

**GRY EDUKACYJNE
W ZBIORACH SPECJALNYCH
BIBLIOTEKI PEDAGOGICZNEJ
W OSTROŁĘCE
Cz. 2**

Opracowanie:

Izabela Łada

Dział Zbiorów Specjalnych

Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce

Opracowanie zawiera pomoce edukacyjne w formie gier planszowych, pamięciowych, układanek, zagadek, quizów oraz zestawów do kreatywnej zabawy.

Doskonala one umiejętności retoryczne, wprowadzają w świat matematyki, są treningiem myślenia, koncentracji, pamięci i spostrzegawczości. Rozwijają też umiejętność komunikacji, logicznego myślenia i wyciągania wniosków. Ponadto uczą pracy zespołowej, poszerzają wiedzę ogólną, wprowadzają w świat ludzkiej anatomii i medycyny, wdrażają do zdrowego odżywiania się, uczą cierpliwości, pobudzają wyobraźnię dziecka, kształtują wrażliwość, itp.

Gry przeznaczone są zarówno do pracy indywidualnej jak i grupowej, w środowisku szkolnym i domowym.

Zestawienie zostało opracowane w oparciu o zasoby Działu Zbiorów Specjalnych Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce.



Zabawy logiczne [Pomoce dydaktyczne] : zagadki obrazkowe / Natalia Minge, Krzysztof Minge.

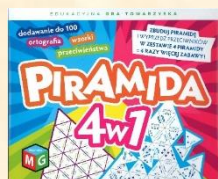
Warszawa : Wydawnictwo Edgard, copyright 2015.

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



Piramida 4w1 [Pomoce dydaktyczne] : dodawanie do 100 : ortografia : wzorki : przeciwieństwa : edukacyjna gra towarzyska.

Dobrzewino : F.H.U. "MULTIGRA", [2018?].

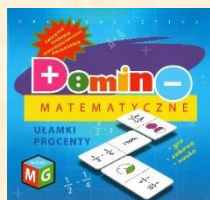
Gra łączy przyjemność zabawy z nauką, rozwija koncentrację, spostrzegawczość i orientację przestrzenną. Ponadto uczy zasad ortografii

oraz ćwiczy dodawanie.

Na opakowaniu: "Zbuduj piramidę i wyprzedź przeciwników w zestawie 4 piramidy = 4 razy więcej zabawy!".

Gra przeznaczona dla graczy w wieku 7+.

PD 65



Domino matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : Ułamki : Procenty.

Dobrzewino : F.H.U. "MULTIGRA", [2018?].

Wersja domina w formie działań matematycznych - działań na ułamkach i różnej prezentacji tej samej wartości w zapisie procentowym, ułamkowym i graficznym.

Zasady gry wyglądają podobnie do zwykłego domina, z tą jednak różnicą, że gracze muszą połączyć ze sobą tę samą wartość w różnym zapisie.

Gra ćwiczy spostrzegawczość i kojarzenie oraz umiejętność szybkiego liczenia, jest dobrą, emocjonującą zabawą zarówno dla dzieci jak i dorosłych.

Dla graczy w wieku 10+.

PD 66



Ciało ludzkie [Pomoce dydaktyczne] : fascynująca podróż w głąb ludzkiego ciała.

Gdańsk : Clementoni Polska Sp. z o.o., [2018?].

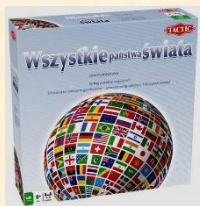
Seria : Naukowa Zabawa

Edukacyjny zestaw, który wprowadzi dzieci w świat ludzkiej anatomii i medycyny podczas składania modelu ludzkiego ciała oraz podwójnej helisy DNA. Producent oferuje ponadto darmową aplikację internetową. W trakcie korzystania z niej najmłodszy będą mogli odkryć jeszcze więcej ciekawostek na temat ludzkiego ciała, oglądając różne animacje i modele 3D

i zdobywając wiedzę w interaktywny sposób.

Zestaw dla dzieci 9+.

PD 67



Wszystkie państwa świata [Pomoce dydaktyczne] : Gra planszowa : Ile flag potrafisz rozpoznać?

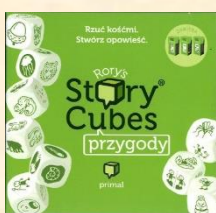
Finlandia : Tactic Games Oy, 2014.

Uczestnicy gry przypisują flagi państwom, a następnie odgadują ich stolice. Aby wygrać, należy zdobyć flagi państw z każdego kontynentu!

Gra dla 2-6 graczy w wieku 8+.

Na opakowaniu: Edukacyjna i zabawna gra rodzinna - sprawdź swoją wiedzę o 195 krajach świata!

PD 68



Rory's Story Cubes [Pomoce dydaktyczne] : przygody = [Kości opowieści] : primal / [Rory O'Connor].

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2019.

Seria : Rory's Story Cubes

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków). Story Cubes to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

Story Cubes: Przygody są zestawem w którym odnajdziemy dodatki 3 kostkowe: Prehistorię, Odkrycia i Zwierzęta. Posiadają 54 ikonki opisujące większość najważniejszych słów związanych z czasami prehistorycznymi, odkryciami ludzkości i fauną naszego globu, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Prosta w założeniach gra dostarczy graczom dużo radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. Zasada jest jedna: nie ma złych odpowiedzi.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 69



The Investigation [Pomoce dydaktyczne] : Angielski z kryminałem : gra karciana do nauki języka / opracowanie Patrycja Zakaszewska, Katarzyna Widomska ; redaktor prowadzący Ewa Norman ; ilustracje

Izabela Bułeczka. **Angielski z kryminałem - zabójczo wciągająca gra!**

Rozwiązuj zagadki kryminalne i mów po angielsku!

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 ; doskonala 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



Smocza Dolina [Pomoce dydaktyczne] / Johannes Berger, Julien Gupta ; ilustracje Daniel Döbner.

Niemcy : Queen Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2016].

Seria : Queen Kids

W pewnej odległej dolinie, ukrytej przed wszystkimi, żyła sobie szczęśliwie mała smocza rodzinka. O jej istnieniu wiedziało tylko kilku wtajemniczonych magów. Oto dzisiaj młode smoczki po raz kolejny przyleciały do zaczarowanego lasu, aby rozegrać mecz ognistej piłki z drużyną młodych magów. Niestety, mrukliwy czarnoksiężnik Razandar nie jest zadowolony z tych pojedynków. W starym zrzędzie wszystko się gotuje na samą myśl o tym, że piłka zrobiona z lawy mogłaby uszkodzić jego piękną wieżę. Nikt nie chce doświadczyć gniewu czarnoksiężnika, więc rozgrywki odbywają się pod jego nieobecność. Piłka wiruje w powietrzu, a smoki i czarodzieje bawią się przednio. Ale Razandar właśnie wraca z wioski magów! Mecz odwołany! Musicie się śpieszyć i zagnać młode smoczki z powrotem do doliny, zanim Razandar wróci do domu i da smoczym graczom nauzkę. Albo, co gorsza, wypędzi smoki na zawsze! Rozbrykane smoczki trudno przekonać do przerwania zabawy. Ale od czego jest magia? Chwyćcie za różdżki i sprowadźcie smoki do rodzinnej doliny, nim Razandar dotrze do swojej wieży!

