

**GRY EDUKACYJNE
W ZBIORACH SPECJALNYCH
BIBLIOTEKI PEDAGOGICZNEJ
W OSTROŁĘCE**

Opracowanie:

Izabela Łada

Dział Zbiorów Specjalnych

Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce

Opracowanie zawiera gry edukacyjne w formie gier planszowych, układanek, puzzli, quizów oraz zestawów do kreatywnej zabawy.

Doskonalą one umiejętności retoryczne, są treningiem myślenia, koncentracji, pamięci i spostrzegawczości, przygotowują dzieci podczas zabawy do właściwego i pewnego siebie zachowania w trudnych sytuacjach występujących w życiu, rozwijają umiejętność komunikacji, pracy zespołowej, poszerzają wiedzę ogólną, wdrażają do zdrowego odżywiania się, uczą akceptacji, tolerancji, samodzielnego podejmowania decyzji, pobudzają wyobraźnię dziecka, kształtują wrażliwość, itp.

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

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

Ale puzzle [Pomoce dydaktyczne] : Mapa Polski.

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

CzuCzu



Duża, pełna szczegółów układanka zachęci nie tylko czterolatki do wycieczek palcem po mapie i zainspiruje do zdobywania wiedzy o Polsce. Układanie puzzli to pomysł na wspólną zabawę, która rozwija małą motorykę, ćwiczy spostrzegawczość i cierpliwość.

Aby pobudzająca ciekawość i wyobraźnię zabawa trwała jeszcze dłużej do zestawu dołączono 16 figurek.

Układanka składa się z 64 elementów. Jej wymiar po ułożeniu to 48x68 cm.

Przeznaczona dla dzieci w wieku 4+.

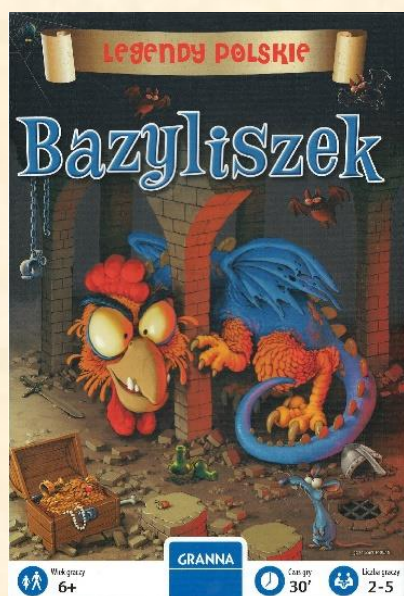
Pudełko zawiera: 64 puzzle ; 16 figurek z podstawkami.

PD 27

Bazyliszek [Pomoce dydaktyczne] / Jan Madejski ; ilustracje Grzegorz Molas.

Warszawa : Granna, 2018.

Legendy Polskie



Gra na spostrzegawczość i pamięć, w której dzieci muszą zapamiętać wygląd komnat i znaleźć ich lustrzane odbicie. W piwnicach jednej z warszawskich kamienic mieszka bazyliszek – stwór, który jednym spojrzeniem potrafi zamienić człowieka w kamień. Gracze wyruszają do podziemi, by stawić czoło straszному potworowi. Podczas poszukiwań powinni odwiedzić jak najwięcej komnat. Pamiętać muszą by zabrać ze sobą lustro – może uda im się upolować bazyliżka!
Wiek graczy: 6+.

Pudełko zawiera: planszę z torem punktów ; 5 żetonów o wartości 40 punktów ; 90 kart komnat ; 5 pionków postaci ; 10 żetonów tarcz ; instrukcję.

PD 51

Białe czy czarne [Pomoce dydaktyczne] : analiza i synteza wzrokowa / Agnieszka Bala.
Kraków : Wydawnictwo Arson, [2014].

Symultaniczne i Sekwencyjne Strategie Uczenia Się

Zadania zawarte w grze rozwijają pamięć, analizę i syntezę wzrokową oraz słuchową, uczą logicznego myślenia, naśladowania, kontynuowania i uzupełniania sekwencji, uczą



analizowania wzoru od strony lewej do prawej, linijka w linijkę, zgodnie z kierunkiem czytania. Ćwiczenia te są przydatne w terapii neurobiologicznej, stymulacji ogólnorozwojowej, terapii logopedycznej, reedukacyjnej. Zabawy można wykorzystać w codziennej pracy edukacyjnej w domu, przedszkolu i szkole.

Gra przeznaczona jest dla dzieci: zagrożonych dysleksją i dyslektycznych ; z trudnościami

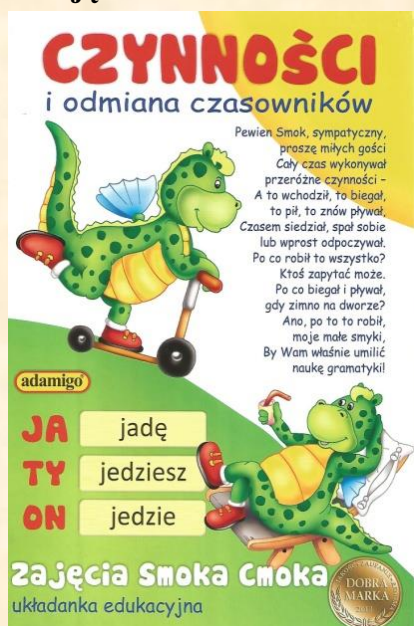
w nauce języka polskiego i obcego ; z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznych, z zespołem Aspergera, alalią, afazją dziecięcą ; zdrowych, którym rodzice i opiekunowie chcą pomóc w usprawnieniu systemu językowego.

Pudełko zawiera: 16 kwadratowych dwustronnych elementów tekturowych ; 2 prostokątne elementy dwustronne tekturowe ; 4 nieregularne elementy dwustronne tekturowe ; zbindowaną książeczkę, 61 stron laminowanych ze wzorami ; instrukcję ćwiczeń.

PD 1

Czynności i odmiana czasowników [Pomoce dydaktyczne] : zajęcia smoka Cmoka : układanka edukacyjna / opracowanie: Julia Pogorzelska ; rysunki Patrycja Szewrańska ; wiersze Magdalena Kuczyńska.

Zajęcia smoka Cmoka



Częstochowa : Adamigo, 2012.

Układanka edukacyjna dla dzieci z klas I-III.

Zestaw edukacyjny zawiera: dwustronną planszę, 24 duże, dwustronne kartoniki z wierszykami i czasownikami ; 36 mniejszych dwustronnych kartoników z czasownikami.

PD 15

Dietek [Pomoce dydaktyczne] : jak odchudzić przyjaciela? / Yøny Laassen.

