



Gry umysłowe. Wyzwanie dla mózgu

Opracowanie:

Izabela Łada

Dział Zbiorów Specjalnych

Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce

Opracowanie zawiera dostępne w Dziale Zbiorów Specjalnych gry w formie układanek, quizów, łamigłówek, gier planszowych i karcianych (w wyborze). Pozwolą one graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować. Pomogą ćwiczyć koncentrację, refleks, pamięć, spostrzegawczość i logiczne myślenie. Pozwolą też nabyć nowe cenne umiejętności – przewidywania, myślenia strategicznego i kreatywnego.

Więcej zbiorów na ten temat można znaleźć w katalogu on-line
Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce
www.bp.ostroleka.pl

Spis treści

1. Gry umysłowe polecane przez Stowarzyszenie MENSA str. 3
2. Quizy, zagadki str. 9
3. Krzyżówki str. 21
4. Kalambury, zgadywanki, pantomima str. 22
5. Gry z kryminalnymi zagadkami str. 27
6. Gry logiczne, łamigłówki str. 32
7. Gry taktyczne, strategiczne str. 54
8. Gry wprowadzające w świat programowania, kodowania str. 63

Gry umysłowe polecane przez Stowarzyszenie MENSA

1. 6. bierze! [Pomoc dydaktyczna] / Wolfgang Kramer ; ilustracje Franz Vohwinkel.
Konin : G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k., 2021.

Każdy z graczy otrzymuje 10 kart, które musi wyłożyć w jednym z czterech rzędów. Ten, kto położy szóstą kartę musi wziąć pozostałe pięć i otrzymuje punkty karne. Celem gry jest zebranie jak najmniejszej ilości kart. Każda karta jest warta minus jeden punkt za każdą głowę byka znajdującą się na niej. Zwycięzcą zostaje osoba, która na końcu gry ma najmniejszą ilość byczych głów.

Stowarzyszenie MENSA uznała "6. bierze!" za najlepszą grę umysłową 1996 roku. Games Magazine uznał "6. bierze!" za najlepszą karcianą grę rodzinną 1996 roku. Deutscher Spiele Preis: Niemieccy gracze uznali "6. bierze!" za najlepszą grę 1994 roku.

Na opakowaniu: "Bycza gra nie dla osłów!"

Gra dla 2-10 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 45 minut.

PD 351

2. Abalone [Pomoc dydaktyczna] / Michel Lalet, Laurent Lévi.
Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2022.

Gra logiczna, w której proste zasady łączą się z niezliczoną mnogością możliwości.

Dwóch graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po 14 białych kul i 14 czarnych. Gracze na przemian popychają swoje kule tak, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę 6 kul przeciwnika. Przepycha się 1, 2 lub 3 swoje bile (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym 2 moje bile mogą popchnąć 1 bilę przeciwnika, 3 moje bile mogą popchnąć do 2 bil przeciwnika.

Nagrody zebrane przez grę: 1990 Mensa Select - laureat ; 1989 Spiel des Jahres - rekomendacja ; 1989 Golden Ace (Gra Roku we Francji) - laureat ; 1988 Concours International de Créateurs de Jeux de Société - laureat. Abalone Classic został również doceniony przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Family Gold Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Abalone cieszy się dużą popularnością i uznaniem w środowisku nauczycieli francuskich, gdyż jest doskonałą grą edukacyjną. W Paryżu i Nowym Jorku grę Abalone wykorzystują opiekunowie socjalni pracujący z trudną młodzieżą. Na świecie odbywają się konkursy Abalone.

Dla 2 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 255

3. Brzdęk! [Pomoc dydaktyczna] : nie drażnij smoka / Paul Dennen ; ilustracje Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Paul Ramos ; tłumaczenie Jakub Niedźwiedz.
Bielsko-Biała : Lucrum Games, 2019.

Korytarze pod Smoczą Twierdzą stanowią najbardziej niebezpieczne terytorium w całym królestwie. Zagrożenie czyha na każdym kroku, za każdym zakrętem może czaić się zguba,

a każdy nierozważny dźwięk może zbudzić śpiącego w katakumbach smoka. Jedyne największe rabusie mogą się tam zakraść, zdobyć ukryte skarby i uciec smokowi zanim staną się jego obiadem. Grupa biegłych w złodziejskim fachu śmiałków, których natchnęły historie starszych kolegów, a wyobraźnię rozpałyły myśli o sławie, bogactwie i chwale, właśnie szykuje się do ryzykownej wyprawy w głąb ponurych korytarzy.

W grze planszowej „Brzdęk” gracze mają za zadanie zebrać jak najwięcej skarbów i artefaktów oraz opuścić podziemia przed towarzyszami. Po drodze będziecie rekrutować sojuszników i zbierać drogocenne łupy. Ale uwaga... jeden fałszywy krok i... brzdęk! – każdy nieostrożny hałas drażni i rozbudza strasznego smoka, a każdy skradziony artefakt wzmaga jego ognistą furję! Pozostaje mieć nadzieję, że inni będą zachowywać się głośnie, a Ty uciekniesz szybciej od nich. Kto okaże się najsprytniejszym złodziejem? Komu uda się ująć z życiem i łupami, a kto na zawsze zostanie w smoczych podziemiach? Gra jest oparta na mechanice deck buildingu, bardzo ważne jest dobre rozplanowanie kolejnego ruchu i... Odrobina szczęścia!

Gra dla 2-4 graczy w wieku 12+. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 539

4. Dragomino [Pomoc dydaktyczna] / Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort ; ilustracje Maëva Da Silva, Christine Deschamps.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o., 2021.

Dołączyłeś do grona Smoczycy Jeźdźców! Możesz teraz udać się na tajemniczą wyspę, gdzie będziesz szukał tych niesamowitych stworzeń. Pamiętaj tylko, że nie będziesz jedynym Jeźdźcą w tych stronach.

Zadaniem graczy jest odkrywanie kolejnych obszarów Wyspy Smoków, poruszając się po różnych rodzajach terenu. W każdym z tych miejsc muszą starać się znaleźć jak najwięcej smoczątek! Rozgrywka kończy się w chwili, gdy gracze nie mogą już dobrać nowych płytek obszarów.

Gra zdobyła nagrodę "Najlepsza gra dla dzieci" w 2020 roku - 5 Seasons Best.

Na pudełku: "Najlepsza gra dla dzieci w Niemczech, Portugalii i Francji".

Gra dla 2-4 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 405

5. Duuszki [Pomoc dydaktyczna] : za pięć 12:00 / Jacques Zeimet ; ilustracje Gabriela Silveira.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2018.

W tej grze liczy się szybkość reakcji. Na stole jest dziewięć drewnianych przedmiotów. Kto pierwszy złapie właściwy przedmiot, zdobywa kartę. Wygra gracz, który na koniec będzie mieć najwięcej kart.

Gra ćwiczy refleks i spostrzegawczość.

Dla 2-8 graczy w wieku 8-108. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 417

6. Honeycombs [Pomoc dydaktyczna] = plastry miodu.

Wiedeń : Piatnik, 2020.

Gra polegająca na łączeniu płytek poprzez dopasowywanie symboli. Im więcej symboli gracz dopasuje, tym więcej punktów zdobywa. Jeżeli symbole do siebie nie pasują, płytka nie może być położona. Jedyny wyjątek stanowi symbol pszczoły, który pełni rolę jokera i pasuje do wszystkich symboli. Do każdej płytki można dopasować inne z sześciu stron. Grę poleca Mensa Mind Games.

Dla 1-8 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 15-30 minut.

PD 255

7. IKNOW Junior [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna inna niż wszystkie.

Finlandia : Tactic Games Oy, 2017.

Na opakowaniu: "Mnóstwo zabawy, mnóstwo nauki!"

Gra dla młodszych graczy rozwijająca kreatywność, stymulująca twórcze myślenie i poszerzająca wiedzę. Dzieci odpowiadają na pytania i wykonują różne zadania: od prostych rysunków, po czytanie i wiele innych.

IKNOW Junior został stworzony w oparciu o współczesne idee pedagogiczne. Promuje ścisłe myślenie, nie zapominając o twórczej wyobraźni.

Gra zdobyła tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Polecana jest również przez Mensa Polska.

Dla 2-5 graczy w wieku 6-9 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 274

8. Imago [Pomoc dydaktyczna] / Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima ; tłumaczenie Magdalena Kożyczkowska.

Francja : Coctail Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2016].

Imago to świeże podejście do zabawy typu kalambury. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez odgadywanie haseł (Enigm) oraz pomaganie innym graczom w ich odgadywaniu. Gracze nie muszą umieć rysować. Mają hasło do pokazania i do dyspozycji 60 przezroczystych kart z namalowanymi prostymi elementami, za pomocą których muszą skonstruować coś, co naprowadzi innych graczy na właściwe hasło.

Dla 3-8 graczy w wieku 12+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 242

9. Na końcu języka [Pomoc dydaktyczna] / Andrew Innes ; projekt graficzny Łukasz Musiał, Cezary Szulc.

Warszawa - Wesoła : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2017.

Gracze kolejno wykładają karty. Gdy na kartach 2 graczy pojawi się ten sam obrazek, następuje pojedynek! Jak najszybciej podaj wtedy hasło z kategorii znajdującej się na karcie przeciwnika! Wygraj jak najwięcej pojedynków!

Na opakowaniu: "Jedna z najlepszych na świecie gier imprezowych.

Zdobyte nagrody: Najlepsza gra rodzinna - III miejsce USA (2017) ; Najlepsza gra edukacyjna - USA (2017) ; Najlepsza gra - Szwecja (2016) ; Najlepsza gra - Dania (2014) ; Nagroda - gra imprezowa - USA (2014) ; Najlepsza gra rodzinna - USA (2013) ; Nagroda Major Fun - USA (2011) ; Najlepsza gra wakacyjna - USA (2011) ; Nagroda MENSA Select - USA (2010).

Gra dla 3-6 graczy w wieku 10-110 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 352

10. Kingdomino [Pomoc dydaktyczna] / Bruno Cathala ; ilustracje Cyril Bouquet.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o., 2019.

Bestsellerowa gra przetłumaczona na 20 języków. Ponad 700 tysięcy sprzedanych egzemplarzy.

Gra bazuje na znanej wszystkim mechanice domino. Zadaniem graczy jest stworzenie własnego królestwa i powiększanie go o pola z koronami, które muszą układać tak, aby przyniosły jak najwięcej punktów.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 25 minut.

PD 402

11. Kingdomino [Pomoc dydaktyczna] : Prehistoria / Bruno Cathala ; ilustracje Cyril Bouquet.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o., 2022.

Gracze przenoszą się w czasie do epoki kamienia. Podejmują wyzwanie i próbują okiełznać ogień wulkanicznej lawy. Zbierają cenne zasoby: ryby, krzemienie, grzyby i mamuty, by rekrutować nieustraszonych jaskiniowców, zdobywać trofea i poszerzać tereny łowieckie. Ich plemię ma rosnąć w siłę.

Dla 2-4 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 516

12. Pentago [Pomoc dydaktyczna] : genialnie zakrecona gra logiczna / Tomas Fladén.

Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Abstrakcyjna gra strategiczna. Polskie wydanie jest specjalną edycją tej bestsellerowej gry, ponieważ umożliwia zabranie jej w podróż, do szkoły lub na spotkanie z przyjaciółmi bez konieczności dźwigania całego pudełka. Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Wygra gracz, który jako pierwszy ułoży 5 swoich kul w jednej linii. Wydaje się łatwe? Tylko pozornie – po wyłożeniu każdej kuli gracz obraca jedną z czterech ruchomych części planszy o 90 stopni.

Dla 2 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 532

13. Pentago Triple [Pomoc dydaktyczna] : potrójnie zakrecona gra logiczna / Tomas Fladén, Nicolas Cravotta, Rebecca Bleau.

Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o., 2016.

Nowa wersja popularnej gry „Pentago” wielokrotnie nagradzanej gry logicznej. W grze są 3 kolory kul i karty zadań, które urozmaicają zasady pierwotnej i umożliwiają grę 4 osobom jednocześnie. Gracze naprzemiennie układają kule na planszy. Każdy gracz może używać kul we wszystkich 3 kolorach. Celem jest ułożenie 5 kul w rzędzie w kombinacji wskazanej przez jedną z kart zadań. Nie będzie to jednak proste, bo po dołożeniu kuli gracz obraca jedną z czterech części planszy – tak jak w oryginalnym Pentago.

Dla 2-4 graczy w wieku 8-108. Czas rozgrywki: 15 minut.

14. Terra [Pomoc dydaktyczna] : Jak dobrze znasz świat? / Friedmann Friese.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Ile metrów długości ma most Golden Gate Bridge? W którym mieście na Ziemi żyje najwięcej mieszkańców? Jak daleko w niebo sięga najwyższa wieża kościelna na świecie i jaką głębokość ma najgłębsze jezioro? Między innymi takie pytania oraz wiele innych, o wszystko co składa się na różnorodność naszej planety, zadadzą sobie gracze.

Na kartach gry zebrano 900 zaskakujących zadań, umożliwiających rozegranie kilkudziesięciu partii bez powtórki. W grze „Terra” czekają na graczy różne niespodzianki, trudne zagadki, nieoczekiwane fakty, zadziwiające informacje. Nie sposób przecież spamiętać wszystkich pytań. Dlatego punkty zdobywają także za przybliżone odpowiedzi. Mają wiele możliwości, by otrzymać punkty. Nie muszą znać poprawnej odpowiedzi, ale mogą ją oszacować. Patrzą uważnie, jak obstawiają inni gracze. Muszą jednak uważać, aby nie ryzykować za bardzo, bo mogą stracić wcześniej zdobyte punkty

Gra dla 2-6 graczy w wieku 10-110 lat. Czas rozgrywki: 45 minut.

PD 368

15. Times Up [Pomoc dydaktyczna] : family / Peter Sarrett.

Belgia : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2020].

Nietypowe kalambury, w których musimy nie tylko kreatywnie przedstawić wylosowane hasła, ale też zapamiętać, jak robią to inni? Podczas 3 rund naszym zadaniem jest przedstawić wylosowane hasła drużynie: najpierw opisując, co mamy na myśli, później używając tylko jednego słowa, a na koniec pokazując treść bez mówienia.

Dla 4-12 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 216

16. Times Up [Pomoc dydaktyczna] : kids / Peter Sarrett.

Belgia : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2020].

Wyjątkowe, oparte na współpracy kalambury w pełni przystosowane dla dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Tutaj wspólnie gracze będą mierzyć się z upływem czasu, próbując odgadnąć jak najwięcej haseł prezentowanych przez dorosłego.

Rozgrywka w Time's Up! Kids składa się z dwóch rund. W pierwszej dorosły dobiera po jednej karcie ze stosu i stara się opowiedzieć pozostałym graczom, co jest na obrazku. Nie może mówić wprost, ani pokazywać nikomu swojej karty. Nie ma limitu prób odgadnięcia, jakie mogą podjąć dzieci, a gdy hasło zostanie odgadnięte, przechodzimy do kolejnego. W drugiej rundzie biorą udział te same karty, których użyliśmy w czasie rundy pierwszej, jednak tym razem dorosły, który przedstawia graczom hasło do odgadnięcia może tylko gestykulować i wydawać odgłosy.

Dla 2-12 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 217

17. W pył zwrot [Pomoc dydaktyczna] : gra karciana o potyczkach owadów / Reiner

Knizia ; ilustracje Piotr Sokołowski.

Podłęże : Wydawnictwo Muduko, 2022.

Wielki pojedynek został rozstrzygnięty i nowy władca Wielkiej Prapuszczy wybrany. Mieszkańcy Boru szykują się do świętowania, przygotowują pyszne dania i trunki. Nowy władca ma jednak jedną zachciankę. Pragnie przed uczcą skosztować pyłku kwiatowego, znanego ze swoich leczniczych właściwości. Gracze wyruszają na łąki i polany w poszukiwaniu tego cennego specyfiku. Zawiadują owadzimi jednostkami i zbierają pożądany przez władcę pyłek. Ten, kto przyniesie go najwięcej zaskarbi sobie jego wdzięczność i zostanie mianowany Mistrzem Pyłku.

Taktyczna gra "W pył zwrot" to polska edycja gry "Loot", która w 2005 roku zdobyła główną nagrodę Mensa Select.

Dla 2-6/8 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 491

Quizy, zagadki

1. Alias [Pomoc dydaktyczna] : Świat przyrody.

Finlandia : Tactic Games Oy, 2019.

Natura jest pełna niezwykłych stworzeń i mnóstwo słów służy ich opisowi. Przekonaj się, jak wiele z nich znasz.

Alias to szybka gra, która wyzwala pozytywne emocje i poszerza zasób słów. Gracze wzajemnie objaśniają sobie słowa, używając synonimów, przeciwieństw i wszystkiego, co przyjdzie im do głowy. O tym, jakie hasła dany zawodnik będzie objaśniać, decyduje rzut kostką.

Na opakowaniu: "Dynamiczna gra wzbogacająca wiedzę!".

Gra dla 3 i więcej graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 10 minut.

PD 365

2. 5 sekund Duo [Pomoc dydaktyczna] / opracowanie Adam Bukowski ; opracowanie graficzne Sebastian Goyke, Adam Strzelecki.

USA : PlayMonster LLC. ; Gdynia : Trefl SA , 2019.

Dynamiczna i emocjonująca gra familijna, w której wyzwaniem jest działanie pod presją czasu.

2 gry w 1: "5 sekund" i "5 sekund - Edycja Specjalna".

Dzięki połączeniu dwóch wydań gry, na uczestników czeka ponad 1400 pytań sprawdzających wiedzę z rozmaitych dziedzin. 5 sekund Duo to podwójna dawka rywalizacji i adrenaliny dla całej rodziny! Gra stanowi doskonały trening szarych komórek. Rozwija kreatywność i umiejętność koncentracji.

Dla 3-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 10-15 minut.

PD 272

3. 5 sekund [Pomoc dydaktyczna] : Harry Potter / opracowanie wersji polskiej Justyna

Kieczmer-Kalisz, Kamila Mrozek-Zielińska, Monika Rytowska-Leśniewska [et al.] ;

opracowanie graficzne Agnieszka Stupakowska, Marlena Gołonowicz, Tatsiana Korbut.

USA : PlayMonster LLC. ; Gdynia : Trefl SA , 2021.

Niezwykła wersja bestsellerowej gry "5 sekund", osadzona w świecie Harry'ego Pottera. Gra towarzyska, w której gracze mają tylko 5 sekund, żeby dobrze odpowiedzieć na pytanie. Gracze staną do niesamowitego turnieju, w którym będą mieć szansę nie tylko wykazać się znajomością zaklęć, eliksirów czy znanych w czarodziejskim świecie bohaterów, ale też udowodnić, że potrafią szybko wyczarować poprawne odpowiedzi na nawet najbardziej zaskakujące pytania ze świata Harry'ego Pottera.

Na pudełku: "5 sekund - gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz!"

Na pudełku: "Rozgrywka idealna dla wszystkich fanów Harry'ego Pottera!"

Dla 3-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 10-15 minut.

PD 513

4. Bogowie Olimpu [Pomoc dydaktyczna] / Urszula Pitura ; pytania Joanna Bolek ; ilustracje Katarzyna Urbaniak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2019.

Seria: Nauka i Rozwój

Na wysokich i niedostępnych szczytach Olimpu mają siedzibę najwspanialszy bogowie, którzy chcą wpływać na losy ludzi. Gromowładny Zeus ściska w dłoni piorun, Hera otacza opieką rodziny, mądra Atena dba o ludzi rozważnych, a bóg wojny, Ares, szykuje się do bitwy. Mieszkańcy Hellady składają im wszystkim ofiary, prosząc o miłość, szczęście, bezpieczeństwo, odwagę, a nawet przebiegłość. Im wspanialsza ofiara, tym większa szansa, że prośby zostaną wysłuchane.

Gra quiz, która sprawi, że mitologia grecka nie będzie miała przed graczami tajemnic. Pytania wymagające odpowiedzi prawda lub fałsz pomogą im przyswoić oraz utrwalić wiedzę w łatwy i przyjemny sposób.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+, czas gry 20-30 minut.

PD 174

5. Ciało człowieka [Pomoc dydaktyczna] / redakcja Elżbieta Kownacka, Hubert Bobrowski ; ilustracje i projekt graficzny Katarzyna Urbaniak.

Warszawa : Edgard, 2019.

Seria: Kapitan Nauka

Na opakowaniu: poznawanie świata, przyroda, spostrzegawczość, koncentracja.

Po co jest gęsia skórka i co to jest małżowina? – na te i wiele innych pytań można poznać odpowiedzi w czasie rozgrywki. Wszystko w imię zasady, aby przez zabawę rozwijać wiedzę i zainteresowania oraz kształcić przydatne dziecku umiejętności: refleks, spostrzegawczość i koncentrację.

