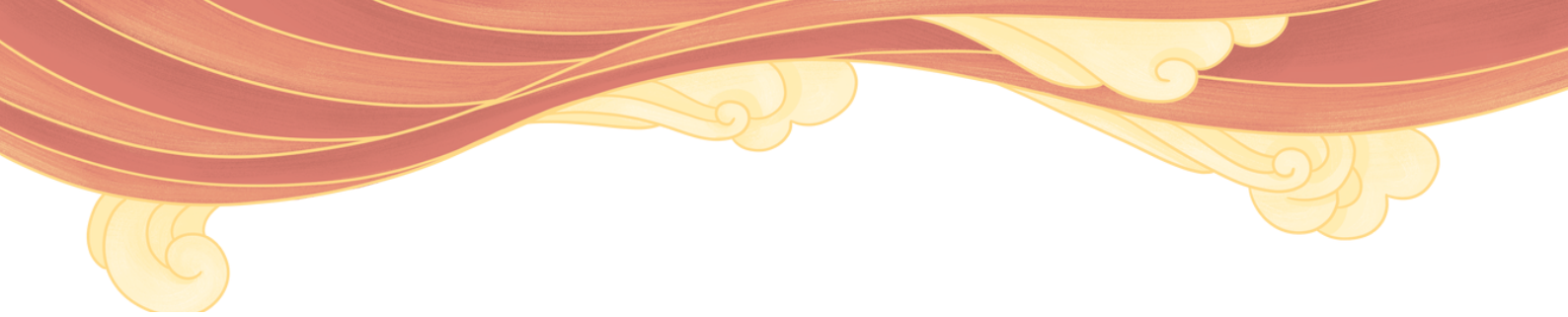




GRA

ANCHORS FOR THE FUTURE

Erasmus+ KA205

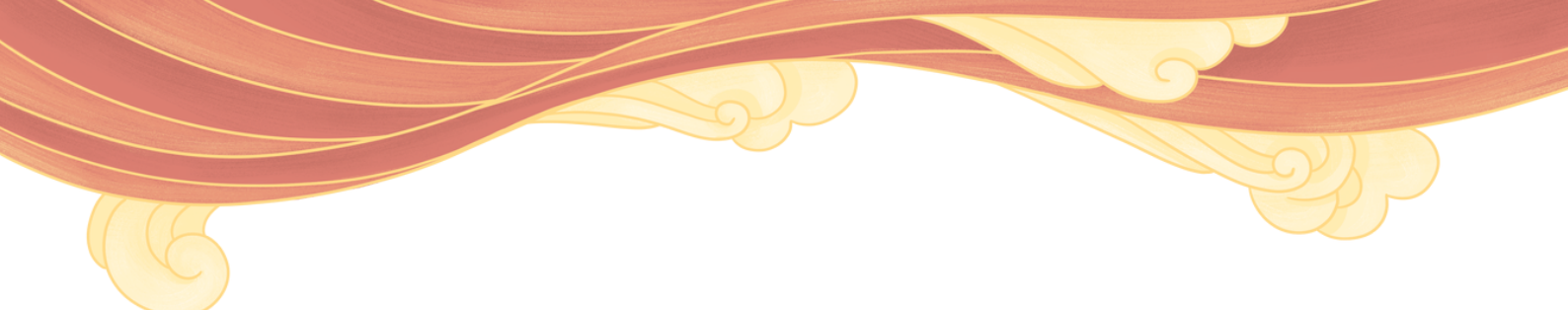
Strategic partnerships projects
in the field of Youth

Project Title:

ANCHORS FOR THE FUTURE



This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



GRA

ANCHORS FOR THE FUTURE



SPIS TREŚCI



- 
- 3 Opis gry
 - 5 Instrukcja dla graczy
 - 6 Wskazówki dla mistrza/mistrzyni gry
 - 7 Plansza do gry
 - 8 Tył kart - wyzwania realne
 - 9 Tył kart - wyzwania fantazyjne i jokery
 - 10 Wyzwania fantazyjne
 - 14 Jokery
 - 16 Wyzwania realne
 - 20 Umiejętności
- 
- 

Erasmus+ KA205
Strategic partnerships projects
in the field of Youth

Project Title:
ANCHORS FOR THE FUTURE



This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

GRA

ANCHORS FOR THE FUTURE

Cel gry:

Uczestniczki, tworząc drużynę, trenują podejmowanie decyzji, uczą się krytycznego myślenia i budują pewność siebie.

