

TOP 20 GIER

PLANSZOWYCH
DLA PŁAĆÓWEK
OPIEKUNÓW
WYCHOWAWCZYCH



PRZEWODNIK
KU SZCZĘŚLIWEJ,
SPOKOJNEJ
I SPRAWCZEJ
MŁODOŚCI



Domus
Ludens

TOP 20 GIER PLANSZOWYCH DLA PLACÓWEK OPIEKUŃCZO WYCHOWAWCZYCH

PRZEWODNIK KU SZCZĘŚLIWEJ, SPOKOJNEJ I SPRAWCZEJ MŁODOŚCI

Top 20 gier planszowych dla placówek opiekuńczo wychowawczych.

Przewodnik ku szczęśliwej, spokojnej
i sprawczej młodości.

Authorzy:

Paulina Chelstowska
Marlene Flebbe
Maria Garrido
Iris Hüwe
Jakub Iwański
Ester Jiménez
David Ruiz
Toni Viader
Milena Westermann

Tłumaczenie:

Dominik Rudkowski

Projekt i skład:

Ewa Krzak

Copyright 2023:



Ten utwór jest dostępny na [licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



PARTNERZY



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Spis treści

Przedmowa i prezentacja przewodnika po grach planszowych	4
1. Wstęp: przewodnik po grach planszowych w ramach europejskiego projektu „Domus Ludens – Dom, który gra”	5
2. Cel powstania Przewodnika po grach planszowych – innowacyjność i praktyczność	7
3. Co zawiera arkusz gry planszowej?	8
4. Glosariusz umiejętności rozwijanych podczas gier	9
5. Arkusze gier planszowych	11

PRZEDMOWA I PREZENTACJA PRZEWODNIKA PO GRACH PLANSZOWYCH

Niniejszy przewodnik po grach planszowych został opracowany w ramach projektu „Domus Ludens – Dom, który gra”, finansowanego ze środków europejskich. Projekt skupia się na promowaniu prawa do zabawy wśród młodzieży przebywającej w instytucjach pieczy zastępczej.

Przewodnik zawiera informacje i wskazówki dotyczące 20 gier dostępnych na rynku europejskim, które są wyjątkowo atrakcyjne i emocjonujące! Niektóre z nich wymagają współzawodnictwa, w inne można grać na zasadzie współpracy lub w zespołach. Jedne są szybkie, inne wymagają więcej czasu i zaangażowania. Co więcej, gry te zostały specjalnie dobrane w taki sposób, aby korzystnie wpływać na rozwój umiejętności i samopoczucie młodych ludzi przebywających w placówkach pieczy zastępczej.

Ogólnie rzecz ujmując, przedstawiamy szeroki wybór gier odpowiadających wszelkim gustom i różnorodnym scenariuszom!

Niniejszy przewodnik po grach planszowych został pomyślany jako wysoce praktyczne narzędzie dla osób pracujących z młodzieżą i innych specjalistów wspierających młodych ludzi.

Przy jego pomocy osoby pracujące z młodzieżą będą mogły łatwo zidentyfikować główne cechy każdej z wybranych gier oraz ich najlepsze zastosowanie w wielu różnych celach edukacyjnych.

Partnerzy projektu Domus Ludens pragną ułatwić sprawne i efektywne wdrożenie gier planszowych i aktywnej zabawy w placówkach. Wierzymy, że będzie to miało pozytywny wpływ na integrację, samopoczucie i umiejętności młodzieży i sprawi, że pobyt w pieczy będzie przyjemniejszy.

Aby skuteczniej wdrażać aktywną grę i prawo do zabawy w placówkach pieczy zastępczej, zalecamy osobom pracującym z młodzieżą korzystanie z niniejszych wytycznych wraz z Podręcznikiem Mistrza Gry.

Miłej lektury i dobrej zabawy!

Partnerzy projektu Domus Ludens

1. Wstęp: przewodnik po grach planszowych w ramach europejskiego projektu „Domus Ludens – Dom, który gra”

Niniejszy **Przewodnik po grach planszowych** został opracowany w ramach projektu „Domus Ludens – Dom, który gra”, finansowanego ze środków europejskich. Projekt skupia się na promowaniu prawa do zabawy wśród młodzieży przebywającej w instytucjach pieczy zastępczej.

Chwileczkę... czym właściwie jest projekt Domus Ludens? Dowiedzmy się!

Projekt w pigułce

Dlaczego projekt Domus Ludens jest ważny? Ponieważ jesteśmy przekonani, że dzieci i młodzież przebywające w instytucjonalnej pieczy zastępczej nie bawią się wystarczająco dużo! Uczestnictwo w zabawach i zajęciach rekreacyjnych jest podstawowym i globalnym prawem dzieci i młodzieży, uznanym przez Artykuł 31 Konwencji ONZ o Prawach Dziecka. W przeszłości zarówno doświadczenia praktyczne jak i różne badania naukowe podkreślały znaczenie tego prawa, zwłaszcza w kontekście indywidualnego rozwoju dziecka. Regularna aktywna zabawa wspiera kreatywność, zachowanie społeczne oraz wzmacnia zdolności poznawcze i motoryczne. Mimo całej tej udokumentowanej wiedzy nie zawsze jednak uwzględnia się szczególne znaczenie zabawy. Dotyczy to ogółu społeczeństwa, ale w szczególności dzieci i młodzieży dorastającej w ramach systemu pieczy zastępczej. Niestety kreatywna, różnorodna i zindywidualizowana zabawa zbyt rzadko jest tu priorytetem. Nie jest to stan zamierzony, lecz konsekwencja braku środków, możliwości systemu a niekiedy braku pomysłu.

**Cel projektu Domus Ludens:
Poprawić samopoczucie poprzez aktywną zabawę!**

Domus Ludens w tłumaczeniu z łaciny oznacza „dom, który gra”. Ogólnym celem projektu Domus Ludens jest subiektywna poprawa samopoczucia oraz rozwój osobistych umiejętności młodych ludzi przebywających w instytucjach pieczy zastępczej poprzez granie w gry. Projekt ma komponent badawczy. Próbujemy odpowiedzieć na pytanie, czy regularna, zorganizowana i profesjonalnie prowadzona zabawa ma pozytywny wpływ na grupę docelową. Ponadto, w ramach projektu zostanie przeprowadzone badanie dotyczące tego, które umiejętności poznawcze, emocjonalne i społeczne mogą zostać pozytywnie wzmocnione i precyzyjnie ukierunkowane poprzez regularne granie w starannie dobrane gry planszowe.

Wymierne efekty Projektu Domus Ludens

W ramach projektu Domus Ludens powstają 3 publikacje, które będą się wzajemnie uzupełniać: 1) Przewodnik po grach planszowych, 2) Podręcznik Mistrza Gry oraz 3) Ewaluacja, będąca oceną regularnego i systematycznego wpływu uczestnictwa w zabawie na nabywanie umiejętności i samopoczucie młodych ludzi przebywających w placówkach pieczy zastępczej.

