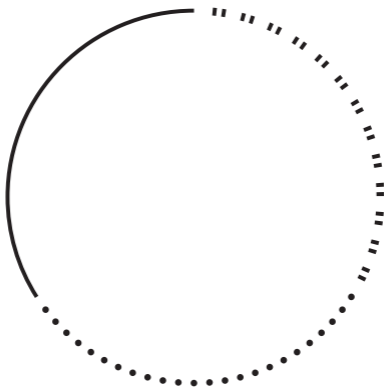


CEO  
ROUND  
TABLE

Storymaker  
Instrukcja gry



Teksty: Dorota Piekarczyk, Magdalena Zalewska

Projekt: Emilia Zalewska

Edycja limitowana: 100

Copyright © 2023 RSQ Management Sp. z o.o.

[ceoroundtable.pl](http://ceoroundtable.pl)

Zapraszamy do dzielenia się opowieściami w formie przyjemnej gry, która łączy ludzi i pozwala przejść na głębszy poziom kontaktu.

*Storymaker* to zestaw 60 kart podzielonych na trzy kategorie:

- ? pytania
- ” cytaty
- 👁️ obrazy

Mają one za zadanie zainspirować do opowieści i pomóc w przywołaniu wspomnień oraz doświadczeń. Karty, w połączeniu z rozmową i wymianą historii, to doskonały sposób na przełamanie lodów, urozmaicenie spotkania czy po prostu dobrą zabawę. Kiedy jesteś w grupie i chcesz, aby ludzie się bliżej poznali i porozmawiali o czymś dla nich ważnym, gra *Storymaker* jest do tego idealna.

## **Opowieści mają siłę**

Nasze doświadczenia zebrane w formie opowieści i przekazane innym nabierają dla nas samych nowego znaczenia. Stają się tarczą, kotwicą i źródłem motywacji. Dzieląc się nimi, możemy odkryć nasze talenty oraz unikalne sposoby radzenia sobie z wyzwaniami. Dzięki opowiadaniu i słuchaniu historii możemy doświadczyć poczucia wspólnoty i uświadomić sobie, że pomimo różnic wiele nas ze sobą łączy. Możemy poznać i lepiej zrozumieć innych ludzi i dzięki wymianie myśli budować więzi i relacje, jednocześnie dobrze się przy tym bawiąc.

Wgląd we własne doświadczenie i ujęcie go w historię, która porusza i inspiruje, jest umiejętnością, którą warto rozwijać.

## Sposoby użycia kart

Jest kilka sposobów użycia kart w zależności od liczby osób i okoliczności. Gra w każdej wersji może trwać dowolnie długo. To grający lub organizatorzy ustalają na początku sposób i kryterium zakończenia gry (ustalona liczba rund, wykorzystanie wszystkich kart czy kryterium czasowe).

Wersja podstawowa

I. Trzy karty (2–10 osób)

Wersje dodatkowe

II. Jedna karta na gracza (dowolna liczba osób)

III. Jedna karta na grupę (dowolna liczba osób)

IV. Opowieści w parach (12–60 osób)

V. Twój sposób

## **I. Trzy karty (2–10 osób)**

1. Usiądźcie wygodnie. Najlepiej w kręgu. Wybierzcie moderatora spośród osób grających – osobę, która zarządza grą i zaangażowaniem, kontroluje czas oraz prowadzi rundę podsumowującą.
2. Każda osoba losuje 3 karty – po 1 karcie z każdej kategorii.
3. Po losowaniu wszyscy mają 3 minuty na refleksję, zebranie myśli i wybranie jednej historii do opowiedzenia, która pojawiła się w reakcji na karty. Opowieść może być odpowiedzią na wylosowane pytanie, może wiązać się z wybranym cytatem, obrazem lub dowolną myślą, jaka pojawiła się w reakcji na jedną bądź wszystkie karty. Zaczyna osoba, która zgłosi się pierwsza. Jaka powinna być to historia? Powinna dotyczyć Ciebie, Twoich dokonań,

opowiadać o Twoich doświadczeniach.

To Ty decydujesz o tym, jak bardzo będzie osobista, zabawna czy poważna. Pamiętaj, że im więcej dajesz, tym więcej otrzymujesz.

4. Następnie każdy z uczestników po kolei opowiada swoją historię. Można ustalić limit czasowy, np. maksymalnie 3 minuty na osobę tak, żeby gra miała dynamikę, jednocześnie dając każdemu wystarczającą przestrzeń.

Po wysłuchaniu historii postarajcie się za długo nie dyskutować i nie dzielić swoimi refleksjami czy doświadczeniami. Jest na to czas w rundzie podsumowującej.