Gra jest zaprojektowana dla dziewcząt w wieku 13-19 lat. Nadaje się też do innych grup docelowych, polecamy zastosowanie własnych zmian i ulepszeń, aby dostosować je do potrzeb grup. Można usunąć lub dodać wyzwania/ jokery, które będą odpowiednie do grupy wiekowej.

Wyzwania realne powinny być dostosowane do wieku i wrażliwości uczestniczek. Można dowolnie je zmieniać lub zastępować innymi. Można wykorzystać tylko wyzwania fantazyjne (całkowicie zrezygnować z realnych). Pamiętaj, że celem gry jest trenowanie umiejętności społecznych, a nie szukanie realnych rozwiązań wyzwań.

Gra jest prowadzona przez mistrzynię/ mistrza gry – osobę dorosłą, która ma wiedzę i doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą.

Może w niej uczestniczyć maksymalnie 6 osób – stanowią oni jedną drużynę, nie rywalizują ze sobą.

Przygotowanie gry:

I. Pobierz aplikację z wirtualną kostką (losowanie kolorów) lub przygotuj kostkę do gry z 6 kolorami zamiast cyfr (żółty, zielony, fioletowy, czerwony, niebieski, pomarańczowy).

II. Przygotuj statek (np. wg instrukcji dołączonej do gry), który będzie przesuwiał się po kolejnych punktach.

III. Przygotuj planszę:

1. **Plansza** – rozmiar A2 lub druk jako „plakat” (4 kartek A4) w kolorze lub czarno-biała wersja.

2. **Karty z wyzwaniami** należy wydrukować, nadrukować tyły, wyciąć, przed grą potasować.

- Karty z wyzwaniami fantazyjnymi + jokery/ pułapki – wersja z gwiazdkami (tył karty z gwiazdkami).
- Karty z wyzwaniami realnymi – wersja bez gwiazdek (tył karty bez gwiazdek).

Karty z wyzwaniami układamy na planszy w stosach, tekstem do dołu, na kolorowych wysepkach (miejscach), losowo po kilka sztuk na miejsce. Wyzwania fantazyjne – u dołu planszy, wyzwania realne – u góry planszy.

3. **Umiejętności** – wydrukować, wyciąć, potasować.

4. **Wydrukowana instrukcja** powinna być widoczna dla wszystkich uczestniczek gry.

Wskazówki i ulepszenia do gry na [stronie](#).

Erasmus+ KA205

Strategic partnerships projects
in the field of Youth

Project Title:

ANCHORS FOR THE FUTURE



This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

GRA

ANCHORS FOR THE FUTURE



Erasmus+ KA205

Strategic partnerships projects
in the field of Youth

Project Title:

ANCHORS FOR THE FUTURE



Laboratorium
Zmiany



www.bpwcr.cz
inspire | podpora | propojení



jovesólides
JÓVENES HACIA
LA SOLIDARIDAD
Y EL DESARROLLO



This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Instrukcja “krok po kroku”



Koniecznienie sam zapoznaj się z instrukcją “krok po kroku”, zanim przekażesz ją osobom grającym

Historia (przedstaw osobom grającym poniższą historię)

Drużyno,
Znajdujecie się w krainie, gdzie nie jesteście szczęśliwe, ale macie świadomość, że istnieje miejsce, w którym możecie poczuć się w pełni sobą. Tam będziecie wolne i będziecie w stanie osiągnąć wszystko, czego tylko pragniecie. Waszym celem jest się dostać na wyspę marzeń. Droga prowadzi przez morze. Warunki pogodowe są niekorzystne, czeka Was otwarcie portalu aby kontynuować podróż. Możecie dotrzeć na wyspę swoich marzeń po wykonaniu nadchodzących wyzwań, które czekają na kolorowych wysepkach. Dbajcie o wszystkie członkinie drużyny, bądźcie dla siebie wsparciem i stawiajcie na kreatywność.

Cel gry (przedstaw go osobom grającym)

Celem gry jest dostanie się na wyspę marzeń stawiając czoła nadchodzącym wyzwaniom. Musicie utrzymywać swoje łodzie w ruchu na planszy.