Nowa Iwiczna, Jawa, 2012.

Dzieci odchudzają głodomora o imieniu Dietek. Karty z potrawami i produktami służą do układania diety.



Na planszach - stołach należy odnaleźć produkty z ułożonej diety. Waga pomaga sprawdzić czy Dietek tyje, czy chudnie. Jeżeli przygotowana dieta jest nieskuteczna - można ją zmienić. W tym pomogą dodatkowe plansze boczne „Zmiana diety” i „Hipermarket”. Można też Dietka wysłać na siłownię lub pozwolić mu wylegiwać się na kanapie przed telewizorem. Gra w prosty sposób pokazuje zależności między właściwym

i niewłaściwym odżywianiem. Dzieci poznają ile kalorii mają poszczególne produkty i które produkty są zdrowsze oraz korzystniej wpływają na wagę Dietka. Gra uczy samodzielnego podejmowania decyzji, pozwala popełniać błędy a także je naprawiać.

Pudełko zawiera: 4 duże plansze - suto zastawione stoły ; 10 plansz bocznych ; 4 dwustronne wagi - z grubym i chudym Dietkiem ; 55 kart z potrawami i produktami - służą do układania diety ; 4 pionki ; kostka ; instrukcja, spinacze.

PD 12

Dobre wychowanie [Pomoce dydaktyczne] : grzeczny czy psotnik? / Zofia

Dziwiątkowska ; wiersze Magdalena Kuczyńska ; ilustracje Barbara Galińska ; instrukcja Julia Pogorzelska. Częstochowa : Adamigo, 2012.

Najlepszą formą wychowania jest dobry przykład, dlatego stworzono układankę dydaktyczną



dla dzieci w wieku przedszkolnym Dobre wychowanie. Podczas zabawy dzieci zapoznają się z przykładami zarówno dobrego jak i złego zachowania, dzięki czemu nauczą się je rozróżniać.

Układanka „Dobre wychowanie” posiada nie tylko walory dydaktyczno - edukacyjne, ale również dzięki trzem rodzajom gier jakie proponuje, ćwiczy pamięć, rozwija koncentrację i równocześnie stymuluje do myślenia. Oprócz gry w zestawie znajduje się także książeczka z wierszami oraz zasadami gry i instrukcją.

Pudełko zawiera: 24 duże kartoniki z ilustracjami, 45

żetonów, książeczkę z wierszykami i instrukcją.

PD 11

Edukacja drogowa [Pomoce dydaktyczne] : zabawna gra planszowa z niespodziankami, znakami drogowymi i regułami do przestrzegania. Znaki drogowe ; Poruszanie w ruchu drogowym ; Reguły zachowania
Gdańsk : Clementoni Polska Sp. z o.o., [2015?].

Uczę Się Bawiąc



Gra zaznajamia dziecko ze znakami drogowymi i regułami zachowania w przestrzeni miejskiej. Korzystanie z tej gry sprzyja nabywaniu i rozwojowi: samodzielności (umiejętność rozpoznawania zachowań prawidłowych i nieprawidłowych ; rozwój postawy odpowiedzialności wobec siebie oraz innych ; rozwój zachowań zorientowanych na bezpieczeństwo drogowe ; umiejętność podejmowania decyzji i wykonywania czynności celowych) ; znajomości i rozumienia świata (znajomość znaków drogowych i reguł zachowania) ; kompetencji społecznych (słuchanie ; respektowanie

kolejki gry ; panowanie nad emocjami) ; języka (opis sytuacji i zachowań) ; koncepcja czasu (orientacja w czasie i przestrzeni) ; pamięci (rozpoznawanie znaków drogowych ; zapamiętywanie zasad zachowania) ; umiejętności manualnych (opanowanie i kontrola ruchów ręki ; celowe używanie narzędzi gry).

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy w wieku 6-10 lat.

Pudełko zawiera: 1 planszę ; 1 szkołę z podstawkami ; 33 karty ze znakami ; 16 kart z pytaniami do Quizu ; 16 kart z regułami zachowania ; 1 kartę przywracającą talię ; 33 znaki drogowe ; 4 pionki ; 1 kostkę ; instrukcję.

PD 45

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

Częstochowa : Adamigo, 2015.



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

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

Wiek 3+.

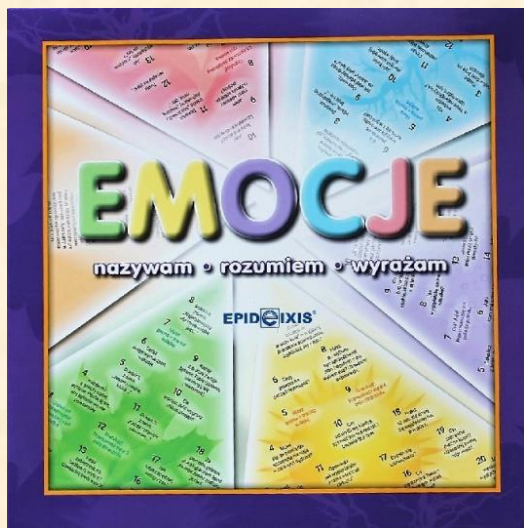
Pudełko zawiera: dwustronną planszę ; 4 pionki ; kostkę ; 24 żetony ; instrukcję.

PD 50

Emocje [Pomoce dydaktyczne] : nazywam, rozumiem, wyrażam / Dorota Sieczko, Elżbieta Michałowska.

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [201?].

Głównym celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji:



radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji.

Gracze mogą kształtować takie zdolności jak: współpraca, tolerancja i akceptacja innych, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, czerpanie przyjemności oraz satysfakcji ze wspólnej zabawy oraz możliwości przebywania w grupie.

Gra stanowi pomoc dydaktyczną do pracy

z dorosłymi i dziećmi od 10 roku życia. Może być jednym z narzędzie do pracy nad emocjami między innymi dla terapeutów, psychologów, pedagogów, socjoterapeutów, oligofrenopedagogów, pracowników socjalnych, rewalidatorów, nauczycieli oraz wychowawców placówek opiekuńczych.

Pudełko zawiera: 6 trójkątnych plansz, 5 drewnianych pionków, kostkę do gry, instrukcję.

PD 8

Fabryka Języka [Pomoce dydaktyczne] / Małgorzata Korbiel ; ilustracje Agnieszka Matz.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2018.

Gra planszowa, w której każdy z graczy buduje swojego własnego robota. Zdobywanie



poszczególnych części nie jest jednak takie łatwe.