1. **Przewodnik po grach planszowych**, zamieszczony w niniejszej publikacji, dostarcza informacji i wskazówek na temat **20 gier**, które oprócz tego, że dostarczają świetnej rozrywki, zostały specjalnie dobrane tak, aby wspierać rozwój umiejętności i emocjonalny dobrostan młodych ludzi objętych pieczą, a w szczególności przebywających w placówkach opiekuńczo-wychowawczych.
2. **Podręcznik Mistrza Gry**, prezentuje metodologie i treści skierowane do osób pracujących z młodzieżą w instytucjach pieczy zastępczej, aby efektywnie wykorzystywać gry planszowe celem poprawy umiejętności i samopoczucia przebywających tam młodych ludzi.
3. **Ewaluacja, będąca oceną regularnego i systematycznego wpływu uczestnictwa w zabawie na nabywanie umiejętności i samopoczucie młodych ludzi przebywających w instytucjach pieczy zastępczej**, zawiera wyniki i wnioski z pilotażu przeprowadzonego przez organizację współtworzącą projekt Domus Ludens. Wychowawcy, przygotowani do roli Mistrzów Gry, wykorzystują swoją wiedzę w trwającym 8 miesięcy przedsięwzięciu. 100 młodych osób przez ten czas intensywnie uczestniczy w sesjach gier planszowych regularnie organizowanych w kilkudziesięciu placówkach. Dokument zawiera wyniki i wnioski z tego eksperymentu.

Komplementarność Przewodnika po grach planszowych i Podręcznika Mistrza Gry

Przewodnik po grach planszowych i Podręcznik Mistrza Gry, oba wydane w ramach Projektu Domus Ludens, wzajemnie się uzupełniają i mają służyć osobom pracującym z młodzieżą, jak i wszystkim zainteresowanym korzystaniem z gier planszowych w pracy z młodymi ludźmi.

Przewodnik po grach planszowych zawiera wskazówki dotyczące wybranych gier z technicznego i logistycznego punktu widzenia, natomiast Podręcznik Mistrza Gry ma na celu wyjaśnienie, w jaki

sposób można te gry wykorzystać, aby uzyskać określone efekty. Mistrzowie Gry realizują wiele zadań: zachęcają do swobodnej gry i tworzą klimat zabawy, mając jednocześnie na uwadze cele edukacyjne zarówno dla całej grupy jak i indywidualne. Połączenie informacji zawartych w Przewodniku i Podręczniku ułatwi Mistrzom Gry realizowanie tej misji i pomoże osiągnąć biegłość zarówno w byciu animatorem jak i edukatorem. Krótko mówiąc:

Przewodnik prezentuje możliwościach poszczególnych gier, w dziedzinie rozwoju kluczowych umiejętności u graczy.

Podręcznik wskazuje jakie kompetencje są niezbędne, aby wspierać młodych ludzi i ich prawo do zabawy w roli Mistrza Gry.

Wszystkie publikacje są dostępne do pobrania za darmo ze strony projektu Domus Ludens

<https://www.domusludens-project.com>

Domus Ludens, projekt finansowany ze środków europejskich



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

„Domus Ludens – Dom, który gra”, jest projektem europejskim finansowanym w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+, który wspiera działania w dziedzinie edukacji, szkoleń, młodzieży i sportu.

Więcej informacji na temat programu **Erasmus+** w Hiszpanii / Niemczech / Polsce można znaleźć na stronie:

<https://erasmusplus.org.pl>

Kim jesteśmy? Partnerzy Projektu Domus Ludens

W skład zespołu Domus Ludens wchodzi 5 kompetentnych organizacji, które działają w trzech europejskich krajach członkowskich: Hiszpanii, Niemczech i Polsce. Wnosimy cenne doświadczenie w czterech głównych dziedzinach: 1) piecza zastępcza dzieci i młodzieży, 2) praktyczna i fachowa wiedza na temat gier planszowych, 3) badania naukowe i ewaluacja w dziedzinie edukacji i opieki nad dziećmi oraz 4) długoterminowe know-how w realizacji projektów finansowanych ze środków europejskich.

W projekcie uczestniczą następujące organizacje:

- **Fundacio Resilis (Hiszpania)**. Jej główną misją jest zarządzanie i rozwój projektów, programów lub usług dla dzieci i młodzieży znajdujących się w sytuacji wykluczenia społecznego lub zagrożonych nim. Fundació Resilis zarządza placówkami opiekuńczo wychowawczymi dla dzieci i młodzieży, a także udziela wsparcia rodzinom stosując podejście oparte na wspólnocie. <https://www.resilis.org/>
- **Für Soziales** jest częścią dużej organizacji zajmującej się opieką nad dziećmi i młodzieżą (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), posiadającą ponad 40-letnie doświadczenie. Ta organizacja non-profit świadczy usługi dla około 600 klientów, zarówno w instytucjach pieczy zastępczej, jak i w placówkach ambulatoryjnych, na terenie Hamburga (Niemcy Północne). Ponadto, FÜR SOZIALES oferuje zróżnicowany zakres innych usług, takich jak społeczno-edukacyjna pomoc rodzinom, doradztwo i szkolenia w zakresie przemocy domowej i stalkingu, jak również zorientowane na praktykę oferty w ramach pomocy integracyjnej. <https://www.fuersoziales.de/>
- **Fundacja Samodzielni Robinsonowie** jest polską organizacją non-profit działającą na rzecz młodzieży, założoną w 2014 roku, której celem jest wspieranie młodych ludzi zagrożonych wykluczeniem społecznym. Fundacja Samodzielni Robinsonowie opracowuje i prowadzi programy skierowane do młodych ludzi z instytucji pieczy zastępczej, aby pomóc im w efektywnym przechodzeniu z opieki instytucjonalnej do samodzielnego życia. <https://www.fundacjarobinson.org.pl/>
- **Liberi (Uniwersytet w Gironie)** jest grupą zajmującą się badaniami dotyczącymi dzieci, młodzieży i społeczności, którą kierują dr Carme Montserrat oraz dr Pere Soler. Jest ona częścią Instytutu Badań Edukacyjnych (IRE) Uniwersytetu w Gironie (Katalonia, Hiszpania). Praca i działania tej grupy badawczej skupiają się na polityce dotyczącej dzieci i młodzieży, zwracając uwagę na sytuacje zagrożenia, w jakich znajdują się niektóre dzieci i młodzież, a także na rozwój społeczności umożliwiający wdrażanie określonych inicjatyw publicznych. www.udg.edu/liberi
- **La Juganera** jest organizacją non-profit specjalizującą się w grach planszowych. Głównym celem organizacji jest promowanie kultury gier jako zdrowego sposobu spędzania wolnego czasu oraz jako narzędzia innowacyjnej edukacji. Organizacja prowadzi sklep, jak również sklep internetowy z grami planszowymi, gdzie oferuje szkolenia z zakresu Game Based Learning. Ponadto organizacja samodzielnie opracowuje i tworzy gry. <https://lajuganera.cat/>

2. Cel powstania Przewodnika po grach planszowych - innowacyjność i praktyczność

Głównym celem przewodnika jest zapewnienie osobom pracującym z młodzieżą użytecznego narzędzia pozwalającego na wybór dobrych i przydatnych gier planszowych dla młodych ludzi przebywających w placówkach pieczy zastępczej.