Będziecie doskonalić swoje umiejętności w oceanie fantazji, a dzięki temu łatwiej stawiać czoła rzeczywistości. Przed każdą rundą każda osoba wybierze po 2 umiejętności. Możecie pokazać je sobie, ponieważ będziecie współpracować ze sobą. Aby znaleźć rozwiązanie wyzwania musicie użyć tych umiejętności (każda osoba co najmniej po jednej). Po rozwiązaniu wyzwania:

- przesun swoją łódź o jedno miejsce do przodu
- odłóżcie na bok wyzwanie i umiejętności, które zostały wykorzystane
- dobierz nową umiejętność lub umiejętności, żeby zawsze każda osoba miała po 2 umiejętności

Elementy gry (pokaż je osobom grającym)

- plansza
- mapa dwóch oceanów
- wyzwania
- umiejętności
- łódź
- punkt startowy (kraina)
- portal
- punkt końcowy (wyspa)

Przebieg rundy “krok po kroku” (przeczytaj przebieg rundy osobom grającym i upewnij się, że wszystko zostało zrozumiane)

1. Wybierzcie umiejętności (po 2 na osobę).
2. Zakręć kolorowym kołem lub rzuć kolorową kostką (powinna to robić jedna osoba)
3. Wybierz wyzwanie z wysepki, której kolor wskazało losowanie
4. Przeczytaj wyzwanie na głos
5. Osoba kręcąca kołem rozpoczyna dyskusję, by znaleźć rozwiązanie do wyzwania.
6. Czas na dyskusję: 1 minuta (jeśli drużyna ma 3 osoby) lub 1,5 minuty (więcej osób). Używajcie swoich umiejętności i współpracujcie.
7. Mistrz/Mistrzyni gry zapyta o propozycję rozwiązania wyzwania. Nie istnieją dobre lub złe rozwiązania, nie ma żadnego klucza odpowiedzi.
8. Przesun łódź – 1 punkt
9. Kolejna osoba kontynuuje

***Joker** Nie wszystkie karty zawierają wyzwania. Niektóre z nich to pułapki.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy łódź dociera na wyspę marzeń (koniec planszy z punktami). Czas na świętowanie!



Wskazówki dla Mistrza/Mistrzyni gry



Witaj, mistrzu/mistrzynio gry! Dobrze, że mamy Ciebie, aby stworzyć najlepsze jak tylko możliwe warunki do gry! Chcemy, żeby osoby grające poczuły się zmotywowane, kreatywne i pracowały wspólnie nad rozwiązaniami wyzwań, ale też żeby zmierzyły się z nimi osobiście oraz sprawdziły swoje własne umiejętności, które już posiadają. Z tego powodu musisz być świadomy tego, co dzieje się w trakcie gry, żeby interweniować i pomóc osobom grającym, gdy tylko będzie to potrzebne. Po pierwsze – na początku gry przeczytaj uważnie instrukcję i wyjaśnij wszelkie wątpliwości, które mogły się pojawić. Podczas gry cały czas bądź uważny i skupiony, pilnuj wyzwań i wysłuchuj odpowiedzi osób grających.

Złote rady:

- Zachęcaj wszystkich do aktywnego udziału w dyskusji, tak aby wszystkie głosy zostały usłyszane i spraw, aby każdy poczuł się ważną częścią procesu.
- Przypominaj w trakcie gry, że nie ma dobrych ani złych odpowiedzi. Ważnym jest tu użycie przez osoby grające umiejętności i zasobów, które już posiadają i tego, co wyniknie między nimi, żeby odpowiedzieć na wyzwanie, które zostanie im postawione. Nie oceniaj odpowiedzi i zwracaj uwagę, żeby inni też tego nie robili.
- Zwracaj uwagę na dynamikę grupy. Jeśli zauważysz, że ktoś jest wycofany i nie odzywa się – spróbuj go zaktywizować. Jeśli grupa jest znudzona lub zniechęcona zaproponuj kartę z pułapkami albo rozluźnij atmosferę żartami. Celem jest zaangażowanie grupy w grę i ich dobra zabawa, w trakcie której będą rozwijać swoje własne oraz grupowe zdolności.
- Karta z jokerem zapowiada najbardziej szalone odpowiedzi i jest to w porządku. Pozwól uczestnikom użyć tych samych odpowiedzi, jeśli taki jest ich wybór.
- Twoje zainteresowanie i otwartość na wszystko, co widzisz i słyszysz, są kluczowe, aby stworzyć przyjazną i uważną przestrzeń, dzięki której cele naszej gry mogą zostać osiągnięte. (P.S.: Jeśli zauważysz zachowanie lub wypowiedź, która może wskazywać na ryzykowną sytuację, spróbuj porozmawiać z daną osobą grającą i najbliższymi osobami odpowiedzialnymi za nią. Jeśli jest to możliwe, zaproponuj skorzystanie z profesjonalnej pomocy).
- Świętuj z nimi każdy pomysł, zwycięstwo, pokonane wyzwanie. Sama droga jest równie ważna, co jej zakończenie, więc każdy krok powinien być zauważony.
- Gdy nie potrafią sprostać wyzwaniu – zapewnij im wsparcie. Zawsze jest szansa na nowy początek, a wyzwanie, którego nie potrafią pokonać, jest szansą na naukę i przygotowanie na przyszłe wyzwania.
- Szanuj każdą osobę, ich historie i różnice. Docień to! Spraw, aby ta gra była bezpieczną i pełną wolności przestrzenią dającą osobom grającym przestrzeń do rozwoju ich kreatywności i umiejętności – z uwagą i zabawą.