Gracze starają się za pomocą magii, a dokładniej – dwóch magicznych różdżek, zagnać smoczki z powrotem do doliny. Aby osiągnąć zamierzony cel, muszą ze sobą współpracować, a ich wysiłki okażą się skuteczne, jeśli młody smok nie spadnie z hukiem na ziemię, tylko bezpiecznie wylądje w dolinie. Wszyscy gracze zostaną zwycięzcami, jeśli uda się zebrać sześć smoków w dolinie, zanim zrzędlivy Razandar wróci do swojej wieży. Jeśli jednak czarnoksiężnik zdąży wrócić do wieży i zobaczy na niej chociażby jednego smoka, wszyscy gracze przegrywają.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+.

PD 71



Teatrzyk kukielkowy [Pomoce dydaktyczne] : Jaś i Małgosia / opracowanie Marta Wagner.

Warszawa : Monumi Sp. J., [2013?].

Teatrzyk Kukielkowy to autorski projekt zespołu rodziców, którzy pragną dawać dzieciom narzędzia do rozwoju osobowości i niepomamowaną radość.

Scenariusz inspirowany bajką został tak skonstruowany, aby nie budzić wśród dzieci przerażenia i przekazać im jak najwięcej treści edukacyjnych.

PD 72



Teatrzyk kukielkowy [Pomoce dydaktyczne] : Smok Wawelski /
opracowanie Marta Wagner.

Warszawa : Monumi Sp. J., [2013?].

Teatrzyk Kukielkowy to autorski projekt zespołu rodziców, którzy pragną dawać dzieciom narzędzia do rozwoju osobowości i niepohamowaną radość.

Scenariusz inspirowany bajką został tak skonstruowany, aby nie budzić wśród dzieci przerażenia i przekazać im jak najwięcej treści edukacyjnych.

PD 73



Sylabomania [Pomoce dydaktyczne] : Czytanie bez problemów : gra planszowa i układanka.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018?].

Seria : Edu Fan - Nauka i Zabawa

Sylabomania kształci umiejętności ważne w nauce czytania i pisania. Rozwija analizę i syntezę wzrokową i słuchową. Pomocna w nauczaniu początkowym. Może też służyć jako pomoc dydaktyczna dla dzieci z dysleksją i dysgrafią.

Dzieci łączą sylaby w pary aby powstał wyraz.

Układanka i gra planszowa dla dzieci w wieku 5-9 lat.

PD 74



Liczmania [Pomoce dydaktyczne] : Matematyka bez problemów : 2 gry planszowe.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018?].

Seria : Edu Fan - Nauka i Zabawa

2 gry dla dzieci w wieku 6-10 lat. Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie. Pomoc w edukacji wczesnoszkolnej. Uzupełnienie szkolnego nauczania z zakresu matematyki.

Gry wymagają używania terminologii związanej z matematyką. Mają na celu kształtowanie pojęcia liczby, odróżnianie znaków matematycznych oraz doskonalenie techniki rachunkowej.

Podczas zabawy dzieci rozwiązują na planszy działania matematyczne. Każdy prawidłowy wynik to przesunięcie pionka na planszy bliżej Mety. Do gry dołączone są liczmany, które mogą posłużyć do poznawania liczb oraz znaków matematycznych.

PD 75



Liczne pszczoły [Pomoce dydaktyczne] / Katarzyna Szumska ; ilustracje Dawid Wiącek.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2017.

Gra Liczne pszczoły to trening dodawania i odejmowania.

Gracze wykorzystują umiejętność dodawania i odejmowania, żeby wprowadzić swoje pszczoły do jak największej liczby komórek plastra miodu (lub w zależności od wariantu do określonej liczby komórek rozmieszczonych w określonym układzie). Pszczoły wprowadza się do komórek, prawidłowo układając działanie dodawania lub odejmowania. Im więcej pszczoł gracza pracuje, tym większą liczbę słoików miodu gracz może zgromadzić. Gracz zaczyna od zbierania małych słoików, które może wymienić na duże. Wygrywa gracz,

którego pszczoły wyprodukują najwięcej słoików miodu.

Dwa warianty rozgrywki - łatwiejszy i trudniejszy.

Dla graczy w wieku 6+.

PD 76



Dzielni podróżnicy [Pomoce dydaktyczne] / Katarzyna Szumska ; ilustracje Dawid Wiącek.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2017.

Co trzeba zrobić, żeby zostać superpodróżnikiem? Wystarczy poćwiczyć mnożenie i dzielenie.

Dwie gry planszowe w zestawie.

W grze na dzielenie gracze mają za zadanie przebyć 7 kontynentów i z każdego z nich zabrać po jednej pamiątce. Pamiątki zdobywa się, prawidłowo rozwiązując działanie mnożenia zapisane na planszy. Pod koniec gry wszystkie pamiątki należy dostarczyć do muzeum. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zostawi wszystkie pamiątki dotrze do ostatniego pola.

W grze na mnożenie wygrywa gracz, który pierwszy uezbiera 8 żetonów pamiątek. Pamiątki zdobywa się, poruszając się po torze w kształcie koła i rozwiązując zadania na kartach (podanie iloczynu, podanie działania do iloczynu, bitwa o żeton).

Dla graczy w wieku 6+.

PD 77



Trójkąty matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : mnożenie i dzielenie do 100 : gra edukacyjna.

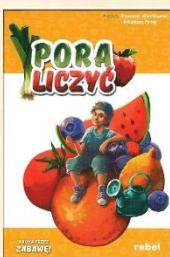
Chwaszczno : F.H.U. "MULTIGRA", [2018?].

Na opakowaniu: "Zostań mistrzem mnożenia i dzielenia!"

Gra edukacyjna doskonaląca umiejętności mnożenia i dzielenia do 100.

Dla graczy w wieku 7+.

PD 78



Pora liczyć [Pomoce dydaktyczne] / Sławomir Wiechowski, Arkadiusz Piróg ; ilustracje Dagmara Drasicka.

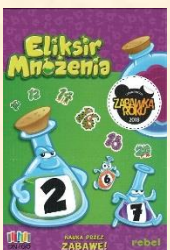
Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2018?].

Seria : Nauka Przez Zabawę!

Gra uczy szybkiego dodawania i szacowania, a w wariacie zaawansowanym również podstaw mnożenia.

Gra przeznaczona dla graczy w wieku 5+.

PD 79



Eliksir mnożenia [Pomoce dydaktyczne] / Julien Lamouche ; oprawa graficzna Thomas Tessier.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2018?].