Edukacyjna gra planszowa o ludzkim ciele łącząca elementy wyścigu, bitwy na refleks oraz quizu dotyczącego ludzkiego ciała. Niezwykłe ciekawostki i zaskakujące fakty dotyczące organizmu człowieka.

Gra to klasyczny wyścig, w którym wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety. Ruch graczy przyspieszają dwie rzeczy: udzielenie odpowiedzi na jedno z ponad 100 pytań związanych z ludzkim ciałem oraz wypatrzenie na planszy lub plakacie części ciała pokazanych na kartach obserwacyjnych.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+, czas gry 20-40 minut.

PD 243

6. Ciało człowieka [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna / tekst pytań Magdalena Krzysik ; ilustracje Dorota Wojciechowska-Danek.

Kraków : Bright Junior Media Sp. z o.o., 2018.

Seria: Xplore Team - Lubię Wiedzieć

Oparta na quizach gra w ciekawy sposób przekazuje wiedzę o budowie i działaniu ciała człowieka oraz dużą dawkę informacji o zdrowym stylu życia. Proste zasady zapewniają świetną zabawę: gracze zadają sobie wzajemnie pytania i wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart. Gra nie tylko sprawdza i utrwala posiadaną wiedzę, ale także daje możliwości poznania nowych faktów i zachęca do rozwijania zainteresowań.

Przeznaczone dla 2-4 graczy w wieku 11+, czas rozgrywki 20-40 minut.

PD 167

7. Czy wiesz, jak dbać o środowisko? [Pomoc dydaktyczna] : gra ekoquiz / Urszula Nadolna ; ilustracje Sebastian Krupiński.

Chłopska Kępa : Eko-Koncept Pracownia Edukacji Ekologicznej, 2019.

Quiz zawiera pytania dotyczące parków narodowych w Polsce, oszczędzania energii, odnawialnych źródeł energii oraz zagadnień związanych z lasem, wodą i odpadami.

Dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat.

PD 431

8. Czy wiesz, który zwierz...? [Pomoc dydaktyczna] : dinozaury i inne zwierzęta prehistoryczne / Bernhard Naegele ; ilustracje Dennis Lohausen ; koncepcja polskiego wydania Tomasz Międzik ; tłumaczenie Krzysztof Wasyliszyn ; opracowanie graficzne Łukasz Kempniński

Niemcy : Adlung-Spiele : Bielsko-Biała : Wydawnictwo Lucrum, 2018.

Paleontologia jest dziedziną, w której, dzięki nowym odkryciom, zachodzą nieustanne zmiany. Nigdy nie można być pewnym, że to, co dziś jest uważane za słuszne, będzie obowiązujące za kilka lat. W związku z tym, konsultant merytoryczny gry - Christoph Joachim przyjmował za obowiązującą tę teorię, która, w jego opinii, była najbardziej prawdopodobna. W polskiej wersji językowej karty zwierząt zostały ponownie poddane weryfikacji, aby uwzględnić najnowszą wiedzę naukową z zakresu paleontologii „Czy wiesz który zwierz” to gra karciana w której gracze konkurują ze sobą by odnaleźć jak najwięcej zwierząt z konkretną cechą.

3 warianty rozgrywki pozwalają na rozgrywkę zarówno najmłodszym, jak i dorosłym graczom.

Dla 2-6 graczy w wieku 4+.

PD 105

9. Daj głos [Pomoc dydaktyczna] : dźwiękoszczelna gra! / Jonathan Favre, Goreth Lebrat.
Gdynia : Trefl SA, 2021.

Gra, której uczestnicy odtwarzają dźwięki wydawane przez przedmioty lub postaci widniejące na kartach. Rozpoznasz ten dźwięk? Czy to kosiarka, odkurzacz, a może traktor? Odgadnij dźwięk jak najszybciej i wskaż odpowiednią kartę, zanim zrobią to przeciwnicy.

Dla 3-6 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 527

10. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Ale Kosmos.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2018].

Skąd pochodzą kosmici? Czy pies był w kosmosie? Kiedy dolecimy na Marsa? Te i inne pytania sprawią, że przeniesiecie się w kosmiczny świat, by odkryć nieznanne.

Dla graczy 6+.

PD 223

11. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Bądźmy zdrowi.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2020].

Dzieci, uczniowie swoją edukację pro-zdrowotną rozpoczną od zdrowego odżywiania się i suplementacji. Dowiedzą się, które potrawy warto spożywać i jakie witaminy zawierają. Kolejna porcja wiedzy to sytuacja kryzysowa, alarmowa – wezwanie pomocy, rozpoznawanie lekarza, akcja na miejscu w razie wypadku. W ramach treści gry omawia się szkodliwe i pożądane nawyki, higienę, a także reguły bezpiecznych relacji – międzyludzkiej i kontaktu ze zwierzętami, jak również urazy – opatrunek złamanej ręki, siniaki i skaleczenia, reakcję na oparzenie. Podoba nam się, że nie pominięto integracji z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych, tolerancji dla osób niepełnosprawnych. Dorosłych karty kierują do określonych specjalistów, omawiają wybrane zajęcia wspierające, pomocowe. Osobny dział to nadwaga i utrzymanie kondycji fizycznej.

Uczniowie, uczestnicy gry dowiedzą się, jak zapobiegać rozprzestrzenianiu się wirusów i ustrzec się przed wirusem – mycie rąk, zachowanie odległości, co robią wirusy – wywołują choroby, jakie choroby wywołują epidemię – zakaźne, kto podaje szczepionkę – pielęgniarka, po co nam książeczka szczepień, w jakiej formie podaje się szczepionki, przy jakiej temperaturze mówi się o gorączce, skąd wzięła się nazwa koronawirus, ile razy można zachorować na grypę.

Gra uczy, aby być ostrożnym, odpowiedzialnym, działać racjonalnie, dbać o siebie i własne otoczenie. Zapobieganie jest najważniejsze, ponieważ na leczenie niespecjalnie mamy już wpływ, tym zajmują się konkretni lekarze danych specjalizacji.

Dla graczy 7+.

PD 230

12. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Bajki, filmy i seriale.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2020].

Co tygryski lubią najbardziej? Czym był Hogwart? Czy Gargamel lubi Smerfy? Z jakiego kraju pochodzi Mulan? Zabawne pytania przypomną bajkowy i filmowy świat.

Dla graczy 6+.

PD 233

13. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Dobre maniery.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2016].

Dobre maniery to gra, dzięki której dowiedziecie się wielu ciekawych rzeczy o dobrych manierach w różnych sytuacjach życiowych. Kto pierwszy podaje rękę? Kiedy mówimy "Dzień dobry!?" Kiedy należy zdejmować buty?

Dla graczy 7+.

PD 150

14. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Kim będę?

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2019].

Mamo! Tato! Co ze mnie wyrośnie? Myślę, że może będę prawnikiem, albo wesołym grafikiem. Może fotografem, a może ogrodnikiem, a najchętniej dentystą! Gra o zawodach.

Dla graczy 7+.

PD 231

15. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Magia Świąt.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2020].

Czym jeździ Mikołaj? Czego szukamy na niebie? Ile mamy potraw? Z czym są świąteczne pierogi? Gra, która przybliży piękną atmosferę Świąt.

Dla graczy 6+.

PD 232

16. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : mój pies.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2018].

Co oznacza merdanie ogonem? Co to jest aport? Co może jeść pies? Gra o Waszych pupilach. Zabawne pytania sprawiają, że będziecie się dobrze bawić, a przy okazji dowiedziecie się ciekawych informacji na temat psów. Dzieci rywalizują z rodzicami.

Dla graczy 7+.

PD 229

17. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Nasza Planeta.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2018].

Co widać za kołem polarnym? Co to jest atmosfera? Czy kamienie szlachetne spadają z nieba? Dlaczego jest zimno albo ciepło? Co ma ziemia pod skorupą? Zabawne pytania pozwolą Wam poznać wszystkie tajniki Naszej Planety.

Dla graczy 6+.

PD 227

18. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : polskie zwyczaje.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2017].

Co robimy w Prima Aprilis? Czy podkowa przynosi szczęście? Wiele zabawnych pytań rozbawi Was oraz przypomni o polskich świątach i najciekawszych zwyczajach. Dzieci rywalizują z rodzicami. W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców.

Dla graczy 7+.

PD 170

19. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Smaki Świata.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2018].

Pizza, sushi, curry, wasabi, pyzy i owoc durian - świat smaków jest taki ciekawy! Zabawne pytania o smaki i dania z całego świata dostarczą świetnej zabawy, a także pozwolą poznać wiele ciekawostek kulinarnych.

Dla graczy 6+.

PD 228

20. Dzieci kontra Rodzice [Pomoc dydaktyczna] : Technika.

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2018].

Co sprawia, że samolot leci? Czy na farmie wiatrowej hoduje się wiatr? Skąd nawigacja wie gdzie jechać? I o co chodzi w tych skrótach VR, 3D, CD, GPS? Wiele zabawnych pytań zabierze Was w świat tajników techniki.

Dla graczy 6+.

PD 224

21. Edukacja drogowa [Pomoc dydaktyczna] : zabawna gra planszowa z niespodziankami, znakami drogowymi i regulami do przestrzegania.

Gdańsk : Clementoni Polska Sp. z o.o., [2015?].

Seria: Uczę Się Bawiąc

Gra zaznajamia dziecko ze znakami drogowymi i regulami zachowania w przestrzeni miejskiej. Dzieci przesuwają pionki po planszy i zależnie od tego na jakie pole trafiają, odpowiadają na pytania, obserwują zachowania na obrazkach i rozpoznają znaki drogowe. Gracz, który jako pierwszy dotrze z domu do szkoły, wygrywa.

Korzystanie z tej gry sprzyja nabywaniu i rozwojowi: samodzielności (umiejętność rozpoznawania zachowań prawidłowych i nieprawidłowych ; rozwój postawy odpowiedzialności wobec siebie oraz innych ; rozwój zachowań zorientowanych na bezpieczeństwo drogowe ; umiejętność podejmowania decyzji i wykonywania czynności celowych) ; znajomości i rozumienia świata (znajomość znaków drogowych i reguł zachowania) ; kompetencji społecznych (słuchanie ; respektowanie kolejki gry ; panowanie nad emocjami) ; języka (opis sytuacji i zachowań) ; koncepcja czasu (orientacja w czasie i przestrzeni) ; pamięci (rozpoznawanie znaków drogowych ; zapamiętywanie zasad zachowania) ; umiejętności manualnych (opanowanie i kontrola ruchów ręki ; celowe używanie narzędzi gry).

Przeznaczona dla 2-4 graczy w wieku 6-10 lat.

PD 45

22. Fauna [Pomoc dydaktyczna] : wyjątkowa gra o zwierzętach / Friedemann Friese ; ilustracje Peter Braun, Alexander Jung ; grafika Volker A. Maas ; tłumaczenie Tomasz Baron.

Niemcy : Huch! & friends : Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Fauna to gra rodzinna - zadaniem graczy jest zgadywanie jaką wagę / długość mają różne egzotyczne zwierzęta oraz jakie obszary zamieszkują.

W grze występują dwa rodzaje zwierząt - łatwiejsze i trudniejsze. Jednak nawet te łatwiejsze będą stanowić nie lada wyzwanie - z pewnością nie każdy wie gdzie żyje Salamandra czarna (Salamandra atra) czy ile waży Żaba rycząca (Rana catesbeiana)!

Dla 2-6 graczy w wieku 10+.

PD 89

23. Kto da mniej [Pomoc dydaktyczna] : Polska : ekscytująca gra dla ciekawych świata / koncepcja gry Michał Szewczyk ; autor tekstów Hubert Wierciński ; projekt kart Anna Wielbut.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2022.

Seria: Edgard Games

Gra karciana, w której można sprawdzić swoją wiedzę na temat polskiej przyrody, historii, geografii oraz kultury. Podczas rozgrywki liczy się spryt, odwaga i umiejętność wyciągania wniosków. Zadaniem każdego z graczy jest odgadnięcie jakie polskie miejsca oraz zabytki ukrywają się na kartach, przy jednocześnie jak najmniejszej liczbie zadanych pytań.

Grać można w parach lub w grupie, a rozgrywka zajmuje ok. 15 minut w zależności od wieku graczy i wybranego wariantu gry.

Na pudełku: "Gra rodzinna. Licytuj, dopytuj, zgaduj!"

Dla 2-5 graczy w wieku 8-99 lat. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 484

24. Który wyraz jest poprawny? [Pomoc dydaktyczna] : zabawa językowa.

Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia, [2014].

Materiał ćwiczy budzące powszechne wątpliwości podchwytliwe formy językowe. Każda zagadka to trzy podobnie brzmiące wyrazy, z których tylko jeden jest poprawny.

Na odpowiedź składają się: poprawna forma, krótka definicja wskazanego wyrazu oraz ilustrujący jego użycie przykład.

PD 165

25. Logika [Pomoc dydaktyczna] : na zdrowy rozum : łamigłówki i zagadki / Albert

Owsianka ; ilustracje Danka Fukowska.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2020.

Seria: Edgard Games

109 wciągających zagadek logicznych o różnym stopniu trudności uczy logicznego myślenia, wyciągania wniosków, zapewnia także trening koncentracji i świetną zabawę.

Rozwiązywanie zagadek i łamigłówek to doskonała rozrywka dla młodzieży i dorosłych, zarówno do samodzielnego rozwiązywania, jak i ze znajomymi. Zawarte w zagadkach informacje rozbudzają ciekawość świata i chęć zdobywania wiedzy.

Na opakowaniu: "109 zagadek na zdrowy rozum!"

Na opakowaniu: "Kombinuj, wyciągaj wnioski i patrz, jak twoje IQ goni moje!"

PD 254

26. Matematyka [Pomoc dydaktyczna] : zagadki obrazkowe / autorzy zagadek Natalia

Minge, Krzysztof Minge ; redakcja Berenika Wilczyńska.

Warszawa : Edgard, 2020.

Seria: Kapitan Nauka

Ilustrowana książeczka dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej. Dzięki zagadkom rozwiązywanie działań matematycznych i zadań tekstowych zamieni się w dobrą zabawę połączoną z rozwojem myślenia logicznego i ćwiczeniem pamięci.

Zabawa z barwnie ilustrowanymi zagadkami to wprowadzenie do nauki matematyki i obalenie mitu o jej trudności. Dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, określanie czasu i kierunków, rozpoznawanie figur geometrycznych oraz porównywanie przedmiotów – wszystko wśród blisko 100 wciągających zabaw.

Matematyka towarzyszy nam każdego dnia, dlatego też zadania dotyczą codziennych sytuacji, w których szybkie i poprawne liczenie jest niezbędne np. zakupy, gotowanie, oszczędzanie. W zagadkach pojawia się polecenia: zakupu książki z oszczędności, podziału rzeczy między rodzeństwo czy przygotowania prostej potrawy na podstawie proporcji w przepisie. Każda karta to 2 zadania matematyczne z poprawnymi rozwiązaniami na odwrocie. Dzięki nim dziecko samo zweryfikuje poprawność rozwiązań i w razie wątpliwości zrozumie, gdzie jest błąd.

Karty zostały przygotowane z myślą o dzieciach od 6 roku życia tak, aby rozbudzić w nich ciekawość i chęć uczenia się matematyki. Wśród zagadek znajdują się łamigłówki rozwijające umiejętność rozpoznawania figur, ćwiczenia bazujące na podstawowych działaniach matematycznych oraz zagadki logiczne. Zadania obejmują szereg zagadnień m.in. liczby, czas, odległości, kierunki, wielkości. Różnorodne zadania rozwijają matematyczne myślenie i spostrzegawczość oraz dostarczają dzieciom radości płynącej z zabawy.

Na opakowaniu: "Zabawa i nauka sprawnego liczenia".

Na opakowaniu: Zagadki obrazkowe: dodawanie i odejmowanie, myślenie logiczne, mnożenie, koncentracja.

Dla graczy w wieku 6-9 lat.

PD 467

27. Mijamy się [Pomoc dydaktyczna] : pudełko terapeutyczne : karty inne niż wszystkie
/ Elżbieta Gościńska, Danuta Wilczarska.

Rypin : Mijamysie.pl, [2022].

Połączenie wiedzy z zakresu emocji i komunikacji społeczno – emocjonalnej oraz podróz w głąb siebie.

Pudełko terapeutyczne pomoże graczom w kontakcie indywidualnym, w grupie, a nawet w większym zespole osób. Pomoże budować relacje, przyglądać się sobie i zdobywać wiedzę z zakresu psychologii.

Na pudełku: "Otwórz pudełko i wygraj relacje"

Gra dla graczy w wieku od 6 do 100 lat.

Gra dla 2-5 graczy od 5 lat (najlepiej, gdy gracze są członkami tej samej rodziny, bliższej lub dalszej albo dobrymi znajomymi ; można zagrać z osobami nieznanymi, jeśli chcemy lepiej je poznać). Czas rozgrywki: 30 minut.

Pudełko zawiera 2 gry terapeutyczne: 1.Quiz: Co ty wiesz Panie Jeź? - 55 kart (karciana gra pełna zaskakujących, niejednoznacznych pytań i odpowiedzi. Porcja wiedzy o emocjach, zachowaniach i relacjach połączona z zabawą. Narzędzie wzmacniające relacje w grupie, klasie, w rodzinie i pobudzające do refleksji i myślenia) ; 2. Karty Metaforyczne - 55 kart (Podróż w głąb siebie. Czas, kiedy można przyjrzeć się swoim emocjom i wyborom. Za pomocą obrazu umieszczonego na kartach gracze otrzymują odpowiedzi na różne sposoby) oraz instrukcję w języku polskim.

PD 613

28. Mini quiz o świecie [Pomoc dydaktyczna] : gra, zabawa, informacje o świecie : historia, geografia i przyroda, nauka i technika, kultura i sztuka.

Chwaszczyno :Aleksander, [2013].

Gra, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki świata. Gracze mogą odpowiadać na 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi.

W pudełku brak karty "Quiz o świecie" nr 12.

PD 19

29. OMG Świata [Pomoc dydaktyczna].

Finlandia : Tactic Games Oy, 2021.

Ideą gry jest poznawanie niespotykanych zwyczajów, dziwnych tradycji i innych dziwactw z całego świata. Otrzymujemy punkty za poprawne odpowiedzi na bardziej szczegółowe pytania o nich.

Dla 2 i więcej graczy w wieku 12+. Czas rozgrywki: 10 minut.

PD 367

30. Polska [Pomoc dydaktyczna] : gra quizowa : Junior.

Finlandia: Tactic Games Oy, [2019].

Gra quizowa stworzona specjalnie z myślą o uczniach szkół podstawowych. Dzięki niej przekonają się, ile faktycznie wiedzą o Polsce. Emocjonująca rywalizacja i ciekawe pytania sprawiają, że dzieci chcą do tej gry wracać, co poszerza ich horyzonty i pozwala zdobyć wiele pożytecznych informacji. W każdej rundzie strzałka określa kategorię pytania.

Odpowiadają na nie wszyscy uczestnicy zabawy. Gra zawiera również pytania obrazkowe.

Dla 2-6 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 449

31. Prawda to czy nie? [Pomoc dydaktyczna].

Warszawa : Kangur Sp. z o.o. [2019].

Słoń potrafi pływać? Gramofon służy do gotowania? Dzwony to spodnie? Świat pełen ciekawostek! Wiele ciekawych pytań sprawi, że gracze będą się świetnie bawić odpowiadając co jest prawdą, a co nie.

Dla graczy 7+.

PD 234

32. Przyroda Polski [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna / tekst pytań Katarzyna Śnigórska, Rafał Garlacz ; ilustracje Justyna Hołubowska - Chrzęszczak.

Kraków : Bright Junior Media Sp. z o.o., 2018.

Seria: Xplore Team - Lubię Wiedzieć

Oparta na quizach gra odkrywa tajemnice polskiej przyrody, przekazuje wiedzę o ekologii, zjawiskach przyrodniczych i ciekawych gatunkach, jak zawisak czy gronostaj. Gracze zadają sobie wzajemnie pytania i wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart. Gra nie tylko sprawdza i utrwala posiadaną wiedzę, ale także daje możliwości poznania nowych faktów i zachęca do rozwijania zainteresowań.

Dla 2-4 graczy w wieku 11-111. Czas rozgrywki: 20-40 minut.

PD 364

33. Quiz [Pomoc dydaktyczna].

Łódź : Artyk Sp. z o.o., [200?].

Dwie edukacyjne gry planszowe, które zachęcają graczy do rozwijania swojej wiedzy i zdobywania nagród w dwóch różnych trybach.

Dwukrotna Rozrywka: Gra Quiz 2w1 Nasza Ziemia / Kto Odgadnie? oferuje nie tylko zabawę, ale także możliwość nauki i rozwoju umiejętności.

Na opakowaniu: "100 pytań, 300 podpowiedzi, 100 odpowiedzi".

Na opakowaniu: "Czy znasz: państwa, miasta, rzeki?".

Dla 2-4 graczy w wieku: 8 lat.