Gdy gra się zakończy świętuj z nimi drogę, którą przeszły, i osiągnięte zwycięstwo. Spraw, żeby zapamiętały swoje osiągnięcia i jak ważne było uczestnictwo i wkład każdej osoby. Pojedynczo potrafią wiele, ale razem – jeszcze więcej; uznanie potencjału każdej osoby i wartości w posiadaniu wsparcia w innych ludziach podczas przechodzenia przez trudności i radości życia – to podejście powinno być podkreślane podczas gry, ale przede wszystkim po jej zakończeniu, gdy będą mieli większą szansę na przemyślenie tego, co się wydarzyło. Aby wzbogacić dyskusję zadaj pytania ewaluacyjne.

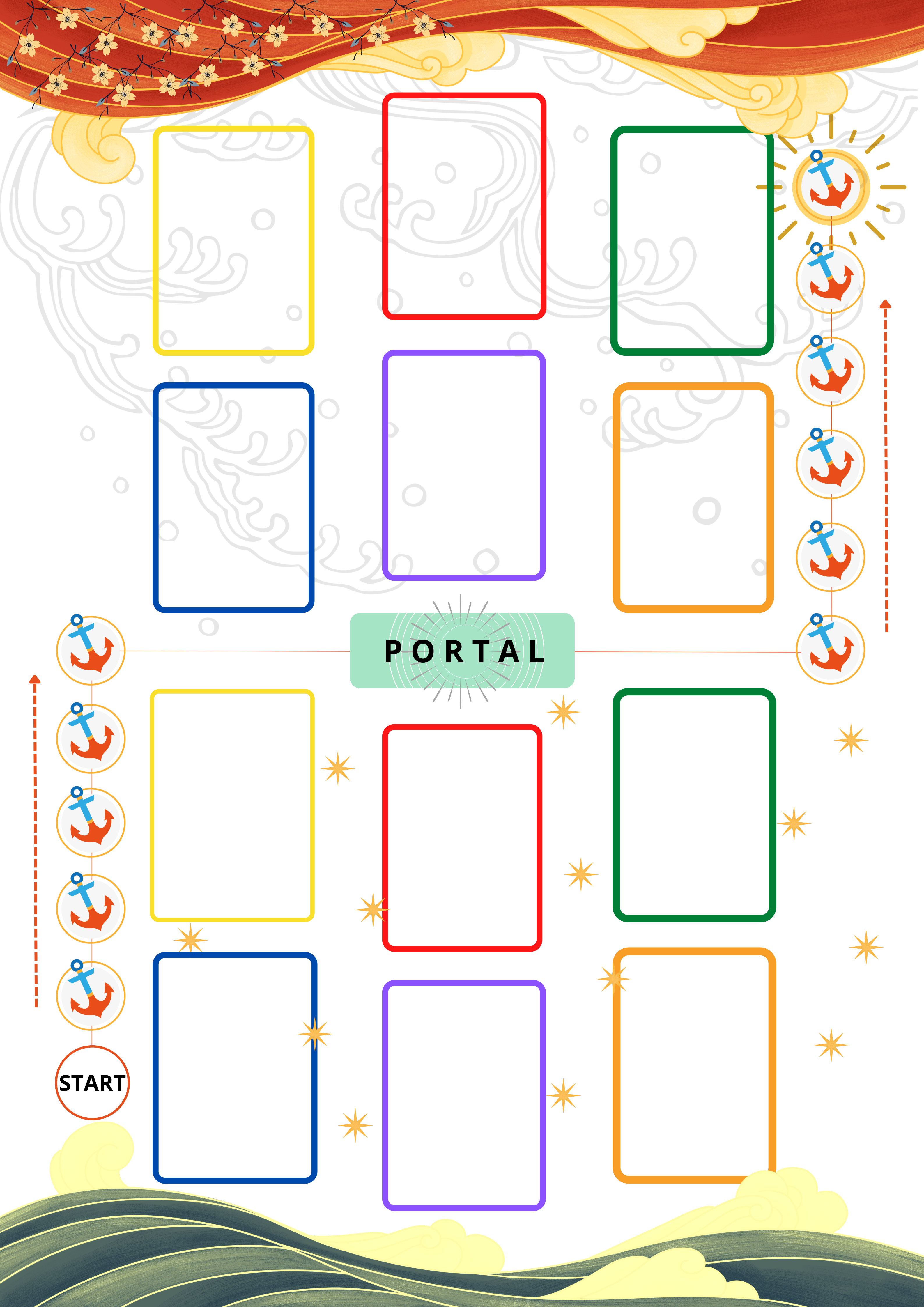
Propozycje pytań ewaluacyjnych:

- Co myślicie o grze?
- Czy dobrze się bawiliście?
- Co było najtrudniejsze?
- Co najbardziej się Wam podobało?
- Czy jest coś, co Wam się nie podobało?
- Czy myślicie, że któreś z rozwiązań wymyślonych przez Was w czasie gry, może zostać użyte w prawdziwym życiu?

Uwaga: To nie musi być poważny, sztuczny kwestionariusz – rozmawiaj z nimi "na luzie" i otwarcie, żeby dowiedzieć się o prawdziwych odczuciach osób grających. Zachęcaj do dialogu z nimi i między nimi: to sprawi, że dyskusja będzie bardziej dynamiczna, interesująca, czuła i ludzka.

Dopytaj osoby grające o nowe pomysły dotyczące gry – mogą one zostać zaadaptowane i używane w przyszłych wersjach gry, lub nawet w samym projekcie nowej gry, narzędziach pedagogicznych czy przebiegu gry.

Jesteś teraz osobą przygotowaną do pełnienia roli Mistrza/Mistrzyni gry i pomocy osobom grającym i ich przygodzie życia!



PORTAL

START







Podczas górskiej wyprawy osoba należąca do Waszej drużyny zaginęła. Musicie jak najszybciej ją odnaleźć.



Zbliżając się do wyspy wpadacie w wir wodny, który powoli zatapia Waszą łódź. Jak chcecie uwolnić się z tej sytuacji?



Po dotarciu na wyspę zostajecie porwani przez grupę rdzennej ludności. W jaki sposób chcecie ich przekonać, żeby Was uwolnili?



Podczas żeglowania zauważacie piratów zbliżających się do Waszej łodzi. Bronicie się czy atakujecie? Uzasadnijcie.



Pośrodku dżungli spotykacie na drodze tygrysa gotowego do ataku. Co zrobicie?



W trakcie dokowania maszt Waszej łodzi zostaje przez przypadek zniszczony. W jaki sposób chcecie go naprawić?



Przez przypadek niszcycie lokalną rzeźbę antyczną. W jaki sposób chcecie się usprawiedliwić przed mieszkańcami wyspy?



Docieracie na wyspę, gdzie mieszka rdzenna ludność. W jaki sposób chcecie się komunikować?





Dryfujecie po morzu i nagle dzieje się coś nadzwyczajnego – zaczyna padać mięsożernymi węzami!

Uwaga: nie możecie ich zabić! W jaki sposób się obronicie?



Jesteście na wyspie, która jest zamieszkała przez wyjątkowo terytorialnych piratów. Nie chcą obcych na swojej wyspie. Co zrobicie, aby móc pozostać przez jakiś czas na tej wyspie?



Zbliża się ogromna burza. Musicie uciec z wyspy, na której się znajdujecie, w przeciągu 5 minut. Jaki materiał wyberzecie do zabrania ze sobą:
-płótno 2x2m,
-drewno i zapalki, aby się ogrzać
-koce?



Musicie dobić do brzegu i wysiąść na wyspie, ale jedna osoba z załogi ma uraz nogi, który uniemożliwia jej chodzenie. W jaki sposób pomożecie tej osobie?



Ogromny troll piaskowy staje na Waszej drodze, szczyrzy kły i groźnie chrząka. W jaki sposób będziecie kontynuować swoją drogę?



Lądujecie na wyspie podczas erupcji wulkanu. Powstające rzeki lawy otaczają Was ze wszystkich stron. Jaki będzie Wasz pierwszy ruch?



