

12 bilete de pornire

Alege un bilet sau trage unul la întâmplare. Poți schimba ideea. Nu există un singur desen corect.

01

O pisică adormită într-un loc în care nu încap.

02

O casă din trei forme: cerc, pătrat și triunghi.

03

O umbrelă văzută de sus, plină cu dungi și puncte.

04

Colțul tău preferat din casă, cu un detaliu pe care doar tu îl observi.

05

O cană și umbra ei. Poate umbra să pară alt obiect?

06

Trei lucruri din ghiozdan, devenite personaje.

07

Un autobuz pentru melci, cu loc pentru cochilii.

08

Un robot care repară jucării, dar nu găsește propria roțiță.

09

Camera ta înainte și după ce au venit trei extratereștri în vizită.

10

Un copac toamna, cu o singură frunză care nu vrea să cadă.

11

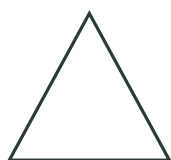
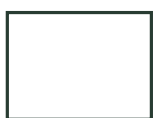
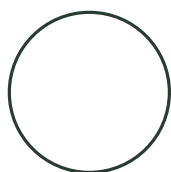
Prima floare dintr-o grădină pe care ai inventat-o tu.

12

Urme în zăpadă și personajul care le-a lăsat.

Şase forme, şase începuturi

Transformă fiecare formă în ceva. Poate deveni un obiect, un personaj sau ceva ce nu există încă.



O poveste în trei cadre

Înainte. Ceva se schimbă. După. Desenează aceeași întâmplare în trei momente.

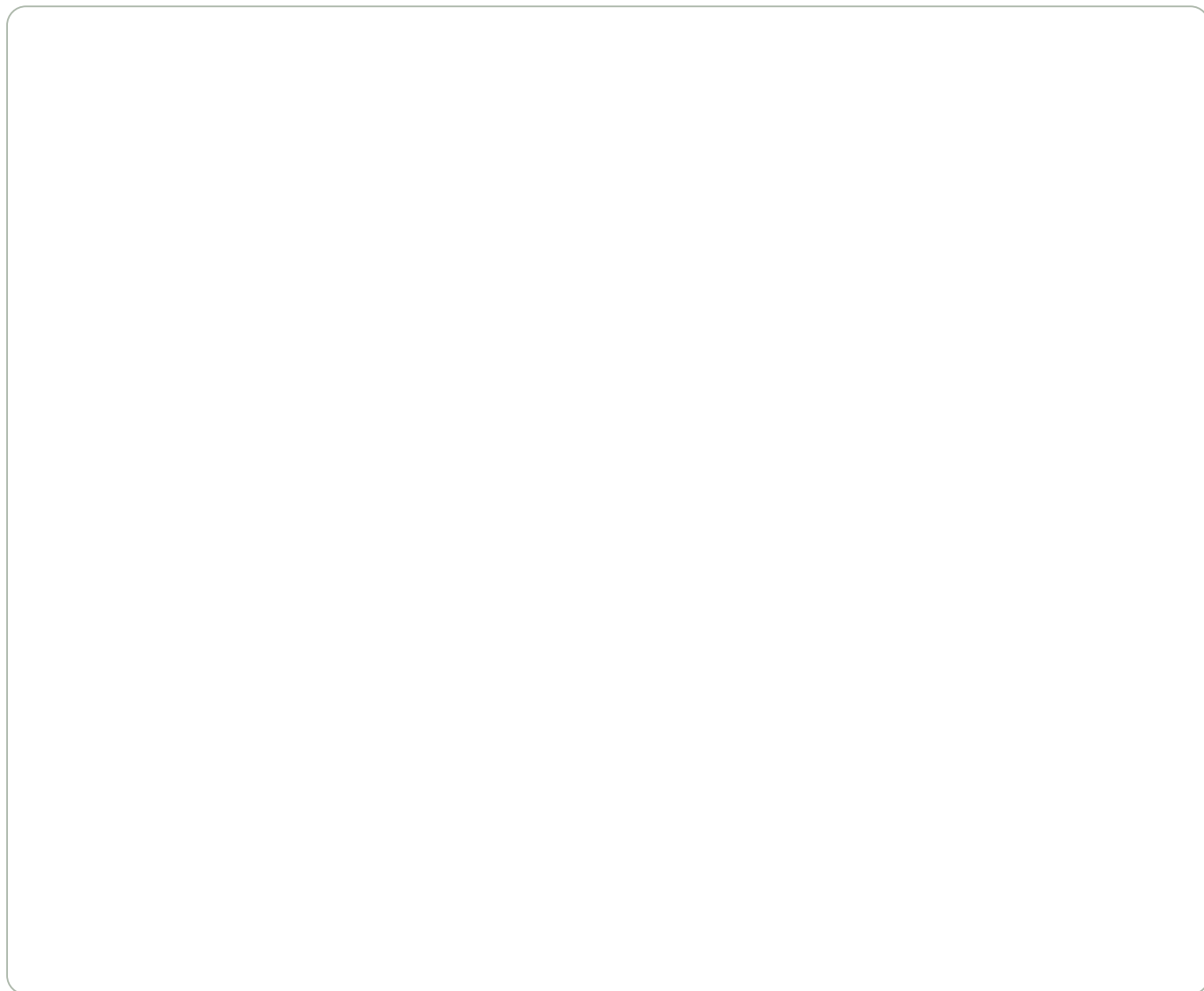
1. Înainte

2. Momentul important

3. După

Desenul de azi

Alege o idee sau inventează una. Spațiul de jos este pentru povestea desenului, dacă vrei să o spui.



Desenul meu se numește...

Ce se întâmplă aici?