Metodologia opracowania przewodnika

Trzy z organizacji współtworzących Domus Ludens posiadają specjalistyczną wiedzę i doświadczenie w dziedzinie funkcjonowania pieczy zastępczej. Partnerzy ci przeprowadzili wstępne rozeznanie co do roli gier planszowych w pracy wychowawczej z młodzieżą przebywającą w pieczy. Ankiety oraz wywiady przeprowadzono zarówno z pracownikami jak i z samą młodzieżą. Na tej podstawie stworzono diagnozę co do potrzeb, preferencji, ale także ograniczeń i zastrzeżeń wobec gier planszowych, jak również zabawy w ogóle.

Następnie ustalenia te zostały zweryfikowane przez La Juganera, eksperta w dziedzinie gier planszowych. W oparciu o zdobytą wiedzę partnerzy stworzyli kryteria, a na ich podstawie listę gier, które najlepiej pasują do szczególnej sytuacji podopiecznych.

Kryteria wyboru gier

Na wstępie uznano, że opracowany zestaw powinien być stosunkowo niewielki i aby odpowiadał na potrzeby użytkowników musi spełniać następujące kryteria:

1. Każda z gier powinna być **dostępna** w krajach partnerów projektu (Hiszpania, Niemcy, Polska) wraz z instrukcją przetłumaczoną na język ojczysty.
2. Każda z gier powinna być również **dobrze znana** w społeczności graczy, a w najlepszym wypadku na tyle popularna, że większość osób pracujących z młodzieżą miała okazję w nią zagrać lub przynajmniej o niej słyszała. Szczególnie istotne były przychylne recenzje krytyków, entuzjastyczne opinie graczy czy wszelkiego rodzaju nominacje lub nagrody gwarantujące zapewnienie pozytywnych wrażeń zarówno młodzieży jak i Mistrzom Gry.
3. Wreszcie, wszystkie wybrane pozycje powinny razem tworzyć jak najbardziej **zróżnicowane portfolio**. Dlatego wytypowane gry różnią się pod względem czasu trwania rozgrywki, poziomu trudności, gatunku, a także umiejętności, które gracze powinni zademonstrować, aby wygrać. Dzięki takiemu zróżnicowaniu gier, osoby pracujące z młodzieżą zaczynając od zapewnienia nieskomplikowanej rozrywki towarzyskiej są w stanie zaangażować i wesprzeć większą liczbę młodych ludzi oraz pomóc im wzmocnić różnorodne kompetencje.

3. Co zawiera arkusz gry planszowej?

Arkusz gry planszowej zawiera podstawowe informacje niezbędne do szybkiego podjęcia decyzji czy gra sprawdzi się dla danej grupy czy sytuacji.

SUSHI GO!

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:
Sushi Go!

Autor: **Phil Walter-Harding**

Pierwszy wydawca: **Gamewright**

Link:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>





NAZWA
ORAZ ZDJĘCIA
POGLĄDOWE

PODSTAWOWE INFORMACJE NA TEMAT ROZGRYWKI

PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **15 min**

Liczba graczy: **2-5**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Średnia

PODSUMOWANIE

Podaj sushi! Celem tej szybkiej gry karcianej jest skomponowanie możliwie najlepiej punktowanych dań sushi z wykorzystaniem dostępnych składników. Możesz zdobyć punkty, jeśli zjesz więcej maki niż inni lub jeśli trafisz na trio sashimi. Zamocz swoje ulubione nigiri w sosie wasabi, a potroisz jego wartość. Gra jest bardzo estetyczna, wywołuje rozbawienie i zaskakuje niespotykaną mechaniką - wędrującymi cyklicznie kartami.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Pamięć
- Myślenie przyczynowo skutkowe, strategiczne
- Umiejętności szkolne
- Zarządzanie ryzykiem

SPOSTRZEŻENIA

Bardzo dynamiczna i łatwa do wytłumaczenia gra, która pozwala pracować nad wykonywaniem drobnych obliczeń pamięciowych, pamięcią i umiejętnością obserwacji.

OPIS GRY:
FABUŁA,
JAK GRAĆ, ITP

CECHY GRY

ROZWIJANE
UMIĘJĘTNOŚCI

DODATKOWE
SUGESTIE

TOP 20 GIER PLANSZOWYCH | ARKUSZE GIER26

4. Glosariusz umiejętności rozwijanych podczas gier

Oprócz dobrej zabawy i rozrywki, gry przynoszą graczom wiele korzyści. Każdy arkusz zawiera sekcję, w której wyszczególnione są konkretne umiejętności, które osoby uczestniczące demonstrują i doskonala podczas gry. Umiejętności te obejmują:

- **Język:** Przystawianie języka to proces, w którym człowiek nabywa umiejętność postrzegania i rozumienia języka, jak również tworzenia i używania słów i zdań w celu komunikowania się. W grach zdolności językowe są aktywowane podczas objaśniania zasad lub słuchania objaśnień, porozumiewania się z członkami drużyny, negocjowania z przeciwnikami oraz wielu innych czynności.
- **Pamięć:** Pamięć to właściwość mózgu, dzięki której dane lub informacje są kodowane, przechowywane i odzyskiwane w razie potrzeby. Osoby grające w gry planszowe rozwijają pamięć zapamiętując zasady, ruchy przeciwników w poprzednich turach, wyniki strategii zastosowanych podczas wcześniejszych rozgrywek itp.
- **Myślenie przyczynowo skutkowe i strategiczne:** Rozumowanie przyczynowo skutkowe to zdolność dostrzegania związku między przyczyną a jej skutkiem. Myślenie strategiczne to po prostu celowy i racjonalny proces myślowy, który koncentruje się na analizie istotnych czynników i zmiennych, które wpłyną na długoterminowy sukces przedsięwzięcia. Gry planszowe doskonale nadają się do ćwiczenia tych umiejętności, ponieważ każda akcja gracza spotyka się z niemal natychmiastową konsekwencją.
- **Kreatywność:** Kreatywność to zdolność do tworzenia czegoś co jest w jakiś sposób nowe i wartościowe. Gry planszowe promują kreatywność, ponieważ pozwalają wdrażać innowacyjne strategie, próbować nowych rzeczy, myśleć nieszablonowo. Niektóre z nich są bardziej artystyczne i stwarzają przestrzeń dla kreatywności pojmowanej w sposób konwencjonalny, np. zachęcając do rysowania itp.
- **Umiejętności szkolne:** Kompetencje szkolne to połączenie pożądanego wiedzy i umiejętności, które należy posiadać aby odnosić sukcesy w życiu zawodowym, w procesie edukacji i innych sytuacjach życiowych na poziomie podstawowym. Gry planszowe pomagają szlifować te umiejętności poprzez przekazywanie pisemnych instrukcji, zmuszanie do wykonywania obliczeń „w pamięci”, kontakt z mapami, faktami historycznymi, zagadnieniami ekonomicznymi itp.
- **Rozwiązywanie problemów:** Rozwiązywanie problemów to czynność polegająca na zdefiniowaniu problemu, określeniu jego przyczyny i wyborze alternatywnych rozwiązań. Każda partia gry planszowej to nowy problem do rozwiązania, nowa zagadka do rozszyfrowania, dlatego gry planszowe pozwalają graczom wykształcić i stosować różnorodne i zaawansowane umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Zdolności motoryczne/responsywność:** Umiejętność motoryczna to wyuczona zdolność do wywołania zamierzonego efektu ruchowego z możliwie największą precyzją. Gry planszowe wspierają te umiejętności, ponieważ często zawierają małe elementy (drobne zdolności motoryczne). Niektóre wymagają precyzji lub szybkich ruchów, co poprawia koordynację ręka-oko.
- **Kontrola impulsów:** Kontrola impulsów to umiejętność wyboru odpowiednich reakcji nawet podczas przeżywania silnych emocji. Nie jest tajemnicą, że gry planszowe są bardzo silnym katalizatorem emocjonalnym. W trakcie rozgrywki gracz uczy się powściągać swoje reakcje, zachowywać spokój, ograniczać wyrażanie emocji. Jest to szczególnie istotne w grach, w których sukces opiera się na skutecznym blefowaniu lub negocjowaniu z przeciwnikiem.
- **Wyrażanie i rozpoznawanie emocji:** W trakcie gry w grę planszową uczestnicy doświadczają emocji. Im są one silniejsze, tym większy ich wpływ na podejmowane decyzje taktyczne. Dlatego też skuteczny gracz musi rozpoznać swoje emocje, właściwie określić ich źródło i odpowiednio dobrać reakcję. Taka aktywność ćwiczy graczy w wyrażaniu emocji i przygotowuje ich do rozpoznawania podobnych stanów emocjonalnych u innych.
- **Zarządzanie ryzykiem:** Ryzyko to działanie związane z narażeniem się na niebezpieczeństwo. Nawet zagrożenia takie jak utrata punktów czy zablokowanie pionka są odczuwane jako realne, gdy gracz jest zanurzony w świecie gry. Często jednak tylko śmiały ruch może przechylić szalę zwycięstwa, dlatego też gracze z czasem nabierają coraz większej swobody w podejmowaniu ryzyka.

