

**GRY EDUKACYJNE  
W ZBIORACH SPECJALNYCH  
BIBLIOTEKI PEDAGOGICZNEJ  
W OSTROŁĘCE  
Cz. 3**

**Opracowanie:**

**Izabela Łada**

**Dział Zbiorów Specjalnych**

**Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce**

Opracowanie zawiera najnowsze pomoce edukacyjne w formie gier planszowych, karcianych, rymowanek, quizów, układanek, kart edukacyjno – terapeutycznych, ćwiczeń do nauki mowy oraz zestawów do pracy z dzieckiem autystycznym. Doskonają one sprawność manualną, umiejętności językowe, wprowadzają w świat matematyki, logiki i programowania. Są także 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, dbania o środowisko, 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.



### **Tabliczka mnożenia [Pomoce dydaktyczne] / [Andrzej Grabowski].**

Poznań : Karty Grabowskiego - Mateusz Grabowski, [2020].

Karty do nauki tabliczki mnożenia poprzez zabawę.

Na opakowaniu : Sprawdzony sposób na naukę tabliczki mnożenia poprzez zabawę.

Opisy gier i informacje na temat kart matematycznych "Tabliczka mnożenia" znajdują się w książkach: "Gry z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Tabliczka mnożenia" oraz "Gry z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Tabliczka mnożenia : Dodatek". Gry powstały na podstawie książek Andrzeja Grabowskiego: "Gry, zabawy i ćwiczenia z tabliczką mnożenia. Część I"(1996) oraz "Gry, zabawy i ćwiczenia z tabliczką mnożenia. Część II" (1998).

Dla 2-6 graczy w wieku 8+.

**PD 142**



### **Dodawanie i odejmowanie [Pomoce dydaktyczne] / [Andrzej Grabowski].**

Karty do nauki dodawania i odejmowania poprzez zabawę.

Na opakowaniu : Sprawdzony sposób na naukę dodawania i odejmowania poprzez zabawę.

Opisy gier i informacje na temat Kart Grabowskiego "Dodawanie i odejmowanie" znajdują się w książkach: "Gry z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Dodawanie i odejmowanie" oraz "Gry z wykorzystaniem Kart Grabowskiego : Dodawanie i odejmowanie : Dodatek". Gry powstały na podstawie książek Andrzeja Grabowskiego: "Gry karciane rozwijające u dzieci umiejętność dodawania i odejmowania liczb"(1999) oraz "Gry, zabawy i ćwiczenia z tabliczką mnożenia. Część II" (1998).

Dla 2-6 graczy w wieku 6+.

**PD 143**



### **Gry logiczne [Pomoce dydaktyczne] / [Andrzej Grabowski, Justyna Grabowska-Dybek].**

Poznań : Karty Grabowskiego Mateusz Grabowski, [2020].

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 5-10 lat.

**PD 144**



### **Bączek matematyczny Grabowskiego [Pomoce dydaktyczne] / [Andrzej Grabowski].**

Poznań : Karty Grabowskiego Mateusz Grabowski, [2020].

Bączek matematyczny Grabowskiego pomaga dzieciom doskonalić umiejętności manualne i ćwiczyć liczenie przez zabawę.

Dla graczy w wieku 4+.

**PD 145**

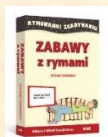


### **Sekwencje ruchowe [Pomoce dydaktyczne] / Agata Dębicka-Cieszyńska.**

Kraków : Centrum Metody Krakowskiej, [2019].

Aktywność ruchowa jest ważnym źródłem poznawania świata. Dzieci aktywne fizycznie mają wyższy poziom koncentracji na różnych zadaniach, są także bardziej kreatywne, co koreluje w przyszłości z lepszymi wynikami w nauce. Wspólne zabawy ruchowe, redukują stres i poprawiają nastrój. Zabawa w naśladowanie póż przedstawionych na fotografiach aktywuje wiele, nawet odległych obszarów mózgu, jest ważnym ćwiczeniem budowania planu ruchu. Przede wszystkim pobudza aktywność neuronów zwierciadlanych (lustrzanych), ułatwiając wyrażanie własnych i odczytywanie emocji innych. Uczy także przekodowywania obrazu w ruch, co jest podstawową umiejętnością ułatwiającą opanowanie sztuki pisania.

**PD 146**



### **Zabawy z rymami [Pomoce dydaktyczne] : zestaw czerwony / Elżbieta Sz wajkowska, Witold**

Sz wajkowski ; ilustracje Piotr Zawadzki.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2015.

#### **Rymowanki Zgadywanki**

Zabawa rymotwórcza dla przedszkolaków, oraz dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Kształtuje świadomość dźwiękowej warstwy mowy, która jest niezbędna podczas nauki czytania i pisania, wzbogaca zasób słownictwa, rozwija umiejętności narracyjne.

Zabawa polega na odczytaniu dziecku rymowanki z zawieszeniem głosu przed ostatnim słowem, które w tekście zaznaczone jest jaśniejszą czcionką. Zadaniem dziecka jest dopowiedzenie tego słowa.

Do zabawy w przedszkolu, podczas terapii logopedycznej oraz w domu.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

**PD 147**



### **Zabawy z rymami [Pomoce dydaktyczne] : zestaw zielony / Elżbieta Sz wajkowska, Witold**

Sz wajkowski ; ilustracje Piotr Zawadzki.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2015.

#### **Rymowanki Zgadywanki**

Zabawa rymotwórcza dla przedszkolaków, oraz dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Kształtuje świadomość dźwiękowej warstwy mowy, która jest niezbędna podczas nauki czytania i pisania, wzbogaca zasób słownictwa, rozwija umiejętności narracyjne.

Zabawa polega na odczytaniu dziecku rymowanki z zawieszeniem głosu przed ostatnim słowem, które w tekście zaznaczone jest jaśniejszą czcionką. Zadaniem dziecka jest dopowiedzenie tego słowa.

Do zabawy w przedszkolu, podczas terapii logopedycznej oraz w domu.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

**PD 148**



### **Karty do ćwiczeń posturalnych [Pomoce dydaktyczne] / Marta Wiśniewska ; ilustracje**

Przemysław Sałamacha.

Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia, 2017.

Biblioteka SI

Pomoc terapeutyczna przeznaczona dla terapeutów integracji sensorycznej, nauczycieli wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej oraz dla nauczycieli gimnastyki korekcyjnej.

Zadaniem kart jest uatrakcyjnienie terapii mechanizmów posturalnych i jednocześnie zainspirowanie terapeutów oraz nauczycieli do poszukiwania innych pomysłów na kształtowanie tych kompetencji. Karty składają się z pięciu części: A, B, C, D, E. Do każdej z nich (z wyjątkiem części C) dołączone są karty z obrazkami, które są symbolami konkretnych aktywności.

### PD 149



#### **Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : Dobre maniere.**

Warszawa : Kangur sp. z o.o., [2016].

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

Gra dla graczy 7+.

### PD 150



#### **Niebezpieczeństwo w domu [Pomoce dydaktyczne] / ilustracje Monika Giełżecka.**

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018].

#### **Mądre Gierki Tereferki**

Układanka zawierająca 8 historyjek obrazkowych przedstawiających 8 różnych zachowań, które niosą ze sobą niepożądany skutek. Należy dobrać odpowiednio 3 obrazki, które poprawnie ułożone pokażą historyjkę: - złe zachowanie skutek jaki wynika z tego zachowania jak poprawnie powinno się zachować dziecko. Historyjki przyczynowo skutkowe muszą być ułożone w odpowiedniej kolejności, czyli dziecko musi uporządkować wydarzenia w czasie i ma wskazać przyczynę oraz skutek.

Gra dla 1-4 graczy w wieku 4+, czas rozgrywki ok. 30 minut.

### PD 151



#### **Podaj hasło [Pomoce dydaktyczne] / Roberto Prisonero Trapote ; ilustracje Pedro Soto.**

Warszawa : Granna Sp. z o.o., 2018.

#### **Gry z Pazurem**

Gracze dzielą się na dwie drużyny, a ich zadaniem będzie podanie jak największej liczby haseł. Te muszą pasować do zadanych kategorii, oraz zawierać podaną literę. Wszystko dzieje się pod presją czasu, który odmierza klepsydra.

Dla 2-10 graczy w wieku 10+, czas rozgrywki 20 minut.

Na pudełku: Party game - gry na imprezę.

### PD 152



#### **Pamięć sensoryczna [Pomoce dydaktyczne] : trening pamięci i zmysłu dotyku : gra terapeutyczno-rehabilitacyjna.**

Chwaszczno : Z.P. "Aleksander" Piotr Pundzis, [2020].

#### **Terapia**

Trening sprawności manualnej, kojarzenia, wyobraźni i myślenia.

Gra polegająca na odnajdywaniu i łączeniu w pary klocków o tym samym kształcie, bez udziału zmysłu wzroku, używając wyłącznie zmysłu dotyku i swojej wyobraźni.

Ćwiczenia dla wszystkich, a szczególnie dla osób po przebytych udarach lub z chorobą reumatoidalną. Zabawa może wspierać terapię rąk oraz ruchu palców i dłoni, a także motorykę małą. Oprócz fizycznych bodźców u graczy następuje pobudzenie funkcjonowania mózgu, zabawa wzmaga koncentrację oraz rozwija wyobraźnię. Taka terapia poprzez zabawę może przyspieszyć proces odzyskiwania sprawności i zwiększyć pewność siebie.

### PD 153



#### **Telefon 112 [Pomoce dydaktyczne] : Europejski Numer Alarmowy : Wszyscy na pomoc!**

Nowa Iwiczna : Jawa, 2012.

#### **Edu Fan - Nauka i Zabawa**

Pomaga w rozpoznawaniu i klasyfikowaniu zagrożeń oraz kojarzeniu numerów alarmowych Straży Pożarnej, Policji, Pogotowia Ratunkowego i Europejskiego Numeru Alarmowego. Szczególne elementy tej gry takie jak: plansze, telefony komórkowe, plasterki czy osoby do uratowania powodują, że dzieci podczas zabawy podejmują decyzje, które służby ratownicze należy powiadomić i co za tym idzie, pod jaki numer telefonu zadzwonić. W trakcie gry dzieci losują karty zdarzeń losowych, kojarzą je z odpowiednim numerem telefonu, układają ten numer na swojej komórce i wzywają pomoc. Za prawidłowo wykonane zadanie gracz otrzymuje postać uratowaną osobę, którą umieszcza pod swoim plasterkiem. Zwycięża gracz, który uratuje najwięcej osób. Dzięki tej grze można się przekonać, że użycie odpowiedniego numeru telefonu służb ratowniczych to pomoc i ratunek.

Dla 2-4 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 45 minut.

### PD 154



#### **Pinokio [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa z przygodami Pinokia / opracowanie Julia**

Pogorzelska ; ilustracje Renata Krześniak, Wojciech Szwalcki.

Częstochowa : Adamigo, 2013.

Poznaj losy małego drewnianego pajacyka, który był krnąbrny i leniwy, skłonny do kłamstwa i łatwowierny. Nie odróżniał on prawdziwych przyjaciół od fałszywych i wyrachowanych kompanów. Na końcu jednak Pinokio opamiętał się i przekonał dobrą wróżkę, że ma dobre serce, że kocha Dżepetta i jest gotowy dla niego poprawić zachowanie. Nagrodą była przemiana Pinokia w prawdziwego chłopca.

Ten z graczy, który pierwszy przejdzie drogę Pinokia i powróci do domu Dżepetta, wygrywa.

Do gry dołączona płyta CD Audio z bajkami.

Dla 2-4 graczy w wieku 5+.

### PD 155



#### **Chatka z piernika [Pomoce dydaktyczne] / Phil Walker-Harding ; ilustracje Andy Elkerton ;**

tłumaczenie Magda Kożyczkowska.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2018.

Podczas zabawy gracze będą się wcielać w wiedźmy budujące chatki z piernika i kusić baśniowych bohaterów kolorowymi ciastkami. Punkty zdobywa się za postaci, które skuszą się na nasze pierniki oraz za ukończone kondygnacje domu. Każdy z graczy otrzymuje własną płytkę z 9 polami, na których będzie budował swoją chatkę. Celem graczy jest jak najefektywniejsze jej rozbudowanie, ale też przyciągnięcie jak największej liczby magicznych stworzeń. Rozbudowa chatki odbywa się poprzez dokładanie kolejnych warstw kolorowych kafelków. Ważne jest, jakie symbole w ten sposób są przykrywane, bo każdy z nich odpowiada za inny efekt. W ten sposób można dobierać pierniczki, pozyskiwać schody (które służą jako

uzupełnienie kondygnacji chatki) oraz przywoływać do siebie magiczne postaci. Gdy już zakończona zostanie faza budowy, można przekupić którąś z postaci zgromadzonych u płotu i schwytać ją do klatki. Pod koniec gry gracze będą zdobywali punkty za schwytanych bohaterów, ukończone poziomy budowy oraz pierniczki, które pozostały w ich zasobach. Wiedźma z najwyższą liczbą punktów zyska tytuł najprzebieglejszej.

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

**PD 156**



**Dixit Odyseja [Pomoce dydaktyczne] : obraz jest wart tysiąca słów / Jean-Louis Roubira ; ilustracje Marie Cardouat, Piérô.**

Francja : Libellud ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Dixit Odyseja jest rozszerzoną wersją popularnej gry Dixit. Dzięki dodatkowym elementom można zaprosić do zabawy aż 12 osób. Jest to narracyjna gra karciana, w której wymyślamy i odgadujemy skojarzenia do wieloznacznych, bogato ilustrowanych kart. W każdej rundzie jedna z osób zostaje Bajarzem - wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jej zdaniem odzwierciedla obrazek. Może to być pojedyncze słowo, całe zdanie, cytat lub fragment piosenki czy filmu. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym.

Gra pozwala graczom rozwijać swoją kreatywność i lepiej poznawać naszych najbliższych. Próbując zgadnąć, co mieli na myśli inni gracze, uczą się wczuwać się w ich tok myślenia. Rozgrywka jest bardzo prosta i nie wymaga przyswajania wielu zasad, dzięki czemu gra doskonale nadaje się dla osób początkujących. Pojedyncze pudełko z grą Dixit (zarówno wersje podstawowe, jak i dodatki) to 84 oryginalne karty, z których każda stanowi miniaturowe dzieło sztuki stworzone przez najpopularniejszych ilustratorów odzwierciedlające różne style graficzne i doskonale pobudzające wyobraźnię. Gra może służyć również jako narzędzie pedagogiczne i terapeutyczne.

Autorem gry jest Jean Louis Roubira, lekarz pracujący w szpitalu w Poitiers z młodymi pacjentami przeżywającymi trudności w środowisku szkolnym i poza nim. Po kilku rozgrywkach w Dixit zaobserwowano u nich znaczną poprawę formułowanych wypowiedzi oraz relacji z innymi ludźmi.

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

**PD 157**



**Wsiąść do pociągu [Pomoce dydaktyczne] : Europa / Alan R. Moon ; ilustracje Julien Delval ; tłumaczenie Magdalena Jedlińska, Szymon Szweda, Tomasz Z. Majkowski.**

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2019.

**Ticket To Ride Boardgame**

Od urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Stambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina - Wsiąść do pociągu: Europa zabiera graczy w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia.

Druga część popularnej serii o wielkiej, kolejowej przygodzie. Uczestnicy zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka.

Zestaw zawiera kompletną grę i nie wymaga użycia pierwszej wersji "Wsiąść do pociągu".

Dla 2-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki to 30-60 minut.

**PD 158**



**Była sobie Ziemia [Pomoce dydaktyczne] : zbuduj ekologiczne miasto** / koncepcja gry Piotr Żyłko, Janusz Feliks ; projekt postaci Jean Barbaud ; projekt graficzny Piotr Żyłko, Anna Trzcińska.  
Warszawa : Hippocampus, 2017.

### **Hello Maestro!**

Edukacyjna gra planszowa na podstawie filmu Alberta Barillé.

Gra nie tylko dla małych ekologów. Bogato ilustrowana plansza i proste zasady gry. Budowanie ekologicznego miasta, zrównoważony rozwój, segregacja odpadów i troska o zdrowie mieszkańców. Do tego pojedynki, zdobywanie certyfikatów i transakcje handlowe. Spora dawka wiedzy na temat ochrony środowiska.

Gra w ciekawy i atrakcyjny dla dziecka sposób uczy odpowiedzialności za środowisko, w którym żyjemy. W grze wykorzystano postaci oraz grafiki z filmu Alberta Barille "Była sobie Ziemia".

Dla 2-4 graczy w wieku 7-107.

**PD 159**



**Bitwa o zęby [Pomoce dydaktyczne] : Rodzinna gra planszowa** / koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt postaci Jean Barbaud.

Warszawa : Hippocampus, 2020.

### **Hello Maestro!**

#### **Było Sobie Życie**

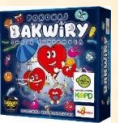
Rodzinna gra planszowa z kolekcji "Było sobie życie"

Gra w przystępny i zabawny sposób wprowadza dzieci w temat dbania o własne zęby oraz higienę jamy ustnej.