Chcecie wylądować na wyspie, ale grupa rekinów broni dostępu do wyspy i jej zasobów. W jaki sposób sobie z nimi poradzicie?



Na wyspie poznajecie papugi obdarowane umiejętnością mówienia tak, aby ludzie rozumieli. Są one jednak nieufne, ponieważ Was nie znają. Przedstawcie się papugom w taki sposób, aby Wam zaufały i wskazały dalszą drogę.





Na wyspie widzicie tygrysię. Wygląda na potężną i groźną, ale jej zachowanie pozwala Wam zrozumieć, że szuka swojego dziecka, które utknęło na innej wyspie. Jaka jest Wasza decyzja?



Na wyspie znajdujecie głośno miauczące tygrysiątko. Wygląda jakby zgubiło mamę, ale na wyspie nie ma żadnego innego zwierzęcia. Jaka jest Wasza decyzja?



Przybyliście na wyspę, gdzie piraci mają swoją bazę. Zauważają Was i zaczynają się zbliżać. W jaki sposób przekonacie ich o swoich pokojowych zamiarach?



Rój os zaczyna Was gonić! W jaki sposób uniknięcie poważnych ukąszeń?



Dobijacie do brzegu, gdy dzień się kończy, a pogoda zaczyna się zmieniać. Nadchodzi sztorm. Co zrobicie?



Tuż po dobieciu do brzegu spotykacie grupę rdzennej ludności. Starszyzna wioski wyjaśnia na migi, że nie wypuszczą Was, dopóki nie nauczycie ich czegoś przydatnego. Czego ich nauczycie?



Docieracie na kocią wyspę. Spotykacie słodkie, puchate, mruczące czworonogi na każdym kroku. Ich urok jest tak silny, że nie jesteście w stanie ruszyć do przodu. W jaki sposób dostaniecie się do kolejnego punktu?



Po rozbiciu obozu na nowej wyspie relaksujecie się przy ognisku. Rano okazuje się, że Wasz najważniejszy sprzęt i narzędzia zostały skradzione przez ciekawskie małpy. W jaki sposób je odzyskacie?





Rozbijacie obóz na wyspie.

Po krótkim rozeznaniu okolicy okazało się, że nie jesteście w stanie znaleźć w pobliżu źródła wody pitnej.

W jaki sposób zadbać o odpowiednie nawodnienie?



Musicie rozbić obóz i szukać czegoś do jedzenia, ale bez skutku. Wszystkie owoce w okolicy zostały już zebrane przez lemury i ich króla. Aby przetrwać musicie negocjować z lemurzym królem.



Wasza łódź rozpada się w drobny mak miażdżona przez skały w pobliżu kolejnej wyspy. W oddali widzicie już drzewa. Musicie zorganizować środek transportu na pozostałą podróż do celu.



Okazało się, że źródło wody pitnej znajduje się po drugiej stronie wyspy. Niestety, aby tam dotrzeć musicie przejść przez legowisko potworów. Co zrobicie?



Zamierzacie dobić do wyspy, ale nagle pojawia się Posejdon. Mówi Wam, że warunkiem przebywania na tej wyspie jest przyniesienie na brzeg szlachetnych złotych kamieni.





Aby móc ruszyć łodzią w dalszą podróż musicie rozwiązać dwa wyzwania na tej wyspie.



Wasza łódź ma awarię!
Zbierzcie nieużyte umiejętności z poprzedniej rundy, żeby naprawić łódź zanim ruszycie do kolejnego wyzwania na nowej wyspie.



Rozwiążcie następne wyzwanie, aby przesunąć się o 2 kotwice dalej!



Możecie użyć tylko jednej umiejętności ze wszystkich, które macie, do rozwiązania kolejnego wyzwania.



Macie szczęście! Wiatr wieje w żagle, więc możecie przesunąć się o 1 kotwicę do przodu.



W następnej rundzie pomijacie losowanie i wybieracie tę wyspę, którą chcecie.



Przykre wieści – musicie cofnąć się o jedną kotwicę.



To nie wyspa dla Was. Losujcie ponownie, aby trafić na inną wyspę.





Musicie użyć wszystkich
umiejętności, które posiada
Wasza drużyna, aby
rozwiązać następne
wyzwanie w ciągu 1 minuty.



Idziecie na wycieczkę w góry, ale nie macie Internetu, żeby znaleźć drogę.

W Waszej szkole wybuchła epidemia wirusa - tuż przed studniówką, na którą bardzo chcecie iść.