5. Gdy wszyscy opowiedzą swoje historie, karty są odkładane na bok i losowana jest kolejna tura 3 kart. W talii jest 20 kart każdej kategorii.
6. Im więcej graczy, tym mniej tur do wykorzystania całej talii. Aby grać jak najdłużej, możemy zebrać i przetasować

karty, gdy wszystkie zostaną wykorzystane, i kontynuować losowanie.

7. Alternatywą jest przekazanie po pierwszej rundzie opowieści swojego kompletu kart kolejnej osobie siedzącej po prawej stronie. Proces opowieści się wtedy powtarza i każdy szuka historii dotyczącej zestawu kart otrzymanych od sąsiada, a następnie ją opowiada.
8. Gra trwa tak długo, jak zdecyduje grupa. Nie ma wygranych, celem jest sama rozmowa i wymiana historii między ludźmi.
9. Na zakończenie warto jest zrobić rundę podsumowującą, w której każdy z uczestników odpowiada na pytanie:  
*Jaka historia była najciekawsza i najbardziej inspirująca, co dla siebie zabieram z opowieści, które usłyszałem?*



## **II. Jedna karta na gracza (dowolna liczba osób)**

1. Inna wersja posługiwania się kartami to przetasowanie ze sobą cytatów i pytań oraz ewentualnie obrazów. Każda osoba w grupie losuje 1 kartę.
2. Gdy wszyscy mają przed sobą inspirację, którą przemyśleli, zaczyna się runda z historiami. Zasady gry pozostają jak w wersji I „Trzy karty” powyżej.

## **III. Jedna karta na grupę (dowolna liczba osób)**

Karty mogą zostać wykorzystane jako „gra indukcyjna” na początku spotkania, na którym grupa spotyka się w konkretnym celu. *Storymaker* w takiej sytuacji to idealny sposób na zwiększenie koncentracji i zaangażowania spotykających się osób.

1. Wybrana osoba losuje 1 kartę spośród cytatów i pytań, a następnie czyta na głos znajdujący się na niej tekst. Uczestnicy spotkania mają 2–3 minuty ciszy na przygotowanie, refleksję i wybranie krótkiej historii do opowiedzenia, która przyszła im do głowy w reakcji na kartę.
2. Następnie, zaczynając od pierwszej chętnej osoby, wszyscy opowiadają swoją historię. Po rundzie opowieści można bezpośrednio przejść do tematu spotkania.
3. Gra może także składać się z więcej niż 1 rundy. Kiedy wszyscy opowiedzą historię, kolejna osoba losuje cytat lub pytanie i runda się powtarza.

#### **IV. Opowieści w parach (12–60 osób)**

Kart można użyć na dużym spotkaniu – powyżej 12 i do 60 osób, czyli gdy grupa staje się za

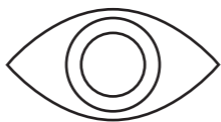
duża, aby każdy mógł opowiedzieć historię na forum.

1. Na początku spotkania każda osoba losuje z talii 1 kartę i przygotowuje swoją krótką (2–3-minutową) opowieść.
2. Następnie uczestnicy dobierają się w pary i opowiadają w parach swoje historie, które pojawiły się jako skojarzenia na wylosowaną przez siebie kartę.
3. W tym momencie gra może się zakończyć albo osoby w parze mogą zamienić się kartami i znaleźć kolejną osobę, której opowiedzą historię w skojarzeniu z kartą, jaką otrzymali.

## **V. Twój sposób**

Kart można używać na wiele innych sposobów, samodzielnie, w małym, a także bardzo dużym gronie osób. Zachęcamy do wymyślenia własnego sposobu na ich wykorzystanie!





2. Next, the participants pair up and tell their stories inspired by the card to one another.
3. At this point, the game may either end or continue — paired-up participants may switch cards and find another pair to tell the story inspired by the new card.

## **V. Own scenario**

There are many different game scenarios: you can play by yourself, with a couple of colleagues or with many other participants. Play your own way!

prepare, contemplate and choose a short story that came to their mind in reaction to the card.

2. Next, everyone shares their story one by one, starting with a volunteer. After the storytelling round, you can proceed with the subject matter of the meeting.
3. The game may take more than one round.

After everyone shares their story, another person draws a question or a quote card and the cycle repeats.

#### **IV. Storytelling in pairs (12–60 players)**

At a large meeting (with 12 to 60 participants), where the group is too big for everyone to take the floor.