Gracze muszą wyćwiczyć swoje usta i języki, wykonując polecenia z kart. Dzięki wykonywanym zadaniom, mogą poruszać się po planszy, wybierając elementy z taśmy produkcyjnej, przeszukiwać koszyki z "odpadami" lub... wykraść innemu graczowi fragmenty jego robota!

Gra zaprojektowana przez logopedkę Małgorzatę Korbiel - pracującą na co dzień z dziećmi.

Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy, w wieku

od 6 lat. Czas gry: 20-40 min.

Pudełko zawiera: 1 planszę, 50 dwustronnych kart z poleceniami i częściami robotów, 4 pionki, kostkę, instrukcję gry.

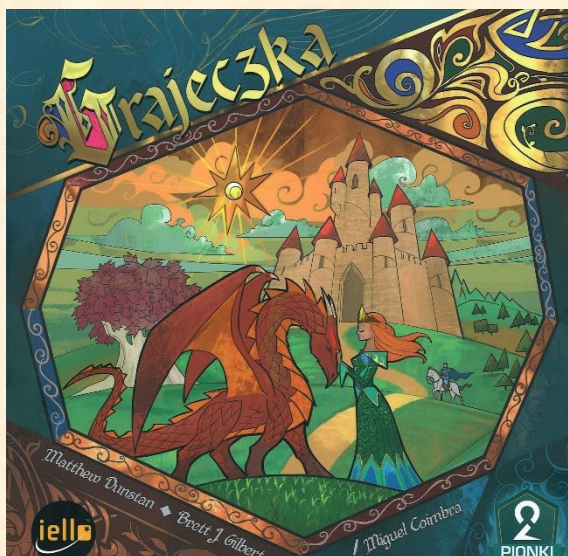
PD 29

Grajeczka [Pomoce dydaktyczne] / autorzy gry Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert ; ilustracje Miguel Coimbra.

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

2 Pionki

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



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

Grajeczka to nie tylko gra, w którą gramy, to także baśń, którą opowiadamy z każdym kolejnym ruchem! Przeznaczone dla graczy w wieku 8+.

Pudełko zawiera: 15 kafli Królestwa ;

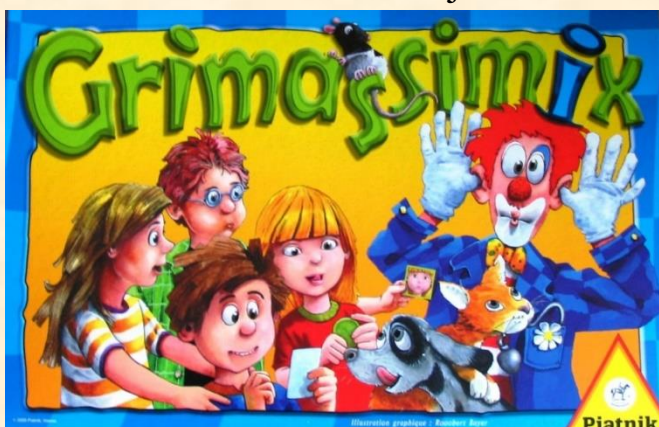
3 pomalowane figurki (Królowa, Rycerz, Smok) ; 36 kart Stron ; 4 karty pomocy gracza ; 4 żetony Mocy ; 1 instrukcję.

PD 58

Grimassimix [Pomoce dydaktyczne] / Elisabeth Draxler, Katharina Poteranski, Herta Strehl, Sonja Trausmuth ; ilustracje Robert Bayer.

Wiedeń : Piatnik, 2009.

Szkoła klaunów Grimassimix jest bardzo nietypowa. Nie język polski ani matematyka



są najważniejszymi przedmiotami, lecz mimika. To tutaj można spotkać najlepszych wydymaczy policzków, akrobatów ruchów warg i wirtuozów wymowy trudnych wyrazów. Ale tylko ci, którzy będą uważać i prawidłowo rozpoznają robione przez innych miny, zostaną profesjonalnymi klaunami. Grimassimix to sposób aby ćwiczyć i rozwijać sprawność mięśni języka, warg i mięśni

napinających twarz. Jest to istotne dla prawidłowej wymowy.

Gra może służyć jako wsparcie dla terapeutów mowy.

Dla graczy w wieku: 4+.

Pudełko zawiera: 1 planszę ; 1 lusterko ; 4 pionki ; 30 kartoników ; 55 kart Grimassimixa ; instrukcję w języku polskim, węgierskim i francuskim.

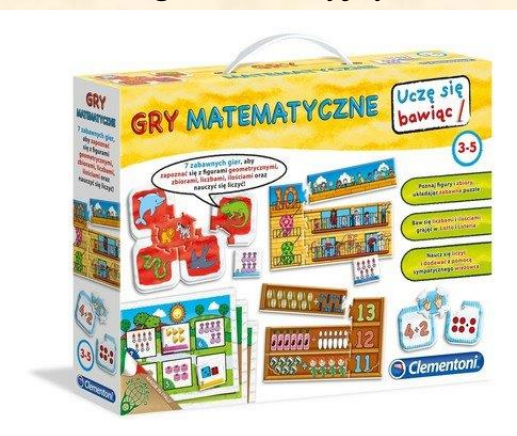
PD 21

Gry matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : 7 zabawnych gier, aby zapoznać się z figurami geometrycznymi, zbiorami, liczbami, ilościami oraz nauczyć się liczyć.

Gdańsk : Clementoni Polska Sp. z o.o., [201?].

Uczę Się Bawiąc

Zestaw 7 gier edukacyjnych, które pomagają dzieciom w wieku od 3 do 5 lat



w przyswajaniu podstawowych pojęć matematycznych takich jak figury geometryczne, zbiory, liczby, ilości oraz prostych działań. Proponowane zadania dzięki zastosowaniu systemu samokontroli pozwalają dziecku sprawdzić swoje postępy bez pomocy osób dorosłych. Zabawa ta sprzyja rozwojowi: umiejętności liczenia ; logicznego myślenia i spostrzegawczości ; umiejętności manualnych ; samodzielności ; umiejętności społecznych ; pamięci ; kreatywności i wyobraźni.

Pudełko zawiera: 10 pięcioelementowych puzzli liczby/figury/zbiory ; 4 dwustronne plansze loteria/lotto ; 24 karty do loterii/lotto ; 1 puzzle liczby/sumy złożony z 12 elementów.

PD 13

Gry matematyczne [Pomoce dydaktyczne] : szkoła podstawowa (klasy IV-VI) / Celina Tuszyńska-Skubiszewska ; projekt i opracowanie graficzne: Sebastian Czuba, Julia Świlczewska.



Gdynia : Wydawnictwo Pedagogiczne Operon, 2013.