Zawiera 2 gry: Nasza Ziemia (Gracze losują karty z pytaniami i odpowiedziami dotyczącymi naszej planety. Muszą udzielić prawidłowej odpowiedzi na pytania, rywalizując ze sobą o tytuł eksperta od geografii i wiedzy o Ziemi) ; **Kto odgadnie?** (Drugi tryb gry polegający na odgadywaniu symboli na planszy. Gracze muszą skupić się na obrazkach i wydedukować, co one przedstawiają. To emocjonująca gra logiczna, która sprawdza umiejętność rozumowania i dedukcji).

PD 466

34. Shadow Master [Pomoc dydaktyczna] / Wolfgang Warsch ; ilustracje Marek Bláha.
Wiedeń : Piatnik, 2016.

Gra wystawia wyobraźnię i spostrzegawczość graczy na próbę. Mistrz Cieni otworzył wyjątkowy teatr cieni. Tu cienie różnych przedmiotów pokrywają się, tworząc niepowtarzalne, tajemnicze kształty. Trzeba nie lada wyobraźni, by rozszyfrować zagadki Mistrza. Czy okrągłe wybrzuszenie jest jabłkiem, czy może skorupą żółwia? Czy spiczasty trójkąt jest kocim uchem, czy może częścią wiatraka? Gracze ciągle muszą się mierzyć z nowymi wyzwaniem stawianymi przez Mistrza. Kto najlepiej i najszybciej rozpozna ukryte kształty zdobędzie najwięcej punktów.

Dla 3-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 40 minut.

PD 237

35. Squla Quiz [Pomoc dydaktyczna] : Błyskawiczna nauka przez zabawę : klasa 2-3.
Warszawa : Granna, 2017.

Gra zawiera ponad 100 ciekawych i podchwytliwych pytań związanych z różnymi przedmiotami szkolnymi.

Emocjonująca gra dla wielu osób.

Dla graczy w wieku 7-9 lat.

PD 84

36. Świat zwierząt [Pomoc dydaktyczna] : edukacyjna gra karciana / ilustracje Dorota Szoblik, Wojciech Szwalcki.

Częstochowa : KUKURYKU Julia Pogorzelska, [2018].

Seria: Kukuryku - Pobudzamy Wyobraźnię

Podróż przez wszystkie kontynenty, podczas której gracze poznają wiele niesamowitych gatunków zwierząt, zbierając informacje i ciekawostki, które zamieszczone są na kartach. Ich zadaniem będzie odgadnięcie, jakie zwierzęta znajdują się na kartach przeciwnika oraz odnalezienie ich na mapie świata.

Dla 2 graczy w wieku 4-12 lat.

PD 380

37. Terra [Pomoc dydaktyczna] : Jak dobrze znasz świat? / Friedmann Friese.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Ile metrów długości ma most Golden Gate Bridge? W którym mieście na Ziemi żyje najwięcej mieszkańców? Jak daleko w niebo sięga najwyższa wieża kościelna na świecie

i jaką głębokość ma najgłębsze jezioro? Między innymi takie pytania oraz wiele innych, o wszystko co składa się na różnorodność naszej planety, zadadzą sobie gracze. Na kartach gry zebrano 900 zaskakujących zadań, umożliwiających rozegranie kilkudziesięciu partii bez powtórki. W grze „Terra” czekają na graczy różne niespodzianki, trudne zagadki, nieoczekiwane fakty, zadziwiające informacje. Nie sposób przecież spamiętać wszystkich pytań. Dlatego punkty zdobywają także za przybliżone odpowiedzi. Mają wiele możliwości, by otrzymać punkty. Nie muszą znać poprawnej odpowiedzi, ale mogą ją oszacować. Patrzą uważnie, jak obstawiają inni gracze. Muszą jednak uważać, aby nie ryzykować za bardzo, bo mogą stracić wcześniej zdobyte punkty
Dla 2-6 graczy w wieku 10-110 lat. Czas rozgrywki: 45 minut.

PD 368

38. Tęczowe historie [Pomoc dydaktyczna] : 50 bajkowych i magicznych zagadek.

Konin : G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa, 2021.

Tęczowe historie otulą graczy podmuchem magii. Nieważne, czy to gorliwe elfy, nieustraszone wróżki, czy eleganckie jednorożce: w tych bajecznie zawitych opowieściach dzieją się magiczne rzeczy, których iskrzące się tajemnice można odkryć tylko poprzez umiejętne zadawanie pytań, zgadywanie i kombinowanie. W grę można grać we dwójkę lub w większym gronie przyjaciół. Nie da się grać samemu, ponieważ potrzebny jest ktoś, kto zna rozwiązanie i będzie odpowiadał na pytania. Osoba ta to Czarodziej, a pozostali gracze to jego Uczniowie. Funkcję Czarodzieja gracze powinni przyjmować na zmianę. Liczba gwiazdek w prawym dolnym rogu każdej karty, wskazuje poziom trudności.

Dla 2 i więcej graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 2-20 minut.

PD 395

39. Wiem lepiej [Pomoc dydaktyczna] : taktyczna gra quizowa / tłumaczenie Katarzyna Kaszorek.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Karciana gra quizowa z 3000 pytań na każdy temat - od archeologii i architektury do zoologii i związków chemicznych. Drużyny rywalizują o zwycięstwo odpowiadając na pytania. Oprócz sprawdzania wiedzy, gra oferuje również możliwości taktyczne, które skutecznie przybliżają graczy do zwycięstwa.

Wiem lepiej to nie lada gratka dla wszystkich fanów quizów i teleturniejów, którzy uwielbiają odpowiadać na pytania i poszerzać swoją wiedzę ogólną. Niezależnie, czy uda nam się wygrać, wychodzimy z zabawy bogatsi w wiedzę z rozmaitych dziedzin.

Ze względu na dużą różnorodność kategorii i samych pytań, gra stanowi kopalnię ciekawostek i pozwala na wiele godzin wspaniałej zabawy. W przeciwieństwie do prostych gier typu pytanie-odpowiedź, oferuje nam również możliwości taktyczne, które stanowią ciekawe urozmaicenie i potrafią realnie wpłynąć na przebieg rozgrywki. Pod nazwą Bezzerwizzer gra zdobyła popularność na całym świecie, a zwłaszcza w Skandynawii, gdzie sprzedano ponad milion egzemplarzy. W Szwecji została uznana za najlepszą grę roku 2009.

Dla 2 lub więcej graczy w wieku od 16 lat wzwyż. Czas rozgrywki: 45 minut.

PD 526

40. Wynalazki, które zmieniły świat [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna / tekst pytań

Marceli Łasocha ; ilustracje Dorota Wojciechowska-Danek.

Kraków : Bright Junior Media Sp. z o.o., 2018.

Seria: Xplore Team - Lubię Wiedzieć

Gracze poznają małe i duże wynalazki, dowiadują się, kiedy i dlaczego powstały i jak zmieniły nasz świat! Pytania do quizów są podróżą przez wieki, dzięki której dzieci poznają historię techniki i wynalazców oraz zdobędą wiedzę na temat powstania przedmiotów i zjawisk znanych z codziennego życia. Gracze zadają sobie wzajemnie pytania i wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart. Gra nie tylko sprawdza i utrwala posiadaną wiedzę, ale także daje możliwości poznania nowych faktów i zachęca do rozwijania zainteresowań.

Przeznaczone dla graczy 11+.

PD 55

Krzyżówki

1. Feluś i Gucio grają w literki [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna / Magdalena Król, Marcin Dudek ; Ilustracje Marianna Schoett.
Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2021.

Seria: Feluś i Gucio

Feluś i Gucio ponownie zapraszają do wspólnej zabawy! Po sylabach przyszedł czas na litery, z których gracze mogą ułożyć własne wyjątkowe krzyżówki.

Gra utrwala znajomość liter i pomaga w opanowaniu poprawnej pisowni 60 wyrazów.

Gra dla 1-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 15-45 minut.

PD 443

Kalambury, zgadywanki, pantomima

1. Daj głos [Pomoc dydaktyczna] : dźwiękoszczelna gra! / Jonathan Favre, Goreth Lebrat.
Gdynia : Trefl SA, 2021.

Gra, której uczestnicy odtwarzają dźwięki wydawane przez przedmioty lub postaci widniejące na kartach. Rozpoznajesz ten dźwięk? Czy to kosiarka, odkurzacz, a może traktor? Odgadnij dźwięk jak najszybciej i wskaż odpowiednią kartę, zanim zrobią to przeciwnicy.

Dla 3-6 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 527

2. Dwalambury [Pomoc dydaktyczna] / Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski ; ilustracje Monika Mucha ; redakcja Marek Baranowski.
Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2019.

Wariacja na temat popularnej gry towarzyskiej Kalambury. Gra, w której ważna jest umiejętność kojarzenia.

Dwóch prezentujących – każdy z innej drużyny – stara się w tym samym czasie zaprezentować swoje hasło tak, aby odgadła je jego drużyna, a przy okazji nie trafiła ona przez przypadek na hasło przeciwników.

Dla 4-18 graczy w wieku 10+.

PD 140

3. Guess What! [Pomoc dydaktyczna] : Pantomime And Sound Game = Gæt mig! Mime- og lydleg.

Kopenhagen : Zebra A/S, [2017].

Zgadywanka. Pantomima i imitowanie dźwięków.

Zasady gry są bardzo proste. Według instrukcji załączonej do opakowania: "Najmłodszy z graczy wyciąga ze stosu jedną kartę. Jego zadaniem jest teraz przedstawić hasło wskazywane na karcie za pomocą dźwięku lub pantomimy. Ten z pozostałych graczy, który poda prawidłową odpowiedź, zatrzymuje kartę. Jeśli nikt nie poda prawidłowej odpowiedzi, kartę należy umieścić na spodzie stosu. Zwycięża ten gracz, który po wykorzystaniu wszystkich kart ze stosu, zbierze ich najwięcej."

Karty są tak pięknie wykonane, że śmiało można ich używać jako mini flashcards do powtórki słownictwa, ale także do wielu innych aktywności, np. dla nieco bardziej zaawansowanych uczniów, jako świetna podstawa do speakingu. Więcej pomysłów na wykorzystanie kart znajdziemy na blogu angschool.weebly.com

PD 185

4. Imago [Pomoc dydaktyczna] / Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima ; tłumaczenie Magdalena Kożyczkowska.
Francja : Coctail Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2016].

Imago to świeże podejście do zabawy typu kalambury. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez odgadywanie haseł (Enigm) oraz pomaganie innym graczom w ich odgadywaniu. Gracze nie muszą umieć rysować. Mają hasło do pokazania

i do dyspozycji 60 przezroczystych kart z namalowanymi prostymi elementami, za pomocą których muszą skonstruować coś, co naprowadzi innych graczy na właściwe hasło.

Dla 3-8 graczy w wieku 12+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 242

5. Ja Ci pokażę! [Pomoc dydaktyczna] : Junior : gra rodzinna / Michał Szewczyk ; ilustracje Magdalena Ziarnik.

Warszawa : Edgard, 2021.

Dynamiczna gra dla całej rodziny, która pozwala demonstrować hasła na 6 różnych sposobów i rozgrzewać swoje szare komórki.

Osoba wybrana do prezentowania bierze kartę z wierzchu ułożonej na stole talii i sprawdza, co przedstawia rysunek na odwrocie. To hasło, które będzie prezentować pozostałym uczestnikom zabawy. Ikonka na rewersie karty wskazuje sposób demonstrowania hasła. Celem gracza jest pokazanie lub opisanie wylosowanych haseł, tak aby inni uczestnicy odgadli ich jak najwięcej w wyznaczonym czasie.

Na pudełku: "Wykręca ciało i szare komórki".

Dla 2-8 graczy w wieku 5-105 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 503

6. Ja Ci pokażę! [Pomoc dydaktyczna] : wykręca ciało i szare komórki : gra imprezowa / Michał Szewczyk ; ilustracje Magdalena Ziarnik.

Warszawa : Edgard, 2021.

Dynamiczna gra towarzyska, która idealnie sprawdzi się podczas imprezy, spotkania z rodziną czy wyjazdu ze znajomymi.

Gracze rozgrzewają szare komórki demonstrując podchwytliwe hasła na 10 sposobów. Proste zasady, szybkie tempo, zaskakujące hasła i rozgrywki pełne śmiechu gwarantowane.

Dla 4-12 graczy w wieku 10-110 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 596

7. Kalambury [Pomoc dydaktyczna].

Dobrzewino : F.H.U. "MULTIGRA", [2019?].

Gracze za pomocą gestów, ruchów i mimiki prezentują hasło bez używania słów i dźwięków.

Gra przeznaczona dla 3 i więcej graczy w wieku 8+.

Na opakowaniu: "Pokazuj, zgaduj, wygrywaj!".

PD 125

8. Kalambury [Pomoc dydaktyczna] : gra planszowa.

Ciele : Benjamin Sp. z o.o., [2015].

Zabawa, której zasadniczym elementem jest odgadywanie haseł. Podczas gry, uczestnicy rozwijają swoje talenty aktorskie, malarskie i wokalne. Poszukując odpowiedzi dla odgadnięcia haseł, gracze rozwijają wyobraźnię i uczą się komunikacji. Gra uczy również współpracy w grupie, zdrowej rywalizacji i przestrzegania ustalonych zasad.

Na opakowaniu: "Pokaż, Opisz, Zaśpiewaj, Narysuj".

Gra przeznaczona dla 1-4 graczy w wieku 5+.

PD 205

9. My First Activity [Pomoc dydaktyczna] / Elizabeth Hablit, Sandra Eberl, Catty, Paul Catty.

Wiedeń : Piatnik, 2013.

Wielokrotnie nagradzana gra Activity w wersji dla młodszych graczy. Gracze mogą ćwiczyć kreatywność, pewność siebie i poszerzać słownictwo, a ich ręce i nogi są w ciągłym ruchu. Można grać już w 3 osoby, ale gra świetnie się sprawdza również w dużej grupie.

Gra zdobyła główną nagrodę w XII edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" w kategorii zabawki dla dzieci w wieku 3-7 lat.

Dwa wesołe słonie wędrują przez dżunglę do wodopoju. W wyprawie pomagają im gracze, umiejętnie prezentując i odgadując przeróżne hasła. Zabawne rysunki na kartach przedstawiają rozmaite hasła. Gracze na zmianę próbują je przedstawić pozostałym uczestnikom na jeden z trzech sposobów: rysując, opisując słownie, lub na migi. Jeśli ktoś odgadnie hasło, słon przesuwają się do przodu. Gracze mogą podzielić się na dwie drużyny, lub wspólnie dążyć do celu! Karty są podpisane w języku polskim i angielskim, dzięki czemu gra może służyć jako pomoc do nauki języka angielskiego.

Dla 3-16 graczy w wieku od 4 lat.

PD 214

10. Magiczny Kociołek [Pomoc dydaktyczna].

Finlandia : Tactic Games Oy, 2016.

Magiczna odmiana kalamburów dla dzieci. Zadaniem graczy jest zaprezentowanie wylosowanych symboli obrazkowych.

Magiczna różdżka zdecyduje o tym, kto wyciągnie żeton z kipiącego kotła i będzie przedstawiał pokazane na nim zwierzę. Pozostali starają się odgadnąć. Jeśli komuś się to uda, to zarówno on jak i osoba przedstawiająca zwierzę otrzymują po jednym żetonie. Zawodnik, który uezbiera ich pięć, wygrywa.

Rozgrywki ćwiczą koncentrację dzieci. Ilustracje pobudzają wyobraźnię i zachęcają do zabawy. Podczas zabawy w kalambury dzieci poszerzają zakres słownictwa. W zabawie jednocześnie może brać udział wiele osób. Proste reguły gry zachęcają do zabawy.

Na opakowaniu: "Wywar dziś cię zaczarował - a więc przedstaw, w co!"

Gra dla 3-6 graczy w wieku 5-10 lat.

PD 355

11. Okulary Czary-Mary [Pomoc dydaktyczna] : rodzinna gra o zezowatym szczęściu.

[Warszawa] : [Goliath Poland Sp. z o.o.], 2020.

Kalambury i rebusy to świetna zabawa, ale łatwizna. Gracze próbują wyzwania jakim jest rysowanie w magicznych okularach! Różne rodzaje soczewek to różne rodzaje deformacji a tym samym różne stopnie trudności: łatwy, średni i trudny. Kto wygra tym razem?

Dla 4-16 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 20 minut.

Na pudełku: "Czy jesteś w stanie odgadnąć hasło, które ktoś próbuje narysować w okularach z soczewkami deformującymi?"

PD 331

12. Pantomima Junior Mini [Pomoc dydaktyczna] : Gra planszowa.

Chwaszczyno Z.P. "Aleksander", [2018?].

Na opakowaniu: "Pokaż to całym sobą!".

Gra drużynowa, w której gracze wyjaśniają hasła za pomocą gestów, mimiki, mowy ciała bądź... innych graczy. Uczestnicy muszą jak najlepiej i najszybciej przekazywać hasła swojej drużynie, tak by zdobyć największą ilość punktów i dotrzeć do mety. Wersja Junior zawiera hasła dostosowane zakresem pojęciowym do młodszego odbiorcy.

Dla 4+ graczy w wieku 5+.

PD 139

13. Times Up [Pomoc dydaktyczna] : family / Peter Sarrett.

Belgia : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2020].

Nietypowe kalambury, w których musimy nie tylko kreatywnie przedstawić wylosowane hasła, ale też zapamiętać, jak robią to inni? Podczas 3 rund naszym zadaniem jest przedstawić wylosowane hasła drużynie: najpierw opisując, co mamy na myśli, później używając tylko jednego słowa, a na koniec pokazując treść bez mówienia.

Dla 4-12 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 216

14. Times Up [Pomoc dydaktyczna] : kids / Peter Sarrett.

Belgia : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2020].

Wyjątkowe, oparte na współpracy kalambury w pełni przystosowane dla dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Tutaj wspólnie gracze będą mierzyć się z upływem czasu, próbując odgadnąć jak najwięcej haseł prezentowanych przez dorosłego.

Rozgrywka w Time's Up! Kids składa się z dwóch rund. W pierwszej dorosły dobiera po jednej karcie ze stosu i stara się opowiedzieć pozostałym graczom, co jest na obrazku. Nie może mówić wprost, ani pokazywać nikomu swojej karty. Nie ma limitu prób odgadnięcia, jakie mogą podjąć dzieci, a gdy hasło zostanie odgadnięte, przechodzimy do kolejnego. W drugiej rundzie biorą udział te same karty, których użyliśmy w czasie rundy pierwszej, jednak tym razem dorosły, który przedstawia graczom hasło do odgadnięcia może tylko gestykulować i wydawać odgłosy.

Dla 2-12 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 217

15. Wyzwanie Szeptanie [Pomoc dydaktyczna] : Gra , w której czytasz z ruchu ust.

Warszawa : Hasbro Poland Sp. z o.o., 2016.

Wyzwanie polegające na odgadnięciu tego, co mówi druga osoba na podstawie ruchu ust.

Dla 4-8 graczy w wieku 12+.

PD 240

16. Wyraż to [Pomoc dydaktyczna] : rodzinna gra drużynowa o wytwarzaniu emocji /

opracowanie wersji polskiej Adam Bukowski ; opracowanie graficzne Sebastian Goyke.

Wielka Brytania : Drumond Games ; Gdynia : Trefl SA, 2019.

Kalambury bez słów i rysowania. Można tylko pokazywać, a jedynym narzędziem jest... mimika graczy. Aktywni gracze z przeciwnych drużyn będą na zmianę pokazywać

różnorodne emocje z wylosowanych kart. Zabawę urozmaici ramka, którą podczas pokazywania trzeba przyłożyć do twarzy. Umieszczona na ramce klepsydra odmierza czas na wykonanie zadania, gwarantując dynamiczną rozrywkę. Wygrywa grupa, która jako pierwsza odgadnie 20 haseł.

Solidnej dawce śmiechu i zabawie będzie towarzyszyć edukacja emocjonalna. Wyrażanie emocji oraz odczytywanie uczuć i nastrojów z twarzy wcale nie jest takie łatwe, jak się wydaje. Podczas rozgrywki wielokrotnie przekonają się o tym nie tylko najmłodszy, lecz także dorośli. Bo dzięki dwóm poziomom trudności haseł, Wyraż to! jest propozycją dla małych i dużych. Gra pomoże lepiej zrozumieć temperament i emocjonalność współgraczy.

Dla 2 drużyn w wieku 7+.

PD 301

Gry z kryminalnymi zagadkami

1. Cienie [Pomoc dydaktyczna] : Amsterdam / Mathieu Aubert.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2018.

Amsterdam, czasy współczesne. Zostało popełnione przestępstwo, a policyjne śledztwo w ciągu ostatnich dni znacznie zwolniło. Twoja agencja została zaangażowana w sprawę, aby przyspieszyć jej rytm, ale nie jesteście jedyni – podobną propozycję otrzymali praktycznie wszyscy ważni detektywi.