Seria : Nauka Przez Zabawę!

Gra pomagająca w nauce tabliczki mnożenia.

Zabawka Roku 2018 według Zabawkowicz.pl.

Dla graczy w wieku 7+.

PD 80



Pszczołki [Pomoce dydaktyczne] / Reiner Knizia ; grafika Michael Menzel.

Konin : G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k., 2013.

"Pszczołki" to gra pamięciowa. Ćwiczy pamięć, uczy cierpliwości, poprawia koncentrację.

Sześć kolorowych pszczołek ukryło się w ulach pełnych miodu.

Spostrzegawczość i świetna pamięć są kluczem do ich odnalezienia.

Dla 2-5 graczy w wieku 4+.

PD 81



Zabawy z ortografią [Pomoce dydaktyczne] : klasa 1-2.

Warszawa : Granna, 2017.

Seria : Squła - Radość z Nauki

Gra pozwala w trakcie zabawy doskonalić umiejętność czytania i pisania.

Dodatkowo gracze poznają podstawowe zasady rządzące ortografią. Zabawy są przeznaczone dla uczniów pierwszych dwóch klas szkoły podstawowej.

Dla graczy w wieku 6-8 lat.

PD 82



Wyzwania matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : klasa 3-4.

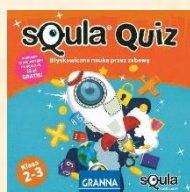
Warszawa : Granna, 2017.

Seria : Squła - Radość z Nauki

Matematyczne wyzwania to ćwiczenie umiejętności szybkiego liczenia i proste matematyczne zadania. Gra zawiera zestaw osobnych kart dopasowanych do wiedzy uczniów klasy 3 i 4 szkoły podstawowej.

Dla graczy w wieku 8-11 lat.

PD 83



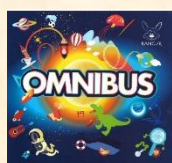
Squła Quiz [Pomoce dydaktyczne] : Błyskawiczna nauka przez zabawę : klasa 2-3.

Warszawa : Granna, 2017.

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

Dla graczy w wieku 7-9 lat.

PD 84



Omnibus [Pomoce dydaktyczne].

Warszawa : Kangur sp. z o.o., [2018].

Gracze odpowiadają na pytania i zbierają żetony.

W grze znajdują się karty o dwóch poziomach trudności.

Gra dla graczy w wieku 7+.

PD 85



Matematyka [Pomoce dydaktyczne].

Dziesięciominutowe wyzwanie dla Twojego umysłu

Ile jesteś w stanie zapamiętać w ciągu 10 sekund?

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o.,

2017.

Seria : BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem

Gra na spostrzegawczość poświęcona matematyce.

Gracz patrzy uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętuje kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na obrazkach. Odwraca kartę i odpowiada na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisuje na kartce papieru). Jeśli odpowiedział poprawnie na wszystkie pytania może zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkłada kartę do pudełka. Sprawdza ile kart udało mu się zdobyć w 10 minut.

Gra przeznaczona dla graczy od 8 lat.

PD 86



Bajki [Pomoce dydaktyczne].

Dziesięciominutowe wyzwanie dla Twojego umysłu

Ile jesteś w stanie zapamiętać w ciągu 10 sekund?

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o.,

2017.

Seria : BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem

Dzięki grze Brain Box Bajki dzieci nie tylko poznają najpiękniejsze baśnie i legendy ale również poćwiczą pamięć i spostrzegawczość ze swoimi ulubionymi bohaterami.

Gra na spostrzegawczość poświęcona literaturze dziecięcej polskiej i światowej.

Gra przeznaczona dla graczy od 8 lat.

Gracz patrzy uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętuje kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na obrazkach. Odwraca kartę i odpowiada na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisuje na kartce papieru). Jeśli odpowiedział poprawnie na wszystkie pytania może zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkłada kartę do pudełka. Sprawdza ile kart udało mu się zdobyć w 10 minut.

PD 87



Świat [Pomoce dydaktyczne].

Dziesięciominutowe wyzwanie dla Twojego umysłu

Ile jesteś w stanie zapamiętać w ciągu 10 sekund?

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o.,

2017.

Seria : BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem

Gra na spostrzegawczość poświęcona różnym krajom świata.

Gracz patrzy uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętuje kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na obrazkach. Odwraca kartę i odpowiada na wszystkie pytania

(odpowiedzi zapisuje na kartce papieru). Jeśli odpowiedział poprawnie na wszystkie pytania może zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkłada kartę do pudełka. Sprawdza ile kart udało mu się zdobyć w 10 minut.

Gra przeznaczona dla graczy od 8 lat.

PD 88



Fauna [Pomoce dydaktyczne] : 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



Dookoła świata z Martyną Wojciechowską [Pomoce dydaktyczne].

Chwaszczno : Z.P. "Aleksander", [2015].

Gra podróżnicza, w której uczestnicy przemierzają świat razem ze znaną podróżniczką, Martyną Wojciechowską. Pokonując oceany i kontynenty, odpowiadają na pytania związane z miejscami postoju. Podczas wędrówki mogą poznać również ciekawe historie, łączące się z różnymi miejscami na kuli ziemskiej, które przeżyła i opisała specjalnie dla nich Martyna Wojciechowska.

Gra dla 2-3 graczy 8+.

Na opakowaniu: Gra w której poznasz świat podróżując z Martyną Wojciechowską.

Na opakowaniu: Odkryj lądy i oceany ; Zwiedzaj państwa i miasta świata ; Poznaj przeżycia i przygody Martyny Wojciechowskiej.

PD 90



Kolejka [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa / Karol Madaj ;

opracowanie merytoryczne Andrzej Zawistowski ; projekt graficzny Natalia Baranowska, Marta Malesińska, Marta Przybył.

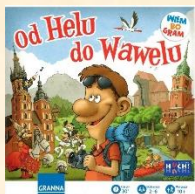
Warszawa : Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni

Przeciwko Narodowi Polskiemu : Gdynia : Trefl SA, 2014.

Gra opowiadająca o realiach życia codziennego w latach schyłkowego komunizmu w Polsce. Gracze muszą wysłać swoją rodzinę do sklepów na planszy i kupić wszystkie towary z listy zakupów. Problem polega jednak na tym, że półki w pięciu osiedlowych sklepach są puste. W tej realistycznej grze planszowej trzeba nieźle „kombinować”, żeby zdobyć upragniony towar.

Dla 2-5 graczy w wieku 12+.

PD 91



Od Helu do Wawelu [Pomoce dydaktyczne] / Bernhard Lach, Uwe Rapp ;
redakcja Ewa Falkowska ; ilustracje Grzegorz Molas.

Warszawa : Granna, 2016.

Seria : Wiem bo Gram

Gra rodzinna dla nastolatków i ich rodziców. Doskonale porządkuje wiedzę geograficzną o Polsce. Gracze wcielają się w rolę podróżników, którzy mają na celu określenie położenia miast i atrakcyjnych obiektów względem siebie.