Ortograffiti

Publikacja rekomendowana przez Polskie Towarzystwo Dysleksji.

Na opakowaniu: Matematyka bez trudności.

W skład zestawu wchodzi gry: Która godzina? (48 kart, 40 żetonów, zegar z ruchomymi wskazówkami), Szybkie oczko (plansza oraz 84

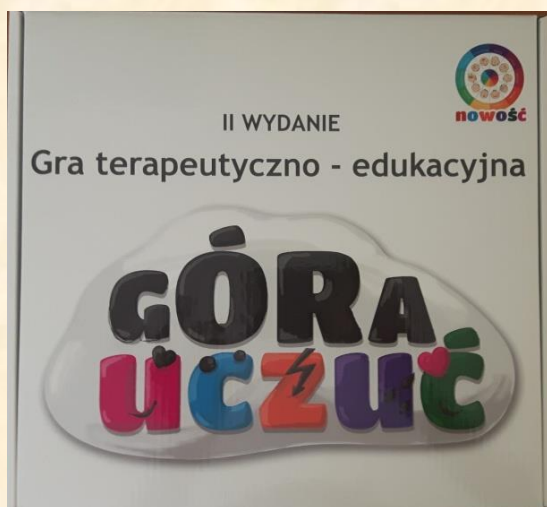
kartoniki), Gry karciane (80 kart), Loteryjka (8 plansz oraz 72 kartoniki), Znajdź mnie (plansza oraz 40 kartoników), Tabliczka mnożenia (plansza oraz karty do wypełniania), 4 pionki, 2 kostki tradycyjne, kostka z liczbami dwucyfrowymi, Instrukcja.

PD 18

Góra uczuć [Pomoce dydaktyczne] : gra terapeutyczno-edukacyjna.

Kraków : Produkty terapeutyczno-edukacyjne HEIM, [201-].

Gra jest narzędziem terapeutyczno - edukacyjnym, przeznaczonym dla psychologów, pedagogów, psychoterapeutów a także rodziców, którzy chcieliby lepiej poznać swoje dzieci.



Ma pozwolić graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób. Bazuje na zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach oddechowych.

Gra pozwala na zapoznanie się ze „światem dziecka”, odkrywa jego schematy myślenia, pokazuje jak radzić sobie ze współpracą i komunikacją w grupie. Może być dobrym wstępem do dalszej rozmowy, zajęć

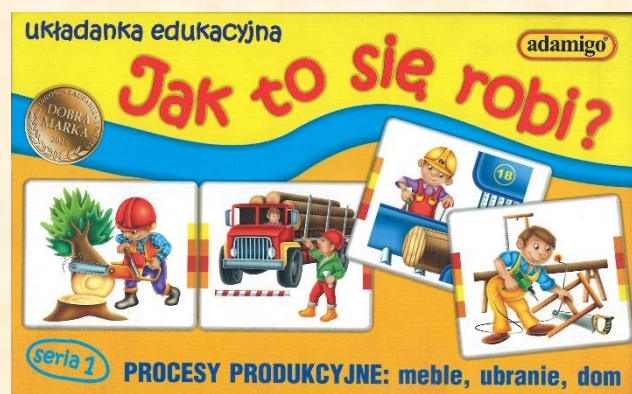
psychoedukacyjnych czy psychoterapii.

Wiek graczy: powyżej 6 lat.

Pudełko zawiera: 1 instrukcję, 1 planszę, 25 kart „Bagaż doświadczeń”, 25 kart „Wyzwania”, kostkę do gry, pionki.

PD 17

Jak to się robi? Seria 1, Procesy produkcyjne: meble, ubranie, dom [Pomoce dydaktyczne] : układanka edukacyjna / opracowanie Julia Pogorzelska ; ilustracje Wojciech Szwalcki.



Częstochowa : Adamigo, 2013.

Układanka edukacyjna zawierająca 15 plakietek z rysunkami 3 cykli produkcyjnych. Aby ułożyć pięć plakietek w proces produkcyjny, dziecko musi najpierw zadać trochę pytań dorosłym.

Pudełko zawiera: 15 plakietek z rysunkami 3 cykli produkcyjnych.

PD 52

Jak to się robi? Seria 2, Procesy produkcyjne: lody, miód, chleb [Pomoce dydaktyczne] : układanka edukacyjna / opracowanie Julia Pogorzelska ; ilustracje Wojciech Szwalcki.



Częstochowa : Adamigo, 2013.

Układanka edukacyjna zawierająca 15 plakietek z rysunkami 3 cykli produkcyjnych. Aby ułożyć pięć plakietek w proces produkcyjny, dziecko musi najpierw zadać trochę pytań dorosłym.

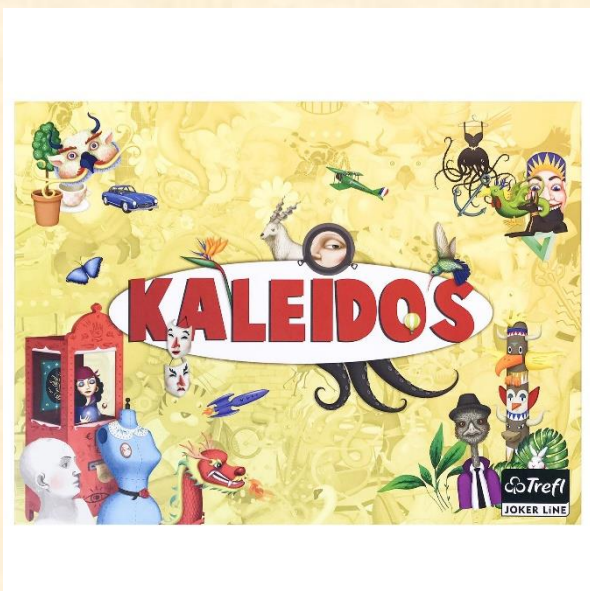
Pudełko zawiera: 15 plakietek z rysunkami 3 cykli produkcyjnych.

PD 23

Kaleidos [Pomoce dydaktyczne] / Spartaco Albertarelli ; ilustracje Elena Prette.

Kraków : Fabryka Kart Trefl - Kraków, 2018.

Barwny kalejdoskop obrazów i wyścig na spostrzegawczość. Wielokrotnie nagradzana gra



rodzinna. Jej celem jest odszukanie na ilustracji jak największej liczby obiektów, których nazwa rozpoczyna się na wylosowaną literę.

Choć zasady rozgrywki są bardzo przystępne, a rywalizacja na szybkość i refleks wywołuje śmiech i emocje, to największym atutem „Kaleidosu” są baśniowe obrazy. Z jednej strony dla punktacji liczy się szybkość, z drugiej zaś ważne jest dostrzeżenie na ilustracjach każdego detalu.