Cienie: Amsterdam to szybka gra dedukcyjna, która spodoba się zarówno początkującym, jak i zaawansowanym graczom. Proste reguły sprawiają, że łatwo wprowadzić do rozgrywki nową osobę, a rozwiązywanie zagadki w czasie rzeczywistym dostarcza uczestnikom wielu niezapomnianych emocji.

W grze każdy zespół detektywów porusza się po mieście, aby zdobyć trzy wskazówki, a następnie wrócić z nimi do swojego szefa możliwie jak najszybciej – w każdym razie zanim zrobią to pozostałe drużyny. W każdej grupie informator będzie wysyłał wizualne sygnały w taki sposób, by przybliżyć resztę do rozwiązania.

Dla 2-8 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 553

2. Crime Story [Pomoc dydaktyczna] : Detektywi bez licencji / Przemysław Bobrowski ; ilustracje Konrad Kwiatkowski.

Poznań : Cube Factory of Ideas, 2015

Gra story-tellingowa, w której gracze będą mieli szansę stworzenia wspólnie fascynujących i zaskakujących kryminalnych opowieści.

Aby wygrać zdobywając jak najwięcej punktów gracze muszą tak układać zdania, żeby znalazły się w nich wyrazy obecne na kartach innych graczy. Co za tym idzie, dodatkowo powinni tak kierować fabułę historii, aby skierować ją na tory jak najdalsze od kart, którymi sami dysponują. Ostatecznie wygrać może tylko najlepszy, najbardziej przebiegły mówca. Uważać też muszą na mordercę ukrytego wśród graczy, który podstępem będzie chciał wyprzedzić pozostałych!

W klimat gry graczom na pewno pomogą się wczuć doskonałe ilustracje autorstwa Konrada Kwiatkowskiego, które idealnie pasują do mrocznej, kryminalnej atmosfery ciemnych zaułków, odważnych detektywów i typów spod najciemniejszej gwiazdy.

Gra przeznaczona dla graczy 12+.

PD 99

3. Detektyw Bombel [Pomoc dydaktyczna] : gra detektywistyczna dla dzieci pozbawiona rywalizacji / Matthew Dunstan ; ilustracje Simon Douchy.

Francja : Blue Orange ; Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Poznaj Detektywa Bombla - znanego poszukiwacza przygód i niestrudzonego tropiciela tajemnic. To z nim odwiedzisz trzy niezwykle miejsca: szkołę, wesołe miasteczko i piracką wyspę, by zrealizować postawione przed Tobą zadania. Możesz działać w pojedynkę lub w większej grupie, współpracując, by wykonać zadanie.

Gra skierowana do najmłodszych dzieci. Podczas zabawy gracze rozgrywają jedną z trzech dostępnych przygód - „Zabawa w chowanego”, „Wesołe Miasteczko” albo „Wyspa skarbów”. Każda z nich polega na odkrywaniu kolejnych kart z miejscami w taki sposób, by znaleźć wszystkie karty oznaczone gwiazdką. Elementy różnią się w zależności od wybranej przygody: przy zabawie w chowanego będzie to czwórka dzieci, które się przed graczami schowały, ale już podczas poszukiwania pirackich skarbów liczyć się będzie kolejność ich odnajdywania.

Detektyw Bombel to prosta, a jednocześnie satysfakcjonująca przygodowa zabawa. Uczestnik (lub współpracujący uczestnicy) odwiedzają różne miejsca, by znaleźć wszystkie wyznaczone w zadaniu karty z gwiazdkami. Podczas rozgrywki gracze sami decydują, w którym kierunku się udać i które karty odkryć. Taki mechanizm wspiera budowanie u dzieci poczucia sprawczości: aktywnego decydowania o kolejnych ruchach oraz obserwowania konsekwencji. Przyjemna dla oka szata graficzna zachęca maluchy do podjęcia zabawy. Zestaw zawiera przygodę instruktażową oraz 3 pełne przygody: Zabawę w chowanego w szkole, Wesołe miasteczko oraz Wyspę piratów.

Dla 1-2 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 10 minut.

PD 489

4. Detektyw [Pomoc dydaktyczna] : kryminalna gra planszowa / Ignacy Trzewiczek ; scenariusz Przemysław Rymer, Jakub Łopot.

Knurów : Portal Games Sp. z o.o., 2021.

Klasyczne rozwiązywanie zagadek zamknięte w rozgrywce, osadzonej w XXI wieku, wprowadzające elementy internetowe oraz concept czwartej ściany znany ze spektakli teatralnych. Gra wydana została w kilkunastu językach oraz zdobyła liczne nagrody i nominacje m.in. do prestiżowego Kennerspiel des Jahres.

Kooperacyjna gra planszowa, w której uczestnicy mają za zadanie rozwiązać szereg spraw kryminalnych. Gracze wcielają się w role inspektorów pracujących dla rządowej agencji Antares. Detektywi otrzymają login upoważniający ich do korzystania z internetowej bazy danych agencji Antares, w której znajdą dane dotyczące podejrzanych, świadków, dokumentacje aresztowań i przebieg wcześniejszych śledztw. Gracze będą mieli wolną rękę w przeszukiwaniu bazy Antares jak i dowolnych źródeł, które pozwolą im rozwiązać sprawę. Producenci o grze: "W Detektywie burzimy Czwartą ścianę", tak o grze wypowiada się jej projektant Ignacy Trzewiczek. „Oferujemy w grze niesamowitą immersję jakiej nikt inny dotąd nie zagwarantował. Gracze nie grają postaciami prowadzącymi śledztwo, to gracze prowadzą śledztwo. Posiadają wszystkie dostępne narzędzia XXI wieku. Mogą skorzystać z Wikipedii, by potwierdzić informacje, mogą sprawdzić historię drugiej Wojny Światowej aby zweryfikować zeznania świadków. W Portalu tworzymy gry, gry które opowiadają historię i tym razem ponownie mamy niezwykłą historię do opowiedzenia.”

Do gry potrzebny jest dostęp do przeglądarki internetowej.

Do korzystania z sugerowanych w grze zasobów internetowych przydatna jest podstawowa znajomość języka angielskiego.

Na pudełku: "Fabuła oraz wszelkie nazwy, postacie i wydarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne i nie mają bezpośredniego odniesienia do rzeczywistych osób, produktów, ani wydarzeń".

Na pudełku: "Pobierz dodatkową szóstą sprawę Przedmieścia i graj przez internet".

Dla 1-5 graczy w wieku 16+. Czas rozgrywki: 2-3 godzin.

PD 421

5. Detektyw Pozytywka na tropie [Pomoc dydaktyczna] / Reiner Knizia ; ilustracje Piotr Rychel.

Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2018.

Gra z bohaterami książek Grzegorza Kasdepke: detektyw Pozytywka, Martwiak i pan Mietek!

Gracze pomagają detektywowi Pozytywce odnaleźć ukryte przedmioty. Muszą wykazać się dobrą pamięcią i umiejętnością podejmowania ryzyka. Jednocześnie muszą uważać na Martwiaka i pana Mietka, bo mogą utrudniać poszukiwania.

Dla 2-5 graczy w wieku 5+.

PD 132

6. Lisek urwisk [Pomoc dydaktyczna] / Shanon Lyon, Marisa Pena ; ilustracje Melaine Grandgirard.

Warszawa - Wesoła, Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2018.

Gra kooperacyjna, w której dzieci nie rywalizują ze sobą.

Lisek urwisk zakradł się do wiejskiej chatki i zabrał z kuchni ciasto upieczone przez gospodynię. Gracze wcielają się w role detektywów, mających za zadanie rozwikłać zagadkę zaginionego smakołyku. Aby osiągnąć cel, muszą ze sobą współpracować. Wykorzystując wskazówki zdobyte podczas rozgrywki, gracze będą się starali odnaleźć liska urwiska, zanim ukryje się w swojej norce.

Gra posiada wyjątkowe elementy gry: specjalne kostki ze śladami lisa, pionki detektywów oraz detektor – specjalny sprzęt detektywa pozwalający zidentyfikować poszukiwanego lisa.

Dla 2-4 graczy w wieku 5-105 lat. Czas rozgrywki: 20 minut.

Zdobyte nagrody: Najlepsza Gra Dziecięca (Francja 2018) ; Najlepsza Zabawka (USA 2017) ; Najlepsza Gra Rodzinna (USA 2017) ; Nagroda Gra Dziecięca (rekomendacja Niemcy 2017) ; Nagroda Young Einsteins (USA 2017) ; National Parenting Publications (USA 2017) ; Dice Tower (rekomendacja USA 2015) ; Złoty Pionek 2018 (III miejsce) - Wybór Klubów Planszówkowych ; Nominacja Gra Roku dla Dzieci (2020).

PD 322

7. Mortum [Pomoc dydaktyczna] : Średniowieczny detektyw / Sergey Minevich.

Konin : G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k., 2021.

Wymagająca dedukcji, pełna przygód gra, która przenosi graczy do świata stworzonego na bazie średniowiecznej Europy, razem z jej wszystkimi legendami, przesądami i magią. Gracze wcielają się w agentów tajnego stowarzyszenia, którzy muszą zbadać tajemnicze, a czasem przerażające wydarzenia. W pudełku znajdują się trzy oddzielne śledztwa, które są częściami tej samej historii. Zależnie od tego, jakie postaci będą uczestniczyć w rozgrywce, tak gracze będą poznawać i eksplorować świat Mortum. Agenci mogą obserwować wybrane lokacje, mogą je również przeszukiwać, by odnaleźć wskazówki i dowody. Informacje można też zdobyć, przesłuchując napotkane osoby. To od graczy zależy, czy ich taktyka będzie się opierać na brutalności i wyważaniu drzwi,

czy na dyskretnej obserwacji i unikaniu zainteresowania postronnych ludzi. Tylko od graczy zależy też, jak przejdą przez tę przygodę i jak ona się zakończy. Uważne czytanie informacji i bystry umysł to wszystko, czego potrzebujecie, żeby odkryć fantastyczny świat Mortum.

Dla 1-6 graczy w wieku 14+. Czas rozgrywki: 100-180 minut.

PD 418

8. Niepożądani goście [Pomoc dydaktyczna] / projekt gry Rodrigo Gonzalo ; ilustracje i projekt graficzny Samuel Gonzalo, Laura Medina.

Warszawa-Wesoła : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2021.

Gra detektywistyczna – dostępnych ponad 1000 śledztw na 7 poziomach trudności. Jesteście detektywami wezwanymi do rezydencji Woodruffa Waltona. Milioner został znaleziony martwy w swoim gabinecie! Przesłuchujcie gości Waltona, rozmawiajcie ze służbą, badajcie miejsce zbrodni, zapoznawajcie się z raportami policyjnymi. Zdobytą wiedzę możecie dzielić się z rywalami w zamian za nowe informacje na temat zbrodni. Wygra osoba, która rozwiąże zagadkę śmierci Waltona.

Gracze mogą skorzystać z darmowej aplikacji w języku polskim., która: daje dostęp do nieprzebranego zbioru śledztw ; pozwala wygodnie wybrać śledztwo i sprawdzić rozwiązanie ; umożliwia grę solo.

Dla 1-8 graczy w wieku 12-112. Czas rozgrywki: 60 minut.

Zdobyte nagrody: SOLID PLAY, Solid Primary Rainbow (USA, 2021) ; ENDORSED, Broken Meeple (Wielka Brytania, 2020) ; EXCELLENT, Chairman of the Board (Wielka Brytania, 2019) ; SELLO DE EXCELENCIA, Partida Impugnada (Hiszpania, 2019) ; NAJLEPSZA KAMPANIA KICKSTARTEROWA Meeple Mountain (2019 USA) ; SEAL OF EXCELLENCE, The Dice Tower (USA, 2018) ; JUEGACO, MrPlayforlive (Hiszpania, 2016) ; NAJLEPSZA GRA HISZPAŃSKA, Análisis Parálisis (Hiszpania, 2016) ; NAJLEPSZA GRA HISZPAŃSKA, Play Planet (Hiszpania, 2016) ; NAJLEPSZA GRA ROKU, Jugando en Pareja (Hiszpania, 2016).

PD 429

9. Sherlock [Pomoc dydaktyczna] : Kryminalna zagadka dla mistrza spostrzegawczości / autor gry Silvano Sorrentino ; ilustracje Chiara Vercesi.

Włochy : Kaleidos Publishing srl ; Podłężę : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2018.

W Sherlooku wcielamy się w detektywa, który musi znaleźć wszystkie szczegóły różniące wykonane na miejscu zbrodni zdjęcia.

Wiek graczy 8+.

PD 57

10. Tajemnicze domostwo [Pomoc dydaktyczna] / Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko ; ilustracje Igor Burlakov, Mariusz Gandzel, Karolina Węcka, Mateusz Bielski.

Knurów : Portal Games Sp. z o. o., 2021.

Morderstwo popełnione w starej posiadłości było przestępstwem niemal doskonałym. Zbrodniarz zręcznie zmylił tropy i umiejętnie zrzucił winę na kogo innego. Nie przewidział tylko jednego – interwencji sił nadprzyrodzonych. Duch człowieka wrobionego w tę zbrodnię wraca i ze wszystkich sił stara się wskazać prawdziwego mordercę!

Kooperacyjna gra planszowa dla całej rodziny, w której jeden z graczy wciela się w rolę ducha, a pozostali to grupa ekscentrycznych śledczych, którzy dzięki wskazówkom widma starają się rozwikłać zagadkę morderstwa sprzed lat.

W pierwszej fazie gry każdy z graczy musi odgadnąć, co w momencie morderstwa robił jeden z podejrzanych. Duch, za pomocą zestawu kart, będzie dawał kolejnym osobom wskazówki odnośnie przedmiotu, miejsca i wreszcie osoby. Po zebraniu tych informacji rozpoczyna się faza druga – ujawnienie prawdziwego mordercy. Gracze będą snić wspólny sen, a wskazówki, które uzyskają pomogą im w ujęciu sprawcy zbrodni. Gracze muszą się spieszyć. Jeśli zagadka nie zostanie rozwiązana w ciągu siedmiu dni, sprawca uniknie sprawiedliwości.

Na pudełku: "Gra o zbrodni sprzed lat".

Na pudełku: " Ponad 20 tysięcy sprzedanych egzemplarzy!"

Dla 2-7 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 584

11. The Investigation [Pomoc dydaktyczna] : Angielski z kryminałem : gra karciana do nauki języka / opracowanie Patrycja Zakaszewska, Katarzyna Widomska ; redaktor prowadzący Ewa Norman ; ilustracje Izabela Bułeczka.

Warszawa : Edgard, 2018.

Towarzyska, kooperacyjna gra kryminalna, w której uczestnicy mają wspólny cel: rozwikłać zagadkę zbrodni. Jeden z graczy wciela się w rolę Świadka i na podstawie karty zbrodni oraz kart śledztwa w myślach układa historię przestępstwa. Pozostali gracze, Śledczy, próbują zrekonstruować bieg wydarzeń, zadając pytania Świadkowi. Zadaniem graczy jest doprowadzić Śledztwo do końca, przeprowadzając je w całości w języku angielskim.

Uczestnicy gry: ćwiczą myślenie logiczne ; doskonalą mówienie w języku angielskim ; rozwiązują mrozące krew w żyłach zagadki ; ćwiczą ponad 500 słówek i zwrotów ; uczą się szybko konstruować wypowiedzi ; utrwalają struktury leksykalno-gramatyczne w kontekście.

Poziom A2-B2+.

Gra przeznaczona dla 2+ graczy.

PD 70

Gry logiczne, łamigłówki

1. Abalone [Pomoc dydaktyczna] / Michel Lalet, Laurent Lévi.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2022.

Gra logiczna, w której proste zasady łączą się z niezliczoną mnogością możliwości.

Dwóch graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po 14 białych kul i 14 czarnych. Gracze na przemian popychają swoje kule tak, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę 6 kul przeciwnika. Przepycha się 1, 2 lub 3 swoje bile (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym 2 moje bile mogą popchnąć 1 bilę przeciwnika, 3 moje bile mogą popchnąć do 2 bil przeciwnika.

Nagrody zebrane przez grę: 1990 Mensa Select - laureat ; 1989 Spiel des Jahres - rekomendacja ; 1989 Golden Ace (Gra Roku we Francji) - laureat ; 1988 Concours International de Créateurs de Jeux de Société - laureat. Abalone Classic został również doceniony przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Family Gold Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Abalone cieszy się dużą popularnością i uznaniem w środowisku nauczycieli francuskich, gdyż jest doskonałą grą edukacyjną. W Paryżu i Nowym Jorku grę Abalone wykorzystują opiekunowie socjalni pracujący z trudną młodzieżą. Na świecie odbywają się konkursy Abalone.

Dla 2 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 255

2. Akademia jazdy konnej [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Horse Academy / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2022.

Seria : Smart Games

Zadaniem graczy jest ułożenie ścieżki od startu do mety i przeskakiwanie nad przeszkodami w odpowiedniej kolejności.

Dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, percepcja wzrokowa.

Na opakowaniu: "Na koń!".

Na pudełku: "80 zadań - różne poziomy trudności".

PD 559

3. Blokada [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Roadblock / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Gra z linii Smart Games. Policyjna gra logiczna, w której gracz wcieli się w dzielnego szefa policji. Cel jest prosty: kierując policjantami należy zatrzymać jadącego czerwonym samochodem złodzieja. Nie można pozwolić mu uciec. Na rozwiązanie czeka

80 zróżnicowanych pod względem poziomu trudności zadań. Młodzi dowódcy muszą w nich wykorzystać swoje zdolności planowania i wyobraźni przestrzennej.

Gra logiczna dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: logika, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna.

Na opakowaniu: "80 zadań - różne poziomy trudności".

Na opakowaniu: "Powstrzymaj czerwonego przestępcę".

PD 557

4. Cats & Boxes [Pomoc dydaktyczna] : 1 Player Puzzle Game = Kotelki / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2022.

Seria : Smart Games

Każdy kot marzy o tym, aby posiadać swoje własne kartonowe pudełko w którym będzie mógł się bawić bez końca. Gracz układa elementy zgodnie z wybranym przez siebie zadaniem. Obraca piękne kafelki z kartonami w taki sposób, aby każdy kotek trafił do własnego kartonowego królestwa. Musi jednak pamiętać, że podczas rozwiązywania zadania, kafelki należy obracać krok po kroku – nie można ich wyciągnąć, aby rozwiązać zadanie.

Kompaktowa gra sekwencyjna dla młodszych i starszych do zabrania w podróż.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, logika, koncentracja, rozwiązywanie problemów i orientacja przestrzenna.

Dla 1 gracza w wieku 7+.

Gra wydana w języku angielskim. Do gry dołączona jest instrukcja w języku polskim.

PD 591

5. Chicken Shuffle Jr. [Pomoc dydaktyczna] : 1 Player Puzzle Game = Kokoszki Junior

/ Raf Peeters.

Belgia : Smart - Belgium, 2019.

Seria : Smart Games

Zagoń kury do wysiadywania jajek! Kurczęta biegają i gdakają na farmie. Każda kurka chce usiąść i wysiadywać jajko, ale to nie jest tak proste, jak się wydaje!

Nowa, łatwiejsza wersja hitu Kokoszki. Logiczna, przesuwana łamigłówka, która rzuca wyzwanie graczowi! Przesuwaj Kury tak, aż wszystkie usiądą na grzędę w miejscu i wszystkie jajka zostaną zakryte. Każde kolejne wyzwanie staje się trudniejsze!

Gracz wybiera jedno z 48 zadań i umieszcza kartę z wyzwaniem na planszy. Przesuwa płytki układanki, dopóki każde jajko nie zostanie przykryte gniazdującym kurczakiem.

Jest tylko jedno prawidłowe rozwiązanie na poziomie Junior i Master; natomiast na poziomie Starter i Expert są dwa rozwiązania dla każdego zadania.

Gra stymuluje umiejętności poznawcze takie jak: rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie, planowanie, percepcja wizualna. Uczy logicznego myślenia oraz rozwija wyobraźnię przestrzenną i kreatywność dziecka.

Na opakowaniu : "Slide the chickens to cover the eggs!"

Dla 1 gracza w wieku 4+.

Gra wydana w języku angielskim. Do gry dołączona jest instrukcja w języku polskim.

PD 590

6. Club 2% [Pomoc dydaktyczna] : graj i rozwijaj logiczne myślenie.

Izrael : Lemada Light Industries Ltd. ; Szczecin : TM Toys Sp. z o. o., [2016?].

Inspiracją powstania gry Club 2% było zastosowanie tej samej logiki rozumowania, która jest podstawą zagadki Einsteina. Club 2% stawia przed graczami ekscytujące zagadki, które zachęcają do logicznego myślenia krok po kroku.

Gra wspiera rozwój: logicznego myślenia, podstaw matematyki, podstaw programowania oraz strategicznego myślenia.

Na opakowaniu: "84 łamigłówek dla całej rodziny".

Dla gra czy w wieku 4-99 lat.

PD 273

7. Cortex [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Captain Macaque ; Hiszpania : SAS Captain Macaque ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Seria: Mądra Głowa

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+.