Gra dla 2-6 graczy w wieku 10+.

PD 92



Podaj łapę [Pomoce dydaktyczne] / Anna Sobich-Kamińska ; redakcja Sylwia Kurek ; ilustracje Katarzyna Urbaniak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2018.

Gracze zostają wolontariuszami schroniska i pomagają znaleźć odpowiednie domy dla psów. Uczestnik gry musi zaplanować i wykonać plan treningowy dla swoich podopiecznych, aby usprawnić ich umiejętności i wzmocnić cechy. Każdy z opiekunów, chcący zaadoptować zwierzątko, oczekuje innych cech. Niektórzy szukają psa towarzyskiego i cierpliwego, a inni - odważnego i silnego.

Na opakowaniu: Pasjonująca gra rodzinna! Zostań wolontariuszem schroniska i pomóż znaleźć odpowiednie domy dla psów.

Dla graczy w wieku 6+.

PD 93



Pierwsza pomoc [Pomoce dydaktyczne] : rodzinna gra planszowa /
koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt graficzny Piotr Żyłko, Tomasz Żyłko.
Warszawa : Hipokampus, 2018.

Rodzinna gra planszowa, która powstała w oparciu o Ogólnopolski Program Edukacyjny „Ratujemy i Uczymy Ratować“ (RUR) prowadzony przez Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy (WOŚP).

Gra planszowa „Pierwsza pomoc” budując atmosferę wspólnej zabawy, w przystępny i prosty sposób porusza problemy bezpieczeństwa dzieci i uczy zasad udzielania pierwszej pomocy. W czasie rozgrywki dziecko natrafia na sytuacje w których musi samodzielnie określić, co stanowi zagrożenie i jak się wobec niego zachować. Zdobyta w trakcie gry wiedza na temat udzielania pierwszej pomocy może sprawić, że gdy dziecko w realnym życiu natrafi na prawdziwy problem, podejmie właściwe działanie. Dodatkowo gra uczy i przekazuje wiedzę na temat funkcjonowania organizmu człowieka.

Do gry dołączono opracowaną przez WOŚP, ilustrowaną broszurę, która wyjaśnia, krok po kroku, działania jakie trzeba wykonywać w czasie udzielania pierwszej pomocy.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+.

PD 94



Mały strażak [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa.

Łódź : Artyk Sp. z o.o., [201?].

Gra, która uczy dziecko, jak powinno zachować się w kryzysowych

i potencjalnie niebezpiecznych sytuacjach, jak troszczyć się o bezpieczeństwo swoje i innych ale też wspiera rozwój tężyzny fizycznej.

Gra polega na poruszaniu się po planszy i odpowiadaniu na pytania z kategorii „zasad bezpieczeństwa”, „przepisów” albo wypełnianiu zadań sprawnościowych. Po drodze na planszy czeka na gracza sporo niespodzianek. Zwycięzca, który jako pierwszy dotrze do mety, uzyskuje tytuł strażaka. W zależności od wybranej wersji gry – tematyka pytań dotyczy dbałości o zdrowie lub bezpieczeństwo.

Na opakowaniu: "Baw się, ucz bezpiecznych zachowań i przepisów!".

Na opakowaniu: "Dzięki grze nauczysz się, jak należy zachować się w sytuacjach stwarzających zagrożenie. Graj i dowiedz się, jak chronić siebie i innych!".

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6+.

PD 95



CV [Pomoce dydaktyczne] : Co by było, gdyby... / Filip Miłunski ; ilustracje i opracowanie graficzne Piotr Socha.

Warszawa : Granna Sp. z o.o., [2013].

Seria : Granna Expert

Celem gry jest stworzenie życiorysu fikcyjnej postaci, w którą wciela się gracz. Gracz podejmuje ważne życiowe decyzje: wybór szkoły, zainteresowań, pracy, relacji, stylu życia itd. Każda z jego decyzji ma swoje konsekwencje w kolejnych etapach gry.

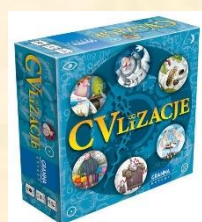
Gracze rzucają kostkami, a wyrzucone przez nich symbole pozwalają im na pozyskanie kart różnorodnych życiowych dokonań. Karty dają im specjalne umiejętności i kolejne symbole.

W ten sposób, krok po kroku, gracze piszą historię życia swojego bohatera, starając się zrealizować założone cele. Na koniec gry za uzyskane zestawy kart gracze otrzymują punkty. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, wygrywa.

W każdej partii gracz może inaczej pokierować poczynaniami fikcyjnego bohatera, podejmować inne decyzje i napisać inny życiorys postaci.

Gra dla 2-4 graczy w wieku 10+.

PD 96



CVlizacje [Pomoce dydaktyczne] : Napisz życiorys swojego plemienia! / Jan Zalewski ; ilustracje Piotr Socha.

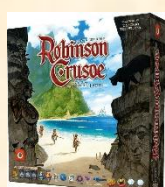
Warszawa : Granna Sp. z o.o., 2015.

Seria : Granna Expert

Pełna humoru podróż przez stulecia. Najważniejsze idee, architektura i wynalazki z historii ludzkości zaprezentowane z przymrużeniem oka. Gracze wcielają się w rolę władców. W trakcie gry próbują zgromadzić jak najwięcej dóbr, które mogą wymieniać na wynalazki, budynki i narzędzia. Te z kolei pomagają im zdobyć jak najwięcej punktów zadowolenia.

Gra dla 2-5 graczy w wieku 10+.

PD 97



Robinson Crusoe [Pomoce dydaktyczne] : Przygoda na przeklętej wyspie : Edycja Gra Roku / Ignacy Trzewiczek ; instrukcja Łukasz Piechaczek ;

ilustracje Mateusz Lenart, Maciej Mutwil, Michał Oracz, Piotr Słaby, Mateusz Bielski [et al.].

Edycja Gra Roku

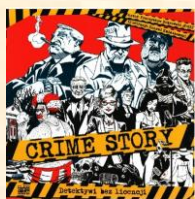
Gliwice : Portal Games Sp. z o.o., 2019.

Gra przygodowa, dzięki której gracze mogą wcielić się w role rozbitków na bezludnej wyspie. Ich zadaniem będzie zbudować osadę, zabezpieczyć się przed niebezpieczeństwami i spełnić cel misji. W pudełku z grą znajduje się siedem różnych scenariuszy, dzięki którym kolejne rozgrywki będą coraz trudniejsze i bardziej niezwykłe.

Na okładce: "Przeżyj przygodę na tajemniczej wyspie!".

Dla 1-4 graczy w wieku 8+.

PD 98



Crime Story [Pomoce dydaktyczne] : 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 fabułą 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



Duuuże puzzle Moje ciało [Pomoce dydaktyczne] / ilustracje Agnieszka Malarczyk.