1. At the beginning of a meeting, each person draws one card and prepares their short story (up to three minutes).

## *Extended scenarios*

### **II. One card per player (any number of players)**

1. Another way includes shuffling question and quote cards together (image cards are optional in this scenario). Each player draws one card.
2. When everyone has reflected on their card, the storytelling round starts.
3. All the other rules of the game remain as in the previous scenario (I. Three cards).

### **III. One card per group (any number of players)**

The cards may be used as an “induction game” at the beginning of a meeting organised for a specific purpose. *Storymaker* is an ideal tool for increasing the level of concentration and commitment of the participants.

1. One person draws one question or a quote card and reads the text written on it out loud. All players have up to three minutes to



again. Everyone thinks of a story based on the set of newly received cards and tells it to the others.

8. The players decide how long the game lasts. There are no winners.

9. It is recommended to run a final summary, in which every player answers the following questions: “Which story was the most interesting and the most inspiring? What will I take for myself from the stories I’ve heard?”.

- funny or serious it will be. Remember:
4. Next, every player, one by one, tells their story. You can set a time limit (for example, three minutes per person) to add some dynamics and, at the same time, give everyone a fair chance. Try not to debate or share your thoughts or experiences after hearing the story. There will be time for that in the summary.
  5. When everyone has finished their turn, the cards are put to the side and another set of three cards is drawn. There are 20 cards of each category in the deck.
  6. The lower the number of players, the fewer turns it takes to complete a deck. If you would like to play for longer, you can collect and shuffle in all used cards.
  7. Alternatively, after the first round, you can pass your set of cards to the person sitting to your right. The storytelling round starts

## **1. Three cards (2–10 players)**

1. Make yourself comfortable. Preferably, sit in a circle. Choose a gamemaster from the players — a person responsible for managing the game and players' commitment, for controlling the time and carrying out the summary.
2. Each person draws three cards, one of each sort.

3. Upon drawing, everyone has three minutes to think, collect their thoughts and choose one story that came to their mind while

looking at the cards. The story may respond to a question or relate to a quote or an

image, or any thought evoked by any or all cards. The first volunteer starts the game.

What kind of story should it be? The story should concern you, your achievements, and your experiences. You decide how personal,

## Gameplay scenarios

There are several game scenarios to be played out, depending on the number of players and the setting. Each scenario can take any amount of time. Players or organisers choose a game scenario and an ending point (agreed number of rounds, using all cards or time-based gameplay).

### Basic scenario

- I. Three cards (2–10 players)

### Extended scenarios

- II. One card per player (any number of players)
- III. One card per group (any number of players)
- IV. Storytelling in pairs (12–60 players)
- V. Your own scenario

## **Power of stories**

Our experiences shared with others in the form of stories gain a new meaning. They become a shield, an anchor and a source of motivation. By sharing them, we can discover our talents and unique personal ways to face challenges. Storytelling and listening bring people together and create a sense of community. We often realise that despite our differences, we have a lot in common. We can get to know and better understand each other. By exchanging ideas, we bond and build relationships, while having a ton of fun. Gaining insight into our own experiences and being able to turn them into a story that moves and inspires is a precious skill worth developing.

## Game Rules

## Storymaker

Share stories with other people under the guise of a pleasant game. Connect with others and build deeper relationships.

*Storymaker* consists of a set of 60 cards divided into three categories:

? questions

“ quotes

👁 images

Their purpose is to inspire you to tell stories and help you bring back memories and reflect on past experiences. Cards combined with conversation and storytelling are an amazing ice-breaker and a form of group entertainment. Simply put, it is pure fun! If you want a group of people to get to know one another a little bit better or to make them talk about something important, *Storymaker* will be the perfect tool to make that happen.

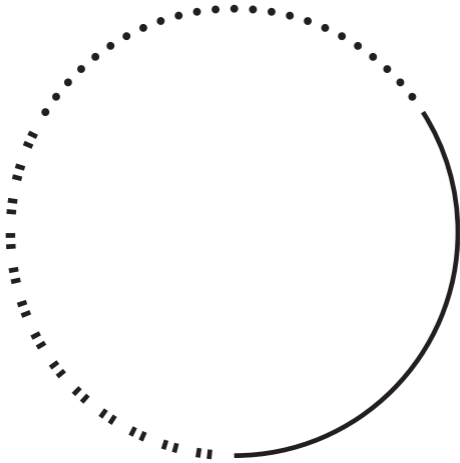
ceoroundtable.pl

Copyright © 2023 RSR Management Sp. z o.o.

Limited edition: 100

Design: Emilia Zalewska

Text: Dorota Piekarczyk, Magdalena Zalewska



Storymaker  
Instructions

CEO  
ROUND  
TABLE