PD 131

8. Cortex [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania : Dzieci / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Zygomatic Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2021.

Seria: Mądra Głowa

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

Cortex dla Dzieci posiada zasady i karty zaprojektowane specjalnie z myślą o najmłodszych graczach, pozostając atrakcyjnym wyzwaniem także dla tych starszych.

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki 15 minut.

PD 286

9. Cortex [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania : Harry Potter / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Zygomat - Asmodee Group ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2022.

Seria: Mądra Gra

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą wyciągać karty i próbować swoich sił w grze, która rozwija rozmaite funkcje mózgu. Podejmą się 8 różnych testów sprawdzających rozumowanie, pamięć i szybkość.

Muszą być przygotowani na zadania wymagające myślenia przestrzennego, zapamiętywania, analizy, logiki, a nawet... rozpoznawania kształtów wyłącznie za pomocą dotyku!

Cortex Harry Potter to nie lada gratka dla małych i dużych czarodziejów, którzy chcą spróbować swoich sił w rozwiązywaniu łamigłówek. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem. Ten, kto rozwiąże je jako pierwszy, musi przykryć ją ręką i głośno podać odpowiedź. Wśród wyzwań gracze znajdą wyścig o złoty znicz, pojedynek na zaklęcia czy poszukiwanie tajnych przejść na mapie Huncwotów!

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Na opakowaniu: "8 nowych magicznych wyzwań".

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 469

10. Cortex 2 [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Zygomat Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2020.

Seria: Mądra Głowa

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować,

a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki 15 minut.

PD 285

11. Cortex 2 [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania : Dzieci / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Zygomatich Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2022.

Seria: Mądra Głowa

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

Cortex dla Dzieci posiada zasady i karty zaprojektowane specjalnie z myślą o najmłodszych graczach, pozostając atrakcyjnym wyzwaniem także dla tych starszych.

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki 15 minut.

PD 468

12. Cortex 3 [Pomoc dydaktyczna] : Wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Zygomatich Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2021,

Seria: Mądra Głowa

Zabierz swój mózg na salę gimnastyczną i podejmij wyzwanie, jakim jest rozgrywka

w Cortex! Ta szybka i wesoła gra pozwoli Ci wzmocnić rozmaite funkcje mózgu: spostrzegawczość, pamięć, refleks, logiczne myślenie i wiele, wiele innych, zapewniając jednocześnie doskonałą zabawę! Podczas rozgrywki od 2 do 6 osób będzie rywalizować ze sobą, ekspresowo rozwiązując zadania z 8 kategorii. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

Cortex 3 to 8 zupełnie nowych rodzajów wyzwań, które możemy dołączyć do tych znanych z wcześniejszych odsłon serii. Dodatkowo w tej wersji specjalne wyzwanie stanowią karty nasączone różnymi zapachami, do rozpoznawania z zamkniętymi oczami. Osiem zupełnie nowych rodzajów zadań! Orientacja - znajdź kolor kości, podążając za strzałkami. Śledzenie kolorów - powiedz, jakie zwierzę znajduje się na czwartym obrazku. Zaczynij od obrazka z czerwonym obramowaniem, a następnie podążaj za kolorami. Kolor tła obrazka pokazuje, jaki kolor ma zwierzę na następnym obrazku. Intruz - określ, który z kształtów nie pasuje do pozostałych. Łączenie kształtów - powiedz, które 2 kształty można połączyć, aby stworzyć układ widoczny na środku. Konstelacje - określ, jaki ma kolor konstelacja z największą liczbą gwiazd. Koordynacja - na karcie znajdują się rysunki dłoni w 2 kolorach (niebieski dla lewej ręki i czerwony dla prawej). Zakryj kartę dłonią odpowiadającą kolorowi rysunku. Rysunek ten przedstawia 1 z 3 gestów: papier, kamień albo nożyce. Po zakryciu karty drugą dłonią pokaż gest, który pozwoli Ci pokonać ten znajdujący się na karcie. Arytmetyka - znajdź wynik działania. Zaczynij od czerwonej cyfry. Wyzwanie - to zadanie specjalne! W ręce gracza trafia karta zapachowa, którą należy delikatnie potrząść z zamkniętymi oczami, a następnie określić, jaki zapach czuje.

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki 15 minut.

PD 382

13. Crazy Campers [Pomoc dydaktyczna] = Szalony biwak / Bill Hanlon, Steve Wagner.

Belgia : Eureka 3D Puzzle, [2019].

Seria : Eureka! Ah! Ha Games

Witamy na Szalonym biwaku, przygotowywanie obozowiska nigdy nie było większą zagadką.

Każde wyzwanie pokazuje, gdzie na planszy należy umieścić element z namiotem i... zaglądnij do niego niedźwiedziem. Właściwe umieszczenie namiotu na planszy jest kluczowe, ponieważ jeśli będzie ono błędne, zagadki nie da się rozwiązać. Następnie dokłada się pozostałe dziesięć elementów. Kiedy wyzwanie zostanie poprawnie rozwiązane, na planszy nie pozostanie żadne puste miejsce.

W książeczce znajduje się trzynaście wyzwań dla początkujących, które pokazują lokalizację dwóch elementów, co ułatwia rozwiązywanie zadania. Dla bardziej

doświadczonych biwakowiczów autorzy przygotowali dwadzieścia trzy wyzwania z podaną lokalizacją tylko jednego elementu. Jeśli w trakcie rozwiązywania gracz utknie, w książeczce znajdzie podpowiedzi, które wskazują położenie dwóch kolejnych elementów. Jeśli nadal rozwiązanie nie będzie przychodzić do głowy, na końcu książeczki znajdują się rozwiązania każdej zagadki.

"Szalony biwak" był zainspirowany klasyczną łamigłówką logiczną zwaną Pentomino. Tak jak w oryginalnej zagadce, "Szalony biwak" opiera się na elementach, których podstawa składa się z identycznych kwadratów połączonych krawędziami.

Eureka 3D Puzzle jest cenionym producentem łamigłówek w Europie. Wszystkie łamigłówki świetnie sprawdzają się w zróżnicowanym towarzystwie. Bawią, uczą, zmuszają do myślenia i uwolnienia twórczej wyobraźni. Pozwalają na znalezienie "wspólnego języka" ludziom w różnym wieku i stają się początkiem wielkiej pasji, często łącząc całe rodziny wokół wspólnego hobby.

Na opakowaniu: "Setting up camp has never been so puzzling!".

Dla 1 gracza w wieku 6+.

PD 649

14. Czerwony Kapturek [Pomoc Dydaktyczna] : Deluxe : gra logiczna dla najmłodszych = Little Red Riding Hood / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Pomóż dziewczynce odnaleźć drogę do domku babci!

Gra ma dwa warianty. W każdym z nich znajdują się 24 zadania (łącznie jest ich 48).

W wariacie prostszym - bez wilka - gracze układają ścieżkę tak, aby doprowadziła Czerwonego Kapturka do domku babci. W wariacie trudniejszym - z wilkiem - gracze budują dwie ścieżki prowadzące do domku babci: jedną dla Czerwonego Kapturka, drugą dla wilka. W pudełku znajduje się również książeczka z ilustracjami do bajki o Czerwonym Kapturku, dzięki której można opowiedzieć własną wersję historyjki.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, percepcja wzrokowa.

Na opakowaniu: "Znajdź drogę do babci!"

Dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

PD 565

15. Cztery Pory Roku [Pomoc dydaktyczna] : gra rodzinna / Ewelina Kozielska ; opracowanie graficzne Kamil Pakuła.

Dąbrowa Górnicza : P.P.H. Wader-Woźniak Sp. z o.o., [2021].

Seria : Play&Fun

Tematyka gry Cztery Pory Roku skupiona jest wokół przyrody i zjawisk w niej zachodzących. Podczas gry, dzieci uczą się rozpoznawania pór roku, cech charakterystycznych dla danego okresu, mają możliwość zadania wielu, podstawowych dla ich rozwoju poznawczego pytań. Gra daje również rodzicom pretekst do rozmowy o ekologii i ochronie naszej planety.

Gracze mają do dyspozycji klocki z wizerunkami drzew i dzieci oraz talię kart. Zadaniem gracza jest ułożenie wież z klocków w taki sposób, aby powstały drzewka charakterystyczne dla danej pory roku oraz dopasowanie do każdej z pór odpowiedniego stroju dziewczynki.

Gra rozwija koordynację wzrokowo-ruchową i ćwiczy umiejętność odwzorowywania co stymuluje rozwój lewej półkuli mózgu (dostrzeganie różnic i ich analiza). Wpływa na rozwój koncentracji, ćwiczy myślenie logiczne i analityczne.

Pozwala przeprowadzać ćwiczenia polegające na naśladowaniu wzorów prezentowanych na kartach lub układaniu wzorów z pamięci. Dzięki grze dziecko zdobywa podstawową wiedzę przyrodniczą. Gra uczy rozróżniania pór roku i cech charakterystycznych dla danego sezonu. Uczy rozróżniania kolorów. Wpływa na wzmocnienie relacji w rodzinie i w grupie rówieśników. Wzbudza pozytywne emocje, daje dużo radości i uśmiechu oraz motywacji do działania.

Na pudełku: "Gra logiczna. Rozwija słownictwo. uczy następstw i reguł w przyrodzie".

Na pudełku: "Buduj drzewka, nazywaj pory roku i dopasuj strój do pogody".

Dla 1-2 graczy w wieku 2+. Czas rozgrywki: 15-20 minut.

PD 342

16. Fabryka robotów [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Robot Factory

/ Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2022.

Seria : Smart Games

W fabryce pomieszały się wszystkie części. Zadaniem gracza jest takie przesuwanie płytek z elementami robotów, by poskładać te inteligentne maszyny w całość.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, percepcja wzrokowa..

Na opakowaniu: "Zostań konstruktorem robotów!".

Na pudełku: "48 zadań - różne poziomy trudności".

Dla 1 gracza w wieku 8+.

PD 487

17. Get Packing [Pomoc dydaktyczna].

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2018.

Wieloosobowa zręcznościowa gra logiczna, która rozgrzeje neurony graczy. Gracze pakują rzeczy potrzebne do zwiedzania któregoś z 30 miejsc uwielbianych przez turystów, ale muszą upewnić się, że uda im się domknąć walizki.

Uczestnicy rywalizują o to, kto pierwszy spakuje do walizki wszystkie niezbędne przedmioty. Na stole pojawiać się będą kolejne karty lokacji, wskazujące, jakie rzeczy muszą znaleźć się w walizce podczas wyjazdu do danego miejsca. Wszyscy gracze jednocześnie będą próbowali spełnić wymagania, próbując zmieścić wskazane przedmioty w walizce, co wcale nie będzie takie proste! Ten, który zrobi to jako pierwszy, zyskuje kartę, a tym samym jeden punkt. Każdy z graczy bierze i kładzie przed sobą plastikową walizkę oraz zestaw 13 figurek - przedmiotów niezbędnych w podróży. Karty celów należy przetasować i umieścić na stole zadaniami do dołu. Jeden z graczy odsłania pierwszą kartę celu. Wszyscy uczestnicy starają się jak najszybciej zmieścić w walizce przedmioty wskazane na karcie. Osoba, która zrobi to jako pierwsza, zakrywa ręką kartę, a pozostali

gracze sprawdzają, czy wykonała zadanie poprawnie. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie trzy karty.

Na pudełku: "Pack up quick! It's time to go!"

Dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 509

18. Grabbit [Pomoc dydaktyczna] : Multiplayer Memory Game / Nouri Khalifa.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Głodne króliki kicają po ogrodzie warzywnym w poszukiwaniu pożywienia. Słodkie marchewki, chrupiące rzodkiewki, pyszne ziemniaki i surowa cebula to ich ulubione zdrowe przysmaki. Króliki zaglądną pod liście, w cieniu których skrywają się zdrowe smakołyki. Czy zapamiętasz, na której grządce zasadzone są warzywa, których im brakuje? Bądź czujny. Jeśli Twój królik będzie swawolnie kicał po grządkach, gryzonie zniszczą jego zbiory! Popraw swoją pamięć i sprawdź z „Grabbit”, czy uda Ci się zebrać cztery różne warzywa.

Umiejętności rozwijane w grze: pamięć, koncentracja, elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów.

Dla 2-4 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 10 minut.

Gra wydana w języku angielskim. Do gry dołączona jest instrukcja w języku polskim.

PD 602

19. Gry logiczne [Pomoc dydaktyczna] / [Andrzej Grabowski, Justyna Grabowska-Dybek].

Poznań : Karty Grabowskiego Grabowski i Grabowska-Dybek Spółka jawna, [2023].

Seria: Karty Grabowskiego

Karty do nauki matematyki i logicznego myślenia poprzez zabawę.

Na opakowaniu : Sprawdzony sposób na naukę liczenia i logicznego myślenia poprzez zabawę.

Opisy gier i informacje na temat Kart Grabowskiego "Gry logiczne" znajdują się w książkach: "Gry z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Gry logiczne : Dodatek" i "Gry i łamigłówki z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Gry logiczne". Gry zostały opracowane na podstawie książki Andrzeja Grabowskiego i Justyny Grabowskiej-Dybek: "Gry i łamigłówki matematyczno-logiczne z Kartami Grabowskiego Gry logiczne. Część I. Pasjanse i gry karciane" (2014).

Dla 1-4 graczy w wieku 5+.

PD 658, 144

20. Hedgehog Escape [Pomoc dydaktyczna] = Uciekające jeże / Oskar van Deventer, Wei-Hwa Huang.

Belgia : Eureka 3D Puzzle, [2020].

Seria : Eureka! Ah! Ha Games

Zadaniem gracza jest pomoc jeżykom w ucieczce przez wyłom w ogrodzeniu przemieszczając je po planszy tak, aby uniknąć borsuków i dotrzeć do ich mamy. W każdym wyzwaniu jest tylko jeden sposób na ucieczkę.

50 wyzwań o różnym stopniu trudności w jeżowej łamigłówce o uciekaniu.

Na opakowaniu: "The spine-tingling, hedge-hoppin' escape puzzle!".

Dla 1 gracza w wieku 8+.

PD 393

21. Hop do norki [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Jump In / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2019.

Seria : Smart Games

Zadaniem gracza jest wskazanie zajęczkom drogi do norki, zanim zdążą wytropić je lisy. Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

Na opakowaniu: "Lis czyha! Pomóż zajęczkom ukryć się w norce!".

Na pudełku: "60 zadań - różne poziomy trudności".

Dla 1 gracza w wieku 7+.

PD 455

22. IQ Puzzler Pro [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2020.

Seria: Smart Games

Nowa gra z linii Smart Games. Gracze znajdą w niej 120 zadań, zarówno dwuwymiarowych, jak i trójwymiarowych, które mogą rozwiązywać w trzech wariantach. Górna część planszy oferuje pole gry dla zadań dwuwymiarowych oraz samodzielne miejsce na wyzwania trójwymiarowe, natomiast spód planszy to obszar dla dodatkowych zadań dwuwymiarowych.

Umiejętności rozwijane w grze to: koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

Na opakowaniu: "120 zadań - różne poziomy trudności".

Na opakowaniu: "Wielopoziomowa gra, którą pokocha Twój mózg!".

Poziomy gry: 2D: wiek 6+ ; 2D: wiek 8+ ; 3D: wiek 10+.

Gra logiczna dla 1 gracza w wieku 6+.

PD 424

23. IQ Stixx [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2022.

Seria: Smart Games

Patyczki to układanka logiczna, która jest wyzwaniem dla każdego. Czy uda się wpasować wszystkie patyki na kwadratowej planszy?

IQ Stixx to gra logiczna ze 120 zadaniami o różnym poziomie, która przetestuje koncentrację i logiczne myślenie nie tylko wśród najmłodszych. Prawdziwe wyzwanie dla małych i dużych fanów gier logicznych

Umiejętności rozwijane w grze: koncentracja, rozwiązywanie problemów i logika.

Na opakowaniu: "różne poziomy trudności, 120 zadań".

Dla 1 gracza w wieku 7+.

PD 599

24. Jaś i Magiczna Fasola [Pomoc dydaktyczna] : Deluxe : gra logiczna dla najmłodszych = Jack and the Beanstalk / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2020.

Seria: Smart Games

Gra logiczna wzorowana na baśni "Jaś i Magiczna Fasola", dzięki której gracz będą mogli samodzielnie pomóc Jasiowi wspiąć się po łodydze fasoli wprost do ukrytego w chmurach zamku.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa, koordynacja ręka-oko.

Na opakowaniu: "Zbuduj drogę aż do chmur!".

Dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

PD 600

25. Kolorowy kod [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza / Chris Burm.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, [2020].

Seria: Smart Games

Kolorowy Kod to kreatywna gra logiczna, która w prosty i przyjemny sposób wprowadzi dziecko w świat kolorów, kształtów i obrazów. Każde ze 100 zadań prezentuje obrazek, który dziecko, korzystając z półprzezroczystych płytek, musi ułożyć. Nie zawsze jest to proste! Dzięki narastającemu poziomowi trudności wyzwań, mały gracz poprzez zabawę rozwija swoją wyobraźnię, i w naturalny sposób kształtuje kreatywność. Dzięki temu, jak gra jest wydana, mali artyści mogą tworzyć z płytek własne figury i obrazy.

Dla 1 gracza. Na opakowaniu: "Złam kolorowy kod!".

PD 319

26. Królewna Śnieżka [Pomoc Dydaktyczna] : Deluxe : gra logiczna dla najmłodszych = Snow White / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2021.

Seria: Smart Games

"Królewna Śnieżka" to gra, w której obracając trójwymiarowy domek i rozwiązując kolorowe zagadki, mały gracz samodzielnie, lub z rodzicem, pomaga krasnoludkom i królewnie znaleźć się w odpowiednich pokojach.

W tej bajkowej grze logicznej dzieci ćwicząc zdolności manualne i koncentrację będą mierzyć się z 48 wyzwaniami o narastającym poziomie trudności.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, język, rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie i logika.

Na opakowaniu: "Gdzie jest Królewna Śnieżka?"

Dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

PD 601

27. Kubik [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = CUBIQ / Niek Neuwahl.

Kraków : Wydawnictwo IUUVI, 2021.

Seria : Smart Games

Nowa gra z linii Smart Games. Zadaniem graczy jest ułożenie trójwymiarowych wzorów

z ośmiu kolorowych klocków o różnym kształcie i ich ośmiu białych odpowiedników. Gracze wykorzystują swoją wyobraźnię przestrzenną, wnikliwość, logiczne myślenie oraz planowanie i tworzą kostkę o niepowtarzalnym wzorze. Przezroczysty pojemnik otwiera się i służy za planszę do gry. Poręczne pudełko gry „Kubik świetnie sprawdzi się w szkole, na wycieczce i w podróży. Jeśli gracze wolą tryb rywalizacyjny mogą zmierzyć się z innym graczem w wariacie dwuosobowym.

Gra logiczna dla 1 lub 2 graczy w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie, percepcja wzrokowa.

Na opakowaniu: "80 zadań - różne poziomy trudności".

Na opakowaniu: "Kostka pełna kolorów".

PD 561

28. Logika [Pomoc dydaktyczna] / redakcja Hubert Bobrowski ; ilustracje Aleksandra Krzanowska.

Warszawa : Edgard, 2020.

Seria : Kapitan Nauka

Na opakowaniu: Rozwijaj się: myślenie logiczne, spostrzegawczość, koordynacja oko-ręka, przyroda.

Wiedza przyrodnicza w formie układanek logicznych. Zestaw niezwykle barwnych układanek do obserwowania i poznawania natury oraz ćwiczenia myślenia logicznego.

Dzięki różnorodnym formom zabaw przedszkolaki dowiedzą się m.in., jak wygląda przyroda o różnych porach roku, czym różnią się ryby żyjące w morskich akwenach, jak wygląda życie mrówek oraz skąd bierze się np. miód. Każdy z przyrodniczych tematów uczy praktycznych umiejętności: określania następstwa czasu i związków przyczynowo - skutkowych, porównywania wielkości, rozpoznawania przeciwieństw oraz liczenia w zakresie 110.

Jak wyglądają drzewa ozdobne i owocowe w różnych porach roku? Kto śpi w kokonie? Które zwierzę jest wolne, a które szybkie?

Propozycja dla ciekawych świata przedszkolaków, którzy uwielbiają odkrywać tajemnice przyrody, układać puzzle i układanki oraz rozwiązywać zagadki. Różnorodne formy układanek wspierają rozwój myślenia logicznego, dzięki któremu dzieci uczą się porównywać, klasyfikować oraz łączyć dotychczasową wiedzę z nową i wykorzystywać ją do zrozumienia obserwowanych zjawisk. Dzięki barwnym ilustracjom Aleksandry Krzanowskiej gra rozwija wiedzę o przyrodzie bliskiej współczesnym dzieciom, która bywa towarzyszem ich dzieciństwa. Może być również wstępem do rozmów o zależności człowieka od pór roku oraz konieczności ochrony środowiska.