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

Seria : CzuCzu

Dzięki układaniu puzzli dziecko odkrywa m.in. : Ile mamy palców? Do czego służy nos? Gdzie trafia połknięte jedzenie?, itp.

Zabawa z sześcioma 14-elementowymi puzzlami rozwija małą motorykę, ćwiczy spostrzegawczość i cierpliwość, pozwala odkrywać otaczający świat, a przede wszystkim sprawia mnóstwo radości. Do zestawu dołączono dwustronny plakat edukacyjny z ciekawostkami, które w przystępny sposób objaśniają najmłodszym, jak działa ciało.

Dla dzieci 3+.

PD 100



Bajkowy Teatrzyk [Pomoce dydaktyczne] : Czerwony Kapturek : Śpiąca Królewna.

Opowiedz samodzielnie najpiękniejsze bajki świata

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

Zestaw do zabawy w teatr. Pobudza wyobraźnię dziecka, kształtuje wrażliwość.

PD 101



Teatrzyk [Pomoce dydaktyczne] : Kot w butach / tekst bajki Magdalena Kuczyńska ; ilustracje Dorota Szoblik.

Częstochowa : Promatek Media, [2018?].

Kukuryku

Zestaw do kreatywnej zabawy w teatr. Pobudza wyobraźnię dziecka, kształtuje wrażliwość.

PD 102



Plac zabaw [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna - puzzle / [autorka pomysłu serii Joanna Grych].

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2017?].

Seria : Dzieciaki Grzeczniaki

Gra edukacyjna należąca do serii „Dzieciaki Grzeczniaki”, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Gry z tej serii mogą być wykorzystywane przez rodziców do zabaw w domu, jak również przez pedagogów i psychologów jako narzędzie edukacyjno-terapeutyczne w przedszkolu, szkole, świetlicy, placówce wychowawczej.

Założeniem serii jest przekazywanie dzieciom pozytywnych wzorców zachowania. Forma gry sprzyja łatwiejszemu ich przyswajaniu, a bohaterowie barwnych ilustracji, które ukazują sytuacje znane dzieciom z dnia codziennego, są postaciami, z którymi dziecko łatwo może się utożsamić. Dzięki temu przedstawione wzorce zachowań na długo zostają w pamięci małych graczy.

Gra oparta jest na układaniu 60-elementowych puzzli, które po złożeniu tworzą serię scenek znanych dzieciom z codziennego życia. Służy rozwijaniu i wzmacnianiu umiejętności społecznych. Układając puzzle dziecko w trakcie zabawy dowiaduje się, jakie zachowania są właściwe i poprawne. Ćwiczy także umiejętność koncentracji uwagi i współpracy z innymi graczami. Ułożone z puzzli obrazki mogą być punktem wyjścia do rozmowy z dziećmi na temat właściwych zachowań w domu i różnych miejscach publicznych, w trakcie zabaw z rówieśnikami oraz w kontakcie z osobami dorosłymi.

Część Dzieciaki Grzeczniaki – Plac zabaw polega na ułożeniu puzzli przedstawiających rodzeństwo - chłopca i dziewczynkę w różnych sytuacjach na placu zabaw. Na planszy pokazano 6 scenek: Witamy i zapoznajemy się z innymi dziećmi ; Zgodnie się bawimy, pomagając sobie nawzajem ; Czekamy na swoją kolej na zjeździe ; Pytamy rodzica o zgodę, jeśli chcemy bawić się w innym miejscu ; Dbamy o bezpieczeństwo swoje i innych dzieci ; Kiedy trzeba wracać, żegnamy się z kolegami i wychodzimy z rodzicami.

Autorką pomysłu serii Dzieciaki Grzeczniaki jest Joanna Grych, psycholog i pedagog pracujący na co dzień z dziećmi i młodzieżą z zaburzeniami emocjonalnymi, autyzmem, zespołem Aspergera; prowadzi zajęcia indywidualne i grupowe w zakresie usprawniania umiejętności poznawczych oraz społecznych.

PD 103



Gra Loteryjka [Pomoce dydaktyczne] : Recykling.

Warszawa : Edgard, 2017.

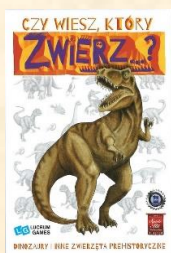
Seria : Kapitan Nauka

Gra edukacyjna, która przybliży dzieciom zagadnienia recyklingu i troski o środowisko.

5 wariantów gry opisanych w instrukcji.

Dla 1-6 graczy w wieku 4+.

PD 104



Czy wiesz, który zwierzę...? [Pomoce dydaktyczne] : dinozaury i inne

zwierzęta prehistoryczne / Bernhard Naegele ; ilustracje Dennis Lohausen ;

koncepcja polskiego wydania Tomasz Międzik ; tłumaczenie Krzysztof

Wasyliżyn ; opracowanie graficzne Łukasz Kempieński

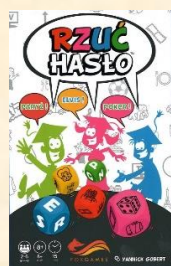
Niemcy : Adlung-Spiele : Bielsko-Biała : Wydawnictwo Lucrum, 2018.

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 zwierzę” 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



Rzuć hasło [Pomoce dydaktyczne].

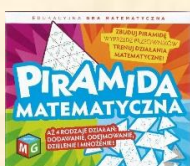
Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2019.

Mała kościana gra, w której gracze mogą nie tylko przetestować swoją wiedzę, ale też sprawdzić swoją spostrzegawczość, refleks i zdolność kojarzenia.

Rzuć Hasło zawiera różnokolorowe kości z literami i tematami. Gra polega na znajdowaniu skojarzeń do tematów, a słowo musi rozpoczynać się na konkretną literę.

Gracze muszą jednak uważać, aby nie połączyć ze sobą dwóch kości w tym samym kolorze. „Gimnastyka mózgu“ gwarantowana!

PD 106



Piramida matematyczna [Pomoce dydaktyczne] : aż 4 rodzaje działań : dodawanie, odejmowanie, dzielenie i mnożenie! : edukacyjna gra matematyczna.

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

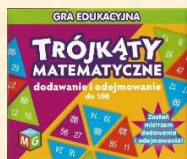
Gra łączy przyjemność zabawy z nauką matematyki, rozwija koncentrację, spostrzegawczość i orientację przestrzenną.

Na opakowaniu: "Zbuduj piramidę. Wyprzedź przeciwników. Trenuj działania

matematyczne!".

Gra przeznaczona dla 1-4 graczy w wieku 7+.

PD 107



Trójkąty matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : dodawanie i odejmowanie do 100 : gra edukacyjna.

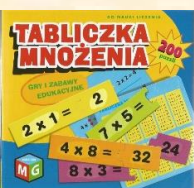
Chwaszczno : F.H.U. "MULTIGRA", [2019?].

Na opakowaniu: "Zostań mistrzem dodawania i odejmowania!".