- **Zarządzanie konfliktem:** Konflikt to sprzeczność celów. Jest nieodzownym elementem każdej gry. W związku z tym, udział w jakiegokolwiek grze planszowej niesie ze sobą nieuniknioną konfrontację z konfliktem, w konsekwencji przyzwyczajając uczestników do radzenia sobie z przeciwstawnymi celami. Im bardziej gra opiera się na rywalizacji, tym bardziej zaawansowane umiejętności zarządzania konfliktem są potrzebne by wygrać, ale i utrzymać pokój.
- **Negocjacje:** to proces komunikacji pomiędzy dwoma lub więcej graczami, mający na celu osiągnięcie porozumienia. Wprawdzie niektóre gry nie uwzględniają tej umiejętności (przynajmniej nie w ramach zakładanej mechaniki rozgrywki), jednak inne opierają się w dużym stopniu, lub niemal wyłącznie, na umiejętności dogadywania się z przeciwnikami.
- **Wykonywanie obliczeń:** Obliczyć oznacza matematycznie określić odpowiedź przy użyciu logiki, rozumu lub zdrowego rozsądku. Prawie każda gra wymaga od graczy wykonywania pewnych obliczeń pamięciowych, niezależnie od tego, czy musimy oszacować liczbę kart pozostałych w talii, czy też ocenić prawdopodobieństwo wykonania określonego ruchu przez przeciwnika.
- **Aktywne słuchanie:** Słuchanie oznacza zwracanie uwagi na dźwięk i przetwarzanie go. W grach bardzo pomocne jest słuchanie współgraczy/przeciwników, gdyż pozwala to wyciągnąć wnioski na temat ich przyszłej strategii, stanu zasobów i poziomu stresu.
- **Obserwacja:** Proces aktywnego poszukiwania informacji (obserwacja) jest kluczowy dla każdego skutecznego gracza. Intencjonalne nakierowywanie uwagi na wybrane sytuacje na planszy wzmagają uważność, z czasem ułatwiając wyłapywanie nawet drobnych detali.
- **Skupienie/ Cierpliwość/ Koncentracja:** Gry planszowe zachęcają, a często wręcz wymagają naszej pełnej uwagi, co w dzisiejszych czasach jest bez wątpienia rzadkością. Im bardziej złożona i wszechstronna jest gra, tym bardziej uczy graczy osiągania nowych poziomów cierpliwości, niepodzielnego skupienia i niezłomnej koncentracji.

Nasz zestaw 20 gier został dobrany tak, aby stymulować powyższe umiejętności. Niektóre z nich zapewniają holistyczne doświadczenie rozwojowe, podczas gdy inne skupiają się na bardzo konkretnych zestawach umiejętności i stymulują je.

5. Arkusze gier planszowych

1	6 BIERZE!	Rywalizacja
2	AVALON	Rywalizacja drużynowa
3	CARCASSONNE	Rywalizacja
4	CATAN	Rywalizacja
5	DIAMANT	Rywalizacja
6	DIXIT ODYSEJA	Rywalizacja
7	DOBBLE	Rywalizacja
8	DUUUSZKI!	Rywalizacja
9	FASOLKI	Rywalizacja
10	JEDNYM SŁOWEM	Kooperacja
11	JUNGLE SPEED	Rywalizacja
12	LIST MIŁOSNY	Rywalizacja
13	MAGIC MAZE	Kooperacja
14	SABOTAŻYSTA	Rywalizacja drużynowa
15	SUSHI GO!	Rywalizacja
16	TAJNIACY OBRAZKI	Rywalizacja drużynowa
17	THE MIND	Kooperacja
18	WIRUS!	Rywalizacja
19	WSIĄŚĆ DO POCIĄGU	Rywalizacja
20	ZAKAZANA WYSPA	Kooperacja

6 BIERZE!

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **6 bierze!**

Autor: **Wolfgang Kramer**

Pierwszy wydawca: **AMIGO**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/432/6-nimmt>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **45 min**

Liczba graczy: **2-10**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

6 bierze! to gra karciana, której celem jest sprytnie wyłożenie własnych kart w taki sposób, aby otrzymać jak najmniej byczych głów (punktów ujemnych). Każdy z graczy odkłada zebrane przez siebie karty na własny stos. Gracze zbierają karty przez dziesięć rund, aż wszystkie karty zostaną wykorzystane. Zwycięzcą zostaje gracz, który zbierze najmniej byczych głów.

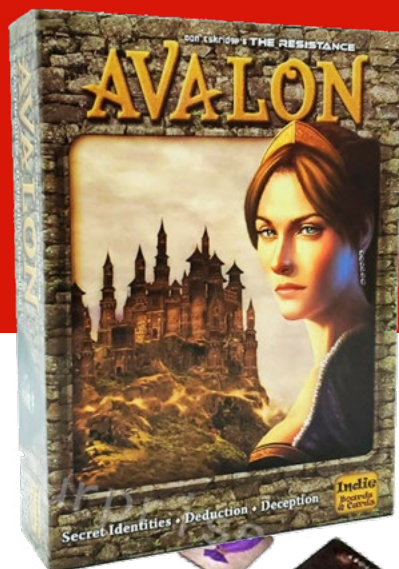
UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Wykonywanie obliczeń
- Obserwacja

SPOSTRZEŻENIA

Gra jest wysoce nieprzewidywalna, co sprawia, że rozgrywka jest bardzo emocjonująca.