Na opakowaniu: Trening umysłu.

Dla graczy w wieku 3-7 lat.

PD 267

29. Logika [Pomoc dydaktyczna] : na zdrowy rozum : lamiglówki i zagadki / Albert Owsianka ; ilustracje Danka Fukowska.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2020.

Seria: Edgard Games

109 wciągających zagadek logicznych o różnym stopniu trudności uczy logicznego myślenia, wyciągania wniosków, zapewnia także trening koncentracji i świetną zabawę. Rozwiązywanie zagadek i łamigłówek to doskonała rozrywka dla młodzieży i dorosłych, zarówno do samodzielnego rozwiązywania, jak i ze znajomymi. Zawarte w zagadkach informacje rozbudzają ciekawość świata i chęć zdobywania wiedzy.

Na opakowaniu: "109 zagadek na zdrowy rozum!"

Na opakowaniu: "Kombinuj, wyciągaj wnioski i patrz, jak twoje IQ goni moje!"

PD 254

30. Mi pasuje! [Pomoc dydaktyczna] / Peter Burley.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2018?].

Klasyczna gra logiczna o bardzo prostych zasadach, zapewniająca wiele godzin rozrywki na najwyższym poziomie. Po raz pierwszy wydana w roku 1983 do dziś cieszy się niesłabnącą popularnością na całym świecie dzięki swojemu uniwersalnemu charakterowi.

Każdy z graczy ma przed sobą własną planszę złożoną z sześciociennych pól oraz zestaw kafelków odpowiadających kolorowi planszy. Na każdym z kafli znajdują się trzy przecinające się rurki w różnych kolorach, każda podpisana cyfrą. W swojej turze gracz losuje jeden ze swoich żetonów i głośno czyta znajdującą się na nim kombinację cyfr; pozostali muszą wybrać spośród swoich kafli taki, który będzie posiadał tę samą kombinację i umieścić go na planszy w wybranym przez siebie miejscu. Celem graczy jest tworzenie nieprzerwanych, jednokolorowych połączeń między brzegami planszy - im więcej ich zdobędą, tym lepiej.

dla 1-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 354

31. Misie w lesie [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Grizzly Gears / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2021.

Seria : Smart Games

Gracz trzymając za drzewa, kręci zębatkami, aby przeprowadzić postaci bezpiecznie przez las. Musi się jednak strzec mamy niedźwiedzicy!

Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, elastyczne myślenie.

Na opakowaniu: "Kręć zębatkami, by wydostać się z lasu!"

Na pudełku: "80 zadań - różne poziomy trudności".

PD 486

32. Neurony w akcji [Pomoc dydaktyczna] : gra planszowa dla całej rodziny / Yury Yamshchikov ; ilustracje Lesya Yatsko.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2021.

Seria : Edgard Games

Wyścigowa gra planszowa, polegająca na jak najszybszym wykonywaniu misji, których poziom trudności rośnie z każdą kolejną rozgrywką. Dostępne są trzy warianty gry: podstawowy - dla graczy w podobnym wieku, uniwersalny - dla graczy w różnym wieku

oraz wariant dla jednego gracza. Zabawa polega na odnajdywaniu kafelków z właściwymi symbolami i układaniu ich w odpowiednim szyku. W trakcie zabawy zawodnicy otrzymują kartę misji z kodem do odcyfrowania oraz wspólną pulę dwustronnych żetonów. Gracz, który pierwszy wykona swoje zadanie, awansuje na wyższy poziom i będzie musiał wykazać się jeszcze lepszym sprytem i szybkością. Zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy ukończy poziom 10.

Gra wspomaga rozwój kompetencji matematycznych, a także uczy rywalizacji. Rozgrywki są świetnym sposobem na rozwijanie umiejętności wnioskowania, koncentracji, refleksu i myślenia logicznego. Proste symbole pozwalają bawić się osobom w każdym wieku. Rozgrywkę można dostosować do poziomu graczy, dlatego każdy może wziąć udział w wyścigu i zapewnić swoim neuronom solidny trening.

Dla 1-5 graczy w wieku 6-99 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 485

33. Nova Ziemia [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna / Sofu Chang ; tłumaczenie Sławomir Czuba ; opracowanie graficzne wersji polskiej Paweł Niziołek.

Podłężę : Wydawnictwo Muduko, 2020.

Rok 2XXX. Ziemia nie nadaje się już do zamieszkania. Ale ludzkość znalazła nową planetę, którą można skolonizować, i uruchomiła projekt Akcja: Terraformacja. Dzięki nowoczesnym technologiom macie szansę na zbudowanie Novej Ziemi. Jako Kierownik Projektu musisz nie tylko stworzyć warunki odpowiednie dla żywych istot, ale również zmierzyć się z klęskami żywiołowymi.

Kooperacyjna i logiczna gra kafelkowa, w której zadaniem graczy jest realizacja misji i celów polegających na zmienianiu układu planety tak, aby stworzyć wymagany rodzaj terenu. Każdy gracz w swoje turze może przesuwać, obracać i odwracać kafelki planety, żeby wykonać dostępne misje. Po zaliczeniu misji gracz może realizować cele, których wykonanie daje zwycięstwo. Jeżeli tura zakończy się niepowodzeniem, gracze muszą liczyć się z konsekwencjami. Nova Ziemia jak na grę w tak niewielkim opakowaniu daje ogrom możliwości. Poza trybem kooperacyjnym (w który można grać również solo!) zawiera tryb rywalizacyjny, a poziom trudności można dostosowywać wedle uznania - są tu chociażby karty kataklizmów, które potrafią wywołać sporo zamieszania.

Gra rozwija: umiejętność współpracy, logicznego myślenia i planowania.

Dla 1-4 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 524

34. Opowiem Ci mamie (XXL) [Pomoc dydaktyczna] : gra edukacyjna.

Chwaszczyno : Z.P. "Aleksander", [2017].

Seria : Sowa Mądra Głowa Poleca

Gra dydaktyczna zawierająca obrazki, z których należy ułożyć 8 logicznych historyjek. Każdą z nich dziecko ma opowiedzieć jak umie najlepiej swojemu starszemu towarzyszowi zabawy.

Gra rozwija wyobraźnię i umiejętność wypowiedzania się, uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia. Usprawnia też spostrzegawczość i analizę wzrokową.

Przeznaczone dla dzieci od 3 lat.

PD 53

35. Papua [Pomoc dydaktyczna] : z wyspy na wyspę / Grzegorz Reichtman ; ilustracje Paulina Wach.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2020.

Najnowsza gra autora „Ubongo”.

Gra logiczna, w której każdy gracz otrzymuje plansze - zadania z egzotycznymi wyspami. Trzeba je jak najszybciej połączyć mostami. Gracze mają do dyspozycji fragmenty konstrukcji o różnych kształtach i długości. Budują, obracają, przekręcają i kombinują z ustawieniami mostów. Muszą uważać na wulkany. Kto najszybciej rozwiąże swoją łamigłówkę, zdobywa szacunek miejscowych Papuasów i punkty zwycięstwa. Trzy poziomy trudności pozwolą dostosować grę do wieku i umiejętności graczy.

dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat. Czas rozgrywki: 25 minut.

PD 335

36. Pentago [Pomoc dydaktyczna] : genialnie zakręcona gra logiczna / Tomas Fladén.

Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Abstrakcyjna gra strategiczna. Polskie wydanie jest specjalną edycją tej bestsellerowej gry, ponieważ umożliwia zabranie jej w podróż, do szkoły lub na spotkanie z przyjaciółmi bez konieczności dźwigania całego pudełka.

Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Wygra gracz, który jako pierwszy ułoży 5 swoich kul w jednej linii. Wydaje się łatwe? Tylko pozornie – po wyłożeniu każdej kuli gracz obraca jedną z czterech ruchomych części planszy o 90 stopni.

Dla 2 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 532

37. Penguins Huddle Up [Pomoc dydaktyczna] : Multilevel Family Game = Pingwinki stłoczą się : wielopoziomowa gra rodzinna / ilustracje Jeanne Ribbens.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2022.

Seria : Smart Games

Wielopoziomowa gra rodzinna.

Pingwiny rozproszyły się po lodzie i zaczynają marznąć. Zbierz swoje pingwiny w jednym miejscu, jednocześnie nie pozwalając przeciwnikom zrobić tego samego. Wygrywa pierwszy gracz, który ustawi swoje pingwiny w jednej połączonej grupie.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, orientacja przestrzenna.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

Na opakowaniu: "Don't get ice-olated!"

PD 563

38. Pentago Triple [Pomoc dydaktyczna] : potrójnie zakręcona gra logiczna / Tomas Fladén, Nicolas Cravotta, Rebecca Bleau.

Warszawa : Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o., 2016.

Nowa wersja popularnej gry „Pentago” wielokrotnie nagradzanej gry logicznej. W grze są 3 kolory kul i karty zadań, które urozmaicają zasady pierwotnego i umożliwiają grę

4 osobom jednocześnie.

Gracze naprzemiennie układają kule na planszy. Każdy gracz może używać kul we wszystkich 3 kolorach. Celem jest ułożenie 5 kul w rzędzie w kombinacji wskazanej przez jedną z kart zadań. Nie będzie to jednak proste, bo po dołożeniu kuli gracz obraca jedną z czterech części planszy – tak jak w oryginalnym Pentago.

Dla 2-4 graczy w wieku 8-108. Czas rozgrywki: 15 minut.

PD 533

39. Pingwiny na lodzie [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Penguins On Ice / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2021.

Seria : Smart Games

Nastała zima, zamarła sadzawka i każdy pingwin chce mieć kawałek lodu dla siebie.

Pomóż pingwinkom utrzymać się na lodzie.

„Mroźna” gra logiczna, w której gracze korzystając z dużych i ładnych elementów, zmierną się z 80 zróżnicowanymi zadaniami. Zasada jest prosta - należy umieścić elementy lodowej układanki na planszy tak, by każdy pingwin znalazł się w odpowiednim miejscu! Mały gracz poprzez zabawę trenuje nieszablonowe podejście do problemu i koncentrację.

Dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, myślenie elastyczne, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

Na opakowaniu: "Uchron pingwinki przed mroźną kąpielą".

Na pudełku: "80 zadań - różne poziomy trudności".

PD 560

40. Pod prąd [Pomoc dydaktyczna] / Victor Samitier ; ilustracje Sergi Marcet.

Podłęże : Wydawnictwo Muduko, 2020.

Coroczne wędrówki łososi to jedno z bardziej fascynujących zjawisk przyrodniczych.

Każdej wiosny łososi wracają do swojego domu po długim pobycie w oceanie.

Ich wędrówka w górę strumienia nie jest łatwa - czyhają na nich głodne niedźwiedzie, drapieżne orły i cierpliwe czaple. Zadaniem graczy jest doprowadzenie do ikrzyska jak największej liczby swoich łososi.

Wyjątkowe połączenie gry wyścigowej i gry logicznej. Każdy z graczy kontroluje grupę łososi, które wędrują w górę rzeki, aby złożyć jajeczka u jej źródła. W czasie swojej podróży łososi będą musiały poradzić sobie z naturalnymi przeszkodami, głodnymi niedźwiedziami i drapieżnymi ptakami. Gracz, który najlepiej poprowadzi swoją grupę łososi do źródła rzeki - wygrywa.

Na pudełku: "Gra kafelkowa".

Dla 2-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 20-30 minut.

PD 346

41. Przewrotne żabki [Pomoc dydaktyczna] / Okabe Takuya ; ilustracje Mathieu Beaulieu.

Warszawa : Granna Sp. z o.o., 2021.

Szybka logiczna gra rodzinna.

Wygrzewanie się na słońcu w tropikalnym lesie żabki to lubią. Niestety, liczba miejsc

na słoneczne kąpiele jest ograniczona. Gracze pomagają małym, kolorowym żabkom hopyć na skąpane w promieniach słonecznych miejsca.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 377

42. Rok w lesie [Pomoc dydaktyczna] : Wiewiórka i gawron : gra kooperacyjna / ilustracje Emilia Dziubak.

[Warszawa-Wesoła] : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2022.

Seria : Rok w Lesie

Nieubłaganie zbliża się zima. Wiewiórka rozpoczęła przygotowanie zapasów i systematycznie zapełnia swoje spiżarnie. Ale co to? Kto przygląda się rudemu pracusiowi? Tak, to gawron! Już czyha na pozostawione przez wiewiórkę smakołyki. Czy wspólnie uda wam się przygotować na czas zimy i przechytryć gawrona?

Kooperacyjna gra logiczna, w której gracze kierują poczynaniami wiewiórki. Ich celem jest zapełnienie wszystkich spiżarni przed nastaniem zimy. Muszą jednak uważać na gawrona, który cały czas będzie krążyć w pobliżu ich skrytek.

Dla 1-4 graczy w wieku 4+.

PD 493

43. Rozgrzyź to! [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Apple Twist / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Gra logiczna, która wymaga elastycznego myślenia wyobraźni przestrzennej. Książeczka zawiera 60 zadań o rosnącym poziomie trudności.

Trzy głodne gąsienice zadomowiły się w tym samym jabłku i chcą je schrupać. Gracz pomaga im się ułożyć w jego wnętrzu. Gąsienice posiadają ruchome części, podobnie jak plansza do gry w kształcie jabłka.

Dla 1 gracza w wieku 5+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, percepcja wzrokowa.

Na opakowaniu: "Ogryzek, zgryzek!".

PD 412

44. Smoczy ogień [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 2 graczy = Dragon Inferno.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Zadaniem graczy jest zbudować największe królestwo w Smoczej Dolinie.

Dla 2 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 15 minut.

Umiejętności rozwijane w grze to: elastyczne myślenie, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

Na opakowaniu: "Rządź królestwem i kontroluj smoki!".

PD 457

45. Super Cortex [Pomoce dydaktyczne] : Wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoin ; ilustracje Sébastien Lopez.

Francja : Asmodee Group ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2022.

Seria: Mądra Gra

Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą podejmować się 8 różnych testów sprawdzających rozumowanie, pamięć i szybkość. Muszą być przygotowani na zadania wymagające myślenia przestrzennego, zapamiętywania, analizy, logiki, a nawet... rozpoznawania kształtów wyłącznie za pomocą dotyku!

Super Cortex to dynamiczna zabawa, w której wraz z przyjaciółmi sprawdzicie, kto najszybciej rozwiązuje rozmaite łamigłówki. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem. Ten, kto rozwiąże je jako pierwszy, musi przykryć ją ręką i głośno podać odpowiedź. Ta odsłona serii skierowana jest do starszych odbiorców, a dostępne zagadki stanowią naprawdę nie lada wyzwanie!

Seria Cortex zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Seria otrzymała również wyróżnienie w XVI edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka w 2018 r. Cortex został doceniony również przez firmę Imagination Gaming, czego wynikiem jest zdobyta nagroda Excelled in Schools Award. Nagrody Imagination Gaming przyznawane są grom z całego świata, które angażują zarówno dzieci, jak i całą rodzinę, pomagają rozwijać nowe umiejętności kreatywne i społeczne.

Dla 2-6 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki 15 minut.

PD 470

46. Śpiąca Królowna [Pomoc Dydaktyczna] : Deluxe : gra logiczna dla najmłodszych = Sleeping Beauty / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2021.

Seria : Smart Games

"Śpiąca Królowna" to gra stworzona z myślą o dzieciach w wieku szkolnym i wczesnoszkolnym. Ma je wprowadzać w niesamowity świat baśni, jak i uczyć logicznego myślenia.

Zagraj w Królowną śnieżkę i umieść poprawnie wszystkie postacie w domku krasnoludków. W książeczce z zadaniami znajdziesz wskazówki dotyczące tego, kogo należy umieścić w jakim miejscu.

Dla 1 gracza w wieku 3-7 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa.

Na opakowaniu: "Pokonaj labirynt i obudź Śpiącą Królowną!"

PD 566

47. Tajemnicza Wyspa [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Treasure Island / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2021.

Seria : Smart Games

Propozycja dla wszystkich miłośników dalekich wypraw, podczas których poszukiwacze przygód przeszukują starożytne ruiny i odkrywają niesamowite skarby.

Podczas rozgrywki w Tajemniczą Wyspę gracz szuka zaginionej świątyni. Jeżeli poszukiwacz przygód wykaże się logiką, dedukcją i spostrzegawczością, będzie mógł dokonać wspaniałego odkrycia! Droga do starożytnych ruin pozostaje jednak niezbadana. Dlatego najpierw trzeba odpowiednio ułożyć elementy mapy, żeby zlokalizować starożytną świątynię!

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, elastyczne myślenie.

Na opakowaniu: "Czy odnajdziesz zaginioną świątynię?"

Dla 1 gracza w wieku 8+.

PD 598

48. Tan Gram [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla całej rodziny.

Częstochowa : Promatek Media, [2020].

Seria: Kukuryku - Pobudzamy Wyobraźnię

Tangram to klasyczna chińska łamigłówka, która została wymyślona przez tybetańskich mnichów około 3000 lat temu. Tangram składa się z siedmiu części zwanymi tanami. Gra polega na układaniu figur, przedstawionych na kartach, według określonych reguł.

Gra rozwija: logiczne myślenie, spostrzegawczość, zdolności manualne, wyobraźnię geometryczną i koncentrację.

Dla 2-4 graczy w wieku 6-99 lat.

PD 326

49. The Investigation [Pomoc dydaktyczna] : Angielski z kryminałem : gra karciana do nauki języka / opracowanie Patrycja Zakaszewska, Katarzyna Widomska ; redaktor prowadzący Ewa Norman ; ilustracje Izabela Bułeczka.

Warszawa : Edgard, 2018.

Towarzyska, kooperacyjna gra kryminalna, w której uczestnicy mają wspólny cel: rozwikłać zagadkę zbrodni. Jeden z graczy wciela się w rolę Świadka i na podstawie karty zbrodni oraz kart śledztwa w myślach układa historię przestępstwa. Pozostali gracze, Śledczy, próbują zrekonstruować bieg wydarzeń, zadając pytania Świadkowi. Zadaniem graczy jest doprowadzić Śledztwo do końca, przeprowadzając je w całości w języku angielskim.

Uczestnicy gry: ćwiczą myślenie logiczne ; doskonalą mówienie w języku angielskim ; rozwiązują mrożące krew w żyłach zagadki ; ćwiczą ponad 500 słówek i zwrotów ; uczą się szybko konstruować wypowiedzi ; utrwalają struktury leksykalno-gramatyczne w kontekście.

Poziom A2-B2+.

Gra przeznaczona dla 2+ graczy.

PD 70

50. Top Spot [Pomoc dydaktyczna] : Family Card Game / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Rodzinna gra karciana, w której zadaniem graczy jest połączenie kart w taki sposób, aby otwory na nich zapełniły się symbolami dającymi punkty. Dzięki elastycznej formule, gracze mogą dopasować długość rozgrywki do czasu którym dysponują, a kompaktowe wykonanie sprawi, że będą mogli cieszyć się grą wszędzie tam, gdzie zechcą.

Stimulates These Cognitive Skills: Flexible Thinking, Planning, Memory.

Dla 3-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 20 minut.

Na opakowaniu: "Combine cards to win!"

Opakowanie w wersji angielskiej, instrukcja w języku polskim w środku opakowania.

PD 562

51. Trzy Małe Świnki [Pomoc Dydaktyczna] : Deluxe : gra logiczna dla najmłodszych = Three Little Piggies / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria: Smart Games

Gra logiczna wzorowana na baśni "Trzy małe świnki", dzięki której gracze będą mogli samodzielnie pomóc różowym zwierzątkom schronić się przed Wielkim Złym Wilkiem.

Dla 1 gracza w wieku 3-6 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

Na opakowaniu: "Pomóż świnkom ukryć się przed wilkiem!"

PD 564

52. Ubongo Junior 3D [Pomoc dydaktyczna] / Grzegorz Rejchtman ; ilustracje Annette Nora Kara ; tłumaczenie Maciej Nowak-Kreyer.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Seria : Ubongo

Gra dla najmłodszych fanów gier planszowych. Ma łatwe zasady rozwijające spostrzegawczość, logiczne myślenie oraz zdolności manualne. Można w nią zagrać także w połączeniu z „Ubongo 3D”, aby zrównoważyć szanse młodszych i starszych graczy.

Gracze, tak jak w przypadku poprzednich wersji „Ubongo”, na czas muszą zapełnić klockami 3D wzór wskazany im przez wylosowaną kartę. Następnie, z pozostałych klocków układają jak najwyższą wieżę, którą zmierzą linijką w kształcie żyrafy. Im wyższa wieża, tym więcej punktów otrzymają. Przestrzenne klocki pozwalają na fantastyczną zabawę w trzech wymiarach, a łamigłówki posiadają aż 4 poziomy trudności, co pozwala dostosować grę do umiejętności poszczególnych graczy.

Na opakowaniu: "Szybko! Wesoło! Ubongo!"