Gra edukacyjna doskonaląca umiejętności dodawania i odejmowania do 100.

Dla 3-8 graczy w wieku 7+.

PD 108



Tabliczka mnożenia [Pomoce dydaktyczne] : do nauki liczenia.

Gry i zabawy edukacyjne

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

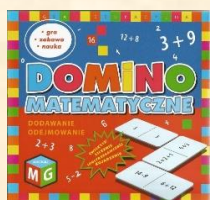
Gry i zabawy z zastosowaniem mnożenia.

Na 100 tabliczkach znajdują się działania i wyniki mnożenia do 100. Każda tabliczka składa się z 2 części - zapisu działania i wyniki (razem 200 puzzli). Część z wynikiem pasuje tylko do odpowiedniej części działania.

Gra jest sprawdzianem i ćwiczeniem pamięci i właściwego kojarzenia wymagającym od uczestników spostrzegawczości i refleksu.

Dla 2-5 graczy w wieku 6+.

PD 109



Domino matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : Dodawanie : Odejmowanie.

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

Wersja domina w formie działań matematycznych - dodawania i odejmowania.

Zasady gry wyglądają podobnie do zwykłego domina, z tą jednak różnicą, że gracze muszą połączyć ze sobą działanie matematyczne z odpowiadającym mu wynikiem, lub też połączyć dwa działania, dające ten sam wynik.

Gra ćwiczy spostrzegawczość, kojarzenie oraz umiejętność szybkiego liczenia.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+.

PD 110



Uczę się w mig [Pomoce dydaktyczne] : tabliczka mnożenia : 40 tabliczek.

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

Na opakowaniu: "Zabawny trening wiedzy i pamięci!".

Gra edukacyjna, która rozwinie pamięć i spostrzegawczość, a dodatkowo w sposób przyjemny i zabawny nauczy tabliczki mnożenia.

Dla 2-4 graczy w wieku 7+.

PD 111



Uczę się w mig [Pomoce dydaktyczne] : ułamki : 40 tabliczek.

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

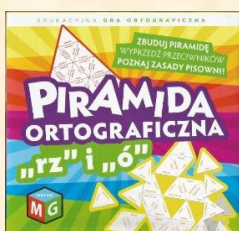
Na opakowaniu: "Zabawny trening wiedzy i pamięci!".

Gra edukacyjna, która rozwinie pamięć i spostrzegawczość graczy, a dodatkowo poszerzy ich wiedzę z zakresu ułamków.

W grze wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie par ułamków dziesiętnych i zwykłych, odkrytych na chwilę, spośród wszystkich ilustrowanych tabliczek leżących na stole rewersem do góry.

Dla 2-4 graczy w wieku 7+.

PD 112



Piramida ortograficzna [Pomoce dydaktyczne] : "rz" i "ó" / opracowanie merytoryczne Hanna Sobisz.

Edukacyjna gra ortograficzna

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

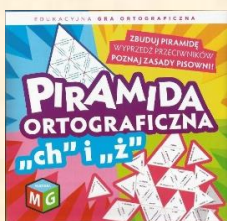
Piramida łączy przyjemność zabawy z nauką zasad ortografii.

Gra ćwiczy spostrzegawczość, kojarzenie oraz orientację przestrzenną.

Dla 1-4 graczy w wieku 7+.

Na opakowaniu: Zbuduj piramidę ; Wyprzedź przeciwników ; Poznaj zasady pisowni.

PD 113



Piramida ortograficzna [Pomoce dydaktyczne] : "ch" i "ż" / opracowanie merytoryczne Hanna Sobisz.

Edukacyjna gra ortograficzna

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

Piramida łączy przyjemność zabawy z nauką zasad ortografii.

Gra ćwiczy spostrzegawczość, kojarzenie oraz orientację przestrzenną.

Dla 1-4 graczy w wieku 7+.

Na opakowaniu: Zbuduj piramidę ; Wyprzedź przeciwników ; Poznaj zasady pisowni.

PD 114



Czasowniki [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

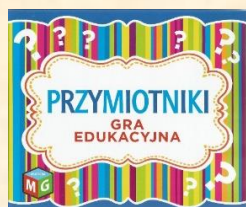
Chwaszczno : F.H.U. "MULTIGRA", [2019?].

Gra edukacyjna utrwalająca czasowniki.

Zadaniem graczy jest znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadań z karty. Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się refleksem, spostrzegawczością i zdolnością szybkiego czytania.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+.

PD 115



Przymiotniki [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna utrwalająca przymiotniki.

Zadaniem graczy jest znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadań z karty. Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się refleksem, spostrzegawczością i zdolnością szybkiego czytania.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+.

PD 116



Czasowniki dla zaawansowanych [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna utrwalająca czasowniki.

Zadaniem graczy jest znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadań z karty. Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się znajomością zasad gramatyki, refleksem, spostrzegawczością oraz zdolnością szybkiego czytania.

Na opakowaniu: "Szukaj, znajdź i gnaj do mety!".

Dla 2-4 graczy w wieku 9+.

PD 117



Rzeczowniki dla zaawansowanych [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna będąca gramatycznym treningiem utrwalającym

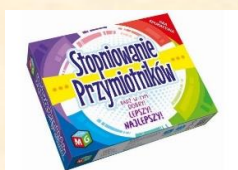
rzeczowniki.

Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się znajomością zasad gramatyki, refleksem, spostrzegawczością oraz zdolnością szybkiego czytania.

Na opakowaniu: "Szukaj, znajdź i gnaj do mety!".

Dla 2-4 graczy w wieku 9+.

PD 118



Stopniowanie przymiotników [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna, w której gracze nabiorą wprawy w tworzeniu odpowiednich form przymiotników, udoskonalą swoje zdolności językowe

i potrenują refleks.

Na opakowaniu: "Bądź w tym dobry! Lepszy! Najlepszy!".

Dla 2-6 graczy w wieku 7+.

PD 119



Części mowy [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

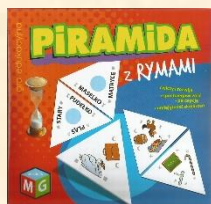
Trening zagadnień gramatycznych.

Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się znajomością zasad gramatyki, refleksem, spostrzegawczością oraz zdolnością szybkiego czytania. Zadaniem graczy jest znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadań z kart.

Na opakowaniu: "Szukaj, znajdź i gnaj do mety!".

Dla 2-4 graczy w wieku 9+.

PD 120



Piramida z rymami [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Głównymi elementami w grze są trójkąty z wyrazami, które w trakcie gry należy tak dopasować ze sobą bokami, by sąsiadujące ze sobą wyrazy różnych trójkątów pasowały do siebie rymem lub pokrewieństwem.

Gra przeznaczona dla 1-5 graczy w wieku 7+.

Gra ćwiczy i rozwija spostrzegawczość, percepcję, refleks i umiejętność kojarzenia.