Przeznaczone dla graczy od 10 lat.

Pudełko zawiera: 20 dużych dwustronnych ilustrowanych kart ; 4 sztalugi ; 4 ołówki ;

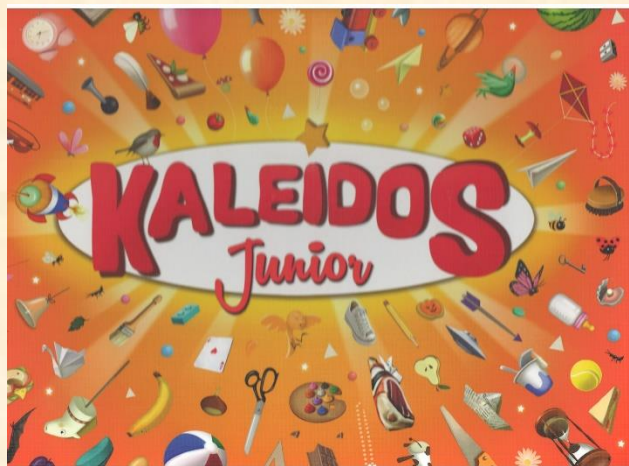
26 kart z literami ; 1 notes ; 1 klepsydrę ; 1 instrukcję.

PD 47

Kaleidos Junior [Pomoce dydaktyczne] / Spartaco Albertarelli ; ilustracje Elena Prette, Valentina Mendicino.

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2016?].

Barwny kalejdoskop obrazów i wyścig na spostrzegawczość. Celem gry jest odnalezienie na rysunku jak największej liczby elementów odpowiadających wylosowanej kategorii



lub zaczynających się od odpowiedniej litery.

Przeznaczone dla graczy od 4 lat.

Zasady "Kaleidos Junior" zostały przygotowane w taki sposób, by podczas jednej rozgrywki udział mogli brać dorośli jak i dzieci w dowolnym wieku. Dla wszystkich gra będzie stanowiła wyzwanie i wcale nie tak łatwo będzie im wygrać. Gracze mogą grać w zespołach lub indywidualnie. Każdy zespół wykorzystuje własny zestaw rysunków (zestawy są takie same

dla każdego), a celem jest znalezienie jak największej liczby przedmiotów spełniających dany warunek.

W zależności od wieku graczy można grać na dość proste w identyfikacji kategorie lub już trudniejsze literki. Najstarsi mogą wybrać najtrudniejszy wariant, w którym należy zapisywać dostrzeżone przedmioty zaczynające się na wylosowaną literę. Osoba, która ma najwięcej punktów zwycięstwa po pięciu rundach (każda runda rozgrywana jest na innej planszy), wygrywa!

Pudełko zawiera: 16 dużych dwustronnych ilustrowanych tablic ; 1 klepsydrę ; 80 znaczników (po 20 szt. w 4 różnych kolorach) ; 1 koło ; 1 instrukcję.

PD 63

Kalejdoskop emocji dla młodzieży [Pomoce dydaktyczne] : gra towarzyska.

Kielno : F.H.U. "MULTIGRA", [201?].

Zagraj Ze Mną



Gra posiadająca dwa warianty rozgrywki, ucząca rozpoznawania i wyrażania emocji oraz zachęcająca do wnikliwych obserwacji. "Kalejdoskop emocji" uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gra wyzwala pozytywne emocje, pobudza wyobraźnię oraz stymuluje umiejętność myślenia przyczynowo- skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gra rozwija umiejętności werbalne, a także pomaga w rozumieniu sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli.

Polecana uczniom starszych klas szkoły podstawowej i młodzieży.

Wiek graczy: od 9 lat.

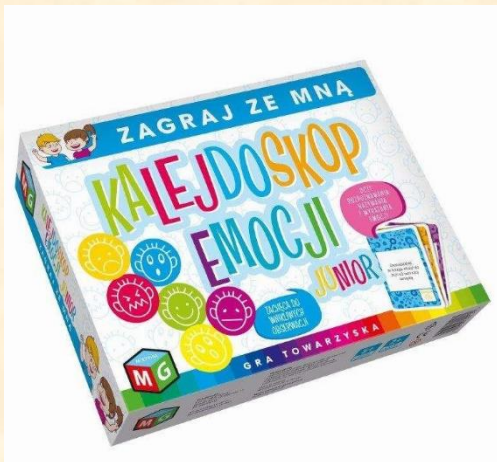
Pudełko zawiera: 72 karty ze zdarzeniami ; 36 kart z rysunkami twarzy ; 6 plansz do gry BINGO ; instrukcję.

PD 35

Kalejdoskop emocji - Junior [Pomoce dydaktyczne] : gra towarzyska.

Kielno : F.H.U. "MULTIGRA", [201?].

Zagraj Ze Mną



Gra posiadająca dwa warianty rozgrywki, ucząca rozpoznawania i wyrażania emocji oraz zachęcająca do wnikliwych obserwacji. "Kalejdoskop emocji" uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gra wyzwala pozytywne emocje, pobudza wyobraźnię oraz stymuluje umiejętność myślenia przyczynowo- skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gra rozwija umiejętności werbalne, a także pomaga w rozumieniu sensu informacji podawanych

w formie uproszczonych rysunków, symboli.

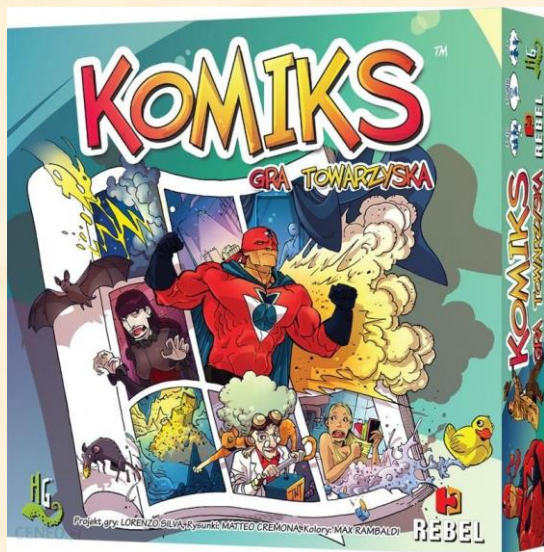
Wiek graczy: od 5 lat.

Pudełko zawiera: 72 karty ze zdarzeniami ; 36 kart z rysunkami twarzy ; 6 plansz do gry BINGO ; instrukcję.

PD 36

Komiks [Pomoce dydaktyczne] : gra towarzyska / projekt gry Lorenzo Silva ; rysunki Matteo Cremona.