AVALON - RYCERZE KRÓLA ARTURA



INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:

Avalon - Rycerze króla Artura

Autor: **Don Eskridge**

Pierwszy wydawca:

Indie Boards & Cards

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/128882/resistance-avalon>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **30 min**

Liczba graczy: **5-10**

Sugerowany wiek graczy: **12+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Średnie

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja drużyn

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Średnia



PODSUMOWANIE

Ciekawa gra fabularna, którą można nazwać „mafią ery arturiańskiej”. Niektórzy spośród graczy wcielą się w postaci dobre, inni w złe. Razem będą zmuszeni przeprowadzać różne misje. Utrzymanie w tajemnicy swojej tożsamości jest kluczowe dla sukcesu, jednak zagrywane karty mogą ujawnić intencje gracza. Jeśli trzy misje są udane, wygrywają bohaterowie. W razie fiaska, zwyciężą siły zła.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Wyrażanie/rozpoznawanie emocji
- Język
- Pamięć
- Myślenie przyczynowo skutkowe strategiczne

- Kontrola impulsów
- Zarządzanie ryzykiem
- Zarządzanie konfliktem

SPOSTRZEŻENIA

Dobra gra stymulująca rozmowy i wypowiedzi ustne, ponieważ stawianie zarzutów oraz obrona przed oskarżeniami są nieodzownym elementem gry. Gra zmusza graczy do wyrażania swoich poglądów i argumentowania obranych strategii.

Fakt, że gracze nie mają pełnej wiedzy o swoich sprzymierzeńcach i przeciwnikach wywołuje duże napięcie, które z kolei sprawia, że gra jest bardzo emocjonująca.

CARCASSONNE

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Carcassonne**

Autor: **Klaus Jürgen Wrede**

Pierwszy wydawca: **Hans in Glück**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **30-45 min**

Liczba graczy: **2-5**

Sugerowany wiek graczy: **7+**

SIZE OF THE GAME

Średnie

RODZAJ ROZGRYWKI

Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Średnia

PODSUMOWANIE

Carcassonne to gra, której akcja rozgrywa się w średniowiecznej Francji. W skład gry wchodzi wspólna płytki terenu oraz zestaw pionków dla każdego gracza. Gracze budują drogi, miasta i klasztory, a swoje pionki (podwładnych) zatrudniają jako złodziei, rycerzy, mnichów lub rolników. Każda rozgrywka daje możliwość stworzenia niepowtarzalnego krajobrazu.

UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Wykonywanie obliczeń
- Obserwacja
- Pamięć
- Rozwiązywanie problemów
- Skupienie/ Cierpliwość/ Koncentracja

SPOSTRZEŻENIA

Z każdym ruchem teren staje się coraz większy, więc każda kolejna tura trwa coraz dłużej, ponieważ gracze mają więcej możliwości do rozważenia.

Powstało wiele dodatków do gry, więc z czasem można je dodawać do kolekcji, mieszać, dopasowywać i grać w swoją ulubioną wersję gry.

Gra pozwala na dość konfrontacyjne strategię. Zaleca się, aby najpierw zastosować bardziej neutralne, łagodniejsze podejście do gry, a w przypadku, gdy część graczy zdecyduje się na bardziej agresywny sposób prowadzenia rozgrywki, określać go jako przejaw „ducha rywalizacji”, a nie „złośliwości”

CATAN (OSADNICY Z CATANU)

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Catan**
(Osadnicy z Catanu)

Autor: **Klaus Teuber**

Pierwszy wydawca: **KOSMOS**

Link:

[https://boardgamegeek.com/
boardgame/13/catan](https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan)



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **60-120 min**

Liczba graczy: **3-4**

Sugerowany wiek graczy: **10+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Duże

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Wysoka

PODSUMOWANIE

W grze **CATAN (Osadnicy z Catanu)** gracze starają się zdobyć dominującą pozycję na wyspie Catan, budując osady, miasta i drogi. W każdej turze rzut kostkami określa rodzaj surowców, które produkuje wyspa. Dzięki wydatkowaniu tych surowców gracze mogą budować. Punkty przyznawane są za budowę osad i miast, posiadanie najdłuższej drogi i największej armii oraz zbieranie kart rozwoju, które dają punkty zwycięstwa. Gracz, który jako pierwszy zgromadzi 10 punktów - wygrywa.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Negocjacje
- Myślenie przyczynowo skutkowe i strategiczne
- Rozwiązywanie problemów
- Skupienie/ Koncentracja/ Cierpliwość
- Obserwacja

SPOSTRZEŻENIA

Gra doskonale łączy cechy rozgrywki losowej i gry strategicznej, co sprawia, że wymaga od graczy demonstracji wielu różnych umiejętności.

DIXIT

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Dixit Odyseja**

Autor: **Jean-Louis Roubira**

Pierwszy wydawca:
Libellud-Asmodee

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **40 min**

Liczba graczy: **3-12**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Duże

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD LEARNING EFFORT
Średnia

PODSUMOWANIE

W każdej turze jeden z graczy jest narratorem. Gracz ten w tajemnicy wybiera jedną spośród swoich kart, a następnie podaje słowo lub zdanie, które jego zdaniem opisuje tę kartę. Pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która pasuje do tego skojarzenia i przekazują ją narratorowi. Następnie narrator tasuje karty, a pozostali gracze próbują odgadnąć która z nich należy do narratora.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Język
- Kreatywność
- Aktywne słuchanie
- Obserwacja
- Skupienie/ Cierpliwość/ Koncentracja

SPOSTRZEŻENIA

Dixit Odyseja to gra oferująca całkowicie odmienny rodzaj wrażeń od wszystkich innych gier planszowych. Jest to zaproszenie do podróży przez umysły graczy, gdzie ukryte są niespodzianki i tajemnice.

Karty są pięknie zaprojektowane, namalowane i jedyne w swoim rodzaju. Choć samo pudełko jest duże, po zapoznaniu się z zasadami wystarczy nosić przy sobie talię kart - w ten sposób zamiast dużego pudełka otrzymujemy grę kieszonkową.

DUUUSZKI!

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Duuuszki!**

Autor: **Jacques Zeimet**

Pierwszy wydawca: **999 Games**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-bli>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **10 min**

Liczba graczy: **2-8**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

Gra karciana, w której gracze kolejno odkrywają górną kartę z talii, tak aby wszyscy mogli ją zobaczyć. Następnie pozostali gracze starają się jak najszybciej chwycić przedmiot, który jest przedstawiony na karcie we właściwym sobie kolorze: kto pierwszy go złapie, zatrzymuje kartę jako nagrodę.

Jeśli żaden z dwóch przedmiotów przedstawionych na karcie nie jest w odpowiednim kolorze, gracze muszą chwycić przedmiot, którego kształt ani kolor nie pojawia się na karcie.