PD 121



Uczę się w mig [Pomoce dydaktyczne] : historia Polski : 40 tabliczek.

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

Na opakowaniu: "Zabawny trening wiedzy i pamięci!".

Gra edukacyjna, która rozwinie pamięć i spostrzegawczość, a dodatkowo poszerzy wiedzę z zakresu historii Polski.

W grze wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie par dat i wydarzeń historycznych, odkrytych na chwilę, spośród wszystkich ilustrowanych tabliczek leżących na stole rewersem do góry.

Dla 2-4 graczy w wieku 9+.

PD 122



Fizyka. Kto pierwszy? [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa.

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

Gra edukacyjna, w której gracze utrwalają wiedzę z zakresu fizyki.

Gra nie tylko zmusza graczy do myślenia, ale także wymaga

spostrzegawczości oraz zdolności szybkiego czytania.

Dla 2-4 graczy w wieku 12+.

PD 123



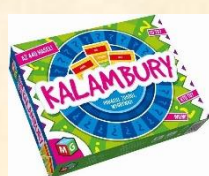
Styki fizyki [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna, w której gracze poznają pojęcia fizyczne.

Dla 2 i więcej graczy w wieku 11-15.

PD 124



Kalambury [Pomoce dydaktyczne].

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



Mnożenie jest zabawne [Pomoce dydaktyczne] : nauka mnożenia poprzez emocjonującą zabawę : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna utrwalająca tabliczkę mnożenia.

Podczas każdego z czterech wariantów rywalizacji gracze ćwiczą refleks oraz zdolność szybkiego liczenia i mnożenia.

Dla 2-10 graczy w wieku 7+.

PD 126



Tabliczka mnożenia [Pomoce dydaktyczne] : Mnożenie bez problemów : Gra planszowa.

Nowa Iwiczna : Jawa, 2016.

Seria : Edu Fan - Nauka i Zabawa

Gra pamięciowa pomagająca dzieciom kształtować pamięć i koncentrację uwagi.

Gra wyróżniona w 15 edycji konkursu "Świat przyjazny dziecku".

Dla 2-4 graczy w wieku 5+.

PD 127



Rzeczowniki [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna utrwalająca rzeczowniki.

Zadaniem graczy jest znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadań z karty. Gracze w trakcie rozgrywki muszą wykazać się refleksem, spostrzegawczością i zdolnością szybkiego czytania.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+.

PD 128



Jem zdrowo [Pomoce edukacyjne] : pyszna gra edukacyjna.

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

Na okładce: "Graj, rywalizuj i poznaj zasady piramidy zdrowego żywienia!".

Dla 2-4 graczy w wieku 5+.

PD 129



Opowiem ci mamę [Pomoce dydaktyczne] : kostki : zabawka i gra edukacyjna.

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

Gra edukacyjna rozwijająca wyobraźnię, zmuszająca do myślenia i ucząca poprawnego wysławiania się.

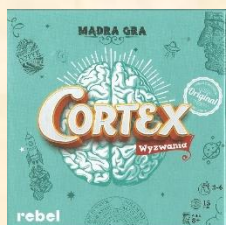
Na 6 kostkach znajdują się symboliczne obrazki przedstawiające osobę, czynność, zdarzenie

i miejsce. Zabawa polega na tym, by po rzucie kostkami opowiedzieć historyjkę, która będzie zawierała wszystkie elementy wskazane przez kostki. Zabawa może odbywać się w większym gronie, a każdy z uczestników w swojej kolejce stara się opowiedzieć jak najbardziej ciekawą historię.

Na opakowaniu: "Opowiedz swoją najciekawszą historię, w której wystąpi osoba, zwierzę, czynność lub zdarzenie oraz miejsce wskazane przez rzucone kostki".

Dla graczy w wieku 4+.

PD 130



Cortex [Pomoce dydaktyczne] : Wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoin ; 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

wyginastykować,

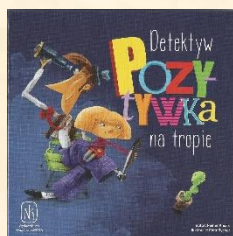
a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

Gracze będą rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują 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



Detektyw Pozytywka na tropie [Pomoce dydaktyczne] / 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



Miś Wojtek [Pomoce dydaktyczne] = Wojtek the Bear / mechanika Karol Madaj ; na podstawie pomysłu Aleksandry Gąsiorek i Magdaleny Gąsiorek ; opracowanie zasad gry Łukasz M. Pogoda ; ilustracje Dominika Kiszkiel, Paulina Żak ; redakcja Magdalena Baj, Katarzyna Zonn-

Pasternak.

Warszawa : Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu : Biuro Edukacji Narodowej, 2019.

„Miś Wojtek” to edukacyjna gra planszowa. Odwołujący się do realiów II wojny światowej „Miś Wojtek” ukazuje dzieje Polaków wywiezionych z terenów okupowanych przez Związek Sowiecki i ich długą wędrówkę z Rosji, przez Iran, Palestynę, Egipt i Włochy aż do Szkocji.

Pomysł gry: Aleksandra i Magdalena Gąsiorek ze Szkoły Podstawowej nr 63 im. A. Jasińskiej we Wrocławiu. Pierwotny projekt gry powstał w ramach konkursu Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli z okazji Radosnych Obchodów Święta Niepodległości pod kierunkiem Ewy Skrzywanek.

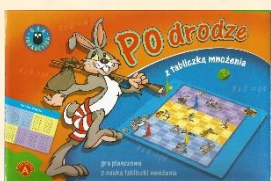
Gra rozpoczyna się we wrześniu 1939 r., kiedy Polskę zaatakowały Niemcy i Związek Sowiecki. Z ziem okupowanych przez ZSRS tysiące polskich rodzin wywieziono wówczas pociągami w głąb Rosji. W 1941 r. Niemcy nieoczekiwanie napadły na Związek Sowiecki. Wtedy Józef Stalin wyraził zgodę, aby z wywiezionych i osadzonych w obozach pracy Polaków utworzyć polskie wojsko. Po pogorszeniu się stosunków polsko-sowieckich w marcu 1942 r. polscy żołnierze i cywile pod wodzą gen. Władysława Andersa opuścili ZSRS, aby wesprzeć siły brytyjskie w walce z Niemcami. W drodze do Iranu wyniszczeni i wygłodzeni uciekinierzy ze Związku Sowieckiego kupili od przygodnie napotkanego chłopca małego niedźwiadka. Nadali mu imię Wojtek i wcielili do polskiej armii. Wojtek przeszedł z żołnierzami cały szlak bojowy. Dzielił ich dole i niedole, radości i smutki, dając im wiele okazji do uśmiechu i pomagając w potrzebie. Pilnował wyposażenia, a w czasie słynnej bitwy o Monte Cassino donosił żołnierzom amunicję.

W grze, podążając szlakiem żołnierzy 2. Korpusu Polskiego, zbieramy pamiątki związane z losami żołnierzy i ich słynnego niedźwiedzia, Wojtka. Kto zbierze najlepszy zbiór pamiątek, zwycięża.