Cel gry „Bitwa o zęby” jest prosty: trzeba usunąć bakterie, które niestrudzenie atakują nasze zęby. Każde pole na planszy jest aktywne i wskazuje graczowi akcję, którą ma podjąć. Wiedza zawarta w pytaniach uświadamia dziecku jak dbać o higienę jamy ustnej oraz w jaki sposób, dzięki kilku prostym i regularnym czynnościom można zapobiec groźnym chorobom uzębienia. Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy pozbędzie się pięciu atakujących jego zęby bakterii.

Dla 2-4 graczy w wieku 7+.

**PD 160**



**Pokonaj Bakwiry swoją Supermocą [Pomoce dydaktyczne] : Rodzinna gra planszowa** / koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt postaci Kinga Szumilas.

Warszawa : Hippocampus, 2019.

### **Hello Maestro!**

Bakwiry to niebezpieczne intruzy, które zagrażają naszemu organizmowi. Bakwiry są tak małe, że nie widzimy ich gołym okiem. Na szczęście mamy ich dokładne opisy i znamy ich metody działania, dzięki temu możemy wybrać odpowiednie metody walki i skutecznie stawić im czoła.

Gra odkrywa tajemnice funkcjonowania ludzkiego organizmu, uczy jak wzmacniać i budować jego odporność, czyli Supermoc, która chroni nas przed atakami niebezpiecznych bakterii i wirusów czyli Bakwirów.

Gracze poznają imiona dwudziestu jeden najgroźniejszych i najczęściej występujących bakwirów, ich sprytne sposoby zakażenia, a co najważniejsze, dowiedzą się, jak można skutecznie przed nimi się chronić, oraz walczyć, jeśli któryś z nich zaatakuje. Kto podczas rozgrywki zdobędzie największą SuperMoc, zostaje Zwycięzcą.

Konsultantem naukowym gry jest Prof.dr hab.n.med.Joanna Zajkowska. Profesor w Klinice Chorób



Zakaźnych i Neuroinfekcji UM w Białymstoku. Członek EGSBOR – grupy roboczej Europejskiego Towarzystwa Mikrobiologów i Lekarzy Chorób Zakaźnych ESCMID.

Gra została uhonorowana: Nagrodą Główną w konkursie „Świat przyjazny dziecku”, organizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka, oraz Wyróżnieniem Nagroda Rodziców w konkursie Zabawka Roku, organizowanym przez Zabawkowicz.pl.

Dla 2-4 graczy w wieku 7+.

### **PD 161**



**Dać rzeczy słowo [Pomoce dydaktyczne] : historyjki obrazkowe / Marika Litwin, Iwona Pietrzyk ; ilustracje Jacek Pasternak.**

Gliwice : Wydawnictwo Komlogo, 2017.

### **Profesjonalna Terapia - KOMLOGO**

Kolejna opracowana i wydana przez Wydawnictwo Komlogo część serii ćwiczeń dla osób dotkniętych afazją.

Wydawnictwo proponuje wykorzystanie materiału do doskonalenia mowy opowieściowej, a także jako trening myślenia przyczynowo-skutkowego oraz czytania. Mogą to być proste zadania ułożenia obrazków do ułożonych wcześniej kolejno zdań lub głośne odczytanie i dopasowanie podpisów do ilustracji. Obrazki z różnych historyjek mogą posłużyć również jako materiał bazowy do treningu rozumienia czasowników (wskazywanie jako odpowiedź na pytania np. gdzie smaży, gdzie obiera, gdzie myje) lub rozumienia złożonych wypowiedzi (np. pokaż mężczyznę w zielonym swetrze, która kobieta robi zakupy itd.).

Przykładowe ćwiczenia zawarte są w książeczce dołączonej do pomocy.

Dla osób z afazją oraz dzieci w wieku 3+.

### **PD 162**



**MASTPI [Pomoce dydaktyczne] : karty edukacyjno - terapeutyczne / Magdalena Stręk-Pióro.**  
Lublin : Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów Klanza, [2020?].

Karty edukacyjno- terapeutyczne “MASTPI” są owocem wieloletniej pracy trenerki KLANZY, Magdaleny Stręk- Pióro. Zaprojektowane zostały oryginalnie do wykorzystania w pracy z osobami z niepełnosprawnościami, nie jest to jednak ich jedyne przeznaczenie

Karty można wykorzystać zarówno w pełnym, obejmującym 100 sztuk zestawie, jak też w zestawach po kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt - w zależności od potrzeb danej formy dydaktycznej, terapeutycznej lub integracyjnej, ilości uczestników, czy też innych przyjętych przez prowadzącego kryteriów.

Zestaw składa się z kart, na których widnieją zdjęcia przedstawiające obrazy z różnych zakresów pojęciowych. Kryterium ich doboru stanowi zbudowanie „łańcucha”, w którym ostatnia głoska nazwy dowolnie wybranego obrazu stanowi pierwszą głoskę kolejnego. Łańcuch ten może zamknąć się przy użyciu losowej ilości kart, zależnie od ich zestawienia. Istnieje też możliwość podzielenia zestawu na kilka krótszych łańcuchów.

### **PD 163**



**Resilio [Pomoce dydaktyczne].**

Niemcy : OH Verlag - Moritz Egetmeyer, [2020].

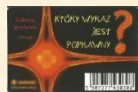
### **Karty Metaforyczne**

99 kart obrazkowych odzwierciedlających stresy codziennego życia i wskazujących możliwości relaksu.

Codzienna presja może stanowić zarówno stymulujący eliksir życia, jak też być bolesnym ciężarem,

powodującym złe samopoczucie, rozstrój, a nawet choroby. W jaki sposób odnaleźć własne zasoby, aby zdjąć z siebie ciężar stresu? 44 Karty zwierząt symbolizują cechy, które mogą pomóc nam odkryć wzmocnić naszą odporność. Metaforycznie, zapewniają emocjonalne i / lub koncepcyjne wsparcie. Wszystkie 143 intensywnie kolorowe karty malowane były przez wszechstronną czeską akwarelistkę Emilię Marti. Podobnie jak pozostałe nasze karty, RESILIO mogą być łączone z innymi taliami z gatunku OH. Karty mogą być używane do celów prywatnych, na przykład do prowadzenia dziennika stresu. W kontekście zawodowym, RESILIO mogą stanowić nieszablonowe narzędzie pomagające w bezstronny, nieoceniający sposób przywołać wewnętrzne historie ludzkie.

#### **PD 164**



#### **Który wyraz jest poprawny? [Pomoce dydaktyczne] : 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**



#### **Kto kogo? czyli łańcuch pokarmowy [Pomoce dydaktyczne] / Meelis Looveer ; grafika Raimo Koppel, Gints Rudzitis.**

Riga: Brain Games SIA ; Konin : G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k., 2012.

W lesie liście delikatnie powiewają na wietrze i pięknie świeci słońce. Wszystko wydaje się takie spokojne. Nagle zza krzaków wyskakuje zając - znalazł krzew pysznych borówek. Nie spodziewał się, że cały czas był obserwowany przez lisa i w jednej chwili stał się jego ofiarą. Z kolei w oddali widać dzika uciekającego przed niedźwiedziem... Wszystko staje się jasne. W głębi lasu sytuacja zmienia się diametralnie. Gracze, zagrywając swoje karty w odpowiedniej kolejności, tworzą łańcuchy pokarmowe. Muszą walczyć o przetrwanie i jednocześnie starać się zdobyć jak najlepsze pożywienie. Osoba, która za swoje zdobycze uzyska najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.

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

#### **PD 166**



#### **Ciało człowieka [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna / tekst pytań Magdalena Krzysik ;**

ilustracje Dorota Wojciechowska-Danek.

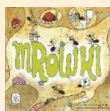
Kraków : Bright Junior Media Sp. z o.o., 2018.

#### **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**



**Mrówki [Pomoce dydaktyczne]** / Kim Sehee, Kang Chulku ; ilustracje Katarzyna Bajerowicz.

Warszawa : Nasza Księgarnia, 2017.

Gra w szukanie i liczenie mrówek. Zadaniem graczy jest odnajdywanie małych mrówek w wielkim mrowisku. Nie będzie to jednak takie łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery. Dla dzieci - zabawa i nauka liczenia! Dla dorosłych - doskonała gra na spostrzegawczość.

Gra dla 2-6 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki 20 minut.

**PD 168**



**Kurnik [Pomoce dydaktyczne]** / Reiner Knizia ; ilustracje Nikola Kucharska.

Warszawa : Nasza Księgarnia, 2018.

Zadaniem graczy jest zbieranie jajek w kurniku. Kury nie ułatwiają tego zadania ponieważ postanowiły znieść jajka w różnych kolorach. Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby jajek. Aby je zdobyć, należy znaleźć kury wysiadujące jajka w odpowiednich kolorach. Nie będzie to jednak łatwe, ponieważ wszystkie kury w kurniku wyglądają jednakowo i często zmieniają gniazda, w których wysiadują jajka.

Gra dla 2-5 graczy w wieku 4+, czas rozgrywki 20 minut.

Instrukcja wideo do gry na stronie internetowej: [gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)

Gra ćwiczy pamięć i poprawia koncentrację.

**PD 169**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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 świętach i najciekawszych zwyczajach. Dzieci rywalizują z rodzicami. W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców.

Gra dla graczy 7+.

**PD 170**



**Na ratunek! [Pomoce dydaktyczne]** / Stefan Kołecki ; ilustracje Maciej Szymanowicz.

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2019.

Pożar! Kolidacja! Napad! Gracze wysyłają swoje pojazdy ratunkowe do różnych wypadków. Za każdą udaną akcją zdobywają punkt.

Gracze ćwiczą pamięć i spostrzegawczość, a przy okazji uczą się, jak reagować w niebezpiecznych sytuacjach.

Dla 2-4 graczy w wieku 5+, czas rozgrywki 20 minut.

**PD 171**



**Niebezpieczeństwo w plenerze [Pomoce dydaktyczne]** / ilustracje Monika Giełżecka.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018].

**Mądre Gierki Tereferki**

Układanka zawierająca 8 historyjek obrazkowych przedstawiających 8 różnych zachowań, które niosą ze sobą niepożądany skutek. Należy dobrać odpowiednio 3 obrazki, które poprawnie ułożone pokażą historyjkę: - złe zachowanie skutek jaki wynika z tego zachowania jak poprawnie powinno się zachować dziecko. Historyjki przyczynowo skutkowe muszą być ułożone w odpowiedniej kolejności, czyli dziecko musi uporządkować wydarzenia w czasie i ma wskazać przyczynę oraz skutek.

Gra dla 1-4 graczy w wieku 4+, czas rozgrywki ok. 30 minut.

**PD 172**



### **Logopedyczny detektyw [Pomoce dydaktyczne] : w przedszkolu.**

Niezdrowice : Komlogo Piotr Gruba, 2014.

Pomoc dydaktyczna (puzzle) przeznaczona do ćwiczeń w rozwijaniu myślenia i umiejętności językowych dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych. Po ułożeniu z puzzli obrazka należy odnaleźć na nim elementy, które są umieszczone na zewnętrznej stronie denka pudełka.

Materiał obrazkowy można wykorzystać do ćwiczeń, np.: rozwijania słownika biernego (Pokaż szachy) i czynnego (Co siedzi na oknie?), budowania zdań (Pociągiem .), opisywania (Jak są ubrani chłopcy?), opowiadania (Co robią dzieci?) czy ćwiczeń logopedycznych (z wykorzystaniem wyrazów z wybranymi głoskami). Więcej ćwiczeń można znaleźć w instrukcji. Wyrazy z głoskami (kolory tła sygnalizują daną grupę głosek): s, z, c, dz: pajac, statek, klocek, pies, chłopiec, samolot, stolik, obrazek, wózek ; sz, ż, cz, dż: leżak, szafa, szafka, szachy ; ś, ź, ć, dź: pociąg, miś, dzieci ; innymi, np. r, dźwięcznymi i bezdźwięcznymi: autko, balon, piłka, kredki, farby, kot ; z dwóch grup: s, z, c, dz oraz sz, ż, cz, dż: krzesło ; z dwóch grup: sz, ż, cz, dż oraz ś, ź, ć, dź: ciężarówka, dziewczynka, książka ; z dwóch grup: s, z, c, dz oraz ś, ź, ć, dź: ciastko.

**PD 173**



### **Bogowie Olimpu [Pomoce dydaktyczne] / Urszula Pitura ; pytania Joanna Bolek ; ilustracje**

Katarzyna Urbaniak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2019.

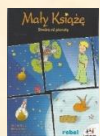
#### **Nauka i Rozwój**

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**



### **Mały Książę [Pomoce dydaktyczne] : Stwórz mi planetę / Antoine Bauza, Bruno Cathala ; na**

podstawie powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego ; ilustracje Antoine de Saint-Exupéry.

Warszawa : Rebel Sp. z o.o., 2018.

Gra na podstawie powieści Antoine de Saint-Exupéry'ego.

W tej grze każdy przyjaciel Małego Księcia buduje dla niego własną planetę, dom dla jego ukochanych zwierząt (lisa, owcy, słonia i węża) i postaci, które Mały Książę spotkał w czasie swojej podróży.

Dla 2-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 25 minut.

## PD 175



**Hobbit [Pomoce dydaktyczne] : Wyprawa po skarb** / Rüdiger Dorn ; na podstawie powieści J.R.R. Tolkiena ; ilustracje Tomasz Jędruszek ; tłumaczenie Magdalena Miśkiewicz ; opracowanie instrukcji Michał Szewerniak.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2018.

Gra na podstawie powieści J.R.R. Tolkiena "Hobbit".

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Każdy z graczy zdobywa je podczas kolejnych etapów gry za pokonanych wrogów oraz za zgromadzone klejnoty. Rozgrywka kończy się w momencie pokonania Bolga w czwartej, ostatniej części gry.

Dla 2 graczy w wieku 8-108 lat. Czas rozgrywki: 30 minut.

## PD 176



**Mały lekarz [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 tęczy 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 lekarza. 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!".

Na opakowaniu: "Poznaj pracę lekarza, kompletuj przydatne akcesoria, wypełniaj zadania i poszerzaj swoją wiedzę!".

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6+.

## PD 177



**Zabawy z rymami [Pomoce dydaktyczne] : zestaw niebieski** / Elżbieta Szwajkowska, Witold

Szwajkowski ; ilustracje Piotr Zawadzki.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2015.

### **Rymowanki Zgadywanki**

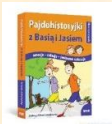
Zabawa rymotwórcza dla przedszkolaków, oraz dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Kształtuje świadomość dźwiękowej warstwy mowy, która jest niezbędna podczas nauki czytania i pisania, wzbogaca zasób słownictwa, rozwija umiejętności narracyjne.

Zabawa polega na odczytaniu dziecku rymowanki z zawieszeniem głosu przed ostatnim słowem, które w tekście zaznaczone jest jaśniejszą czcionką. Zadaniem dziecka jest dopowiedzenie tego słowa.

Do zabawy w przedszkolu, podczas terapii logopedycznej oraz w domu.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

## PD 178



### **Pajdohistoryjki z Basią i Jasiem [Pomoce dydaktyczne] : nowe przygody / Elżbieta**

Szwajkowska, Witold Szwajkowski ; ilustracje Kinga Kulawiecka.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2017.

Pajdohistoryjki oparte są na prostych, zrozumiałych, lecz zaskakujących sytuacjach, odwołujących się do podstawowych emocji. Ich zwięzła forma została dostosowana do możliwości skupiania uwagi i śledzenia fabuły u dzieci 3-, 4-letnich. Celem zabawy pajdohistoryjkami jest wzbudzenie zainteresowania małego dziecka i pobudzenie jego chęci do wysłuchania kolejnych historyjek. Przygody Basi i Jasia wywołują śmiech dzieci, ale też stają się punktem wyjścia do rozmowy o emocjach i relacjach, a także innych aktywności edukacyjnych.

Historyjki dostarczają dzieciom dużo śmiechu, a ponadto pozytywnie wpływają na ich rozwój poprzez: wzbudzanie zainteresowania otaczającym światem, kształtowanie koncentracji i uwagi, stwarzanie pretekstu do rozmowy na poruszone w wierszykach tematy, m.in.: emocje i relacje społeczne..

Dla dzieci w wieku przedszkolnym, do zabawy indywidualnej i grupowej. Mogą być także pomocne w pracy i zabawie ze starszymi dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

Na opakowaniu: "emocja-relacje-śmieszne sytuacje".

**PD 179**



### **Pod wodą [Pomoce dydaktyczne] : układanka edukacyjna / Elżbieta Szwajkowska, Witold**

Szwajkowski ; ilustracje Piotr Zawadzki.

Kraków : Wydawnictwo WiR, [201?].