Włochy : Horrible Games ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2014.



Gra narracyjna "Komiks" pozwala na tworzenie niesamowitych opowieści poprzez układanie kolejnych kart kadrów tak, aby powstała pełna strona komiksu. Każdy z graczy dostaje do ręki 12 dwustronnych kart i w ograniczonym czasie musi do nich wymyślić historyjkę na zadany (lub wylosowany) temat. Po ułożeniu kart następuje prezentacja stworzonych historii, a następnie ich ocena, podczas której nagradza się te najbardziej pomysłowe, emocjonujące i najlepiej ułożone.

W grze może wziąć udział jednocześnie do dziesięciu osób. Rozgrywka posiada dwa warianty, zależne

od liczby graczy: solowy i drużynowy. Wcale nie ten, kto opowiada najlepsze historie wygrywa! Punkty przyznawane są nie tylko za otrzymanie głosów na własną historię, ale też za dobre zagłosowanie, podobnie jak w grze Dixit.

Pudełko zawiera: 5 dwustronnych plansz Stron Komiksu (1 dla każdego gracza/drużyny) ;

150 kart Kadrów ; 10 żetonów Punktacji ; 10 żetonów Postaci ; 50 żetonów Oceny (5 dla każdego gracza) ; 21 żetonów Marudy ; 1 klepsydrę (90 sekundowa) ; 1 instrukcję.

PD 31

Koncept [Pomoce dydaktyczne] / Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot ; ilustracje Eric Azagury, Cedric Chevalier.

Bruksela : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2013.

W grze Koncept celem jest odgadnięcie słów poprzez skojarzenie ze sobą pozornie



odrębnych symboli. Drużyna złożona z dwóch graczy - sąsiadów przy stole - wybiera słowo lub frazę, którą pozostali gracze mają za zadanie odgadnąć. Działając wspólnie, umieszczają pionki na symbolach na planszy. Pierwszy gracz, który odgadnie hasło otrzymuje dwa punkty, a gracz (jeśli gramy drużynowo - gracze), który w trakcie gry zdobędzie ich najwięcej zostanie zwycięzcą.

Koncept jest grą elastyczną i podatną na drobne zmiany i nowinki w zasadach. Zadowolenie graczy jest wartością nadrzędną! W grze mogą się sprawdzić nawet najbardziej szalone pomysły, o ile wszyscy gracze je rozumieją.

Koncept sprawdzi się w każdym towarzystwie, hasła mają 3 poziomy trudności, na najłatwiejszym można grać z dziećmi już od 10 roku życia. Do tego na każdej karcie jest 9 haseł, po 3 z każdego poziomu trudności, więc zawsze mamy wybór, a są one tak ułożone, aby każdy znalazł coś dla siebie.

Gra dla co najmniej 4 graczy w wieku od 10 lat.

Pudełko zawiera: 1 planszę z symbolami ; 5 zestawów pionków: (1 zielony zestaw składający się z pionka Głównej Kategorii - duży znak zapytania i 10 kosteczek ; 4 zestawy: niebieski, czarny, czerwony, żółty z których każdy składa się z pionka Podkategorii - wykrzyknik i 8 kosteczek) ; 110 kart z hasłami ; na każdej 9 słów / fraz o trzech poziomach trudności: łatwym, trudnym i mistrzowskim ; żetony pojedynczych i podwójnych punktów zwycięstwa (podwójne są warte 2PZ, pojedyncze 1PZ) ; 2 pomoce gracza ; 1 miseczkę.

PD 43

Koncept kids [Pomoce dydaktyczne] : Zwierzaki / Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot ; ilustracje Eric Azagury.

Bruksela : Repos Production ; Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2018.

Koncept Kids: Zwierzęta to kooperacyjna wersja gry Koncept przeznaczona dla dzieci

od 4 roku życia. Celem gry jest odgadnięcie jak największej ilości haseł poprzez skojarzenie ze sobą pozornie odrębnych symboli.



Koncept Kids świetnie przygotowuje do pracy w grupie i wpływa korzystnie na rozwój relacji. Proste zasady, a także przepiękne grafiki zachęcą najmłodszych do udziału we wspólnych aktywnościach. Do gry możemy zaprosić dzieci w różnym wieku. Rozgrywkę możemy skalować modyfikując ją i utrudniając według zasad opisanych w instrukcji lub własnych pomysłów. W instrukcji znajdziemy również alternatywny tryb rozgrywki dla starszaków, przeznaczony dla dzieci od 6 roku życia.

Gra Koncept Kids: Zwierzaki zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2018 przyznawany przez portal

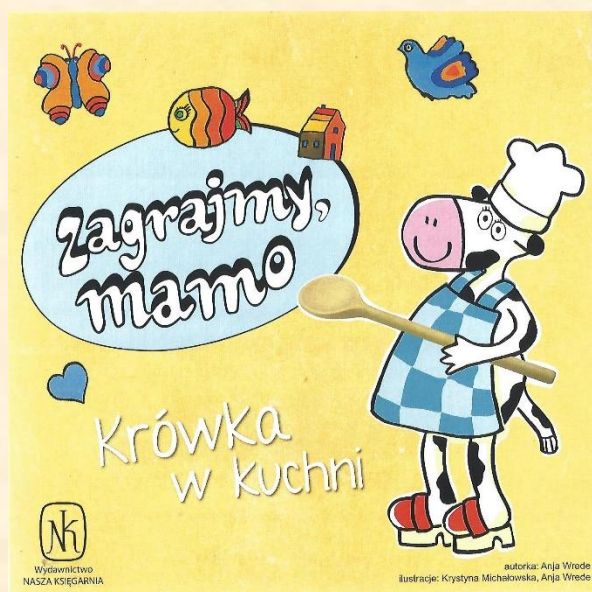
Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Gra opiera się na mechanice wielokrotnie nagradzanej gry imprezowej – Koncept, która to zawitała na stoły graczy w 2013 r.

Pudełko zawiera: 1 planszę ; 110 kart ; 16 plastikowych ramek ; plastikową podstawkę ; skrócony opis zasad ; instrukcję.

PD 44

Krówka w kuchni [Pomoce dydaktyczne] / autor Anja Wrede ; ilustracje Krystyna Michałowska, Anja Wrede.

Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, 2017.



Gracze pomagają krówce przyrządzić posiłek. Jedna z osób będzie wystukiwać łyżką sylaby składników potrzebnych do gotowania. Pozostali gracze starają się jak najszybciej odnaleźć płytkę z wystukiwanymi składnikami. Osoba, która znajdzie ją jako pierwsza, zdobywa punkt.

Gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 5 punktów.