Dla 1-4 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 624

53. Ubongo [Pomoc dydaktyczna] : Szalona gra, która rozkręci twój mózg / Grzegorz Rejchtman ; ilustracje Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2020.

Seria : Ubongo

Słowo „Ubongo” w języku suahili oznacza „mózg”. Nazwa została wybrana nieprzypadkowo – gra nie tylko dostarcza wspaniałej rozrywki, ale i gimnastykuje szare komórki, ćwiczy refleks i rozwija umiejętność logicznego myślenia.

Proste zasady, dwa poziomy trudności do wyboru i dynamiczne tempo gry sprawiły, że Ubongo podbiła serca małych i dużych wielbicieli planszówek na całym świecie.

Scenariusz gry przenosi nas do gorącej Afryki. Uczestnicy układają na czas barwne etniczne mozaiki, losowane kolejno za pomocą specjalnej kostki. Gracz, który jako pierwszy zakryje wszystkie białe pola na swojej planszecie, oznajmia ukończenie zadania wesołym zawołaniem „Ubongo!”, a w nagrodę otrzymuje barwny klejnot.

„Ubongo” znajduje uznanie także w oczach specjalistów branży gier planszowych i karcianych: produkcja zdobyła nagrodę główną w konkursie Gra Roku Targów GRA I ZABAWA 2017.

Dla 1-4 graczy w wieku 8-108. Czas rozgrywki 25 min.

PD 239

54. Ubongo 3D [Pomoc dydaktyczna] : trójwymiarowe szaleństwo / Grzegorz Reichtman ; ilustracje Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer.

Warszawa : Story House Egmont sp. z o.o., 2022.

Seria : Ubongo

Ubongo 3D to najnowsza wersja światowego bestsellera. Podbiła serca małych i dużych wielbicieli planszówek na całym świecie.

Scenariusz gry przenosi nas w sam środek gorącej Afryki - słowo “ubongo” w języku suahili oznacza “mózg”. Nazwa ta została wybrana nieprzypadkowo, bowiem podczas emocjonującej, dostarczającej mnóstwa zabawy rozgrywki gimnastykujemy szare komórki, ćwiczymy refleks oraz rozwijamy umiejętność logicznego myślenia.

Podstawowym elementem Ubongo 3D są przestrzenne klocki, które wprowadzają zabawę w zupełnie nowy, trzeci wymiar, czyniąc rozgrywkę jeszcze bardziej wymagającą i fascynującą. Zadaniem graczy jest jak najszybciej zapełnić puste pola na swoich planszach, tylko tym razem muszą to uczynić dwuwarstwowo. Gracze, którym uda się rozwiązać daną łamigłówkę na czas, zdobywają klejnoty.

Ubongo 3d to logiczna gra rodzinna - jest szybka i ma proste zasady. Cztery poziomy trudności umożliwiają dopasowanie gry do wieku i doświadczenia graczy.

Dla 1-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 25 minut.

PD 623

55. Wiewiórki atakują! [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Squirrels Go Nuts! / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2020.

Seria : Smart Games

Zadaniem gracza jest gromadzenie zapasów na zimę dla wiewiórek.

Dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

Na opakowaniu: "Pomóż wiewiórkom zrobić zapasy!".

Na pudełku: "60 zadań - różne poziomy trudności".

PD 456

56. Zabawy logiczne [Pomoc dydaktyczna] : zagadki obrazkowe / Natalia Minge, Krzysztof Minge.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, copyright 2015.

Seria: Kapitan Nauka

97 różnorodnych zagadek uczy logicznego myślenia i wyciągania wniosków, ćwiczy koncentrację i wprowadza w świat matematyki.

Zagadki opracowane specjalnie dla dzieci w wieku 6-9 lat przez psychologów dziecięcych specjalizujących się we wspomaganiu rozwoju małych dzieci. Po jednej stronie każdej karty książeczki znajdują się zagadki z kolorowymi ilustracjami, po drugiej – odpowiedzi. Dzięki temu dziecko może samodzielnie sprawdzić rozwiązanie.

PD 64

57. Zwierzaki na wsi [Pomoc dydaktyczna] : gra logiczna dla 1 gracza = Smart Farmer / Raf Peeters.

Kraków : Wydawnictwo IUVI, 2018.

Seria: Smart Games

Gra logiczna, w której dziecko, korzystając z kolorowych komponentów, pomoże farmerowi umieścić zwierzęta gospodarskie w osobnych zagrodach. Proste zasady i narastający poziom trudności zadań sprawiają, że młodzi gracze w naturalny sposób rozwiną swoje zdolności manualne oraz wykorzystają logiczne myślenie.

Na opakowaniu: " Umieść zwierzaki w osobnych zagrodach!"

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja i elastyczne myślenie.

Dla 1 gracza w wieku 5+.

PD 589

58. Żabki [Pomoc Dydaktyczna] : rodzinna gra planszowa = Froggit.

Seria : Smart Games

Rodzinna gra, w której każdy z graczy pokieruje jedną z żabich rodzin. Cel jest prosty: przeprowić się przez staw do punktu końcowego. Tylko dzięki planowaniu, analizie sytuacji na planszy i sprytowi każdy z graczy może sprawić, że to jego rodzina żab jako pierwsza dotrze na miejsce, zapewniając mu zwycięstwo.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, pamięć.

Gra dla 2-6 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

Na opakowaniu: "Przepraw się przez staw, lecz strzeż się ryby!"

PD 558

Gry taktyczne, strategiczne

1. Ahoj, piraci! [Pomoc dydaktyczna] / Manfred Ludwig ; ilustracje Anne Pätzke.
Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2016.

Seria : Zagraj Ze Mną

Gra rodzinna z elementem strategii.

Piraci podróżują po morzu karaibskim w poszukiwaniu ukrytych skarbów. Muszą je odnaleźć, załadować na pokład i bezpiecznie dostarczyć do portu. Po drodze napotkają innych piratów, tornada i różne przeciwności losu. Aby zdobyć cenne skarby, piraci będą musieli często podejmować ryzyko. Jeżeli jednak będą zbyt zachłanni, mogą stracić cenne łupy!

Dzięki grze dzieci uczą się myśleć strategicznie, oceniać ryzyko i radzić sobie z emocjami.
Gra dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas gry: 20-30 min.

PD 508

2. Amazonia [Pomoc dydaktyczna] / Tim Eisner ; ilustracje Vincent Dutrait.

USA : Weird City Games ; Kraków : Lucky Duck Games, 2021.

Dwuosobowa gra karciana w dobieranie kart i tworzenie z nich punktujących zestawów. Jest w niej miejsce na blefowanie, ryzykowanie oraz podejmowanie strategicznych decyzji – które karty zdobyć i kiedy użyć ich specjalnych zdolności. Gra jest przepięknie zilustrowana przez znanego w świecie gier planszowych artystę, Vincenta Dutrait. Gracze sadzą wysokie drzewa i dbają o gęstą roślinność oraz zróżnicowaną faunę w tej rywalizacji o najbujniejszy las deszczowy Amazonii.

Dla 2 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30 minut.

Zawiera warianty dla 3-4 graczy i solo.

PD 425

3. Beez [Pomoc dydaktyczna] / Dan Halstad ; ilustracje Chris Quilliams.

Kanada : Plan BGames Inc. ; Niemcy : Plan BGames Europe GmbH ; Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Beez jest abstrakcyjną grą strategiczną, w której gracze latają swoją pszczołą po polanie zbierając pyłek kwiatów. Polana ta składa się z kafelka startowego i rozłożonych naokoło niego kafelków z kwiatami lub liśćmi. Każdy gracz ma swój ul, gdzie gromadzi pyłek zebrany przez jego pszczołę, starając się realizować cele wspólne i tajne cele prywatne, aby stworzyć jak najwięcej kropel miodu. Tura gracza składa się z 3 faz: planowania lotu, lotu i zebrania nektaru oraz ułożenia nektaru w ulu.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30-45 minut.

PD 369

4. Brzdęk! [Pomoc dydaktyczna] : nie drażnij smoka / Paul Dennen ; ilustracje Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Paul Ramos ; tłumaczenie Jakub Niedźwiedź.

Bielsko-Biała : Lucrum Games, 2019.

Korytarze pod Smoczą Twierdzą stanowią najbardziej niebezpieczne terytorium w całym królestwie. Zagrożenie czyha na każdym kroku, za każdym zakrętem może czaić się zguba,

a każdy nierozważny dźwięk może zbudzić śpiącego w katakumbach smoka. Jedyne najwięksi rabusie mogą się tam zakraść, zdobyć ukryte skarby i uciec smokowi zanim staną się jego obiadem. Grupa biegłych w złodziejskim fachu śmiałków, których natchnęły historie starszych kolegów, a wyobraźnię rozpałyły myśli o sławie, bogactwie i chwale, właśnie szykuje się do ryzykownej wyprawy w głąb ponurych korytarzy.

W grze planszowej „Brzdęk” gracze mają za zadanie zebrać jak najwięcej skarbów i artefaktów oraz opuścić podziemia przed towarzyszami. Po drodze będziecie rekrutować sojuszników i zbierać drogocenne łupy. Ale uwaga... jeden fałszywy krok i... brzdęk! – każdy nieostrożny hałas drażni i rozbudza strasznego smoka, a każdy skradziony artefakt wzmaga jego ognistą furję! Pozostaje mieć nadzieję, że inni będą zachowywać się głośnie, a Ty uciekniesz szybciej od nich. Kto okaże się najsprytniejszym złodziejem? Komu uda się ująć z życiem i łupami, a kto na zawsze zostanie w smoczych podziemiach? Gra jest oparta na mechanice deck buildingu, bardzo ważne jest dobre rozplanowanie kolejnego ruchu i... Odrobina szczęścia!

Dla 2-4 graczy w wieku 12+. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 539

5. Catan Junior [Pomoc dydaktyczna] : gra planszowa / Klaus Teuber ; ilustracje Michael Menzel.

Kraków : Galakta, 2022.

Gracze żeglują swą piracką łajbą po morzach, odkrywają wyspy i budują na nich obozy piratów. Potrzebne im będzie przy tym „to i owo“ np. drewno, szable i złoto. Muszą wykazać się sprytem i zbudować swój obóz w strategicznym miejscu, aby przy odrobinie szczęścia szybko zgromadzić surowce potrzebne do budowy kolejnego obozu.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 531

6. Club 2% [Pomoc dydaktyczna] : graj i rozwijaj logiczne myślenie.

Izrael : Lemada Light Industries Ltd. ; Szczecin : TM Toys Sp. z o.o., [2016?].

Inspiracją powstania gry Club 2% było zastosowanie tej samej logiki rozumowania, która jest podstawą zagadki Einsteina. Club 2% stawia przed graczami ekscytujące zagadki, które zachęcają do logicznego myślenia krok po kroku.

Gra wspiera rozwój: logicznego myślenia, podstaw matematyki, podstaw programowania oraz strategicznego myślenia.

Na opakowaniu: "84 łamigłówek dla całej rodziny".

Dla gra czy w wieku 4-99 lat.

PD 273

7. Dinokalipsa [Pomoc dydaktyczna] : uśmiechnij się, to prawie koniec / [Ramy Badie] ; tłumaczenie Natalia Laprus.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Strategiczna gra karciana, w której gracze podczas zabawy są dinozaurami, a życie co chwilę daje im w kość. Muszą zrobić wszystko, co w ich mocy, aby uniknąć katastrof naturalnych, drapieżnych i emocjonalnych, wymijając przy tym meteoryty i, tak jak w prawdziwym życiu, zapewne poniosą porażkę. Pierwszy dinozaur, który zdobędzie

50 punktów (albo ostatni dinozaur w grze), zwycięży.

Któż z nas nie musi się mierzyć z małymi i dużymi katastrofami dnia codziennego?

Agresywny liść atakujący znieca, smutna prawda o własnej beznadziei czy wpadnięcie w potrzask - między innymi takie pułapki czekają na graczy w Dinokalipsie. To ciekawa gra z gatunku push your luck, w której staramy się przewidzieć, co mogą zrobić nasi przeciwnicy. Perspektywa bycia wyeliminowanym dodatkowo podkreśla atmosferę i nakłada na uczestników presję.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 477

8. Dzielne myszki [Pomoc dydaktyczna] / Manfred Ludwig ; ilustracje Anne Pätzke.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2020.

Seria : Zagraj Ze Mną

Gracze przemieszczają swoje myszki na planszy i starają się zdobyć smakowity ser. Muszą jednak wystrzegać się kota, który depta im po piętach.

Dzięki grze dzieci uczą się: myśleć strategicznie, oceniać ryzyko oraz radzić sobie ze stresem.

Dla 2-4 graczy w wieku 4+. Czas gry: 20-30 min.

Na pudełku: "Emocjonujący wyścig do serowej krainy!".

PD 314

9. Ekobohater - zbierz i posegreguj śmieci! [Pomoc dydaktyczna] : edukacyjna gra planszowa / pomysł gry Grzegorz Blachnicki ; zasady gry Julia Pogorzelska ; ilustracje Dorota Szoblik.

Częstochowa : Adamigo, 2015.

Gra, która zachęci do dbania o środowisko! Zadaniem graczy jest zebranie z planszy różnego rodzaju śmieci np.: puszek, starych gazet, butelek, plastikowych opakowań. Wygra ten, kto jako pierwszy posegreguje i wyrzuci śmieci do pojemnika w odpowiednim kolorze.

Gra rozwija świadomość ekologiczną, przekazuje wiedzę na temat segregacji odpadów oraz ćwiczy myślenie strategiczne.

Wiek 3+.

PD 50

10. Everdell [Pomoc dydaktyczna] / James A. Wilson ; ilustracje Andrew Bosley.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Seria : Everdell

W uroczej dolinie Everdell, pod gałęziami wysokich drzew, wśród omszałych głazów, rozwija się cywilizacja leśnych zwierząt. Wiele lat minęło od jej początków i wreszcie nadszedł czas, by odkryć nowe tereny i zakładać zupełnie nowe miasta. Gdy zasiądziesz do gry, wcielisz się w lidera grupy stworzeń, które wyruszą na podbój nieznanego. Trzeba będzie zbudować wiele budynków, poznać nowe stworzenia i dać się ponieść nadchodzącym wydarzeniom. To będzie pracowity rok!

Everdell to dynamiczna gra o budowaniu leśnego miasta i zarządzaniu jego społecznością. Gra uwodzi przepięknym wykonaniem i oferuje wiele dróg do zwycięstwa, dzięki czemu jej odkrywanie jest prawdziwą przyjemnością.

Dla 1-4 graczy w wieku 14+. Czas rozgrywki: 40-80 minut.

PD 400

11. Grajeczka [Pomoc dydaktyczna] / autorzy gry Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert ; ilustracje Miguel Coimbra.

USA : Iello USA ; Gliwice : Portal Games Sp. z o.o., 2018.

Grajeczka to gra o pełnym magii Królestwie. Krainie, która oferuje zarówno niezwykłą przygodę jak i strategiczne wyzwanie.

Gracz znajduje się w magicznym królestwie, przez które odważna księżniczka, lojalny książę i przerażający smok podróżują w poszukiwaniu przygód. Potrzebują pomocy graczy, aby zbadać swoje królestwo. Gracz pomaga im dotrzeć w najdalsze zakątki świata, by mogli spełnić swoje przeznaczenie.

Grajeczka to nie tylko gra, w którą gramy, to także baśń, którą opowiadamy z każdym kolejnym ruchem! Czy smok zagrozi księżniczce? Rozwijamy baśniowe królestwo Grajeczki dokładając nowe kafle ziemi i przesuwając księżniczkę, rycerza i smoka po różnych miejscach, takich jak góry, lasy i pola. Pomagamy im przeżyć niesamowite przygody i wypełnić cele opisane na kartach księgi. Kiedy tylko wypełnimy dany cel rozwijamy swoją opowieść czytając książkę na głos!

Przeznaczone dla graczy w wieku 8+.

PD 58

12. Królestwo [Pomoc dydaktyczna] / Magdalena Leczkowska ; grafika Małgorzata Chustecka.

Łoziska : Wydawnictwo Kościuszko Przygoda i Słowo sp. z o. o., [2020].

Królestwo jest grą planszową z baśniową fabułą, w której każdy z graczy wciela się w rolę króla lub królowej. W toku rozgrywki uczestniczy dokonują wyborów, od których zależą ich dalsze przygody.

Gra łączy w sobie cechy gry strategicznej i przygodowej. Jej unikalną cechą jest zaakcentowanie zagadnień etycznych. W toku rozgrywki poszczególne zdarzenia i wybory prowadzą do określonych konsekwencji, co pozwala dzieciom i młodzieży zauważyć związek między konkretnymi sytuacjami a wartościami, które się w nich ujawniają. Treści wychowawcze ukryte są pod warstwą fabuły (do gry dołączona jest bajka), która rozwija się w zależności od postępów graczy.

Treść gry jest baśniowa, a przekaz ewangeliczny dociera do dzieci nie przez grafikę lub tekst, ale poprzez mechanikę gry. Oznacza to, że gracz może przeciwstawić wybory i zachowania, o których mówi Biblia w trakcie gry planszowej. Na żadnym etapie gry nie jest sprawdzana wiedza religijna.

Proste zasady sprawiają, że rozgrywka idealnie sprawdzi się dla osób bez doświadczenia z grami planszowymi. W Królestwo można grać w gronie rodziny, przyjaciół, znajomych, a w środowisku szkolnym może stanowić znakomite uzupełnienie zajęć dydaktycznych. Wszystko dzięki wartościom wychowawczym - rozgrywka została bowiem opracowana tak, by stanowić okazję do wielu wartościowych rozmów o etycznych dylematach. Propozycje tematów zawiera komentarz pedagogiczny do gry przeznaczony dla rodziców i wychowawców.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

13. L.A.M.A. [Pomoc dydaktyczna] / 3 gry w 1 / Reiner Knizia ; ilustracje Rey Sommerkamp, Barbara Spelger.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2021.

Kompilacja kultowych gier Reinerja Knizii. Trzy gry w jednym pudełku.

Gracze pozbywają się kart kładąc je po kolei na wspólny stos. Decydują, kiedy zagrać kartę, pociągnąć albo spasować, by na koniec rundy mieć jak najmniej karnych punktów.

O zwycięstwie zadecyduje taktyka, ale i podjęcie ryzykownej decyzji we właściwym momencie.

Zestaw zawiera trzy gry Knizii: strategiczną **Lamę podstawową** (nominowaną do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres), wredną **Lamę Party** oraz nieprzewidywalną **Lamę kościaną**.

Dla 2-6 graczy w wieku 7-107 lat. Czas rozgrywki: 20 minut.

PD 357

14. Logika [Pomoc dydaktyczna] / redakcja Hubert Bobrowski ; ilustracje Aleksandra Krzanowska.

Warszawa : Edgard, 2020.

Seria : Kapitan Nauka

Na opakowaniu: Rozwijaj się: myślenie logiczne, spostrzegawczość, koordynacja oko-ręka, przyroda.

Wiedza przyrodnicza w formie układanek logicznych. Zestaw niezwykle barwnych układanek do obserwowania i poznawania natury oraz ćwiczenia myślenia logicznego.

Dzięki różnorodnym formom zabaw przedszkolaki dowiedzą się m.in., jak wygląda przyroda o różnych porach roku, czym różnią się ryby żyjące w morskich akwenach, jak wygląda życie mrówek oraz skąd bierze się np. miód. Każdy z przyrodniczych tematów uczy praktycznych umiejętności: określania następstwa czasu i związków przyczynowo - skutkowych, porównywania wielkości, rozpoznawania przeciwieństw oraz liczenia w zakresie 110.

Jak wyglądają drzewa ozdobne i owocowe w różnych porach roku? Kto śpi w kokonie? Które zwierzę jest wolne, a które szybkie?

Propozycja dla ciekawych świata przedszkolaków, którzy uwielbiają odkrywać tajemnice przyrody, układać puzzle i układanki oraz rozwiązywać zagadki. Różnorodne formy układanek wspierają rozwój myślenia logicznego, dzięki któremu dzieci uczą się porównywać, klasyfikować oraz łączyć dotychczasową wiedzę z nową i wykorzystywać ją do zrozumienia obserwowanych zjawisk. Dzięki barwnym ilustracjom Aleksandry Krzanowskiej gra rozwija wiedzę o przyrodzie bliskiej współczesnym dzieciom, która bywa towarzyszem ich dzieciństwa. Może być również wstępem do rozmów o zależności człowieka od pór roku oraz konieczności ochrony środowiska.

Na opakowaniu: Trening umysłu.

Dla graczy w wieku 3-7 lat.

PD 267

15. Minecraft [Pomoc dydaktyczna] : Builders & Biomes / Ulrich Blum.

[Warszawa] : Ravensburger, 2020.

Strategiczna gra planszowa dla wszystkich fanów Minecrafta. To inny wymiar gry, który został przeniesiony z cyfrowego świata wprost do planszówki.