Wasza przyjaciółka dostała ataku paniki i potrzebne jest wsparcie dla niej.

Podczas przerwy w szkole dwie dziewczyny popychają i wyzywają inną dziewczynę. Jaka jest Wasza reakcja?

Jutro musicie oddać pracę grupową, ale potrzebny do tego komputer zepsuł się. W jaki sposób będziecie bronić swojej pracy?

Ostatnio brałyście udział w wykładzie na temat zrównoważonego rozwoju. Padło pytanie na temat pomysłów związanych z modą. Jakie ekologiczne rozwiązanie przychodzi Wam do głowy?

Jesteście w kolejce w supermarkecie robiąc zakupy na piżama party. Nagle osoba w kolejce stojąca za Wami atakuje Was słownie. Co robicie?

Wydaje Wam się, że Wasza przyjaciółka się obraziła. Chyba musiałyście się z czymś źle zrozumieć. Jak poradzicie sobie z tą sytuacją?

Macie znajomą, która często manipuluje i zawsze znajduje sposób na skłócenie Was ze sobą. W jaki sposób zakończyłybyście tę toksyczną znajomość?

Znajome z innej szkoły zaprosiły Was na imprezę tylko dla osób pełnoletnich. Nie jesteście przekonane do pójścia na nią, ale obawiacie się, że jeśli odmówicie nie zaproszą Was ponownie. W jaki sposób im powiecie, że nie przyjdziecie?

Jesteście na kampusie szkolnym, gdzie spotykają się uczniowie z wielu szkół. Chciałybyście zaprzyjaźnić się z niektórymi osobami, które tam spotykacie. W jaki sposób zainicjowałybyście to?

Wasi rodzice ustalili dla Was zasady, z którymi się nie zgadzacie. W jaki sposób będziecie bronić swojego zdania bez zaczynania kłótni?

Musicie zaprezentować przed całą klasą pracę grupową. Jedna z Was jest przerażona wystąpieniami publicznymi. W jaki sposób będziecie ją wspierać?

Nauczyciel ustala termin ważnego egzaminu na ten sam dzień, w który Wasza przyjaciółka debiutuje w drużynie reprezentacji Polski piłki nożnej. W jaki sposób przekonacie nauczyciela do zmiany terminu egzaminu?

Jesteście w kawiarni i słyszycie rozmowę przy stoliku obok na temat sadzenia roślin na księżycu. Jedna z osób zauważyła to i pyta o zdanie na ten temat. W jaki sposób powiecie, że nie znacie się na tym temacie?

Wyobraźcie sobie sytuację pracy grupowej, gdzie jeden z członków grupy nic nie robi. W jaki sposób skrytykujecie tę osobę w konstruktywny sposób?

Zauważacie, że pewna osoba z klasy w czasie przerwy nigdy nie je, jedynie pije wodę. Trwa to od miesięcy i widzicie, że straciła na wadze. Co robicie?

Wasze zdjęcie zaczyna krążyć po mediach społecznościowych i pojawia się wiele negatywnych komentarzy na Wasz temat. W jaki sposób reagujecie?

Ostatnio spędzacie czas z ludźmi, którzy biorą narkotyki. Czy myślicie, że też ich spróbujecie? Dlaczego?

Wasz partner/partnerka ciągle oczekuje informacji o tym, gdzie przebywacie, z kim jesteście i mówi, jak macie się ubierać. Co robicie?

Macie bliską przyjaciółkę, która od jakiegoś czasu pali skręty. Powiedziała Wam, że byłybyście mniej zestresowane i czuły lepiej po wypaleniu jednego. Jak reagujecie?

Bierzecie udział w zebraniu samorządu szkolnego i pojawiło się kilka interesujących tematów do dyskusji. W jaki sposób wyróżnicie na forum swoje propozycje?

Zaczynacie mieć negatywne myśli na swój temat np. „Źle czuję się w swoim ciele”, „Nie czuję, że należę do grupy”. Co robicie?

Rozmawiacie ze znajomą, która zdradza Wam, że wszyscy myślą, że jest szczęśliwa, ale tak naprawdę nikt nie wie, co się dzieje w jej domu. Jak zareagujecie?

Koleżanka z klasy mówi, że jej rodzice oczekują samych "5" z każdego przedmiotu i doszła do momentu, w którym jest tak zestresowana, że nie potrafi się na niczym skoncentrować. Co poradzicie jej, żeby powiedziała swoim rodzicom?