Gra wspiera dzieci w rozwoju mowy.

Pomaga poznać i stosować sylaby, ćwiczy słuch fonematyczny, pamięć i koncentrację oraz sprawność ruchowo-wzrokowo-słuchową.

Sklania do liczenia i porównywania liczby

elementów.

Grę poleca Bożena Andrzejewska - terapeutka pedagogiczna, nauczycielka języka polskiego

i technik twórczości, tutorka w szkołach alternatywnych.

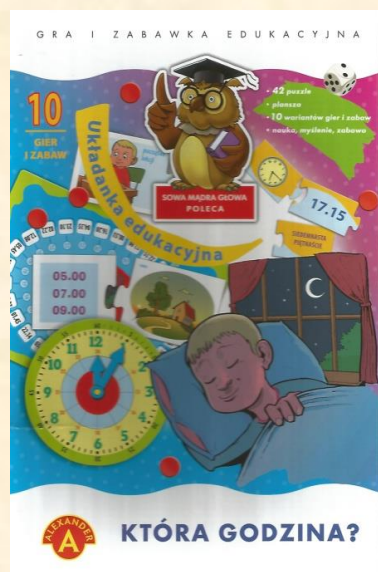
Gra przeznaczona dla graczy w wieku od 5 lat.

Pudełko zawiera: 1 drewnianą łyżkę ; 20 kart składników ; 5 kart z myszką ; 6 ściągawek (po 1 dla każdego gracza) ; 16 płytek składników ; 1 płytkę z myszką ; 1 podkładkę z garnkiem ; instrukcję do gry).

PD 24

Która godzina? [Pomoce dydaktyczne] : gra i zabawka edukacyjna.

Chwaszczno : Aleksander, [201?].



Gra, w której dzieci poznają zagadnienia związane z odmierzaniem czasu na tarczy zegarowej.

W skład zabawki wchodzi trzy rodzaje puzzli: przedstawiające związek godzin i codziennych czynności ; relacje godzin i pór dnia ; określenia czasu: na tarczy zegara, zapisie liczbowym i zapisie słownym. Plansza i tarcze zegarowe to rekwizyty emocjonującej gry, w której gracze muszą jak najszybciej przedstawić poprawny układ wskazówek na zegarze w odniesieniu do zapisu liczbowego godziny.

Gry i zabawy są treningiem myślenia, koncentracji i pamięci.

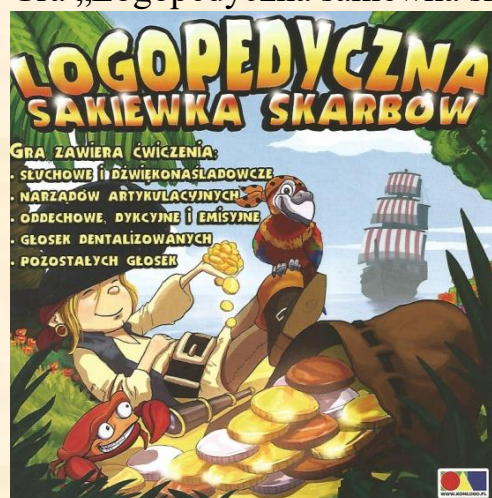
Pudełko zawiera: 48 puzzli, planszę, 1 pionek, kostkę, 3 tarcze zegara, 40 żetonów, instrukcję.

PD 14

Logopedyczna sakiewka skarbów [Pomoce dydaktyczne] / Justyna Kośla.

Niezdrowice : Komlogo Piotr Gruba, 2012.

Gra „Logopedyczna sakiewka skarbów” jest bogatym zestawem ćwiczeń logopedycznych przeznaczonych dla dzieci w wieku przedszkolnym.



Została stworzona z myślą o tym, aby ćwiczenia artykulacyjne, słuchowe i oddechowe były dla dziecka dobrą zabawą.

„Sakiewkę skarbów” mogą stosować nie tylko logopedzi w swoich gabinetach, lecz również rodzice, którzy chcą wspomóc prawidłowy rozwój mowy swojego dziecka, w trakcie zabaw w domach.

Gra zawiera ćwiczenia: słuchowe i dźwiękonaśladowcze, narządów artykulacyjnych, oddechowe, dykcyjne

i emisyjne, głosek dentalizowanych, pozostałych głosek.

Pudełko zawiera: 108 żetonów, sakiewkę, instrukcję.

PD 10

Mały teatr [Pomoce dydaktyczne] : zestaw do kreatywnej zabawy.

Częstochowa : Promatek Media, 2014.

Kukuryku

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



W zestawie płyta CD Audio z bajkami.

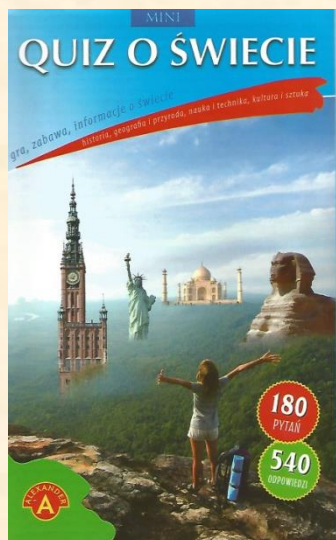
Pudełko zawiera: scenę, kurtynę, 8 dwustronnych kart - scenografii, 60 dwustronnych kartoników z postaciami z bajek ; 10 podstawek oraz 1 płytę CD.

Płyta CD "Aktorzy czytają dzieciom najpiękniejsze bajki" zawiera: 1.Kot w butach ; 2.Kopciuszek ; 3.Jaś i Małgosia ; 4.O rybaku i złotej rybce ; 5.Czerwony Kapturek ; 6.Mała syrenka ;

7.Trzy świnki ; 8.Calineczka.

PD 16

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



Chwaszczno : Aleksander, [2013].

Gra, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii

i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki świata. Gracze mogą odpowiadać na 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi.

Pudełko zawiera: 45 kart "pytań i odpowiedzi", 9 kart "liter", 1 kartę z nazwami działów, 3 pionki do gry, kostkę do gry, planszę, 36 żetonów, 1 klepsydra, instrukcję.