#### **Rymowanki Odkrywanki**

Jedna z serii trzech układanek wielkoformatowych dla dzieci w wieku przedszkolnym. W poskładaniu ilustracji pomogą dzieciom krótkie rymowanki, które są komentarzami do poszczególnych elementów obrazka.

Składanie obrazka polega na stopniowym dokładaniu poszczególnych elementów, w oparciu o instrukcję-rymowankę, podawaną przez nauczyciela. Etapowy system układania pomoże dzieciom w dostrzeganiu wielu szczegółów na ilustracji i skupieniu uwagi na wspólnej zabawie.

Zabawa sprzyja koncentracji, rozwija orientację na płaszczyźnie i wyobraźnię przestrzenną, ułatwia zapamiętywanie, buduje poczucie rytmu i wzbogaca słownictwo.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

**PD 180**



### **Domek w lesie [Pomoce dydaktyczne] : układanka edukacyjna / Elżbieta Szwajkowska, Witold**

Szwajkowski ; ilustracje Piotr Zawadzki.

Kraków : Wydawnictwo WiR, [201?].

#### **Rymowanki Odkrywanki**

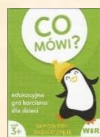
Jedna z serii trzech układanek wielkoformatowych dla dzieci w wieku przedszkolnym. W poskładaniu ilustracji pomogą dzieciom krótkie rymowanki, które są komentarzami do poszczególnych elementów obrazka.

Składanie obrazka polega na stopniowym dokładaniu poszczególnych elementów, w oparciu o instrukcję-rymowankę, podawaną przez nauczyciela. Etapowy system układania pomoże dzieciom w dostrzeganiu wielu szczegółów na ilustracji i skupieniu uwagi na wspólnej zabawie.

Zabawa sprzyja koncentracji, rozwija orientację na płaszczyźnie i wyobraźnię przestrzenną, ułatwia zapamiętywanie, buduje poczucie rytmu i wzbogaca słownictwo.

Na opakowaniu: "Sprawdzone w grupie przedszkolnej".

**PD 181**



**Co mówi? [Pomoce dydaktyczne] : samogłoski : onomatopcje : edukacyjna gra karciana dla dzieci / pomysł Agnieszka Suder.**

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2018.

Na opakowaniu: Nauka czytania podczas zabawy!

Na opakowaniu: Program nauki czytania Moje Sylabki.

Gra karciana, w której korzystając z dowolnej talii można zagrać w Memory, Piotrusia, Podaj dalej! Gra jest zintegrowana z pierwszym etapem Programu Nauki Czytania „Moje sylabki”. To doskonały sposób na urozmaicenie: nauki czytania, terapii logopedycznej, zabaw w przedszkolu, wolnego czasu. Kolorowe karty oraz atmosfera świetnej zabawy podczas gry pozwalają logopedom, nauczycielom oraz rodzicom w przyjemny oraz efektywny sposób wspierać rozwój dzieci.

Więcej pomysłów na gry i zabawy z kartami znajduje się: [www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane](http://www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane)

Dla graczy w wieku 3+.

**PD 182**



**KUKU sylabowe [Pomoce dydaktyczne] : edukacyjna gra karciana dla dzieci / pomysł**

Katarzyna Guzik, Agnieszka Suder.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2018.

Na opakowaniu: Czytamy sylaby i gramy!

Na opakowaniu: Program nauki czytania "Moje Sylabki".

Edukacyjna gra karciana oparta na prostych zasadach popularnej gry "kuku", wspierająca naukę czytania, rozwijająca spostrzegawczość i ucząca zasad gry i dobrej zabawy.

Więcej pomysłów na gry i zabawy z kartami znajduje się: [www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane](http://www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane)

Dla 2-5 graczy w wieku 4+.

**PD 183**



**MAKAO sylabowe [Pomoce dydaktyczne] : edukacyjna gra karciana dla dzieci / pomysł**

Katarzyna Guzik, Agnieszka Suder.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2018.

Na opakowaniu: Graj i ćwicz: koncentrację, spostrzegawczość, technikę czytania.

Na opakowaniu: Program nauki czytania "Moje Sylabki".

Edukacyjna gra karciana oparta na prostych zasadach popularnej gry "makao" dla dzieci: uczących się czytać, doskonalących technikę czytania oraz uczniów z dysleksją.

Więcej pomysłów na gry i zabawy z kartami znajduje się: [www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane](http://www.wir-wydawnictwo.com/sylabowe-gry-karciane)

Dla 2-5 graczy w wieku 7+.

**PD 184**



## **Guess What! [Pomoce dydaktyczne] : 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](http://angschool.weebly.com)

**PD 185**



## **Pytaki [Pomoce dydaktyczne] : niezwykła gra rodzinna : czas na spotkanie / Aleksandra**

Sulej.

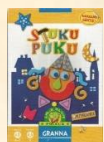
Warszawa : DOBRETO Wydawnictwo - Michał Kreczmański, 2016.

Pytaki narodziły się z naturalnej potrzeby rozmawiania, dzielenia się i pogłębiania relacji rodzinnych.

Gracze siadają razem i losują z woreczka „PYTAKI” czyli żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie. Pytania dotyczą różnych dziedzin życia a refleksja nad nimi i słuchanie odpowiedzi innych zapewniają graczom: miłe spędzenie czasu w gronie rodzinnym ; lepsze poznanie się ; budowanie relacji i umacnianie więzi ; rozwój świadomości emocjonalnej ; ćwiczenie komunikacji, słuchania, opowiadania ; kształtowanie postaw empatycznych ; ćwiczenie cierpliwości ; wspieranie nauki czytania i liczenia wśród najmłodszych.

Dla 2-22 graczy w wieku 4-104 lat.

**PD 186**



## **Stuku Puku [Pomoce dydaktyczne] : przybijanka / autor wiersza Marek Bartkowicz ; grafika**

Gerard Lepianka.

Warszawa : Granna Sp. z o.o., 2014.

### **Smok Obibok Poleca**

Znana od wielu pokoleń tradycyjna zabawka dla dzieci - przybijanka. Dzieci mogą przybijać elementy do gotowych obrazków lub układać własne wzory.

Dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

**PD 187**



## **Potworne przepychanki [Pomoce dydaktyczne] / Wolfgang Dirscherl, Manfred Reindl ; grafika**

Claus Stephan, Michael Hünter.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2015.

Potwory brykają po arenie. Od teraz będą się przepychać, przedrzeźniać, ścisnąć i wygłupiać. Użyją pazurów, kuksańców i różnych figli-migli, byle tylko nie spaść z naszej areny. Tutaj wszystkie chwytły są dozwolone! Trzeba być ostrożnym. Przepychanka przepychanką, ale żaden z potworów nie powinien



wypaść z areny. Gracze rzucają kością co turę, a następnie wpychają wybranego potwora na arenę, próbując jednocześnie nie poruszyć stworów, które już się tam znajdują. To niełatwe zadanie, bo do popychania potworów nie wolno używać dłoni, a jedynie dwóch specjalnych popychaczek. Jeśli gracz wypchnie potwora z areny, pozostali nie mają powodów do zmartwień, bo otrzymają w zamian odpowiadające wypchniętym potworom żetony. Ten z graczy, który po zakończeniu gry utworzy ze swoich żetonów najdłuższy szereg, wygra grę.

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

**PD 188**



**Kot w worku [Pomoce dydaktyczne]** / autor wiersza Marek Bartkowicz ; ilustracje Beata Batorska.

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

### **Gry i Zabawy Smoka Obiboka**

Elementy z grubej tektury umieszczone są w woreczku. Dziecko za pomocą dotyku musi rozpoznać, co przedstawia wylosowany element. Gdy odgadnie, umieszcza żeton na planszy, na takim samym obrazku jak wylosowany.

Dla 1-8 graczy w wieku 3-8 lat.

**PD 189**



**Mówmi [Pomoce dydaktyczne] : multimedialny program terapeutyczny do nauki mowy.**

**Zestaw 1** / koncepcja metytoryczna Anna Żywot ; opracowanie i realizacja materiału video Agata Szewczyk.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2019.

Innowacyjna pomoc dydaktyczna wspomagająca proces programowania języka.

Zestaw jest przeznaczony dla dzieci, które nie rozwinęły umiejętności posługiwania się mową lub utraciły zdolność mówienia w wyniku zaburzeń komunikacji językowej. Szczególnie dotyczy to dzieci: ze spektrum autyzmu, z upośledzeniem umysłowym, głuchych lub niedosłyszących, z afazją, z zespołem Downa.

Program polecany także dzieciom obcojęzycznym uczącym się języka polskiego.

Sprawdzone narzędzie wspierające prace logopedów i nauczycieli przedszkolnych. Polecany również jako pomoc dla tych rodziców, których dzieci nie są jeszcze gotowe na bezpośredni kontakt z terapeutą.

Na opakowaniu: "100 filmów".

Na opakowaniu: "5 książek".

Zestaw zawiera: 1 pendrive (zawierający 100 filmów terapeutycznych tak zmontowanych, by wyeliminować bodźce zakłócające odbiór. W tym celu zastosowano szereg zabiegów: prosty montaż - lektorka na białym tle, kilkukrotne powtarzanie ćwiczonego słowa, zbliżenie na usta wypowiadające słowo, nieco zwolnione tempo nagrania) ; 5 książeczek dla dzieci (Książeczki zawierają materiał obrazkowo-wyrazowy zintegrowany z treścią filmów: Zwierzęta, Osoby, Pokarmy, Zabawki, Ciało) ; instrukcję.

**PD 190**



**Autyzm : ćwiczenia stolikowe. Zestaw 1, Zabawki [Pomoce dydaktyczne]** / Agnieszka Bala ; ilustracje Kinga Kulawiecka.

Kraków : Wydawnictwo WIR Aleksander Jaglarz, 2019.

Zestaw został zaprojektowany tak, by łączyć pracę terapeuty i zaangażowanie rodziców. Podczas zajęć z terapeutą dziecko nabywa umiejętności, które potem doskonali i utrwała podczas zabawy i codziennej interakcji z rodzicami w domu. Zintegrowane, spójne działanie przynosi najlepsze efekty i pozwala cieszyć

się postęпами dziecka.

Ćwiczenia są przeznaczone dla dzieci z autyzmem, zagrożonych autyzmem oraz dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Mogą być realizowane, gdy dziecko osiągnęło gotowość do uczestnictwa w ćwiczeniach stolikowych lub przynajmniej przez krótki czas koncentruje uwagę.

**PD 191 – Część A**

**PD 191 – Część B (Teki)**



**Autyzm : ćwiczenia stolikowe. Zestaw 2, Rodzina [Pomoce dydaktyczne]** / Agnieszka Bala ;

ilustracje Kinga Kulawiecka.

Kraków : Wydawnictwo WIR Aleksander Jaglarz, 2020.

Zestaw został zaprojektowany tak, by łączyć pracę terapeuty i zaangażowanie rodziców. Podczas zajęć z terapeutą dziecko nabywa umiejętności, które potem doskonalą i utrwalają podczas zabawy i codziennej interakcji z rodzicami w domu. Zintegrowane, spójne działanie przynosi najlepsze efekty i pozwala cieszyć się postęпами dziecka.

Ćwiczenia są przeznaczone dla dzieci z autyzmem, zagrożonych autyzmem oraz dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Mogą być realizowane, gdy dziecko osiągnęło gotowość do uczestnictwa w ćwiczeniach stolikowych lub przynajmniej przez krótki czas koncentruje uwagę.

**PD 192 – Część A**

**PD – Część B (Teki)**



**Kto tu rządzi? [Pomoce dydaktyczne]** / pomysł Katarzyna Guzik-Czachor.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2019.

Na opakowaniu: edukacyjna gra karciana dla dzieci.

Na opakowaniu: Program terapeutyczny do nauki mowy "Mówmi"

Na opakowaniu: Gra wspiera rozwój mowy i spostrzegawczości, ale przede wszystkim gwarantuje dobrą zabawę!

Edukacyjna gra karciana oparta na prostych zasadach popularnej gry w "wojnę" dla dzieci: wspiera rozwój mowy, wspomaga naukę czytania globalnego, kształtuje spostrzegawczość oraz uczy zasad gry i dobrej zabawy.

Więcej pomysłów na zabawę z kartami znajduje oraz informacje o Programie terapeutycznym "mówmi" na stronie: [www.wir-wydawnictwo.com/program-mowmi/](http://www.wir-wydawnictwo.com/program-mowmi/)

Dla 2 graczy w wieku 3+.

**PD 193**



**Magiczny trójkąt matematyczny [Pomoce dydaktyczne].**

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2018].

**Matematyka Konkretna**

Magiczny Trójkąt Matematyczny to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej (Mały Trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej strony (Duży Trójkąt). W komplecie znajduje się 10 krążków dwustronnie oznaczonych liczbami od 1 do 10 (w kolorze czerwonym i niebieskim) oraz karty pracy dla Małego (18 szt.) i Dużego Trójkąta (18 szt.).

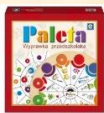
Magiczny Trójkąt jest pomocną w nauce matematyki łamigłówką, która łączy w sobie naukę i zabawę.

Stanowi wartościowe uzupełnienie w utrwalaniu umiejętności rachunkowych: dodawania i odejmowania

w zakresie 25 ; rozkładania liczb na składniki (dwa i więcej) ; dopełniania do 10, 20 oraz żądanej liczby ; porównywania różnicowego. Podstawowy zakres dodawania i odejmowania do 25 można rozszerzyć do 250 lub 2500 dodając w pamięci jedno lub dwa zera. Po dokonaniu właściwych obliczeń można też poszukać odpowiedzi na pytania typu: jakie wyniki są możliwe przy danym układzie wartości, jak jest możliwa najmniejsza i największa suma boków, dlaczego dana liczba nie może być wynikiem?

Integralną część niezbędną do wykonywania poszczególnych ćwiczeń matematycznych stanowi zestaw 100 kart dla Małego Trójkąta Matematycznego dołączony do zawartości pudełka (PD 269). Karty pogrupowane są w książeczce zgodnie z zasadą stopniowania trudności.

#### **PD 194**



#### **Paleta [Pomoce dydaktyczne] : wyprawka przedszkolaka.**

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2009].

#### **Edukacja Poprzez Zabawę**

Praktyczny komplet na dobry początek nauki połączonej z zabawą, realizowanej w Systemie Edukacji Paleta.

Zalecana przez pedagogów i psychologów PALETA jest systemem skutecznej edukacji, który rozwija u dziecka spostrzegawczość i koncentrację. PALETA uczy myślenia i zapamiętywania, jak również kształtuje osobowość i charakter. Daje też satysfakcję z efektów samodzielnej pracy. Motywuje wszystkie dzieci (bardziej i mniej zdolne, młodsze i starsze) Rozwiązywanie znajdujących się na tarczach zadań przy jednoczesnym układaniu klocków jest formą zabawy, która sprzyja nauce i terapii. Zgodność kolorystyczna klocków z brzegami tarczy, jaką dziecko otrzymuje po rozwiązaniu zadania, jest dla niego swoistą nagrodą. Może być stosowana na zajęciach w przedszkolu czy szkole, na zajęciach wyrównawczych i terapeutycznych, a także w trakcie zabaw domowych.

Dla dzieci od 4. roku życia.

#### **PD 195**



#### **Paleta [Pomoce dydaktyczne] : wyprawka pierwszoklasisty.**

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2009].

#### **Edukacja Poprzez Zabawę**

Praktyczny komplet na dobry początek nauki połączonej z zabawą, realizowanej w Systemie Edukacji Paleta.

Tematyka zadań znajdujących się na tarczach ćwiczeń WPK obejmuje zagadnienia: dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 ; łączenie w pary obrazków logicznie do siebie pasujących ; rozpoznawanie i utrwalanie nazw zwierząt, owoców i warzyw ; rozpoznawanie liter alfabetu – pierwsze litery nazw obrazków ; łączenie sylab w proste wyrazy ; łączenie wyrazów jednosylabowych z obrazkami.

Zalecana przez pedagogów i psychologów PALETA jest systemem skutecznej edukacji, który: rozwija u dziecka spostrzegawczość i koncentrację ; uczy samodzielności w działaniu i poszukiwaniu rozwiązań ; uczy myślenia i zapamiętywania ; kształtuje osobowość i charakter. Rozwiązywanie znajdujących się na tarczach zadań przy jednoczesnym układaniu klocków jest atrakcyjną dla dzieci formą zabawy sprzyjającą nauce, jak również rozwijaniu zainteresowań. Taki sposób zdobywania i utrwalania wiedzy dobrze sprawdza się terapii pedagogicznej. Pozwala na pracę w indywidualnym, dostosowanym do możliwości dziecka tempie. Dzięki temu może ono odnieść sukces, a to z kolei motywuje je do dalszej nauki.

Może być wykorzystywana na zajęciach w szkole, jak również w gabinetach pedagogicznych i terapeutycznych oraz w edukacji domowej.

Dla dzieci od 6. roku życia.

#### **PD 196**



### **Paleta. S4, Bezpieczeństwo w ruchu drogowym [Pomoce dydaktyczne].**

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2017].