Gra tworzy porozumienie międzypokoleniowe - odciąga młodego gracza od komputera, a rodzica może wprowadzić w niezwykły świat craftingu. Każdy uczestnik będzie odkrywać świat, stawiać czoła niebezpiecznym mobom i wydobywać zasoby, z których zbuduje fantastyczne struktury.

Gra wspiera rozwój logicznego i strategicznego myślenia oraz pomaga w zrozumieniu podstaw matematyki i programowania.

Na opakowaniu: "A Minecraft Board Game".

Dla 2-4 graczy w wieku 10-99 lat. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 522

16. Moje małe Everdell [Pomoc dydaktyczna] / James Wilson, Clarissa A. Wilson ; ilustracje Andrew Bosley.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., [2023].

Seria: Everdell

Dorośli marzą o tym, aby znów być dziećmi, a maluchy... bawią się w dorosłych! Dołącz do nich, aby wspólnie zbierać surowce i zbudować najlepsze niby-miasto w historii!

Moje małe Everdell to nowa wersja popularnej gry strategicznej, w pełni dostosowana do potrzeb dzieci! Wraz z najmłodszymi mieszkańcami osady będą mogły wziąć udział w zabawie o to, kto stworzy najbardziej spektakularne wymyślane miasto. Korzystając z mechaniki przydzielania pracowników i rozbudowy obszarów, gra zapewni świetną zabawę dla całej rodziny, pobudzając mózgi maluchów i poprawiając ich koncentrację oraz umiejętność planowania.

Rozgrywka w Moje małe Everdell toczy się przez 4 rundy. W każdej z nich na stole pojawiają się nowe surowce do zdobycia, będziemy też rozgrywać kolejno swoje tury. W każdej swojej turze gracze zagrywają 1 pionek przyjaciela na wybrane pole i wykonują związaną z nim akcję. Następnie zagrywają 1 kartę, płacąc jej koszt (o ile chcą i mogą to zrobić). Zwycięży gracz, który na koniec będzie miał najwięcej punktów z zagranych kart, bonusów i specjalnych żetonów parady.

Gra stanowi świetne wprowadzenie do świata gier strategicznych. Jest pod wieloma względami uproszczona względem klasycznego Everdell, ale wciąż pozostawia ważne decyzje w rękach uczestników. Instrukcja opisuje 2 opcjonalne sposoby na wyrównanie szans młodszych graczy. Dzięki temu możemy łatwo wprowadzić maluchy do zabawy i zmniejszyć różnice na przykład między rodzeństwem. Moje małe Everdell umożliwia także grę solo. W tym wariantcie przeciwnikiem gracza będzie książę Barwinek albo królowa Podbiałka. Poziom trudności wyzwania można modyfikować według zasad opisanych w instrukcji.

Gra zawiera minidodatek Przedszkole w Everdell.

Dla 1-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 672

17. Niedźwiedzie vs Bobasy [Pomoc dydaktyczna] / Elan Lee, Matthew Inman.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2018.

Twórz niezwykle niedźwiedzie i inne potwory. Muszą być na tyle silne, by pożreć wredne bobasy, gdy te zaatakują. Wygrywa ten, kto zje najwięcej bobasów!

W swojej turze każdy z graczy wykonuje dwie akcje: zagrywa karty lub dobiera je z jednego z trzech dostępnych stosów. Zagrywanie kart z ręki ma na celu budowanie jak najsilniejszych potworów. Każdy potwór składa się z maksymalnie 5 części ciała, z których każda ma określoną wartość wyrażoną w punktach siły. Naszym celem jest stworzenie jak najsilniejszej armii. Uczestnicy mogą również dobierać karty na rękę. Jeśli podczas dobierania wejdą w posiadanie bobasa, odkładają go w odpowiednie miejsce, wzmacniając tym samym armię dzieciaków. Zarówno armie bobasów, jak i potworów, mogą należeć do jednego z trzech typów. Ma to znaczenie w momencie walki – rywalizować mogą wyłącznie armie tego samego typu. Aby rozpocząć bitwę, gracz musi sprowokować wybraną armię dzieci. W tym celu pomija swoją akcję i mówi głośno “Prowokuję”. Następnie zliczana jest siła wybranej armii dzieci oraz siła armii potworów danego koloru u każdego z graczy. Gracz z najsilniejszą armią potworów, która może pokonać bobasy, wygrywa bitwę i zbiera karty bobasów. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie pokonać armii bobasów, bobasy wygrywają. Wszystkie potwory i bobasy walczą tylko raz. Po walce są odrzucane, niezależnie od wyniku. Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpią się karty. Wygrywa uczestnik z najwyższą sumą siły pokonanych bobasów.

Gra, choć wygląda na całkiem prostą, wymaga sporo planowania i strategicznego myślenia! Kluczem do zwycięstwa jest odpowiednie przygotowanie, dostosowanie do warunków i umiejętność zaskoczenia przeciwnika.

Dla 2-5 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 20 min.

PD 555

18. Potwory w Tokio [Pomoc dydaktyczna] / Richard Garfield ; ilustracje Régis Torres. Knurów : Portal Games Sp. z o.o., 2022.

Gra planszowa Richarda Garfielda, autora kultowych kolekcjonerskich serii Android: Netrunner oraz Magic: The Gathering.

W Potworach w Tokio gracze wcielają się w sześć przerażających bestii siejących zniszczenie i walczących ze sobą o dominację nad stolicą Japonii. W pudełku znajdują się takie osobistości jak Kraken, Giga Zaur, King Kong czy Cyber Kitty. Gra oparta jest na mechanice walki o wzgórzu. Potwór znajdujący się w Tokio jest atakowany przez wszystkie pozostałe, a jednocześnie musi się utrzymać tam jak najdłużej, aby zdobyć punkty zwycięstwa.

Gra ma bardzo proste zasady i jednocześnie wiele możliwości rozgrywki. Walcząc z innymi potworami, gracze będą musieli strategicznie przetrzucać i rozdysponowywać symbole znajdujące się na kościach, a jednocześnie umiejętnie wykorzystywać karty akcji specjalnych.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 627

19. Pradawny las [Pomoc dydaktyczna] / Aske Christiansen ; ilustracje Apolline Etlenne. Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2021.

Cztery Duchy Natury - zimy, wiosny, lata i jesieni - zostały wezwane, aby ocalić Święte Drzewo przed niszczycielskimi płomieniami Onibi. Każdy z nich pragnie uratować swój dom i otrzymać zaszczytny tytuł Wielkiego Strażnika Lasu.

Gra strategiczna, w której wcielamy się w leśne duchy reprezentujące pory roku. Naszym celem jest uratowanie świętego drzewa przed bezwzględными atakami Onibi. Aby wygrać, będziemy wykorzystywać wsparcie zwierzęcych sojuszników, którzy dostarczą nam cenną moc żywiołów.

Dla 2-4 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 40 minut.

PD 401

20. Takenoko [Pomoc dydaktyczna] / Antoine Bauza ; ilustracje Nicolas Fructus, Joël Van Aerde, Yuio ; tłumaczenie Eric Franklin, Michael Kröhnert, Humphrey Clerx ; tłumaczenie polskich zasad Remigiusz Bajor.

Gdańsk : Rebel Sp. z o.o., 2020.

Dawno, dawno temu na dworze cesarza Japonii... Po długiej serii sporów relacje dyplomatyczne z Chinami w końcu się poprawiły. Aby odpowiednio uczcić to porozumienie, chiński cesarz ofiarował japońskiemu władcy święte zwierzę – dużego misia pandę, symbol pokoju.

Japoński cesarz powierzył ludziom ze swojego dworu (graczom) trudne zadanie zadbania o zwierzaka i przygotowanie dla niego ogrodu bambusowego. Gracze będą pielęgnować pola uprawne, nawadniać je i uprawiać na nich jeden z trzech rodzajów bambusa (zielony, żółty i różowy) przy pomocy cesarskiego ogrodnika. Swą rolę odegra także pogoda, od słonecznych dni, po pory monsunowe. Będą musieli także znosić wilczy apetyt pandy, łasej na soczyste pędy bambusa. Gracz któremu uda się zdobyć najwięcej punktów poprzez odpowiednią uprawę bambusa i karmienie pandy wygra grę.

Sercem Takenoko są karty celów. Z jednej strony gra jest wyścigiem, bo nie ma określonej liczby tur – kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zrealizuje określoną liczbę zadań. Cele mają jednak swoją wartość punktową, więc zasada „kto pierwszy, ten lepszy” nie zawsze obowiązuje. Karty celów występują w 3 rodzajach: cele pól przedstawiają konkretny układ kolorów pól, który musi się pojawić na stole ; cele ogrodnika wskazują bambusy określonego koloru i wysokości, które musimy wyhodować na płytkach ; cele pandy wskazują zestawy pędów bambusa, które musimy zebrać z płytek. Aby zrealizować wylosowane zadania (oraz te, które dobierzemy w trakcie gry) gracze mają do dyspozycji szereg akcji. W swoich turach możemy dobierać kolejne płytki pól i umieszczać je w wybranych miejscach, nawadniać je, uprawiać z pomocą cesarskiego ogrodnika, by wyhodować odpowiednie rodzaje bambusa, a także kierować ruchami pandy, która będzie obgryzała wyrosnięte pędy.

To prosta, a jednocześnie wielowymiarowa gra rodzinna. Rozgrywka w przyjemny sposób balansuje elementy losowe oraz strategiczne, co lekko wyrównuje szanse podczas rozgrywek z dziećmi. Różne rodzaje zadań do wykonania pozwalają graczom na wypróbowanie rozmaitych strategii, a dodatkowo sprawiają, że zawsze jest coś do zrobienia. Jeśli nie uda nam się wykonać zaplanowanego ruchu, inny również może przybliżyć nas do zwycięstwa. Pole gry jest całkowicie modułarne i gracze tworzą je za każdym razem od nowa. Dzięki temu nie ma dwóch identycznych partii a kolejne rozgrywki pozostają atrakcyjne.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 45 minut.

PD 581

21. W pył zwrot [Pomoc dydaktyczna] : gra karciana o potyczkach owadów / Reiner Knizia ; ilustracje Piotr Sokołowski.

Podłężę : Wydawnictwo Muduko, 2022.

Wielki Pojedynek został rozstrzygnięty i nowy władca Wielkiej Prapuszczy wybrany. Mieszkańcy Boru szykują się do świętowania, przygotowują pyszne dania i trunki. Nowy władca ma jednak jedną zachciankę. Pragnie przed uczcą skosztować pyłku kwiatowego, znanego ze swoich leczniczych właściwości. Gracze wyruszają na łąki i polany w poszukiwaniu tego cennego specyfiku. Zawiadują owadzimi jednostkami i zbierają pożądany przez władcę pyłek. Ten, kto przyniesie go najwięcej zaskarbi sobie jego wdzięczność i zostanie mianowany Mistrzem Pyłku.

Taktyczna gra "W pył zwrot" to polska edycja gry "Loot", która w 2005 roku zdobyła główną nagrodę Mensa Select.

Dla 2-6/8 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 491

Gry wprowadzające w świat programowania i kodowania

1. Minecraft [Pomoc dydaktyczna] : Builders & Biomes / Ulrich Blum.

[Warszawa] : Ravensburger, 2020.

Strategiczna gra planszowa dla wszystkich fanów Minecrafta. To inny wymiar gry, który został przeniesiony z cyfrowego świata wprost do planszówki.

Gra tworzy porozumienie międzypokoleniowe - odciąga młodego gracza od komputera, a rodzica może wprowadzić w niezwykły świat craftingu. Każdy uczestnik będzie odkrywać świat, stawiać czoła niebezpiecznym mobom i wydobywać zasoby, z których zbuduje fantastyczne struktury.

Gra wspiera rozwój logicznego i strategicznego myślenia oraz pomaga w zrozumieniu podstaw matematyki i programowania.

Na pudełku : "A Minecraft Board Game".

Dla 2-4 graczy w wieku 10-99 lat. Czas rozgrywki: 30-60 minut.

PD 522

2. Nasze legendy [Pomoc dydaktyczna] : kodowanka : od kodowania do programowania : gra edukacyjna / ilustracje Monika Giełżecka.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018].

Kodowanka "Legendy polskie" wprowadzi dzieci do świata programowania. Gra uczy logicznego myślenia, postępowania według zasad, cierpliwości i wytrwałości. Wspiera rozwój twórczego myślenia. Zabawa jest doskonałym treningiem formułowania problemów oraz poszukiwania niestandardowych rozwiązań.

Kodowanka zawiera obrazki przedstawiające scenki z czterech legend: "Smok Wawelski", "Pan Twardowski", "Bazyliśzek", "Złota kaczka".

Każdy obraz został podzielony na 25 kwadratowych elementów. Z tyłu, na koszulce każdego elementu znajduje się kod na kolorowym tle - każda legenda ma swój kolor. Należy umieścić w książeczce wszystkie elementy jednego koloru według kodów. Jeżeli elementy zostaną prawidłowo ułożone, po zamknięciu książeczki i odwróceniu jej w okienku pojawi się obrazek z legendy.

Do gry dołączono krótkie opisy czterech legend. Autorzy polecają przed rozpoczęciem kodowania przeczytanie dziecku opisu wybranej legendy.

Dla 1-4 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 439

3. PixBlocks [Pomoc dydaktyczna] : graj, baw się, programuj / Krzysztof Krzywdziński ; grafika Gerard Lepianka.

Warszawa : Granna Sp. z o.o., 2020.

Gra służy rozwijaniu wyobraźni programistycznej. Dzięki rozwiązaniu zadania przedstawionego w grze powstanie program, który realizowany będzie przez poruszającego się królika. Dobrze napisany program doprowadzi królika do marchewek. Wszystkie marchewki zjedzone przez królika, potwierdzają, że utworzony program jest prawidłowy. Zasady interakcji pomiędzy królikiem, a pozostałymi elementami są odbiciem

podstawowych koncepcji wykorzystywanych w informatyce. Te zasady to: pętle, instrukcje warunkowe, zmienne oraz struktury danych.

Twórcą gry jest dr Krzysztof Krzywdziński - pracownik naukowy Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. To on czuwał nad tym, by gra PixBlocks nie była wyłącznie zabawą, ale miała również wartość edukacyjną.

Dla 1-4 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki 15-30 minut.

PD 271

4. Ulubione bajki 1 [Pomoc dydaktyczna] : kodowanka : od kodowania do programowania / ilustracje Monika Giełżecka.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018].

Kodowanka "Bajki" wprowadzi dzieci do świata programowania. Gra uczy logicznego myślenia, postępowania według zasad, cierpliwości i wytrwałości. Wspiera rozwój twórczego myślenia. Zabawa jest doskonałym treningiem formułowania problemów oraz poszukiwania niestandardowych rozwiązań.

Kodowanka zawiera obrazki przedstawiające scenki z różnych bajek: "Pinokio", "Calineczka", "Królewna Śnieżka", "Czerwony Kapturek".

Każdy obrazek został podzielony na 25 kwadratowych elementów. Z tyłu, na koszulce każdego elementu znajduje się kod na kolorowym tle - każda bajka ma swój kolor. Należy umieścić w książeczce wszystkie elementy jednego koloru według kodów. Jeżeli elementy zostaną prawidłowo ułożone, po zamknięciu książeczki i odwróceniu jej w okienku pojawi się obrazek z bajki.

Dla 1-4 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 30 minut.

PD 440

5. Zakodowana wieża [Pomoc dydaktyczna] : gra na kodowanie / projekt gry i redakcja Jarosław Wójcicki ; ilustracje Maria Murawska, Justyna Hołubowska-Chrzęszczak.

Warszawa : Edgard, 2023.

Seria : Kapitan Nauka

Gra kooperacyjna, która wprowadza dzieci w podstawy programowania bez komputera. Gracze współpracują ze sobą i kodują ruchy czarodzieja, by zaplanować trasę do skarbów ukrytych w zamkowej wieży. Z pomocą sekwencji i algorytmów, magicznych drzwi oraz możliwości zmiany układu komnat próbują przechytrzyć duchy i zostać mistrzami kodowania. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne, kreatywność oraz koncentrację na zadaniu. Doskonają również myślenie strategiczne, omijając pola z duchami oraz wykonując akcje, które przybliżają ich do zwycięstwa.

Gra wykorzystuje STEM (ang. Science, Technology, Engineering, Maths), czyli nowe podejście do uczenia się, integrujące nauki ścisłe, nowoczesne technologie, inżynierię oraz matematykę, rozwija zainteresowanie robotyką i programowaniem, a także umiejętności myślenia logicznego, kreatywności, rozwiązywania problemów i skutecznego komunikowania się.

Gracze zdobywają nowe umiejętności dzięki wykorzystaniu naturalnych zdolności, takich jak pomysłowość, chęć eksperymentowania oraz ciekawość świata. Doskonają przy tym zdolności niezbędne zawodowym programistom, m.in. koncentrację, wytrwałość oraz cierpliwość w poszukiwaniu rozwiązań.

Na pudełku: kodowanie, myślenie logiczne, kreatywność, koncentracja.

Na pudełku: "Wyprawa po zakodowane trofea!"

Dla 1-4 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 10-30 minut.

PD 635

6. Zakodowany kosmos [Pomoc dydaktyczna] : gra na kodowanie / pomysł gry Hubert Bobrowski ; ilustracje Adam Pękalski ; projekt Anna Wielbut.

Warszawa : Edgard, 2022.

Seria : Kapitan Nauka

Druga część serii gier o kodowaniu od Kapitana Nauki.

Gra wprowadza dziecko w podstawy programowania, równoległe zapewniając mu wspaniałą kosmiczną przygodę. Gra wprowadza najmłodszych do świata algorytmów bez użycia komputera. W trakcie rozgrywki dzieci uczą się tworzenia poleceń w języku programowania. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne i orientację przestrzenną. Doskonałą przy tym zdolności niezbędne zawodowym programistom, m.in. koncentrację, wytrwałość oraz cierpliwość w poszukiwaniu rozwiązań - omijając kosmiczne przeszkody, blokując innych graczy i wykorzystując ułożone przez nich trasy.

Zakodowany kosmos wykorzystuje STEM, czyli nowe podejście do uczenia się. Łączy zagadnienia z różnych obszarów: nauk ścisłych, nowoczesnych technologii, inżynierii i matematyki, pozwala efektywniej myśleć, rozwiązywać problemy.

Gra rozwija umiejętności kodowania (podstawy programowania i tworzenia algorytmów), orientację przestrzenną, myślenie logiczne, koncentrację, wytrwałość i cierpliwość w oczekiwaniu na swój ruch.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki 20-45 minut.

Podróż, w której gracze wcielają się w role pilotów statków kosmicznych i starają się dotrzeć do międzygwiazdnych baz swoich współzawodników. Kto pierwszy zdobędzie wszystkie trzy bazy (ułoży do nich trasy), wygrywa puchar Międzygalaktycznego Grand Prix Pojazdów Kosmicznych.

PD 459

7. Zakodowany zamek [Pomoc dydaktyczna] / redakcja i pomysł gry Hubert Bobrowski ; ilustracje Justyna Hołubowska-Chrzęszczak.

Warszawa : Edgard, 2020.

Na opakowaniu: kodowanie, myślenie logiczne, kreatywność, koncentracja.

Oryginalna gra kooperacyjna o interesującej fabule i intrygującej szacie graficznej, wprowadzająca w podstawy programowania oraz tworzenia algorytmów. Podczas nabywania umiejętności kodowania gracze współpracują ze sobą, doskonaląc kompetencje społeczne i cyfrowe – kluczowe w nowym społeczeństwie informacyjnym. Wartościowa pomoc dydaktyczna dla nauczycieli edukacji początkowej oraz emocjonująca gra rodzinna o walorach integrujących.

Gra wprowadza dzieci w podstawy programowania bez użycia komputera. Dzięki układaniu odpowiednich sekwencji kart, które prowadzą czarodzieja do poszukiwanych skarbów, dzieci uczą się tworzenia zrozumiałych komunikatów oraz algorytmów, czyli powtarzalnych sekwencji. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne, kreatywność oraz koncentrację

na zadaniu. Podczas gry doskonalą również kompetencje społeczne i zdolność współpracy, by osiągnąć wspólny cel, czyli opracować strategię zebrania trofeów, zanim zrobi to duch. Wykorzystując STEM (ang. Science, Technology, Engineering, Maths), czyli nowe podejście do uczenia się, gracze zaczną efektywniej myśleć, rozwiązywać problemy oraz znajdować nowe rozwiązania, które będą łączyć zagadnienia z różnych obszarów: nauk ścisłych, nowoczesnych technologii, inżynierii i matematyki. Zamiast strategii opartych na pamięciowym przyswajaniu informacji gracze zdobywają nowe umiejętności dzięki wykorzystaniu pomysłowości, efektywnego myślenia i potrzeby eksperymentowania, co wyzwala ich naturalną kreatywność. Doskonalą przy tym zdolności niezbędne zawodowym programistom, m.in. koncentrację, wytrwałość oraz cierpliwość w poszukiwaniu rozwiązań.

Dla 1 i więcej graczy w wieku 4+, czas gry 15-20 minut.

PD 198