Zwycięża ten, kto zgromadzi najwięcej kart.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Zdolności motoryczne
- Obserwacja
- Skupienie/ Cierpliwość/ Koncentracja

SPOSTRZEŻENIA

Gra jest szalenie emocjonująca ze względu na fizyczny charakter rywalizacji.

FASOLKI



INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Fasolki**

Autor: **Uwe Rosenberg**

Pierwszy wydawca: **Amigo**

Link:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/11/bohnanza>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **45 min**

Liczba graczy: **3-5**

Sugerowany wiek graczy: **12+**

ROZMIAR OPAKOWANIA

Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI

Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Niska

PODSUMOWANIE

Gra polega na sadzeniu różnych typów fasolek na swoim polu. Z losowanych kart gracze budują plantacje a następnie spieniężają je z różnym zyskiem, zależnym od rzadkości karty i rozmiaru plantacji. Jedynym sposobem na pozbycie się zbędnych kart jest ich zaszalenie lub wymiana z innymi graczami. Robienie sobie nawzajem uprzejmości, liczenie na wzajemność, przypominanie zasług, licytacja, sprawiają że gra jest szalenie żywiołowa, a wynik trudny do przewidzenia. Gra kończy się po trzech pełnych przebiegach talii.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Negocjacje
- Język
- Pamięć
- Wykonywanie obliczeń
- Kontrola impulsów

SPOSTRZEŻENIA

Gra stawia na umiejętność negocjowania. Ze względu na dużą losowość rozgrywki gracze nie mają możliwości planowania z wyprzedzeniem, a sukces uzależniony jest od korzystnych wymian z innymi graczami.

DIAMANT



INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Diamant**

Autor: **Bruno Faidutti, Alan R. Moon.**

Pierwszy wydawca:
Eagle-Gryphon Games and others

Link:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/15512/diamant>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **30 min**

Liczba graczy: **3-8**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

Gracze wcielają się w poszukiwaczy skarbów penetrujących jaskinie ukryte pod starożytną piramidą. Podczas każdej rundy decydują, czy kontynuują poszukiwania w danym tunelu czy też z niego wychodzą. Wyjście pozwala zachować zdobyte skarby, kontynuacja daje szansę na większą zdobycz ale też naraża na ryzyko napotkania śmiercionośnych pułapek. Kluczowe jest jednak to jakie decyzje podejmą rywale - wyjście równoczesne z nimi oznacza konieczność podzielenia łupów.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Zarządzanie ryzykiem
- Wykonywanie obliczeń
- Obserwacja
- Kontrola impulsów

SPOSTRZEŻENIA

Gra jest bardzo ekscytująca ze względu na dużą losowość i system nagród typu „wszystko albo nic”. Szybkie rundy dają możliwość dostosowania strategii i szybkiego uczenia się. Jednak wygrana uzależniona jest od decyzji przeciwników, więc aby zebrać jak najwięcej skarbów, każdy gracz musi obserwować pozostałych graczy i dostosowywać się do nich.

JEDNYM SŁOWEM

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Jednym słowem**

Autor: **Bruno Sautter, Ludovic Roudy**

Pierwszy wydawca: **Repos Production**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/254640/just-one>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **20 min**

Liczba graczy: **3-7**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Średnie

RODZAJ ROZGRYWKI
Kooperacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Niska

PODSUMOWANIE

Jednym Słowem to wspólna zabawa słowami. Jeden z graczy musi odgadnąć słowo, które znają pozostali gracze. Gracze ci piszą słowa, które ich zdaniem mogą pomóc zgadującemu.

Gra zmusza do poszukiwania oryginalnych wskazówek, aby nie dublować podpowiedzi innych graczy. Jednak zbyt duża oryginalność może sprawić, że wskazówka nie będzie wystarczająco dobra...

Godna polecenia gra imprezowa, szybka i zabawna.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Język
- Kreatywność:
- Umiejętności szkolne
- Zarządzanie ryzykiem

JUNGLE SPEED

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:

Jungle Speed

Autor: Thomas **Vuarchex, Pierrick Yakovenko**

Pierwszy wydawca: **Asmodee**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/8098/jungle-speed>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **15 min**

Liczba graczy: **2-12**

Sugerowany wiek graczy: **7+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

COMPLEXITY OF RULES
Niska

PODSUMOWANIE

Bardzo zabawna i dynamiczna gra, w której będziesz potrzebował dobrego refleksu i wystrzonego zmysłu obserwacji. Gracze pokazują swoje karty jedna po drugiej. Jeśli dwoje graczy odkryje karty przedstawiające ten sam kształt... Dochodzi do pojedynku: ten, kto najszybciej chwyci totem, oddaje karty przeciwnikowi. Aby wygrać, musisz jako pierwszy pozbyć się kart.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Zdolności motoryczne/responsywność
- Pamięć
- Kontrola impulsów

SPOSTRZEŻENIA

Gra wywołuje dużo emocji wśród graczy!

LIST MIŁOSNY

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:

List miłosny

Autor: **Seiji Kanai**

Pierwszy wydawca: **Alderac Entertainment Group**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **20 min**

Liczba graczy: **2-4**

Sugerowany wiek graczy: **10+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Średnia

PODSUMOWANIE

Prosta i szybka gra imprezowa. Z talii zawierającej jedynie 16 kart losujesz karty postaci, które unikną pułapek zastawionych przez Twoich rywali i dotrą do księżniczki z listem miłosnym. Każda z postaci ma specjalne umiejętności, pozwalające przechytrzyć przeciwników, odkryć ich karty i zniweczyć ich plany. Największą atrakcją tej gry jest konieczność zgadywania kart przeciwników i rozszyfrowywania ich strategii w bardzo krótkim czasie.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Język
- Myślenie przyczynowo skutkowe i strategiczne
- Zarządzanie ryzykiem
- Zarządzanie konfliktem

MAGIC MAZE – WEŻ I CZMYCHAJ



INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:

Magic Maze - weż i czmychaj

Autor: **Kasper Lapp**

Pierwszy wydawca: **Sit Down!**

Link:

[https://boardgamegeek.com/
boardgame/209778/magic-maze](https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze)



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **15 min**

Liczba graczy: **2-8**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Duże

RODZAJ ROZGRYWKI
Kooperacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Średnia

PODSUMOWANIE

Magic Maze - weż i czmychaj jest kooperacyjną grą toczącą się w czasie rzeczywistym. Każdy z graczy może kontrolować dowolną postać o określonych umiejętnościach. W trakcie gry gracze mogą komunikować się ze sobą wyłącznie przez krótkie chwile, przez resztę czasu nie wolno im nic mówić ani pokazywać. Każda z postaci ukradła bardzo szczególny przedmiot, więc jeśli wszystkim uda się wydostać z labiryntu w ustalonym czasie, wszyscy razem wygrają.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Język
- Pamięć
- Negocjacje
- Myślenie przyczynowo skutkowe strategiczne
- Rozwiązywanie problemów
- Kontrola impulsów
- Zarządzanie ryzykiem
- Zarządzanie konfliktem

SPOSTRZEŻENIA

Choć gra przeznaczona jest dla 1 do 8 graczy, w rzeczywistości najlepiej sprawdza się w grupie od 3 do 5 graczy. Jest to idealna gra, gdy chcesz popracować nad współpracą i integracją grupy