#### **Paleta**

Komplet tarcz do Systemu Edukacji PALETA, obejmujących ćwiczenia z zakresu bezpieczeństwa w ruchu drogowym. Ćwiczenia przedstawione w formie obrazkowej są przystosowane do możliwości percepcyjnych dziecka od 7. roku życia. Obejmują następujące zagadnienia: znaki drogowe ; numery alarmowe ; zasady udzielania pierwszej pomocy ; prawidłowe wyposażenie roweru i podstawowe przepisy ruchu drogowego. Tarcze S4 przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, które chcą uzyskać kartę rowerową. Mogą być także wykorzystywane na lekcjach i zajęciach dotyczących zasad bezpiecznego zachowania i poruszania na drodze.

Zalecana przez pedagogów i psychologów PALETA jest systemem skutecznej edukacji, który rozwija u dziecka spostrzegawczość i koncentrację, uczy logicznego myślenia i zapamiętywania, jak również wytrwałości w dążeniu do celu. Jest to uczenie w formie zabawy, dzięki czemu dziecko łatwiej przyswaja nowe treści i szybciej je zapamiętuje.

#### **PD 197**



### **Zakodowany zamek [Pomoce dydaktyczne] / redakcja i pomysł gry Hubert Bobrowski ;**

ilustracje Justyna Hołubowska-Chrząszczak.

Warszawa : Edgard, 2020.

#### **Kapitan Nauka**

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. Doskonałą 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**



### **Bużki [Pomoce dydaktyczne] : zabawa logopedyczna.**

Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia - Grupa Wydawnicza Harmonia, [2012].

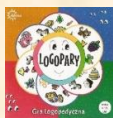
Zabawa logopedyczna dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, wspomagająca naukę prawidłowej wymowy i usprawnianie narządów artykulacyjnych: żuchwy, warg, języka, podniebienia,

policzków.

Zabawa składa się z dwóch talii po 48 kart. Awers każdej karty to fotografia, na której dziecko prezentuje buźkę (określony układ logopedyczny), na rewersach znajdują się krótkie polecenia. Jedną talię kart otrzymuje dziecko, drugą osoba z nim pracująca. Ćwiczenia polegają na pokazywaniu (zgodnie z poleceniem i fotografią) oraz odgadywaniu buziek.

Karty mogą być cenną pomocą dla logopedów, pedagogów, nauczycieli, a także rodziców dbających o prawidłowy rozwój mowy swoich dzieci.

**PD 199**



**Logopary [Pomoce dydaktyczne] : gra logopedyczna.**

Gospodarz : Abino, 2020.

Gra zachęcająca dzieci do wymowy trudnych wyrazów, zawierających zgłoski syczące, ciszące i szumiące, polegająca na wyszukiwaniu par takich samych obrazków oraz ich wyraźnej wymowie.

Dla 2-4 graczy w wieku 4+.

**PD 200**



**Gimnastyka dla języka oraz oka też [Pomoce dydaktyczne] : układanka edukacyjna.**

Gospodarz : Abino Joanna Urbańska, %c [2017].

Układanka logopedyczna dla najmłodszych, która polega na tworzeniu oraz odczytywaniu łamańców językowych. Dodatkowo karty można wykorzystać do gry typu memory.

Dla 2-4 graczy w wieku 5+.

**PD 201**



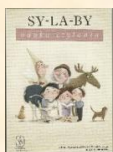
**Memory z Dziombakiem [Pomoce dydaktyczne] : gra wspomagająca rozwój mowy dziecka**

Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia - Grupa Wydawnicza Harmonia, [2019].

Gra edukacyjna, którą możemy wykorzystać na zajęciach logopedycznych i innych, jak również w domu podczas spędzania czasu z dziećmi. Podczas zabawy dziecko rozwija pamięć, koncentrację i spostrzegawczość, a przede wszystkim ćwiczy wymowę, wypowiadając zapisane na kartach onomatopeje. Powtarzanie wyrazów dźwiękonaśladowczych stanowi bardzo ważny etap rozwoju mowy. Jest również istotne w terapii dzieci z problemami rozwojowymi i logopedycznymi.

Karty można również wykorzystać jako samodzielne obrazki przedstawiające wyrażenia dźwiękonaśladowcze. Mogą też posłużyć jako wprowadzenie do zajęć albo przykład do wypowiadania i tworzenia innych onomatopei.

**PD 202**



**SY-LA-BY [Pomoce dydaktyczne] : nauka czytania / Agnieszka Łubkowska, Michał Szewczyk ; ilustracje Joanna Kłos.**

Warszawa : Nasza Księgarnia, 2020.

Gra edukacyjna składająca się z dwóch talii kart oraz propozycji zabaw z dziećmi o dwóch poziomach trudności. Jedna talia zawiera sylaby, druga, dla bardziej zaawansowanych graczy, spółgłoski. Gry sylabowe, podczas których dzieci układają ze swoich kart wyrazy, pozwalają utrwalić sylaby i uczą ich szybkiej syntezy w słowa. Są także skuteczną alternatywą i uzupełnieniem tradycyjnych metod nauki

czytania.

Gra dla 2-5 graczy w wieku 7+, czas rozgrywki 30 minut.

### PD 203



**Pucio [Pomoce dydaktyczne] : Gdzie to położyć?** / koncepcja i opracowanie Marta Godlewska-Kustra ; redakcja Anna Garbal, Michał Szewczyk, Magdalena Korobkiewicz ; ilustracje Joanna Kłos. Warszawa : Nasza Księgarnia, 2020.

Gra edukacyjna rozwijająca wyobraźnię przestrzenną i ucząca rozumienia położenia przedmiotów względem siebie.

Gra z Puciem to sprzyjające rozwojowi myślenia i mowy malucha spotkanie z ulubioną postacią. W pudełku znajduje się 6 plansz z różnymi pomieszczeniami w mieszkaniu należącym do rodziny naszego bohatera. Do każdego z nich dopasowano po 6 żetonów z przedmiotami charakterystycznymi dla tych pomieszczeń. Dziecko układa przedmioty w odpowiednich miejscach na planszach (np. na stoliku w salonie, pod krzesłem w kuchni, w pudełku) według załączonej instrukcji lub poleceń wymyślonych przez rodzica. Uczy się przy tym rozumienia stosunków przestrzennych, czyli położenia przedmiotów względem siebie. Dodatkową atrakcją są stojące postaci bohaterów książek o Puciu, które można wykorzystać także w innych dziecięcych zabawach.

Dla graczy w wieku 2+.

### PD 204



**Kalambury [Pomoce dydaktyczne] : 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



**Zabawy Tutusia [Pomoce dydaktyczne] : Z babcią i dziadkiem** / Elżbieta Ławczys, Faustyna Mounis ; ilustracje Aleksandra Piórek, Małgorzata Janisz, Jonasz Ulatowski.

Kraków : Wydawnictwo WiR, 2012.

"Zabawy Tutusia" to seria 2 zestawów edukacyjnych wspomagających rozwój mowy dzieci od 1 do 3 roku życia opracowanych przez specjalistów w dziedzinie psychologii i logopedii. Są one częścią programu „Zaczynamy od zabawy” ([www.od-zabawy.pl](http://www.od-zabawy.pl)), którego celem jest wspomaganie rozwoju dziecka i pogłębianie jego relacji z osobą dorosłą poprzez wspólną, radosną zabawę. Seria opiera się na pomysłe pokazania tych samych postaci w różnorodnych sytuacjach. Każda część posiada tytuł, który jest równocześnie tematem przewodnim całej jego zawartości.

W skład „Zabaw Tutusia” wchodzi książeczki o przygodach Jasia i Tutusia, perypetiach Hipopotama Niezdarka i Motylka Miłka, życiu rodzinnym w domu Oli i Kuby, a ponadto komiks o bocianie i żabie, rozmówki – Ploteczki Łyzeczki i Szczoteczki, Świat pieska Łatka i kotka Łapka, pomysł na zabawę paluszkowo-ruchową dziecka z dorosłym oraz karty z prostymi układankami lub zabawami, wymagającymi aktywności małego dziecka.

Poszczególne historie skonstruowane zostały w sposób pozwalający dziecku kształtować różne funkcje poznawcze, językowe, emocjonalne i społeczne. Bohaterowie opowieści przeżywają sytuacje z życia codziennego znane każdemu dziecku. Uczą jak przeżywać radości, rozwiązywać kłopoty oraz radzić sobie z różnymi emocjami. Książeczki budują radosny obraz świata, kształtują poczucie humoru dziecka oraz wzmacniają pozytywne wartości. Przedstawione na kartach propozycje zabaw pozwalają na naturalne wprowadzenie dziecka w świat języka i nauki.

W zestawie "Zabawy Tutusia. Z babcią i dziadkiem" znajdują się książeczki oraz różnorodne karty do zabaw z dzieckiem, których treść dotyczy czasu spędzonego wspólnie z babcią i dziadkiem.

Na opakowaniu: "Aby mówienie było zabawą!".

Dla dzieci w wieku 1-3 lat.

**PD 206**



**Historyjki obrazkowe [Pomoce dydaktyczne]** / Aneta Szumska, Urszula Kubasiewicz.

Kraków : Wydawnictwo Metody Krakowskiej, [2017].

Pomoc przeznaczona jest do wykorzystania w terapii dzieci z zaburzeniami komunikacji językowej, a także dla dzieci rozpoczynających naukę czytania.

Ćwiczenia z wykorzystaniem historyjek można dowolnie modyfikować, ucząc rozpoznawania przyczyn i skutków zdarzeń, rozumienia czasowników, również czytania samogłosek, wyrażen dźwiękonaśladowczych, czasowników oraz rzeczowników. Opowiadanie historyjki pozwala dziecku nazwać przyczynę i skutek zdarzenia, a także zrozumieć jego uporządkowanie w czasie. Prawidłowe myślenie przyczynowo - skutkowe pozwala przewidywać skutki działań własnych lub innych osób. Pomaga także zrozumieć pojawiające się w różnych sytuacjach emocje, a także przewidywać konsekwencje działań własnych i innych.

Historyjki można wykorzystać również do: ćwiczeń pamięci sekwencyjnej ; ćwiczeń komunikacji: zadawania pytań i udzielania odpowiedzi ; odszukiwania obrazków według instrukcji niewerbalnej (pantomimicznej) ; ćwiczeń rozpoznawania i nazywania emocji ; rozumienia powiązań między zabawą tematyczną (doświadczeniem), a obrazkami w historyjce.

Na opakowaniu: "Terapia neurobiologiczna".

**PD 207**



**Pies sekwencyjny [Pomoce dydaktyczne] : sekwencje słuchowe** / Agata Dębicka-Cieszyńska,

Jagoda Cieszyńska-Rożek.

Kraków : Centrum Metody Krakowskiej, [2018].

Ćwiczenia uwagi słuchowej dla dzieci trzy, cztero i pięcioletnich.

Linearne ćwiczenia słuchowe są bardzo ważną częścią stymulacji rozwoju dziecka. Takie ćwiczenia w istotny sposób poprawiają uwagę i pamięć słuchową. Prawidłowo rozwijający się trzylatek (czas po drugich urodzinach) powinien wysłuchać, powtórzyć i zapamiętać sekwencję trzech wyrazów. Ta umiejętność umożliwi uczenie się ze słuchu, zapamiętywanie całych fraz podczas nauki języka drugiego lub obcego.

Zestaw został przygotowany z myślą o dzieciach: rozpoczynających naukę języka obcego ; dwujęzycznych ; zagrożonych dysleksją ; lewousznych ; z trudnościami w kontrolowaniu uwagi słuchowej ; poddanych nadmiernej stymulacji wysokimi technologiami.

**PD 208**



**Ortograficzne łamigłówki [Pomoce dydaktyczne] : zestaw gier i zabaw nie tylko dla uczniów z dysleksją** / Violetta Piasecka, Kamila Talaśka ; opracowanie graficzne i projekt teczki Dawid Żabiński. Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia, 2018.

Zestaw gier i pomocy do ćwiczeń ortograficznych. W publikacji wykorzystano bogaty i różnorodny materiał językowy (prawie 1000 wyrazów) – znajdują się w nim nie tylko rzeczowniki, ale także czasowniki, przymiotniki, przysłówki, liczebniki, a nawet... przysłowia. Możliwość wielokrotnego wykorzystania wszystkich 16 zaproponowanych gier i pomocy gwarantuje wiele godzin ciekawych zajęć, lekcji i zabaw w domu z wykorzystaniem tylko jednej teczki – „Ortograficznych łamigłówek”. Znajdują się w niej gry planszowe, bingo, domino, układanki, dobieranki i inne.

Zestaw opracowany z myślą o terapeutach pedagogicznych i innych specjalistach, nauczycielach edukacji wczesnoszkolnej i języka polskiego oraz rodzicach dzieci i wreszcie – o samej młodzieży. Może być bazą do prowadzenia zajęć terapii pedagogicznej (korekcyjno-kompensacyjnych), zajęć dydaktyczno-wyrównawczych czy rewalidacyjnych oraz innych o charakterze terapeutycznym. Materiały można wykorzystywać zarówno w trakcie zajęć grupowych, jak i indywidualnych oraz do pracy w domu.

Na okładce: "16 gier edukacyjnych, w tym 6 planszowych".

Na okładce: "Do wykorzystania w szkole i w domu".

**PD 209**



**Pobawmy się w teatr z Tomaszem Gęsikowskim [Pomoce dydaktyczne] : spektakl "O lisku, który szukał przyjaciół!"** / Tomasz Gęsikowski ; autorka bajki Urszula Bartos-Gęsikowska.

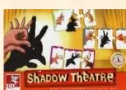
Gospodarz : Abino, [2019].

"Pobawmy się w Teatr z Tomaszem Gęsikowkim" to interaktywna gra, która umożliwi dzieciom zabawę w Teatr. Dzieci będą mogły rozwijać zdolności lektorskie i aktorskie, zaznajamiają się także z szeroko pojętą kulturą teatralną. Sercem zestawu są karty będące rodzajem scenopisu. Dzieci odczytując jej po kolei zmieniają się w aktorów grających w przedstawieniu. Tekturowe postacie i elementy scenografii umożliwiają prezentacje przedstawienia.

Gra z patronatem TVP ABC.

Dla 1-4 graczy w wieku 5-12 lat. Orientacyjny czas gry: 30 minut.

**PD 210**



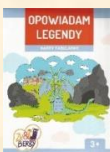
**Shadow Theatre [Pomoce dydaktyczne] = Teatr cieni.**

Indie : Pegasus Toy-kraft Pvt. Ltd. ; Stare Babice : Art and Play s.c., 2014.

Teatr cieni uczy dzieci wyobraźni, wycucia odległości, aktorstwa, koordynacji ruchów, współpracy, pracy w grupie, rozwija pamięć, pomaga poznać świat przyrody, inspirowane do odkrywania i eksperymentowania.

Dla graczy w wieku 4+.

**PD 211**



**Opowiadam legendy [Pomoce dydaktyczne] : karty fabularne** / kierownik projektu Paulina

Ohar-Zima ; redakcja i opracowanie Sylwia Skulimowska ; ilustracje Monika Kosz.

Podłęże : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2018.

**ZU&BERRY**

Nauka poprzez zabawę, w której liczy się zarówno wyobraźnia, jak i logiczne myślenie.



Gra zawiera cztery karty, na których znajdują się krótkie, ciekawie opowiedziane, popularne polskie legendy: "Smok wawelski", "Lech, Czech i Rus", "Bazyliśzek", "Pierścień św. Kingi". Do każdej legendy przypisano pięć kart, na których zostały umieszczone ilusytacje odpowiadające treści opowiadanej historii. Zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w takiej kolejności, aby tworzyły spójną całość, zgodną z przeczytanym tekstem. Innym wariantem może być swobodne wykorzystanie dowolnych ilustracji i wymyślanie własnych, nowych przygód.

Dzięki zabawie dzieci wzbogacają swój zasób słów, rozwijają myślenie przyczynowo-skutkowe, poznają polskie legendy i ćwiczą się w sztuce opowiadania ale też rozwijają wiedzę patriotyczną i historyczną. Gra wspomaga rozwój myślenia dedukcyjnego, spostrzegania, wyobraźni, ale też pobudza kreatywne myślenie i ćwiczy pamięć.

Gra rekomendowana przez psychologów dla dzieci powyżej 5 roku życia.

### **PD 212**



#### **Babciu, dziadku... Jak to wtedy było? [Pomoce dydaktyczne] / Monika Kopřivová.**

Czechy : PharmDr. Monika Kopřivová, [2017].

Gra, która łączy pokolenia, jest źródłem rodzinnych przeżyć, ale też pomaga trenować pamięć.