Dla 2-5 graczy w wieku 6+.

Niektóre elementy gry (plansza, karty miast) są dwustronne. Z jednej strony znajdują się nazwy w języku polskim, a z drugiej w angielskim.

PD 133



Po drodze z tabliczką mnożenia [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa.

Gra planszowa z nauką tabliczki mnożenia

Chwaszczno : Z.P. "Aleksander", [2017?].

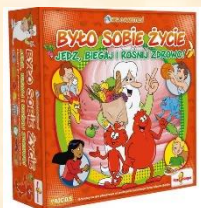
Królik wraca do domu z dalekiej wyprawy. Po drodze napotyka na wiele przeszkód, które opóźniają marsz, ale znajduje również przyjaciół, którzy mu pomagają. Każdy z graczy wcielając się w rolę królika usiłuje jak najszybciej dotrzeć do ostatniego pola planszy. Każdy ma także szansę poruszać się szybciej, jeśli odpowie na zadane przez przeciwnika pytanie

z tabliczki mnożenia.

Na opakowaniu: "Gra planszowa z nauką tabliczki mnożenia".

Dla 2-4 graczy w wieku 5+.

PD 134



Było sobie życie [Pomoce dydaktyczne] : jedz, biegaj i rośnij zdrowo / koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt postaci Jean Barbaud ; projekt graficzny Piotr Żyłko, Anna Trzcńska.

Warszawa : Hipokampus, 2017.

Seria : Hello Maestro!

Gra planszowa „Jedz, biegaj, rośnij zdrowo“ zabiera nas w kolorowy świat znany z filmu „Było sobie życie“. Każdy z graczy ma do wykonania ważne zadanie: musi skomponować całodzienny zbilansowany jadłospis. Nie jest to wcale takie proste. Trzeba nie tylko zebrać odpowiednie składniki, graczy niespodziewanie może zaatakować Głodomór, prawie gotowy posiłek może „sprzątnąć“ zawsze głodny Łakomczuch. Akcja jest żywa i dynamiczna, pytania na które czasami trzeba odpowiadać wprowadzają dodatkową dawkę świetnego humoru, oraz dostarczają ciekawych informacji na temat odżywiania oraz funkcjonowania naszego organizmu.

Na potrzeby gry specjalista do spraw żywienia, Dr Nauk Medycznych, pani Anna Lewitt opracowała 16 całodziennych prawidłowo zbilansowanych jadłospisów. Zadaniem każdego gracza jest prawidłowo je zrekonstruować przy pomocy kart, żetonów, własnej fantazji oraz przyjętej strategii.

Rywalizując z innymi graczami dowiadujemy się co warto jeść, a jakich produktów lepiej unikać. Nauczymy się jak komponować pyszne i zdrowe posiłki, dzięki którym będziemy zdrowi, silni i unikniemy otyłości.

Gra otrzymała nagrodę główną - 1 miejsce w konkursie „Świat przyjazny dziecku” organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka.

Dla 2-4 graczy w wieku 7+.

PD 135



Był sobie człowiek [Pomoce dydaktyczne] : Historia Polski / koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt postaci Jean Barbaud ; ilustracje Anna Trzcńska ; projekt graficzny Piotr Żyłko, Tomasz Żyłko.

Warszawa : Hipokampus, 2018.

Seria : Hello Maestro!

Edukacyjna gra planszowa zainspirowana kultowym filmem Alberta Barille.

Mistrz i przyjaciele proponują w grze podróż, od początków państwa polskiego do czasów współczesnych. Poznamy wspólnie wiele ważnych wydarzeń naszej burzliwej historii, poznamy wielkich Polaków którzy ją tworzyli. Podczas wędrówki należy zachować szczególną czujność, czekają nas niespodziewane ataki zbója, będziemy ścierać się w pojedynkach z rywalami. Trzeba wiele sprytu, pomysłowości i oczywiście inteligencji by okazać się lepszym od innych. Jak zawsze można liczyć na pomoc Mistrza.

Dla 2-4 graczy w wieku 8+.

PD 136



Polska [Pomoce dydaktyczne].

Dziesięciominutowe wyzwanie dla Twojego umysłu

Ile jesteś w stanie zapamiętać w ciągu 10 sekund?

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o., 2019.

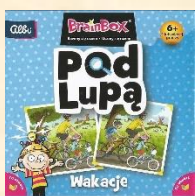
Seria : BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem

Gra na spostrzegawczość poświęcona Polsce. Gra nie tylko pomoże rozwijać spostrzegawczość i trenować zapamiętywanie, ale też rozszerzy wiedzę o naszym kraju.

Każda karta opisuje inny aspekt Polski. Od Gdańska po Zakopane, przez wynalazki, parki narodowe, potrawy i folklor.

Gra przeznaczona dla 1-8 graczy od 8 lat.

PD 137



Pod Lupą [Pomoce dydaktyczne] : Wakacje.

Szukaj różnic i ćwicz swoją spostrzegawczość!

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o., 2019.

Seria : BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem

Pod Lupą Wakacje to karty obrazujące różne aktywności związane z wakacjami, wypoczynkiem oraz sportami.

Gra na zapamiętywanie różnic. W tej grze nie tylko szukamy różnic pomiędzy dwoma kartami. Musimy je zapamiętać w wyznaczonym czasie i wymienić z pamięci w liczbie wskazanej przez kostkę.

Gra przeznaczona dla 2-8 graczy od 6 lat.

PD 138



Pantomima Junior Mini [Pomoce dydaktyczne] : Gra planszowa.

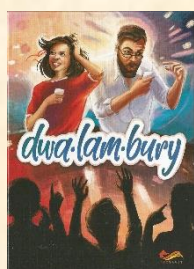
Chwaszczno : Z.P. "Aleksander", [2018?].

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



Dwałambury [Pomoce dydaktyczne] / Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski ; ilustracje Monika Mucha ; redakcja Marek Baranowski.

Tyt. okł.: Dwa-lam-bury

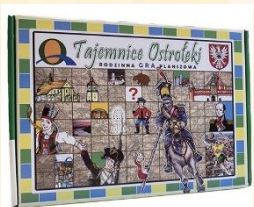
Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2019.

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



Tajemnice Ostrołęki [Pomoce dydaktyczne] : Rodzinna gra planszowa / Paweł Kołodziejski.

Kraków : Polskie Gry Planszowe Bociek s.c., [2014?].

Gra edukacyjna, w której celem jest zdobycie wiedzy o Ostrołęce.

Zawodnicy dokładając do siebie kartoniki pasującymi kolorystycznie bokami zdobywają punkty i sumują je na torze punktacji. W trakcie rozgrywki zdobywają wiedzę dotyczącą ważnych postaci, ciekawostek i obiektów architektonicznych związanych z Ostrołęką.

Dla 2-4 graczy w wieku 6+.

PD 141