SABOTAŻYSTA



INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Sabotażysta**

Autor: **Frédéric Moyersoén**

Pierwszy wydawca: **Amigo**

Link:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/9220/saboteur>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **30 min**

Liczba graczy: **3-10**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA

Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI

Rywalizacja drużyn

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Niska

PODSUMOWANIE

Gracze wcielają się w drużynę krasnoludów kopiących tunel w poszukiwaniu złota. Układają karty, tak aby stworzyć trasę do skarbu. A przynajmniej niektórzy z nich, Ci, którzy na początku rozgrywki wylosowali rolę uczciwego krasnoluda. Pozostali, czyli tacy, którym przypadła rola sabotażystów robią wszystko aby plan się nie powiódł. Muszą jednak uważać, gdyż podejrzenie o sabotaż może przynieść im kartę złamanego kilofa lub rozbitej latarni, bez których nie mogą dalej mącić. Role ujawniane są na końcu rozgrywki, jeśli udało się dotrzeć do złota - wygrywają uczciwe krasnoludy, jeżeli tunel nie dotarł do złota - wygrywają sabotażyści.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Wyrażanie/rozpoznawanie emocji
- Kontrola impulsów
- Zarządzanie konfliktem
- Obserwacja

SPOSTRZEŻENIA

Głównym celem tej gry jest skuteczne blefowanie. Każdy z graczy ma możliwość, bezpośrednio lub pośrednio, utrudniać pracę innego gracza zagrywając karty tuneli lub narzędzi, więc nikt nie jest bezpieczny przed zablokowaniem na jedną rundę lub nawet całą rozgrywkę. To gra w budowanie, ale przede wszystkim gra w zgadywanie kto jest w twojej drużynie, czy jesteś uczciwym krasnoludem czy sabotażystą.

SUSHI GO!

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Sushi Go!**

Autor: **Phil Walter-Harding**

Pierwszy wydawca: **Gamewright**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **15 min**

Liczba graczy: **2-5**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Średnia

PODSUMOWANIE

Podaj sushi! Celem tej szybkiej gry karcianej jest skomponowanie możliwie najlepiej punktowanych dań sushi z wykorzystaniem dostępnych składników. Możesz zdobyć punkty, jeśli zjesz więcej maki niż inni lub jeśli trafisz na trio sashimi. Zamocz swoje ulubione nigiri w sosie wasabi, a potroisz jego wartość. Gra jest bardzo estetyczna, wywołuje rozbawienie i zaskakuje niespotykaną mechaniką - wędrującymi cyklicznie kartami.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Pamięć
- Myślenie przyczynowo skutkowe, strategiczne
- Umiejętności szkolne
- Zarządzanie ryzykiem

SPOSTRZEŻENIA

Bardzo dynamiczna i łatwa do wytłumaczenia gra, która pozwala pracować nad wykonywaniem drobnych obliczeń pamięciowych, pamięcią i umiejętnością obserwacji.

TAJNIACY OBRAZKI

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Tajniacy obrazki**

Autor: **Vlaada Chvátil**

Pierwszy wydawca:
Czech Games Edition

Link:

[https://boardgamegeek.com/
boardgame/198773/codenames-
pictures](https://boardgamegeek.com/boardgame/198773/codenames-pictures)



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **15 min**

Liczba graczy: **2-8**

Sugerowany wiek graczy: **10+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Średnie

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja drużynowa

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

Fantazyjne obrazki układane są na matrycy 5x4 karty (razem 20 kart). Drużyny mają za zadanie wskazanie prawidłowych, przypisanych do ich agencji szpiegowskiej kart. Rozmieszczenie tajniaków „swoich” i „wrogich” znają tylko szefowie zespołów, zobowiązani do posługiwania się bardzo lakonicznym kodem w komunikacji ze swoimi współpracownikami. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wskaże poprawnie wszystkie karty ukrywające ich tajniaków.

UMIĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Język
- Aktywne słuchanie
- Pamięć
- Myślenie przyczynowo skutkowe i strategiczne
- Kreatywność
- Umiejętności szkolne
- Rozwiązywanie problemów
- Zarządzanie ryzykiem

SPOSTRZEŻENIA

Drużyny składające się z osób, które znają się dłużej, zazwyczaj radzą sobie lepiej, ponieważ mogą wykorzystać znane im tylko żarty i wspólne doświadczenia dla bardziej efektywnej komunikacji.

THE MIND

INFORMACJE O GRZE

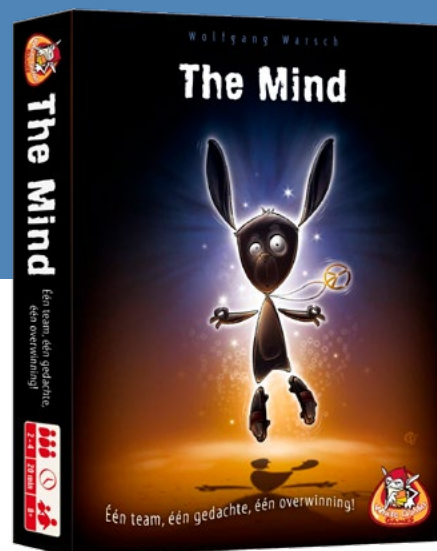
Tytuł gry: **The Mind**

Autor: **Don Eskridge**

Pierwszy wydawca: **Indie Boards & Cards**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/244992/mind>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **20 min**

Liczba graczy: **2-4**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Kooperacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

The Mind to coś więcej niż tylko gra, to eksperyment, proste i wspaniałe ćwiczenie zespołowe.

Musicie przejść wszystkie poziomy, aby wygrać grę. Będziecie musieli połączyć swoje umysły i myśli, aby posortować karty z liczbami, ale nie wolno wam się komunikować.

The Mind jest ciekawą kooperacyjną grą karcianą, w której ważną rolę odgrywa intuicja.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Pamięć
- Kontrola impulsów
- Zarządzanie ryzykiem
- Zarządzanie konfliktem

SPOSTRZEŻENIA

Gra jest zalecana dla maksymalnie 4 osób, ale z wyjątkiem wyższych poziomów (gdzie nie ma wystarczającej liczby kart), jest doskonale „grywalna” dla 5, 6, a nawet większej liczby graczy.

WIRUS!

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry: **Wirus!**

Authors: **Domingo Cabrero, Carlos López and Santi Santisteban**

Pierwszy wydawca: **Tranjis games**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/180020/virus>



PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **20 min**

Liczba graczy: **3-6**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA
Kieszonkowe

RODZAJ ROZGRYWKI
Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD
Niska

PODSUMOWANIE

Wirus jest prostą i uroczą, choć nieco też makabryczną grą. Gracze próbują osiągnąć pełne zdrowie układając na stół karty układów organizmu: szkieletowego, trawiennego, krwionośnego i nerwowego. Każdy wyłożony na stół organ jest podatny na ataki wirusów, rzuconych przez przeciwników. Przy pomocy kart z lekarami można osiągnąć czasową lub stałą odporność. Wygrywa gracz, który jako pierwszy stworzy całkowicie zdrowy organizm.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Obserwacja
- Kreatywność
- Skupienie/ cierpliwość/ koncentracja
- Rozwiązywanie problemów

SPOSTRZEŻENIA

Łatwa i szybka gra, idealna zarówno dla dorosłych, jak i dla dzieci. Gra jest wysoce losowa, więc o wygranej w dużej mierze decyduje szczęście. Gra umożliwia agresywne zagrania ale stwarza też możliwości do posunięć altruistycznych.

WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

INFORMACJE O GRZE

Tytuł gry:

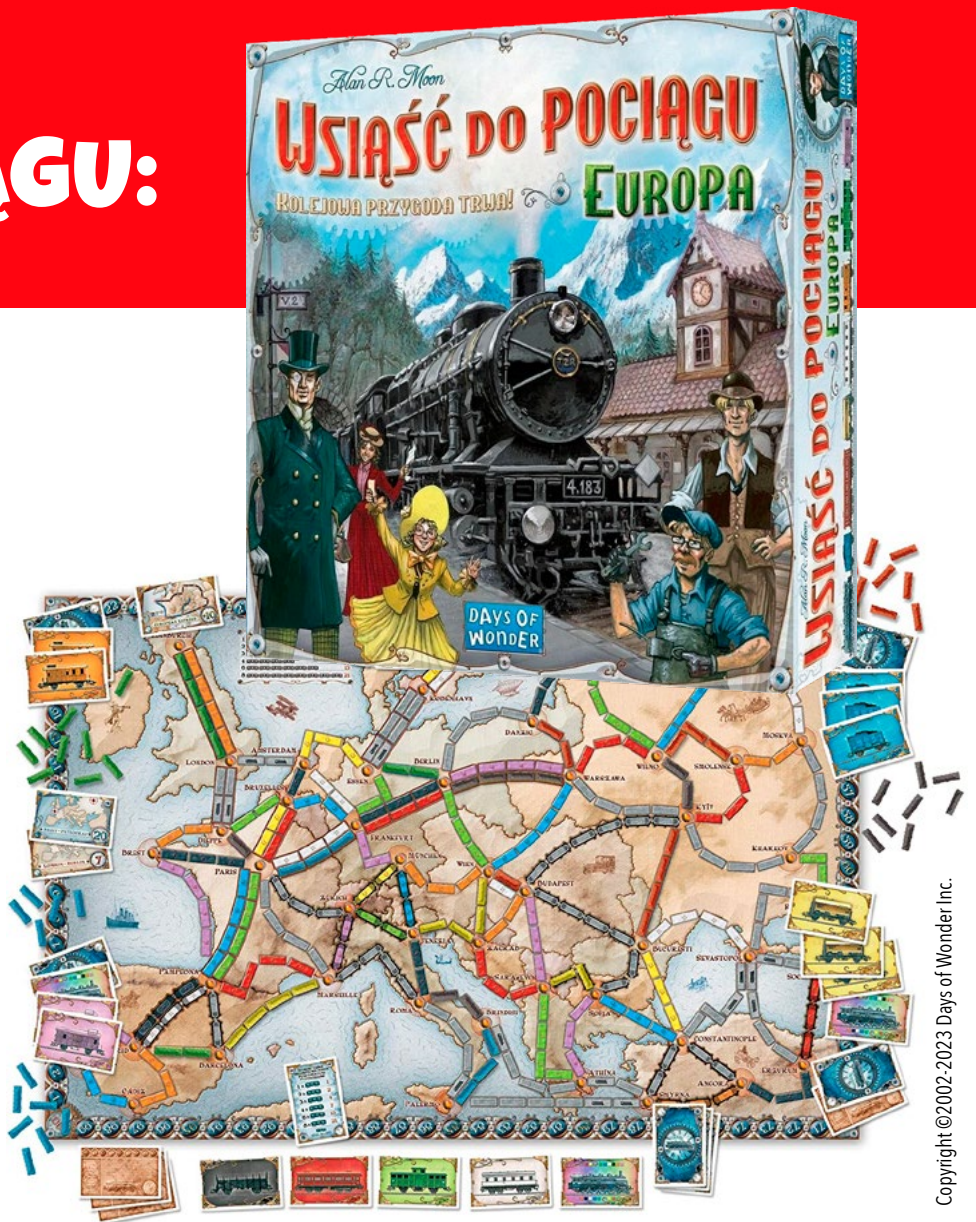
Wsiąść do pociągu: Europa

Autor: **Alan R. Moon**

Pierwszy wydawca: **Days of Wonder**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/14996/ticket-ride-europe>



Copyright ©2002-2023 Days of Wonder Inc.

PODSTAWOWE DANE

Czas trwania rozgrywki: **30-60 min**

Liczba graczy: **2 - 5**

Sugerowany wiek graczy: **8+**

ROZMIAR OPAKOWANIA

Średnie

RODZAJ ROZGRYWKI

Rywalizacja

ZŁOŻONOŚĆ ZASAD

Średnia

PODSUMOWANIE

Wsiąść do pociągu: Europa to podróż kolejowa łącząca nostalgię, optymalizację techniczną i sprytne blokowanie rywali. Gracze zbierają pasujące karty wagonów w różnych kolorach i próbują stworzyć połączenia między wieloma miastami, wykorzystując linie kolejowe, promy i tunele na mapie Starego Kontynentu. Osoba o największej ilości punktów za zbudowane trasy wygrywa.

UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE

- Wykonywanie obliczeń
- Myślenie przyczynowo skutkowe strategiczne
- Obserwacja
- Rozwiązywanie problemów
- Umiejętności szkolne

	Język	Pamięć	Myslenie przyczynowo skutkowe, strategiczne	Kreatywność	Umiejętności szkolne	Rozwiązywanie problemów	Zdolności motoryczne	Kontrola impulsów	Wyrażanie/ rozpoznawanie emocji	Zarządzanie ryzykiem	Zarządzanie konfliktem	Negocjacje	Wykonywanie obliczeń	Aktywne słuchanie	Obserwacja	Skupienie/ Cierpliwość/ Koncentracja
1 6 NIMMT													●		●	
2 AVALON	●	●	●					●	●	●	●					
3 CARCASSONNE		●				●							●		●	●
4 CATAN			●			●						●			●	
5 DIAMANT								●					●		●	
6 DIXIT ODYSEJA			●	●										●	●	●
7 DOBBLE		●					●								●	
8 DUUUSZKI							●								●	●
9 FASOLKI	●	●						●				●	●			
10 JEDNYM SŁOWEM	●			●	●					●						
11 JUNGLE SPEED		●					●	●								
12 LIST MIŁOSNY		●	●													
13 MAGIC MAZE	●	●	●			●		●		●	●	●				
14 SABOTAŻYSTA								●	●		●				●	
15 SUSHI GO		●	●		●					●						
16 TAJNIACY OBRAZKI	●	●	●	●	●	●				●				●		
17 THE MIND		●						●		●	●					
18 WIRUS!				●		●									●	●
19 WSIĄŚĆ DO POCIĄGU			●		●	●							●		●	
20 ZAKAZANA WYSPA	●		●							●	●	●				