Gra, przy której babcia, dziadek, mama, tata, a także dzieci i przyjaciele będą miło wspominać rodzinne historie. Karty ze zdjęciami retro inspirują przedstawicieli starszego pokolenia do wspomnień, a młodszym pokazują, jak to kiedyś było. Karty z pytaniami odnoszą się do historii, które zostały opowiedziane w trakcie gry. Kto słuchał pilnie i umie odpowiedzieć, może przesunąć się dalej na planszy. Każda opowiedziana historia i każda poprawna odpowiedź jest unikalna. Dzięki temu gra nigdy się nie znudzi. Zwycięża ta osoba, która najlepiej zapamiętała rodzinne opowieści i jako pierwsza dostanie się jedną ze ścieżek na środek planszy.

Dzięki tej grze mnóstwo opowieści babci i dziadka, a także wszystkich bliskich graczy pozostanie w pamięci jako piękne wspomnienie.

Na opakowaniu: "Oryginalna gra dla babci, dziadka i całej rodziny".

Na opakowaniu: "Opowiadajcie i odkrywajcie historie z życia swojej rodziny".

Dla 2-12 graczy w wieku 6-120 lat. Czas gry: 60-120 minut.

### **PD 213**



#### **My First Activity [Pomoce dydaktyczne] / 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, słoń przesuwa 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**



**Tik Tak Bum junior [Pomoce dydaktyczne] : Wybuchowa gra słowna = The Explosive World Game / Los Rodriguez.**

Wiedeń : Piatnik, [2016].

Wielokrotnie nagradzana gra słowna "Tik Tak Bum" w wersji dla młodszych graczy (od 5 lat dla 2-12 graczy). Szybka, zabawna i edukacyjna. Ćwiczy kreatywność, spontaniczność i słownictwo.

Gracz, który trzyma tykającą bombę musi szybko wypowiedzieć słowo kojarzące się z rysunkiem na karcie i przekazać ją kolejnemu graczowi.

Karty są podpisane w języku polskim i angielskim, dzięki czemu gra może służyć jako pomoc do nauki języka angielskiego.

Dla 2-12 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 30 min.

**PD 215**



**Times Up [Pomoce dydaktyczne] : 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 216**



**Times Up [Pomoce dydaktyczne] : 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 217**



**Timeline [Pomoce dydaktyczne] : Polska / Frédéric Henry ; ilustracje Agnieszka Dąbrowiecka.**

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Czy wiesz, że spinacz biurowy wynalazł Polak? A może jesteś w stanie odgadnąć datę tego wydarzenia?

Pamiętasz, kiedy Polska odzyskała niepodległość? Jak myślisz, co zbudowano wcześniej: Bazylikę Mariacką w Gdańsku czy kopalnię soli w Wieliczce? Wybierz jedną z posiadanych w ręku kart i zdecyduj, czy prezentowane przez nią wydarzenie miało miejsce przed tym, które leży już na stole, czy po nim.

Następnie odwróć kartę i sprawdź, czy masz rację! Nie musisz znać żadnych dat i wydarzeń, wystarczy

dedukcja i trochę szczęścia.

Gra Timeline: Polska należy do bestsellerowej serii gier, które podbiły cały świat, ale karty znajdujące się w tej wersji, dotyczą tylko wydarzeń z Polski.

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

**PD 218**



**La Cucaracha [Pomoce dydaktyczne]** / Peter-Paul Joopen ; ilustracje Janos Jantner, Maximilian Jasionowski.

Ravensburg : Ravensburger Verlag GmbH, 2013.

W kuchni jest karaluch! Szybko - kto go złapie?! Użyj sztuczków, aby zwabić karalucha do swojej pułapki. Rzuć kostką i sprawdź, czy możesz przekręcić widelec, nóż lub łyżkę. Działaj szybko – obróć przyrządy kuchenne w odpowiednim kierunku, aby skierować karalucha w stronę swojej pułapki. Gracz, który złapie karalucha 5 razy wygrywa!

Gra zręcznościowa dla 2-4 graczy w wieku 5-99.

**PD 219**



**Mini City [Pomoce dydaktyczne]** / Teodoro Mitidieri, Leo Colovini.

Wiedeń : Piatnik, 2018.

Gra o pracowitych mrówkach.

Objuczone ciężkimi pakunkami pracowite mrówki muszą dostarczyć zebrane z trudem smakołyki do odpowiednich spiżarni w mrowisku. Która mrówka jako pierwsza wyrobi swoją dzienną normę, zostanie nową królową mrowiska..

Dla 2-4 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 35 minut.

**PD 220**



**Bacteria Hysteria [Pomoce dydaktyczne]** / Andrew Lawson, Jack Lawson.

Wiedeń : Piatnik, 2019.

Celem gry jest walka z bakteriami. W grze występuje 6 rodzajów bakterii, różniących się kształtem i kolorem. Kto na koniec rundy odłoży najwięcej kart, zdobywa żeton zwycięstwa. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zbierze 3 żetony zwycięstwa. Trzeba szybko rzucać kostkami i odkładać karty, zanim wybuchnie epidemia.

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

**PD 221**



**Był sobie Kosmos [Pomoce dydaktyczne] : niezwykła podróż aż po krańce Układu Słonecznego** / koncepcja gry Janusz Feliks ; projekt postaci Jean Barbaud ; projekt graficzny Piotr Żyłko, Tomasz Żyłko.

Niezwykła podróż aż po krańce Układu Słonecznego

Warszawa : Hippocampus, 2019.

**Hello Maestro!**

Edukacyjna gra planszowa na podstawie filmów Alberta Barillé.

Gra proponuje podróż po Układzie Słonecznym. Gracze poznają osiem planet głównych oraz warunki w jakich odbywają się loty kosmiczne. Dowiedzą się również wielu ciekawych rzeczy o miejscach, które odwiedzą w Kosmosie. Gracz, kto jako pierwszy wróci na Ziemię z ładownią pełną próbek badawczych z 4

planet Układu Słonecznego, odniesie wielkie zwycięstwo. Oczywiście przez cały czas mogą liczyć na wsparcie Mistrza, Metro oraz pozostałych bohaterów z filmu Był sobie Kosmos. Ale muszą uważać, bo Karzeł i Wredniak nie odpuszczają... Muszą wykazać się inteligencją i sprytem, by ich przechytryć. W grze wykorzystano postaci oraz grafiki z filmu Alberta Barille "Był sobie Kosmos".  
Dla 2-4 graczy w wieku 7-107.

**PD 222**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 6+.

**PD 223**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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 tajemnic techniki.

Gra dla graczy 6+.

**PD 224**



**Old & New [Pomoce dydaktyczne] : gra pamięciowa z podróżą w czasie / Steffi-Maria**

Schlinke.

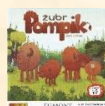
Wiedeń : Piatnik, 2020.

Gra ćwicząca pamięć, która prowadzi do odległych czasów i pokazuje jak zmienił się wygląd różnych dawnych wynalazków.

Gra polega na odnajdywaniu par obrazków, przedstawiających te same wynalazki - w starym i nowym wydaniu.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki 20 minut.

**PD 225**



**Żubr Pompik [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa / Martin Nedergaard Andersen.**

Warszawa : Egmont Polska Sp. z o.o., 2017.

Gra na podstawie serialu TV produkcji EGoFILM oraz serii książek dla dzieci autorstwa Tomasza Samojlika.

Pompik to mały ciekawski żubrzyk, mieszkaniec Puszczy Białowieskiej. Pompik ma nietypowe zainteresowania. Zamiast tradycyjnego przepychania rogami, woli spacerować po puszczy, odkrywać tajemnice lasu i poznawać nowych przyjaciół. Gracze poruszają Pompika po planszy i starają się odnaleźć pary leśnych zwierzątek. Nie będzie to jednak takie łatwe, bo zwierzaki lubią się ukrywać, a niespodziewana burza może pokrzyżować plany żubra.

Gracze ćwiczą pamięć i logiczne myślenie, a przy okazji dowiedzą się, jakie zwierzęta mieszkają w Puszczy Białowieskiej.

Gra zawiera 2 warianty zasad - prostsze, dla młodszych, nawet 4-letnich graczy, i zaawansowane, dla

starszych dzieci.

Dla 2-5 graczy w wieku 4+, czas gry 20 minut.

**PD 226**



### **Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 6+.

**PD 227**



### **Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 6+.

**PD 228**



### **Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 7+.

**PD 229**



### **Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 7+.

**PD 230**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : Kim będę?**

Warszawa : Kangur sp. z o.o., [2019].

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

Gra o zawodach.

Gra dla graczy 7+.

**PD 231**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 6+.

**PD 232**



**Dzieci kontra Rodzice [Pomoce dydaktyczne] : 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.

Gra dla graczy 6+.

**PD 233**



**Prawda to czy nie? [Pomoce dydaktyczne].**

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.

Gra dla graczy 7+.

**PD 234**



**Opowiadanki [Pomoce dydaktyczne] : gra rodzinna / Marie Fort, Wilfried Fort ; ilustracje**

Jewgienij Smolencew, Irina Peczenkina.

Rosja : Lifestyle Boardgames ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2019.

Gra stworzona z myślą o wspólnym spędzaniu czasu. Rodzice z dziećmi poznają bajki i decydują o tym, jakie zwierzęta zostaną bohaterami opowieści. Ulubiona historyjka nie przestanie graczy bawić, jeśli za każdym razem będą zmieniać występujące w niej zwierzęta.

Dla 2-6 graczy w wieku 5+. Czas rozgrywki: 20 minut.

**PD 235**



**Wyspa skarbów [Pomoce dydaktyczne] : Złoto Johna Silvera / Marc Paquien, Vincent Dutrait ;**  
tłumaczenie Mgda Kożyczkowska.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2018.

Gra, podczas której gracze biorą udział w ekscytującym poszukiwaniu ukrytego skarbu. Jeden z graczy wciela się w kapitana Długiego Johna Silvera. Tylko on wie, gdzie został ukryty skarb. Na jego nieszczęście, załoga postanowiła go uwięzić i przywłaszczyć sobie majątek! Aby tego dokonać, zdrazieccy piraci, czyli pozostali gracze, przesłuchują Długiego Johna i przekopują wyspę. Ten musi ich zwodzić i w odpowiednim momencie zbiec z więzienia, by zabezpieczyć swój skarb, zanim położy na nim łapy zbuntowana załoga.

Połączenie gry przygodowej z elementami blefu. Każdy z graczy, niezależnie od otrzymanej roli, będzie musiał działać w taki sposób, by nie zdradzić pozostałym zbyt wiele ze swoich planów. Dzięki dwóm rodzajom dostępnych ról gracze mogą sprawdzić się w różnych sytuacjach i sposobach prowadzenia gry. John Silver pozornie ma mniejszą kontrolę nad sytuacją, musi więc sprytnie wykorzystywać swoje możliwości. Z kolei piraci, dzięki unikalnym zdolnościom, analizie sytuacji i podejmowanym na bieżąco decyzjom, czynią każdą rozgrywkę wyjątkową.

Dla 2-5 graczy w wieku 10+.

**PD 236**



**Shadow Master [Pomoce dydaktyczne] / 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**



**Wsiąść do pociągu [Pomoce dydaktyczne] : Europa / Alan R. Moon ; ilustracje Julien Delval ;**  
tłumaczenie Magdalena Jedlińska, Szymon Szweda, Tomasz Z. Majkowski.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2019.

**Ticket To Ride Boardgame**

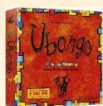
Od urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Stambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina - Wsiąść do pociągu: Europa zabiera graczy w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia.

Druga część popularnej serii o wielkiej, kolejowej przygodzie. Uczestnicy zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka.

Zestaw zawiera kompletną grę i nie wymaga użycia pierwszej wersji "Wsiąść do pociągu".

Dla 2-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki to 30-60 minut.

**PD 238**



**Ubongo [Pomoce dydaktyczne] : Szalona gra, która rozkręci twój mózg / Grzegorz Rejchtman ;**  
ilustracje Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer.

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

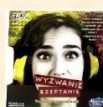
Słowo „Ubongo” w języku suahili oznacza „mózg”. Nazwa została wybrana nieprzypadkowo – gra nie tylko dostarcza wspaniałej rozrywki, ale i gimnastykuje szare komórki, ćwiczy refleks i rozwija umiejętność logicznego myślenia.

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**



**Wyzwanie Szeptanie [Pomoce dydaktycznej] : 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**



**Pictofun [Pomoce dydaktyczne] : kreatywna gra skojarzeniowa / Robert Leighton, Brad Ross.**

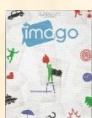
Wiedeń : Piatnik, 2014.

Gra skojarzeniowa, w której należy przyporządkować pojęcia do określonych kategorii, rozwijająca wyobraźnię i umiejętność kreatywnego myślenia.

Gracze starają się stworzyć na planszy jak najdłuższy łańcuch z kart. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż kartę można położyć na danym polu tylko wtedy, gdy uda się stworzyć graczowi przekonujące skojarzenie między rysunkiem na karcie i przedstawioną na polu kategorią.

Dla 2-12 graczy lub 4 drużyn od 12 lat.

**PD 241**



**Imago [Pomoce dydaktyczne] / 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**





**Ciało człowieka [Pomoce dydaktyczne]** / redakcja Elżbieta Kownacka, Hubert Bobrowski ;  
ilustracje i projekt graficzny Katarzyna Urbaniak.  
Warszawa : Edgard, 2019.

### **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. Niezwykle 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**



**Historia Polski [Pomoce dydaktyczne]** / redakcja Hubert Bobrowski ; ilustracje Zuzanna Wollny.  
Warszawa : Edgard, 2020.

### **Kapitan Nauka**

Na opakowaniu: historia, poznawanie świata, spostrzegawczość, pamięć.

Nauka historii przez zabawę

Gra pokazuje, że historii można uczyć się w ciekawy i nowoczesny sposób. W czasie wyścigu po planszy gracze odpowiadają na pytania związane z dziejami Polski i jej dawnych mieszkańców, wykonują zadania opisane na kartach ruchu oraz wypatrują na planszy osoby i obiekty przedstawione na kartach do gry obserwacyjnej. Historyczna wyprawa rozbudza ciekawość świata, uczy myślenia logicznego, pozwala poznać różne okresy historyczne oraz dostrzec ich niepowtarzalność. Zamiast wkuwania dat gracze poznają szeroki kontekst kulturowy i społeczny.

Niełatwo zachęcić dzieci do nauki historii. Ilość informacji do zapamiętania może przytłaczać. Ciężko też połączyć poszczególne fakty i daty w całość. Rodzinna gra to świetny pretekst do tego, żeby uczyć się historii w radosnej atmosferze. Wyścig przez stulecia pozwoli dzieciom lepiej umiejscowić ważne wydarzenia na linii czasu. Atrakcyjna grafika i element rywalizacji zachęcą do zdobywania i poszerzania wiedzy zdobytej w szkole.

Dla 2-5 graczy w wieku 7+, czas gry 20-40 minut.

**PD 244**



**Gimnastyka języka [Pomoce dydaktyczne] : zabawy logopedyczne** / Monika Sobkowiak ;  
redakcja Hubert Bobrowski ; ilustracje Maciej Łazowski.

Warszawa : Edgard, 2020.

### **Kapitan Nauka**

Na opakowaniu: rozwój mowy, grafomotoryka, spostrzegawczość, myślenie logiczne.

Zestaw 100 zabaw wspierających prawidłowy rozwój artykulacji u przedszkolaków. Zadania utrwalają poprawną wymowę głosek sprawiających najczęstsze trudności, pomagają budować prawidłowe nawyki oddechowe oraz rozwijają słuch fonematyczny, który wpływa na wymowę dziecka, a w przyszłości również na umiejętności czytania i pisanie.

Zabawy logopedyczne zostały opracowane przez Monikę Sobkowiak, neurologopedę i nauczycielkę edukacji przedszkolnej. Ich celem jest usprawnienie pracy narządów artykulacyjnych: języka, warg

i podniebienia, aby zapobiec pojawieniu się wad wymowy lub wesprzeć podjętą już terapię logopedyczną. Na 30 dwustronnych, zmywalnych kartach znajdują się zagadki i łamigłówki o różnym stopniu trudności, które zachęcają do zabaw artykulacyjnych, oddechowych i słuchowych. Poleceniom towarzyszą kolorowe ilustracje Macieja Łazowskiego. Dołączony do zestawu flamaster suchościernalny pozwala wielokrotnie rozwiązywać zadania. Wskazówki dotyczące rozwoju wymowy u przedszkolaków (3-6 lat) pomagają zrozumieć, jak ważne są sprawne narządy mowy, dzięki którym dziecko będzie mogło precyzyjnie artykułować głoski i składające się z nich słowa i zdania.

W książce dołączonej do kart znajdują się również podpowiedzi, jak pracować z dzieckiem w domu i na co warto zwrócić uwagę podczas wspólnych zabaw

Na opakowaniu: Komunikacja.

Dla graczy w wieku 3-6 lat.

**PD 245**



### **Bójka na czy-ta-nie [Pomoce dydaktyczne] : na 3 sposoby : gra do nauki czytania.**

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2020.