Na zebraniu rodziców przekazano, że ktoś w mediach społecznościowych podszywa się pod jedną z osób z klasy. Macie podejrzenia, kto to zrobił. Co robicie?

Podczas rodzinnego obiadu pojawia się temat imigrantów w Polsce. Członek rodziny używa obraźliwych określeń na tę grupę. Co mu mówicie?

Oblałyście 5 przedmiotów w tym semestrze. Wasi rodzice myślą, że to był dobry rok szkolny. W jaki sposób przekażecie im informacje o ocenach na świadectwie?

Osiągnęłyście wiek, w którym możecie zacząć legalnie pracować, ale nadal nie skończyłyście szkoły średniej. Wybieracie studia czy szukanie pracy?

Rodzice postanowili wprowadzić nową zasadę – telefonu możecie od teraz używać tylko między 19:00 a 23:00. Jak chcecie negocjować z nimi tą zasadę?

Wyobraźcie sobie, że partner/ka wymusza na Was uprawianie seksu, mimo że jeszcze tego nie chcecie. Jak mu/jej to powiecie?

Przyjaciółka zdradza Wam, że umawia się z 40-latką. Sama ma 15 lat. Co jej powiecie?

**Masz dobre
umiejętności
pisarskie**

**Masz dobre
umiejętności
kucharskie**

**Dobrze grasz na
gitarze**

**Dobrze znasz się
na chemii**

**Masz dobre
umiejętności
mówcze**

**Dobrze znasz się
na matematyce**

**Masz dobre
umiejętności
konstrukcyjne**

**Potrafisz szybko
uczyć się nowych
języków**

**Masz zdolności
telepatyczne**

**Masz umiejętności
przywódcze**

**Jesteś osobą
empatyczną**

**Jesteś osobą pewną
siebie**

**Potrafisz myśleć
pozytywnie**

**Potrafisz pracować
pod presją**

**Potrafisz myśleć
metafizycznie**

**Masz zdolności
negocjacyjne**

Potrafisz rozwiązywać konflikty	Jesteś osobą zorganizowaną	Jesteś osobą kreatywną	Masz zdolności ogrodnicze
Potrafisz się teleportować	Potrafisz dobrze kłamać	Potrafisz dobrze opowiadać historie	Potrafisz kontrolować wodę
Potrafisz hipnotyzować	Potrafisz czytać w myślach	Potrafisz rozmawiać z węzami	Potrafisz rozdmuchiwać chmury
	Potrafisz kontrolować żółwie	Potrafisz flirtować z delfinami	Potrafisz kontrolować ogień

Masz armię flamingów	Potrafisz emitować połączenie internetowe	Potrafisz latać	Potrafisz przemieszczać obiekty siłą umysłu
Możesz jeść wszystko	Potrafisz sprawić, aby Twoje ciało było płynne	Potrafisz kontrolować powietrze	Potrafisz zamienić wszystko, czego dotkniesz, w złoto
Potrafisz przemieszczać się z super szybką prędkością	Masz dar – wszystkie psy Cię kochają	Potrafisz o siebie dbać	Masz pęd do zdobywania wiedzy i rozwoju
Potrafisz bardzo szybko się skoncentrować	Masz umiejętność kreatywnego myślenia	Masz umiejętność krytycznego myślenia	Masz umiejętność podejmowania decyzji

Potrafisz radzić sobie ze stresem	Potrafisz rozwiązywać problemy	Masz dobrą samodyscyplinę	Potrafisz myśleć niezależnie
Potrafisz dobrze wyszukiwać informacje	Z łatwością nawiązujesz znajomości	Masz dużą odporność na stres	Potrafisz pracować pod presją
Potrafisz dbać o dobrą atmosferę i komunikację w grupie	Potrafisz rozwiązywać konflikty	Potrafisz wypracowywać kompromisy	Potrafisz motywować innych
Potrafisz podejmować ryzyko	Potrafisz wysłuchać innych	Potrafisz z łatwością budować relacje z innymi ludźmi	Masz dużą kulturę osobistą

Potrafisz wyrażać konstruktywną krytykę	Potrafisz myśleć logicznie	Masz zdolności liderskie	Potrafisz wspierać innych
	Potrafisz zachęcić do pracy zespołowej	Potrafisz dobrze przemawiać publicznie	Masz zdolność skupienia swoich działań na celu
Masz zdolność do przekonywania	Podchodzisz do innych ludzi z dobrocią i pozytywnym nastawieniem	Potrafisz dobrze zarządzać czasem	
Potrafisz dobrze organizować pracę			