#### **Edgard Games**

Gra dla dzieci rozpoczynających naukę czytania, która poprzez połączenie nauki z zabawą daje najlepsze efekty w edukacji. Gra wykorzystuje metodę sylabowania i doskonali tę umiejętność z każdą rozgrywką! Na kartach znajdują się wyrazy z nazwami zwierząt i przedmiotów z życia codziennego. Wszystkim słówkom odpowiadają kolorowe, wesołe ilustracje przyciągające wzrok dziecka i skupiające jego uwagę podczas gry. W zestawie znajdują się karty z wyrazami podzielonymi według trzech poziomów trudności: jednosylabowe i dwusylabowe, z sylabami otwartymi ; dwusylabowe z sylabą zamkniętą i trzysylabowe ; z polskimi znakami diakrytycznymi i głoskami.

Ćwiczenie koncentracji i spostrzegawczości, w efekcie czego dziecko poprawia swój refleks, uczy się skupienia i logicznego myślenia.

Dodatkowym atutem są karty z minisłowniczkiem obrazkowym, dzięki którym dziecko w dowolnej chwili będzie mogło powtórzyć wszystkie słówka i przypomnieć ich zapis.

Na opakowaniu: "Graj i ucz się!"

Na opakowaniu: "Szukaj wspólnych elementów i ćwicz czytanie!"

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6+, czas rozgrywki 10-20 minut.

**PD 246**



### **Karaluchy pod poduchy [Pomoce dydaktyczne].**

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

Gra, w której głównym zadaniem graczy jest wyłapanie szkodliwych robaczek. Gracze wysypują gumowe robaki na tekturowe łóżko i naciskają przycisk. Łóżko zacznie wibrować, a gumowe insekty będą skakać. Zadaniem graczy jest wyłapanie wszystkich robaczek w danym kolorze, używając dołączonych do gry pęset. Gracz, który jako pierwszy wyłapie wszystkie robaczki – wygrywa.

Na opakowaniu: Kultowa gra, która przyprawi cię o gęsią skórę.

Wymagane baterie 2 x 1,5V C/LR14 (nie są dołączone)

Dla 2-3 graczy w wieku 4+.

**PD 247**



### **Timeline [Pomoce dydaktyczne] : wynalazki / Frédéric Henry ; ilustracje Nicolas Fructus,**

Xavier Collette.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Co wynaleziono najpierw: żarówkę czy okulary? Co powstało wcześniej: Empire State Building czy pierwsze wydanie Władcy Pierścieni J.R.R Tolkiena? Alfabet Morse'a powstał przed, czy po wynalezieniu korkociągu? Wraz z grą karcianą Timeline gracze poznają odpowiedzi na te, oraz wiele innych pytań, konfrontując swą wiedzę i domysły z faktyczną chronologią. Jednak nie muszą znać faktycznych dat powstania wynalazków! Do zabawy potrzeba jedynie trochę logiki, rozsądnego myślenia i gotowości do dobrej zabawy!

Gra jest kompatybilna z innymi zestawami Timeline.

Rozgrywka rozpoczyna się od położenia na środku stołu jednej, losowo wybranej karty (z talii pozostałych, nieprzydzielonych graczom kart). Kartę tą należy położyć datą do góry, będzie ona punktem wyjścia do chronologicznej linii, która podczas rozgrywki będzie stopniowo budowana przez graczy. Każdy gracz w swojej turze wybiera jedną z trzymanyh na ręku kart i umieszcza ją na lewo, lub na prawo od karty początkowej, zależnie od tego, czy uważa że data odpowiadająca zawartości karty jest wcześniejsza, czy późniejsza od daty początkowej. Następnie dokonuje się sprawdzenia, czy gracz miał rację. Jeśli tak, karta pozostaje na stole, w przeciwnym razie jest odrzucana, zaś gracz zmuszony jest pociągnąć nową. Czynność powtarzana jest przez kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Im więcej kart na stole, tym trudniej jest poprawnie umieścić kolejną kartę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdoła pozbyć się wszystkich kart.

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

**PD 248**



**Timeline [Pomoce dydaktyczne] : nauka i odkrycia** / Frédéric Henry ; ilustracje Nicolas

Fructus, Xavier Collette.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Co odkryto najpierw: Amerykę czy Australię? Co wynaleziono wcześniej: narkozę czy insulinę? Wraz z grą karcianą Timeline gracze poznają odpowiedzi na te, oraz wiele innych pytań, konfrontując swą wiedzę i domysły z faktyczną chronologią. Jednak nie muszą znać faktycznych dat odkryć. Do zabawy potrzeba jedynie trochę logiki, rozsądnego myślenia i gotowości do dobrej zabawy.

Rozgrywka rozpoczyna się od położenia na środku stołu jednej, losowo wybranej karty (z talii pozostałych, nieprzydzielonych graczom kart). Kartę tą należy położyć datą do góry, będzie ona punktem wyjścia do chronologicznej linii, która podczas rozgrywki będzie stopniowo budowana przez graczy. Każdy gracz w swojej turze wybiera jedną z trzymanyh na ręku kart i umieszcza ją na lewo, lub na prawo od karty początkowej, zależnie od tego, czy uważa że data odpowiadająca zawartości karty jest wcześniejsza, czy późniejsza od daty początkowej. Następnie dokonuje się sprawdzenia, czy gracz miał rację. Jeśli tak, karta pozostaje na stole, w przeciwnym razie jest odrzucana, zaś gracz zmuszony jest pociągnąć nową. Czynność powtarzana jest przez kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Im więcej kart na stole, tym trudniej jest poprawnie umieścić kolejną kartę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdoła pozbyć się wszystkich kart.

Gra jest kompatybilna z innymi zestawami Timeline.

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

**PD 249**



**Timeline [Pomoce dydaktyczne] : wiedza ogólna** / Frédéric Henry ; ilustracje Nicolas Fructus,

Xavier Collette.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Co było pierwsze: odkrycie wina czy wynalezienie klucza? Czy najpierw pojawiła się historia o Robin Hoodzie czy może szampon? Wraz z grą karcianą Timeline gracze poznają odpowiedzi na te, oraz wiele innych pytań, konfrontując swą wiedzę ogólną i domysły z faktyczną chronologią. Jednak nie muszą znać

faktycznych dat odkryć. Do zabawy potrzeba jedynie trochę logiki, rozsądnego myślenia i gotowości do dobrej zabawy.

Rozgrywka rozpoczyna się od położenia na środku stołu jednej, losowo wybranej karty (z talii pozostałych, nieprzydzielonych graczom kart). Kartę tą należy położyć datą do góry, będzie ona punktem wyjścia do chronologicznej linii, która podczas rozgrywki będzie stopniowo budowana przez graczy. Każdy gracz w swojej turze wybiera jedną z trzymanyh na ręku kart i umieszcza ją na lewo, lub na prawo od karty początkowej, zależnie od tego, czy uważa że data odpowiadająca zawartości karty jest wcześniejsza, czy późniejsza od daty początkowej. Następnie dokonuje się sprawdzenia, czy gracz miał rację. Jeśli tak, karta pozostaje na stole, w przeciwnym razie jest odrzucana, zaś gracz zmuszony jest pociągnąć nową. Czynność powtarzana jest przez kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Im więcej kart na stole, tym trudniej jest poprawnie umieścić kolejną kartę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdoła pozbyć się wszystkich kart.

Gra jest kompatybilna z innymi zestawami Timeline.

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

**PD 250**



**Dobble [Pomoce dydaktyczne]** / Denis Blanchot, Jacques Cottureau, Jean François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine [et al.].

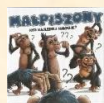
Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2020.

Gra, w której liczą się spostrzegawczość i refleks.

W Dobble można grać na kilka sposobów. W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart. Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i miewają inne rozmiary. Same karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami jednym i tylko jednym symbolem.

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

**PD 251**



**Małpiszony [Pomoce dydaktyczne] : kto najlepiej małpuje?** / Julien Sentis ; ilustracje Tony Rochon.

Francja : Blackrock Export ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2016].

Nie jest chyba dla nikogo tajemnicą to, czym zajmują się wszystkie małpy, gdy tylko mają wolną chwilę? Małpowaniem! Radosne harce i figle przeplatane są wzajemnym odwzorowywaniem swoich ruchów. Zadaniem graczy jest naśladowanie innych, w dodatku tak, aby nikt nie poznał, że to właśnie robią lub znalezienie w gronie graczy odtwórcę, który powiela działania innych.

Dla 4-16 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki 15 minut.

**PD 252**



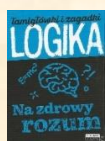
**Palce w pralce [Pomoce dydaktyczne] : szalona gra gestów w rytmie muzyki** / Gabriel Ecoutin ; ilustracje Stéphane Escapa.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2015].

Gra, w której gracze klaszczą w rytm klasycznego utworu "We Will Rock You". Jednocześnie pokazują gesty, które mają na swoich kartach i przekazują kolejkę dalej wywołując innych graczy ich gestami.

Wywołany gracz musi odpowiedzieć swoim gestem i przekazać kolejkę do kolejnej, wybranej osoby.  
Dla 4-12 graczy w wieku 10+.

**PD 253**



**Logika [Pomoce dydaktyczne] : na zdrowy rozum : łamigłówki i zagadki** / Albert Owsianka ; ilustracje Danka Fukowska.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2020.

**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**



**Honeycombs [Pomoce dydaktyczne] = 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. Jedyne 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**



**Mazowszanie [Pomoce dydaktyczne] : rodzinna gra planszowa o Mazowszu** / Piotr Siłka,

Mariusz Sidor ; ilustracje Anna Gabriela Trzpil, Olga Szczechowska.

Błonie : RegioConsulting Centrum Wspierania Rozwoju ; Warszawa : Urząd Marszałkowski Województwa Mazowieckiego, [2014].

Celem gry jest budowanie szlaków turystycznych na terenie województwa mazowieckiego. Szlaki te buduje się z elementów w trzech kolorach zaznaczonych na sześciokątnych żetonach (hexach). Gotowy (zamknięty) szlak to ułożona z hexów krzywa w jednym kolorze łącząca zaznaczone na planszy dwa miasta startowe lub miasto startowe z granicą województwa. Dodatkowe punkty można zdobyć, odpowiadając na pytania związane z historią, teraźniejszością oraz miejscowościami leżącymi na terenie województwa mazowieckiego.

Gra bawi, ćwiczy spostrzegawczość, uczy logicznego myślenia i planowania oraz przybliży wiedzę o regionie.

Gra powstała na zlecenie Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego. Poza dobrą zabawą gra ma zainteresować graczy ciekawostkami turystycznymi, historycznymi, przyrodniczymi i kulturowymi związanymi z województwem mazowieckim.

Dla 2-5 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 60 minut.

**PD 256**



### **Ponte En Mi Lugar [Pomoce dydaktyczne] = Postaw się na moim miejscu.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zapoznaj się z różnymi sytuacjami i wyobraź sobie że jesteś głównym bohaterem.

Celem gry jest: rozwijanie umiejętności społecznych, takich jak empatia ; rozpoznawanie emocji i rozwijanie świadomości emocjonalnej ; rozwijanie koncentracji, uwagi i aktywnego słuchania ; zrozumienie, że dana sytuacja może wywołać wiele różnych emocji ; rozwijanie komunikacji i szacunku dla odmiennych opinii. Układ kart pozwala na tworzenie wielu ciekawych sytuacji, co daje sporo materiału do pracy.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

**PD 257**



### **Marionetas De Emociones [Pomoce dydaktyczne] = Pacynki - Poznajemy emocje.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Narzędzie dydaktyczne do pracy z dziećmi w zakresie rozpoznawania emocji.

Zabawa w przedstawianie historii przy użyciu pacynek umożliwia dzieciom poznanie świata "emocji" i późniejsze ich rozpoznawanie w życiu codziennym. Przybliżony czas trwania każdej z historyjek to około 10 minut. Płyta CD zawiera wielojęzyczne wersje opowiadań, co umożliwia naukę innych języków. CD pozwala nauczycielowi na przedstawienie historii bez konieczności jej opowiadania, wystarczy włączyć płytę CD Audio i poruszać pacynkami zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

**PD 258**



### **Tacto-Foto [Pomoce dydaktyczne] : = Dotknij i rozpoznaj.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Gra do rozwijania zmysłu dotyku za pomocą rozróżniania faktur. Fotografie umożliwiają wzrokowo - dotykowe skojarzenia odczuwanej faktury i widzianego przedmiotu. Dzieci mogą dobrać w pary kartoniki o tej samej fakturze, a także mogą dobrać kartonik z fakturą do fotografii przedmiotu.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

**PD 259**



### **Los 5 Sentidos [Pomoce dydaktyczne] : = 5 zmysłów.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Rzuć kostką i dopasuj różne sytuacje z życia do odpowiedniego narządu zmysłu, który pojawi się na kostce.

Zalecany wiek: 3-6 lat.

**PD 260**



### **Educar Contra El Acoso Escolar [Pomoce dydaktyczne] : = Jak zapobiegać przemocy i szykanowaniu w szkole.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zestaw kart z kolorowymi zdjęciami, prezentujących pięć sekwencji, które uczą dzieci jak zapobiegać sytuacjom zastraszania, szykanowania i przemocy w szkole. Karty pokazują też dzieciom strategie mające na celu zaradzenie tym zjawiskom.

Gra została pomyślana jako narzędzie pozwalające wychowawcy pracować z tematem szykanowania osób

równych sobie jeszcze zanim takie zachowania pojawią się w rzeczywistości.

Zalecany wiek: 4-8 lat.

### **PD 261**



#### **Actitudes Positivas [Pomoce dydaktyczne] : Tolerancia Y Cooperati6n = Pozytywne nastawienie : Tolerancja i wsp6lpraca.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zestaw edukacyjny kształtujący pozytywne postawy społeczne w zakresie tolerancji i chęci współpracy. Na każdej planszy przedstawione są różne dzieci w tej samej sytuacji. Nie każde z nich zachowuje się prawidłowo. Zadaniem dzieci jest przeanalizować każdą ilustrację i wybrać tę jedną, która przedstawia postawę niegodną naśladowania. Swoój wybór dzieci zaznaczają czerwonym krzyżykiem, a potem mogą samodzielnie sprawdzić poprawność swojego wyboru. Przedstawione na obrazkach sceny są dobrym pretekstem do rozpoczęcia rozmowy z dzieckiem bądź grupą na temat zachowań społecznych.

Zalecany wiek: 3-6 lat.

### **PD 262**



#### **Soluci6n de conflictos [Pomoce dydaktyczne] : Las Mentiras = Rozwi6zywanie konflikt6w : Klamstwa.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zestaw składa się z 7 prostych historii (opowiadań edukacyjnych) ukazujących sposoby rozwiązywania różnych konfliktów oraz konsekwencje podejmowania dobrych lub złych decyzji. Rozwój każdej historii jest przedstawiony na 4 kartach z ilustracjami, 2 ostatnie karty są dwustronne i pokazują dwa możliwe zakończenia.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

### **PD 263**



#### **Soluci6n de conflictos [Pomoce dydaktyczne] : En El Colegio = Rozwi6zywanie konflikt6w : W szkole.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zestaw składa się z 7 prostych historii (opowiadań edukacyjnych) ukazujących sposoby rozwiązywania różnych konfliktów oraz konsekwencje podejmowania dobrych lub złych decyzji. Rozwój każdej historii jest przedstawiony na 4 kartach z ilustracjami, 2 ostatnie karty są dwustronne i pokazują dwa możliwe zakończenia.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

### **PD 264**



#### **Soluci6n de conflictos [Pomoce dydaktyczne] : En El Casa = Rozwi6zywanie konflikt6w : W domu.**

Hiszpania : Akros Interdidak, S.L., [2020].

Zestaw składa się z 7 prostych historii (opowiadań edukacyjnych) ukazujących sposoby rozwiązywania różnych konfliktów oraz konsekwencje podejmowania dobrych lub złych decyzji. Rozwój każdej historii jest przedstawiony na 4 kartach z ilustracjami, 2 ostatnie karty są dwustronne i pokazują dwa możliwe zakończenia.

Zalecany wiek: 3-8 lat.

### **PD 265**



### **W kółko [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna autorstwa Superniani Doroty Zawadzkiej /**

Dorota Zawadzka.

Chwaszczno : Z.P. "Aleksander" Piotr Pundzis, [2020].

Zabawa to dla dziecka najlepszy sposób na rozwój i zdobywanie nowych czy doskonalenie już nabytych kompetencji. a gra, którą wymyśliła Dorota Zawadzka, to niekończąca się, barwna i wciągająca zabawa.

"W kółko" pozwala ćwiczyć w toku prostej i uniwersalnej gry kompetencje przyszłości: otwarty umysł ; gotowość do rozwiązywania problemów ; analizowanie, wnioskowanie i ocenę ; współpracę i pracę zespołową ; uczenie uczenia się ; myślenie krytyczne i kreatywne ; komunikację i jej doskonalenie. Gra jest również lewopółkulowa, a zatem wspiera rozwój lewej półkuli mózgu, która analizuje, przetwarza linearnie, porządkuje sekwencyjnie, wykrywa relacje. Te kompetencje mają wpływ na: rozwój mowy ; wprowadzenie do czytania ; umiejętność pisanie ; funkcje intelektualne.

Zestaw pozwala na rozegranie gry podstawowej w dwóch wariantach różniących się od siebie stopniem trudności, zagranie w domino klasyczne i w wersji uproszczonej, "grę do pary" i układanie wzorów.

Dla dzieci powyżej 2 roku życia i drugiej osoby, dorosłego lub dziecka +6/7 lat.

**PD 266**



### **Logika [Pomoce dydaktyczne] / redakcja Hubert Bobrowski ; ilustracje Aleksandra Krzanowska.**

Warszawa : Edgard, 2020.

#### **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**



### **Łamacz lodów [Pomoce dydaktyczne] : daj się poznać / Dagmara Teczka ; grafika Dominika**

Kanar.

Kraków : Produkty Terapeutyczno-Edukacyjne Heim, 2020.

Gra integracyjna, która pomaga w rozwijaniu umiejętności interpersonalnych. Poprzez rozmowę oraz odpowiadanie na pytania, rozgrywki prowadzą do rozwoju refleksyjności i samoświadomości.



Atrakcyjne narzędzie do zajęć grupowych, treningów umiejętności społecznych i umiejętności miękkich, pomoc psychoterapeutyczna oraz rozrywka dla całej rodziny.

Dla 1-25 graczy w wieku 8+.

**PD 268**



**Magiczny trójkąt matematyczny [Pomoce dydaktyczne] : mały.**

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2018].

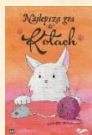
**Matematyka Konkretna**

Integralną część, niezbędną do wykonywania poszczególnych ćwiczeń matematycznych, stanowi Magiczny Trójkąt Matematyczny.

Zestaw kart do Małego Trójkąta to 100 kart pracy z Magicznym Trójkątem.

Gra pomocna w utrwalaniu umiejętności rachunkowych: dodawania w zakresie 25, rozkładania liczb na składniki (dwa i więcej), dopełniania do 10, 20 oraz zadanej liczby, porównywania różnicowego. Karty w książeczce pogrupowane są według stopnia trudności.

**PD 269**



**Najlepsza gra o Kotach [Pomoce dydaktyczne] / autor gry i ilustracji Josh Wood ; tłumaczenie**

Arkadiusz Maj.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2020.

Co łączyło Marię Antoninę i Ernesta Hemingwaya? Oboje uwielbiali koty! Dzięki tej grze gracze będą mogli trafić do tego zacnego grona i sprawdzić, kto z nich jest największym kociarzem!

Podczas rozgrywki gracze będą dobierali ze stołu karty, zdobywając kocie zabawki, przysmaki i ubranka. Jednak przede wszystkim spotykać będą koty, którymi należy odpowiednio się zaopiekować. Muszą jednak pamiętać, że za każdego zaniedbanego futrzaka otrzymają punkty minusowe, dlatego niczego nie może im zabraknąć!

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

**PD 270**



**PixBlocks [Pomoce dydaktyczne] : 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**



**5 sekund Duo [Pomoce dydaktyczne]** / 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. Rozwijają kreatywność i umiejętność koncentracji.

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

**PD 272**



**Club 2% [Pomoce dydaktyczne] : 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**



**IKNOW Junior [Pomoce dydaktyczne] : 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.

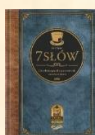
Dzieci odpowiadają na pytania i wykonują różne zadania: od prostych rysunków, po czytanie i wiele innych.

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**



**7 słów [Pomoce dydaktyczne] : leksykalna gra dla prawdziwych mistrzów słowa / Gil Hova ;**

tłumaczenie Arek Maj ; opracowanie graficzne Scott Hartman, Sławomir Bejda, Marek Baranowski.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2020.

W tej grze słownej gracze muszą wymyślać jak najdłuższe słowa zawierające nie tylko litery widoczne na stole, ale mogą też dodawać inne, których potrzebują. Punkty dostaną jedynie za litery dostępne na stole, a im rzadsza litera, tym więcej daje punktów.

Dla 1-6 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 20 minut.

**PD 275**



**Plus Minus [Pomoce dydaktyczne] : nauka liczenia / Marcin Dudek ; ilustracje Joanna Kłos.**

Warszawa : Nasza Księgarnia, 2021.

Gra pomaga dzieciom utrwalić umiejętność dodawania i odejmowania do 10. Z kolejnymi wariantami przyspiesza ten proces i wprowadza dodatkowe pojęcia (parzyste, nieparzyste, mniejsze niż itd.).

Gra dla 2-4 graczy w wieku 7+, czas rozgrywki 30 minut.

**PD 276**



**Matematyka dla najmłodszych [Pomoce dydaktyczne].**

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2020.

**BrainBox - Wspólna zabawa Wspólna nauka**

Gra na spostrzegawczość, która pozwoli maluchowi w formie zabawy przyswoić podstawowe pojęcia matematyczne.

Wykorzystując dynamiczną i angażującą zabawę, gry z linii BrainBox pozwalają rozwijać wiedzę, a także wspierają trening pamięci i spostrzegawczości, czyli umiejętności kluczowych dla rozwoju. Każde pudełko to zestaw kart, które po jednej stronie mają obrazek (należy przyjrzeć mu się przez określony czas), a z drugiej zestaw pytań, sprawdzających nie tylko naszą pamięć, ale też wiedzę z zakresu danego przedmiotu.

Na pudełku: "Nie oszukuj! Najpierw przypatrz się obrazkowi, potem sprawdź swoją pamięć."

Gra przeznaczona dla graczy od 5 lat.

**PD 277**



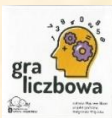
**Gra słów [Pomoce dydaktyczne] / Julien Percot, grafika Małgorzata Wójcicka.**

Warszawa - Wesola : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2020.

Gra kooperacyjna. Podczas rozgrywki gracze nie rywalizują ze sobą. Wspólnie starają się osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra podzielona jest na 3 części, podczas których wykorzystuje się umiejętność opowiadania, kojarzenia oraz dobrą pamięć.

Dla 3-10 graczy w wieku 6 -106 lat. Czas rozgrywki: 20 minut.

**PD 278**



**Gra liczbowa [Pomoce dydaktyczne] / Julien Percot, grafika Małgorzata Wójcicka.**

Warszawa - Wesola : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2021.

Wszyscy grają jednocześnie. Gracze dodają, odejmują i jak najszybciej wykładają odpowiednie karty na stół. Wygrywa ten, kto najszybciej wyłoży wszystkie swoje karty. Aby wygrać, przyda się dobra koncentracja, spostrzegawczość i szybkość reakcji.

Gra pomaga młodszym graczom opanować umiejętność dodawania i odejmowania. Nie ma lepszej metody niż nauka przez zabawę.

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

**PD 279**



**Gra pozorów [Pomoce dydaktyczne] / Jonathan Chaffer ; grafika Małgorzata Wójcicka, Paweł**

Nowicki.

Warszawa - Wesola : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2018.

Gra opiera się na efekcie Johna Ridleya Stroopa, psychologa, który odkrył, że Nie wszystko jest takie, jakie się wydaje. Zadania oparte o efekt Stroopa pozwalają rozwijać szybkość reakcji i podzielność uwagi.

Dla 2-4 graczy w wieku 8 -108 lat. Czas rozgrywki: 20 minut.

**PD 280**



**Life Skills [Pomoce dydaktyczne] : Ucz się koncentracji.**

Włochy : Liscianigiochi S.P.a. ; Szczecin : PPUiH Dante Sp. z o.o., [2021].

Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) określiła dziesięć umiejętności życiowych (Life Skills), które wydawcy chcą przedstawić w tej linii gier za pomocą kolorowego drzewa, które symbolizuje rozwój i życie... życie kolorowe i szczęśliwe.

Life Skills to osobiste i społeczne umiejętności, które każde dziecko powinno rozwijać, by żyć dobrej jakości życiem i wydobyć swój potencjał w taki sposób, by stać się lepszą i bardziej szczęśliwszą osobą. Każda gra z tej linii jako cel obiera rozwój i trening przede wszystkim jednej życiowej umiejętności, pozwalając dziecku na zmierzenie się z wyzwaniami rozwojowymi w sposób pozytywny.

Jedna z miniserii gier skierowanych do najmłodszych.

Dzięki tej grze dziecko rozwija umiejętność zarządzania stresem.

Na opakowaniu: "Zarządzanie stresem".

Dla dzieci w wieku 3+.

**PD 281**



**Bystre główki [Pomoce dydaktyczne] : gra pamięciowa / Martin Nedergaard Andersen ;**

tłumaczenie Sławomir Czuba ; ilustracje Ewa Baran, Olesya Shynkarevych

Podłężę : Wydawnictwo Muduko : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2021.

Gra ćwiczy pamięć i koncentrację dziecka. Zadaniem graczy jest zapamiętanie obrazków z zagrywanych kart oraz wymienienie ich w odpowiedniej kolejności.

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

**PD 282**



**Rysostwory [Pomoce dydaktyczne] : zabawa w rysowanie / Manu Sánchez Montero ;**

tłumaczenie Sławomir Czuba ; ilustracje Manu Palau, Katarzyna Fic.

Podłężę : Wydawnictwo Muduko : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2021.

Weź kartkę, ołówek, dobieraj karty, narysuj swojego własnego potworka i nazwij go.

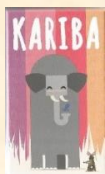
Karty pozwalają na 9 wariantów zabawy: m.in. rysowanie, zmazywanie, wymianę, dobieranie, odgadywanie imienia, a nawet grę fabularną.

Zaletą gry jest ćwiczenie motoryki małej - wstęp do rysowania i pisanie.

Na opakowaniu: "Narysuj własnego potworka!"

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

**PD 283**



**Kariba [Pomoce dydaktyczne]** / Reiner Knizia ; ilustracje Felix Kindelán.

Szwajcaria : Helvetiq, [2019].

Mała i kompaktowa gra, przepięknie ilustrowana, nagradzanego autora gier Reiner Knizi, która zapewni przyjemny wspólny czas i przeniesie graczy na sawannę, gdzie obowiązuje prawo najsilniejszego, albo najmniej przestraszonego.

W grze "Kariba" zwierzęta chcą znaleźć wodopój, w którym mogą się odświeżyć. Choć Kariba to ogromne jezioro na pustyni, nie wszystkie zwierzęta będą mogły przebywać przy nim jednocześnie. Powód? Każde będzie chciało być pierwszym po długiej podróży. Dlatego słoń przegoni nosorożca, a nosorożec odpędzi mysz. Ale dobrze wiemy, że słonie boją się myszy! Dlatego mała mysz jest w stanie przegonić słonia.

Dla 2-4 graczy w wieku 6-99 lat. Czas rozgrywki: 15 minut.

**PD 284**



**Cortex 2 [Pomoce dydaktyczne] : Wyzwania** / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ; ilustracje

Sébastien Lopez.

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

### **Mądra Głowa**

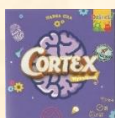
Cortex pozwoli graczom rozgrzać obie półkule mózgu i porządnie go wygimnastykować, a ponadto wzmocnić pamięć, refleks i logiczne myślenie.

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**



**Cortex [Pomoce dydaktyczne] : Wyzwania : Dzieci** / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn ;

ilustracje Sébastien Lopez.

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

### **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**



**Bójka na mnożenie [Pomoce dydaktyczne] : na 3 sposoby / opracowanie i redakcja Ewa**

Norman, Patrycja Wysocka.

Warszawa : Wydawnictwo Edgard, 2020.

**Edgard Games**

Gra dla dzieci rozpoczynających naukę tabliczki mnożenia.

Gra doskonali umiejętność mnożenia i pozwala nabrać swobody w liczeniu. To także ćwiczenie koncentracji i spostrzegawczości, w efekcie czego dziecko poprawia swój refleks, uczy się skupienia i logicznego myślenia.

Na kartach znajdują się działania mnożenia oraz iloczyny przedstawione za pomocą kolorowych ilustracji, które przyciągną uwagę najmłodszych. Karty z działaniami są podzielone według trzech poziomów trudności: mnożenie przez 1-5 i 10 ; mnożenie przez 6-9 ; mnożenie w zakresie 1-10. Dodatkowymi elementami są karty z tabliczką mnożenia, które pozwolą dziecku szybko przypomnieć i utrwalić wiedzę.

Dla 2-6 graczy w wieku 8+. Czas rozgrywki: 10-20 minut.

**PD 287**



**Skrzaty [Pomoce dydaktyczne] : zbiory i kolory : 3 wesołe gry edukacyjne / pomysł gry**

Antonina Kwasek ; zasady gry Julia Pogorzelska ; ilustracje Dorota Szoblik.

Częstochowa : KUKURYKU Julia Pogorzelska, [2015].

Gry uczą rozróżniania wzorów, kolorów, kształtów, rozpoznawania szczegółów, ich analizowania i porównywania, ćwiczą spostrzegawczość i refleks.

Dla 1-6 graczy w wieku 4-99 lat.

**PD 288**



**Piraci [Pomoce dydaktyczne] : gra matematyczna na dodawanie i odejmowanie / redakcja**

Hubert Bobrowski ; tłumaczenie Alasdair Cullen ; ilustracje i grafika Anastasiia Moshina.

Warszawa : Edgard, 2019.

**Kapitan Nauka**

Gra dzięki której dziecko z łatwością opanuje podstawowe działania matematyczne (w zakresie 1-20), a podczas zabawy wcieli się w pirata i będzie miało szansę zdobyć prawdziwe skarby.

Gra matematyczna dla przedszkolaków i dzieci wczesnoszkolnych, ćwicząca umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 1-20 oraz rozwijająca pamięć, koncentrację i myślenie logiczne.

Na opakowaniu: Rozwijaj się: dodawanie i odejmowanie, koncentracja, pamięć, myślenie logiczne.

Na opakowaniu: "Matematyka".

Dla 2-4 graczy w wieku 4-8 lat. Czas rozgrywki: 10-20 minut.

**PD 289**



**Kto pierwszy ten lepszy [Pomoce dydaktyczne] : potworna wyszukiwanka /** Dmitrij Kibkało ; tłumaczenie Sławomir Czuba ; ilustracje Tanya Maifat.

Podłęże : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2019.

### **ZU&BERRY**

Psotne potworki rozbiegły się po planszy! To miminki. Każdy z nich jest inny, ale wszystkie uwielbiają się bawić w naśladowanie. Rzuć kostkami i zobacz, którego miminka masz odszukać tym razem. Może zielonego i zdziwionego? Gdy znajdziesz małego urwisa, jak najszybciej przyjmij odpowiednią pozę. Udało się? Kto pierwszy, ten lepszy!

Zasada "kto pierwszy, ten lepszy" jest doskonałym sposobem na łączenie nauki z zabawą. Dzieci ćwiczą koncentrację uwagi, spostrzegawczość oraz łączenie różnych cech w całość. Liczą się czas i szybkość działania. Podczas zabawy stymulowane są procesy poznawcze oraz rozwój percepcji wzrokowej.

Na opakowaniu: "Produkt polecany przez psychologów. Wspiera wszechstronny rozwój dziecka. Buduje więzi społeczne. Ćwiczy spostrzegawczość."

Dla 2-5 graczy w wieku 3+. Czas rozgrywki 15 minut.

**PD 290**



**Wszystkie dzieci świata [Pomoce dydaktyczne] : poznaj nowe kultury.**

Finlandia : Tactic Games Oy, 2021.

### **Uczmy się**

Sposób na poznanie innych kultur. Jest tyle krajów i tradycji, od których można się uczyć. Ta gra to wstęp do życia pełnego ciekawości i szacunku wobec innych kultur. Poznawanie ludzi i ich kultur rozbudza naturalną ciekawość u dzieci i za każdym razem jest zajmującym zajęciem.

Dla 2-6 graczy w wieku 5-10 lat. Czas rozgrywki: 15 minut.

**PD 291**



**Kopciuszek [Pomoce dydaktyczne] /** Meelis Looever ; ilustracje Maciej Szymanowicz.

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

Gracze pomagają Kopciuszkowi wybrać się na wielki bal. Odszukują – w odpowiedniej kolejności – wszystko, co niezbędne, by mógł zadziałać czar. Jeśli tylko uda się im zdążyć przed północą, do Kopciuszka nareszcie uśmiechnie się szczęście.

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

**PD 292**



**Nakarm chomiczka [Pomoce dydaktyczne] /** Anna Sobich-Kamińska ; ilustracje Katarzyna

Urbaniak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2020.

### **Gra Rodzinna**

Gracze rzucają kostką i wybierają smakołyki ze spiżarni. Następnie karmią nimi chomiczka – umieszczają żetony w policzkach lub brzuszku. Wygra gracz, który nie tylko zbierze jak najwięcej żetonów, ale również zadba o różnorodne pokarmy dla swojego chomiczka.

Gra ćwiczy spostrzegawczość, refleks, logiczne myślenie i umiejętność planowania graczy. Rozwija wyobraźnię przestrzenną. Na przykładzie chomiczków gra zwraca uwagę na to, jak ważna jest różnorodna

dieta.

Dla 2-4 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 15-20 minut.

**PD 293**



**Totalne zasmoczenie [Pomoce dydaktyczne]** / Jan Madejski ; na podstawie książek Marcina Mortki ; ilustracje Wojciech Stachyra.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2020.

### **Gra Rodzinna**

Czarodziej Almanak użył Amuletu Totalnego Zasmoczenia i przejął kontrolę nad mieszkańcami Smoczej Puszczy. Teraz naciera ze swoją armią na Miasto za Murem, aby obalić króla Jacentego! Piątka bohaterów: smok Gniewko, królowna Izabela, rycerz Sergiusz, rumak Łomot i Fochmistrzynie Rozczesalska stają im naprzeciw.

Gra na spostrzegawczość, spryt i szybkość, której fabuła osadzona jest w świecie książek z serii „Smocze opowieści” autorstwa Marcina Mortki. Wciągająca, szybka rozgrywka dostarczy wielu emocji najmłodszym graczom i fanom przygód Izabeli i Gniewka.

Dla 2-5 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 20-30 minut.

**PD 294**



**Kotek i motylki [Pomoce dydaktyczne]** /Piotr Siłka ; ilustracje Justyna Hołubowska-Chrząszczak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2020.

### **Nauka i Rozwój**

Gra w zabawny i pełen emocji sposób wspomaga liczenie. Dodatkowo gracze muszą wykazać się spostrzegawczością i refleksem, aby w jak najkrótszym czasie wskazać żetony kwiatów z prawidłowym wynikiem.

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

**PD 295**



**Literołaki [Pomoce dydaktyczne]** / Anna Sobich-Kamińska ; ilustracje Katarzyna Urbaniak.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2020.

### **Nauka i Rozwój**

Łaknące liter Literołaki wypełzły na ulice i szukają swojego ulubionego pożywienia smakowitych samogłosek i tłusciutkich spółgłosek. Obudź w sobie Literołaka i zdobądź, jak najwięcej literek, żeby zaspokoić swój głód!

Miasto na W? Zwierzę z E w środku? A może rzecz, która kończy się na T? Wykaż się refleksem oraz bystrością umysłu i podaj odpowiedź przed swoimi rywalami! Gra zawiera również wariant zaawansowany dla starszych graczy, w którym liczba kluczowych liter zwiększa się do 5.

Dla 1-5 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 10-30 minut.

**PD 296**





**Draconium [Pomoce dydaktyczne]** / Kamil Prószyński ; ilustracje Jolanta Jaworska.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2019.

**Gra Duo**

Przenieś się do magicznej krainy Draconium i zbierz jak najwięcej smoczycich jaj! To dzięki nim stworzysz własną smoczą armię i weźmiesz udział w wielkim bitewnym starciu. Sprawdź siły swoich smoków w pojedynku żywiołów ognia, wody, powietrza i ziemi! Czy Twoja armia okaże się wystarczająco potężna, aby odnieść zwycięstwo?

Dynamiczna, rywalizacyjna gra karciana z elementami strategii. Dobieraj karty tak, by uzyskać zestaw smoczycich jaj, który wymienisz na smoka konkretnego żywiołu i wartości punktowej. Pamiętaj, im bardziej skomplikowana kombinacja kart, tym silniejszego smoka jesteś w stanie pozyskać. Nie zapominaj o ostatecznej bitwie, którą wygrasz jedynie wtedy, kiedy zdobędziesz najwięcej punktów w jak największej ilości żywiołów

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

**PD 297**



**Zakręcone litery [Pomoce dydaktycznej] : zagraj ze mną : gra edukacyjna.**

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

Strzałka koła wiruje i ...stop. No to zaczynamy! Odczytaj wskazaną przez nią literę i podaj odpowiedź na pytanie z wylosowanej karty. Odpowiedź musi zaczynać się od litery wskazanej przez strzałkę.

Gra rozbudza ciekawość, utrwała i wzbogaca wiadomości na temat otaczającego świata, ćwiczy pamięć i poszerza zasób słownika, uczy respektowania ściśle ustalonych reguł oraz współdziałania w zespole.

Ponadto kształtuje odporność emocjonalną konieczną do łagodnego znoszenia stresów i porażek. Dostarcza też wiele emocji, radości i satysfakcji.

Na opakowaniu: "Gra towarzyska dla dużych i małych".

Na opakowaniu: "Uczy działania w zespole".

Na opakowaniu: "Wzbogaca słownictwo".

Dla 2+ graczy w wieku 6+.

**PD 298**



**Tajemnica zamku [Pomoce dydaktyczne]** / pomysł i opracowanie Dariusz Siedliński ; ilustracje

Dorota Szoblik.

Częstochowa : KUKURYKU Julia Pogorzelska, [2015].

Przygodowa gra rodzinna, podczas której śmiałkowie odkrywają kolejne komnaty zamku w poszukiwaniu Księżniczki. Podczas wyprawy gracze mogą spotkać duchy, skrzaty i innych tajemniczych mieszkańców zamczyska... Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza pokona wszystkie smoki i uwolni Księżniczkę.

Dla 2-4 graczy w wieku 7-99 lat. Czas rozgrywki: 45 minut.

**PD 299**



**Emocje [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa** / pomysł i zasady gry Julia Pogorzelska ;

opracowanie gry i konsultacja psychologiczna Olga Mroczek ; ilustracje Anna Cywińska.

Częstochowa : KUKURYKU Julia Pogorzelska, [2020].

Gra "Emocje" to pomoc w poznaniu siebie i swojego otoczenia. Trochę zabawy i trochę... psychologii dla każdego, dla dziecka i dorosłego.

Na opakowaniu: "Odkryj siebie i poznaj swoje emocje!"

Dla 2-4 graczy w wieku 7-99 lat.

**PD 300**



**Wyraź to [Pomoce dydaktyczne] : 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, Wyraź to! jest propozycją dla małych i dużych. Gra pomoże lepiej zrozumieć temperament i emocjonalność współgraczy.

Dla 2 drużyn w wieku 7+.

**PD 301**



**Palcem po Mapie [Pomoce dydaktyczne] : Świat.**

Łódź : Abino Joanna Urbańska, [2019].

Geograficzna gra edukacyjna, dzięki której gracze poznają ciekawe miejsca naszego globu. Zapoznają się z mapą Świata, położeniem miast, rzek, gór i Państw.

Gra polega na losowym wybraniu karty z opisem konkretnego miejsca i jak najszybszym odszukaniu go na mapie. Ten z uczestników, który jako pierwszy odnajdzie na mapie wylosowane miejsce zdobywa kartę.

Wygrywa ten z graczy, który zbierze największą ilość kart.

Na opakowaniu: "Gra edukacyjna dla całej rodziny".

Dla 2-4 graczy w wieku 8-99 lat.

**PD 302**



**Śladami Phileasa Fogg [Pomoce dydaktyczne] / Sławomir Czuba ; ilustracje Dorota**

Wojciechowska-Danek.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2019.

**Gra Przygodowa**

Dołącz do Klubu Reforma, podejmij wyzwanie i wyrusz w podróż dookoła świata.

Klub Reforma, zainspirowany wyczynami angielskiego dżentelmena Phileasa Fogg, postanawia odtworzyć zakład, w którym każdy z członków będzie musiał odbyć podróż dookoła świata przed upływem osiemdziesięciu dni. Aby przebyć prawie 24 tysiące mil w tak krótkim czasie, należy odpowiednio się przygotować: kupić bilet na pociąg, wynająć słońca, a czasami pokonać kilkaset mil pieszo. Nie jest łatwo, bo na początku swojej podróży masz w kieszeni tylko 135 funtów oraz bilet na lot balonem. Musisz także uważać na pozostałych członków Klubu, ponieważ nie zawsze grają fair; groźni piraci lub tubylcy mogą przeszkodzić Ci w podróży, a wykolejenie pociągu znacznie opóźni Twoją wyprawę. Wygraj wyścig, planując podróż i przewidując ruchy swoich rywali.

Gra planszowa inspirowana powieścią J. Verne'a „W 80 dni dookoła świata”.

Dla 2-4 graczy w wieku 9+. Czas gry: 45-90 minut.

**PD 303**



### **Łąka [Pomoce dydaktyczne] / Klemens Kalicki ; ilustracje Karolina Kijak.**

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2021.

Gra planszowa, w której wcielamy się w wędrowców obserwujących naturę. Wyposażeni w mapę, spacerujemy po malowniczej okolicy, szukając inspiracji i uwieczniając zapierające dech w piersiach widoki. Kierujemy się pasją i ciekawością świata, ale też rywalizacją o tytuł najwprawniejszego obserwatora przyrody! Przypadnie on temu, kto zdobędzie najwięcej punktów z zaobserwowanych gatunków zwierząt i roślin, krajobrazów oraz pamiątek zebranych z wędrowki. Zmagania toczą się także przy ognisku, gdzie gracze prześcigają się w realizowaniu celów swoich wypraw.

Podczas rozgrywki uczestnicy na zmianę umieszczają żetony szlaku na jednej z dwóch plansz. Skorzystanie z planszy głównej pozwala na zdobywanie kart, jednak ich zagrywanie wymaga spełnienia określonych warunków. Z kolei wykorzystanie planszy ogniska aktywuje specjalne akcje, które pomagają w realizowaniu indywidualnych strategii i dają możliwość realizowania celów, za które otrzymamy dodatkowe punkty zwycięstwa. W trakcie zabawy gracze zbierają na swojej łące i okolicy karty podłoża (siedliska życia zwierząt), karty obserwacji (konkretne gatunki zaobserwowane podczas wędrowki), oraz karty krajobrazów i znalezisk (widoki i interesujące pamiątki z wypraw). Zwycięży ten, który zdobędzie najwięcej punktów w zdobytych zestawach kart oraz na planszy ogniska.

Łąka to z jednej strony wyścig, w którym staramy się jak najszybciej zrealizować cele, z drugiej zaś staramy się zaprosić najciekawsze gatunki zwierząt przygotowując im dogodne siedlisko, wzbogacamy, budujemy, kompletujemy, tworzymy. W grze znajdziemy ponad 200 unikatowych kart inspirowanych przyrodą i krajobrazami centralnej Europy. Dzięki nim kolejne partie różnią się od siebie, a uczestnicy mają okazję wypróbować różne strategie. Oprócz przyjemności płynącej z grania, Łąka oferuje nam również poszerzenie przyrodniczej wiedzy. Do gry dołączony jest specjalny indeks kart, pełen przystępnie napisanych ciekawostek o gatunkach, które się na nich pojawiają. Gra zawiera również 5 kopert z mini-dodatkami, które zaskoczą nas swoją zawartością, dodatkowo rozbudowując zabawę!

Dla 1-4 graczy w wieku 10+. Czas rozgrywki: 60-90 minut.

**PD 304**



### **Granie w pranie [Pomoce dydaktyczne] / redakcja Ewa Popielarz ; tłumaczenie Sławomir Czuba.**

Podłężę : Wydawnictwo Muduko : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2021.

Superbohater Henio i jego siostra Fantastyczna Fiona znów mają za zadanie uratować świat. Jednak zanim wyruszą na akcję, muszą wyprać i wysuszyć swoje kostiumy. Trzeba się spieszyć, gdyż Dr Chmura chce przy pomocy swojej deszczowej maszyny wysłać deszczowe chmury, by pranie nie zdążyło wyschnąć na czas. Bez swoich czystych kostiumów Superbohaterowie nie mają żadnych supermocy - a bez supermocy nie będą mogli uratować świata. Wcielajcie się w rolę dwójki superbohaterów i postarajcie się wywiesić tyle prania, ile tylko się da, zanim Dr Chmura pokrzyżuje Wam plany.

Prosta gra fabularna w której uczestnicy na zmianę wcielają się w różne role. Z uwagi na dynamiczne tempo rozgrywki konieczna jest umiejętność koncentracji uwagi na detalach. Podczas zabawy ćwiczymy z dziećmi zdolność do pracy pod presją czasu, nazywanie i rozumienie symboli a także małą motorykę. Przy okazji podejmujemy ważny dla rodziców temat - pierwsze obowiązki domowe dzieci.

Gra rekomendowana przez psychologów.

Z uwagi na to, że mechanika gry bazuje na umiejętności rozumienia symboli, Granie w pranie można wykorzystać do terapii dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. W rozgrywce oprócz opisanych umiejętności trenujemy także zamianę ról, czekanie na swoją kolej oraz powstrzymanie rozpoczętej reakcji po usłyszeniu umówionego sygnału. Kompetencje te często stanowią dla dzieci ze spektrum dodatkowe wyzwanie.

Dzięki temu, że podczas rozgrywki nie trzeba stosować wielu komunikatów werbalnych, gra dobrze

sprawdzi się także w zabawie z dziećmi, które komunikują się za pomocą gestów czy piktogramów.  
Dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

### PD 305



#### **Life Skills [Pomoce dydaktyczne] : Uczę się dbać o naszą planetę.**

Włochy : Liscianigiochi S.P.a. ; Szczecin : PPUiH Dante Sp. z o.o., [2021].

KidsLove

Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) określiła dziesięć umiejętności życiowych (Life Skills), które wydawcy chcą przedstawić w tej linii gier za pomocą kolorowego drzewa, które symbolizuje rozwój i życie... życie kolorowe i szczęśliwe.

Life Skills to osobiste i społeczne umiejętności, które każde dziecko powinno rozwijać, by żyć dobrej jakości życiem i wydobyć swój potencjał w taki sposób, by stać się lepszą i bardziej szczęśliwszą osobą. Każda gra z tej linii jako cel obiera rozwój i trening przede wszystkim jednej życiowej umiejętności, pozwalając dziecku na zmierzenie się z wyzwaniami rozwojowymi w sposób pozytywny.

Dzięki tej grze dziecko rozwija umiejętność skutecznych relacji oraz uczy się jak należy współpracować, by osiągnąć ważny wspólny cel: ochronić nasze środowisko.

Na opakowaniu: "Skuteczne relacje".

Dla dzieci w wieku 5+.

### PD 306



#### **Contura [Pomoce dydaktyczne] : Jaki to kształt? = Contura : Poznej předměty po hmatu =**

**Contura : Poznaj predmety po hmate = Contura : Találd ki /** ilustracje Michael Schober.

Czechy : Ravensburger Spieleverlag, 2011.

Pewnie wiesz jak wyglądają różne przedmioty, ale czy potrafiłbyś je rozpoznać tylko za pomocą dotyku? Załóż maskę, żeby się przekonać. Emocje rosną, kiedy starasz się rozpoznać jak najwięcej elementów, żeby wygrać.

40 zabawnych elementów rozwija u dziecka sprawność motoryczną, jak również postrzeganie, wyobraźnię, rozpoznawanie i kojarzenie.

Dla 1-4 graczy w wieku 3-7 lat. Czas rozgrywki: 15-20 minut.

### PD 307



#### **Obłoczki [Pomoce dydaktyczne] / Grégory Oliver ; tłumaczenie Marek Baranowski ; ilustracje**

Carine Hinder.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2019.

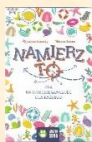
Prosta gra dla całej rodziny pobudzająca dziecięcą wyobraźnię z możliwością wyboru wariantu kooperacyjnego.

Dziewczynka wskazuje obłoczek na niebie i mówi: „Patrzenie, to niedźwiedź!” Jej przyjaciele natychmiast przyłączają się do zabawy i szukają kolejnych kształtów. Kto znajdzie dwie pasujące połówki obrazu jako pierwszy? W Chmurkach liczy się prędkość oraz spostrzegawczość, a bujanie w obłokach naprawdę nabiera nowego znaczenia.

Do wyboru gracze mają także wariant kooperacyjny, w którym chmurki muszą zostać utworzone w jak najkrótszym czasie.

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

### PD 308



**Namierz to [Pomoce dydaktyczne] : gra na spostrzegawczość dla każdego** / Justyna Jednoróg ; ilustracje Anna Zboina.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, [2019?].

### **Gra Rodzinna**

Gra karciana dla graczy w każdym wieku. Można grać w domu, samochodzie, pociągu, a nawet w samolocie na cztery sposoby: "Namierz podobieństwo" ; "Namierz odpowiedź" ; "Wyścig" ; "Gra w pamięć".

Dla 2-4 graczy w wieku 4+. Czas rozgrywki: 15-30 minut.

**PD 309**



**Gatunki [Pomoce dydaktyczne]** / J.C. Pellin, C. Kruchten ; opracowanie graficzne Sławomir Bejda.

Warszawa : Grupa Wydawnicza Foksal, 2018.

Gra, w której gracze starają się przyporządkować wybranym gatunkom zwierząt ich cechy. Na przemian rzucają kośćmi i muszą jak najszybciej znaleźć zwierzę, do którego pasują wylosowane właściwości. W tej grze liczy się wiedza, refleks i spostrzegawczość.

Dla 2-10 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

**PD 310**