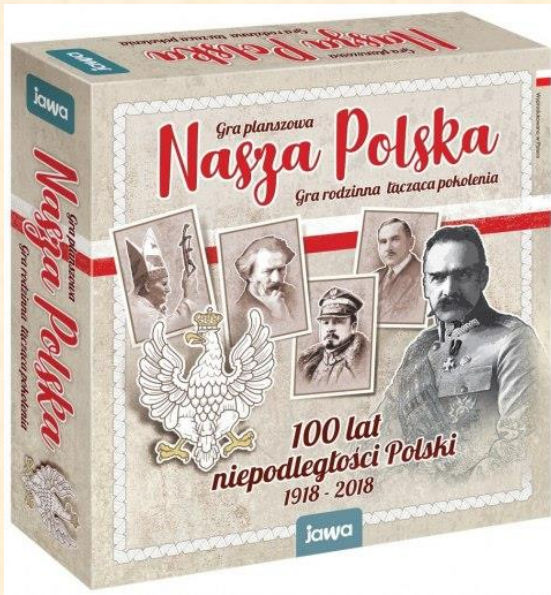
PD 19

Nasza Polska [Pomoce dydaktyczne] : 100 lat niepodległości Polski 1918 - 2018 : Gra rodzinna łącząca pokolenia.

Nowa Iwiczna : Jawa, [2018].

Rodzinna gra planszowa przygotowana z myślą o 100-tnej rocznicy niepodległości Polski. Gracze przesuwają swoje pionki od pola Start w kierunku Mety. Po drodze losują Karty

z pytaniami, które podzielone są na cztery okresy: Odzyskanie niepodległości i Bitwa Warszawska, II Wojna Światowa i Okupacja, czasy PRL-u, Solidarność i wejście Polski



do Unii Europejskiej. Pod każdym pytaniem umieszczone są trzy odpowiedzi, w tym jedna prawidłowa. Po udzieleniu odpowiedzi gracze otrzymują ustaloną kwotę Marek Polskich. Gdy gracz nie zna odpowiedzi może za odpowiednią kwotę kupić podpowiedź lub odrzucić jedną błędną odpowiedź. Osoba, która pierwsza dotrze do Mety przerywa rozgrywkę. W tym momencie podliczane są pieniądze zebrane przez każdego gracza. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej Marek Polskich. Jeżeli w grze chce uczestniczyć większa ilość graczy można wprowadzić rozgrywki drużynowe.

Rekomendowany wiek: 8+.

Pudełko zawiera: 1 planszę, 4 pionki, zegar, 148 żetonów "Marka Polska", 110 kart z pytaniami, instrukcję.

PD 25

Natura [Pomoce dydaktyczne].

Dziesięciominutowe wyzwanie dla Twojego umysłu

Ile jesteś w stanie zapamiętać w ciągu 10 sekund?

Wielka Brytania : The Green Board Game ; Kraków : Albi Polska Sp z o.o., 2017.

BrainBox - bawimy się razem, uczymy się razem



Gra na spostrzegawczość poświęcona zagadnieniom związanym ze światem natury.

Gra przeznaczona dla graczy od 8 lat.

Gracz patrzy uważnie na kartę przez 10 sekund.

Zapamiętuje kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na obrazkach. Odwraca kartę

i odpowiada na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisuje na kartce papieru). Jeśli odpowiedział poprawnie na wszystkie pytania może zatrzymać kartę.

Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkłada kartę do pudełka. Sprawdza ile kart udało mu się zdobyć

w 10 minut.

Pudełko zawiera: 70 kart ; 1 kartę z zasadami gry ; klepsydrę ; kostkę.

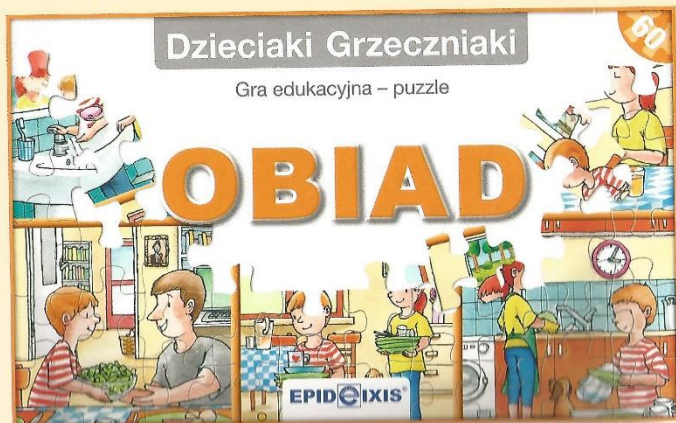
PD 59

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

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, [2017?].

Dzieciaki Grzeczniaki

Gra edukacyjna należąca do serii „Dzieciaki Grzeczniaki”, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.



Gry z tej serii mogą być wykorzystywane przez rodziców do zabaw w domu, jak również przez pedagogów i psychologów jako narzędzie edukacyjno-terapeutyczne w przedszkolu, szkole, świetlicy, placówce wychowawczej. Założeniem serii jest przekazywanie dzieciom pozytywnych wzorców zachowania. Forma gry sprzyja

łatwieszemu ich przyswajaniu, a bohaterowie barwnych ilustracji, które ukazują sytuacje znane dzieciom z dnia codziennego, są postaciami, z którymi dziecko łatwo może się utożsamić. Dzięki temu przedstawione wzorce zachowań na długo zostają w pamięci małych graczy.

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

Część Dzieciaki Grzeczniaki – Obiad przedstawia następujące scenki: mycie rąk przed obiadem ; spokojną rozmowę przy posiłku ; poprawne używanie sztućców ; dzielenie się potrawami ; odnoszenie naczyń po posiłku i sprzątanie ze stołu ; pomoc przy zmywaniu naczyń.

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

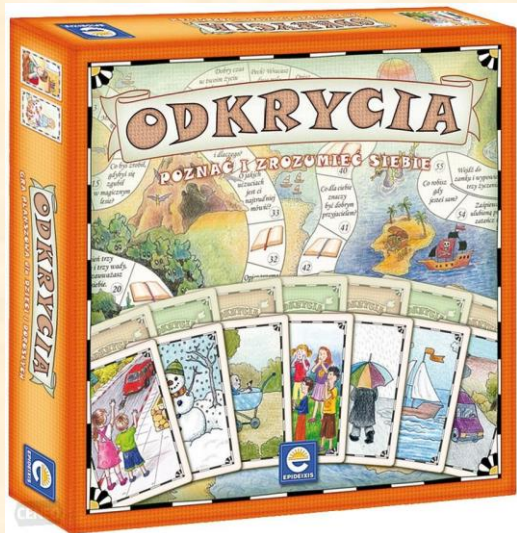
Pudełko zawiera: 60 puzzli, bawełniany woreczek do ich przechowywania, instrukcję zawierającą propozycje zabaw z wykorzystaniem ułożonych obrazków.

PD 60

Odkrycia [Pomoce dydaktyczne] : Poznać i zrozumieć siebie / Arvick Baghramian ;
redakcja Bogusław Świdnicki ; ilustracje Miri Leshem-Pelly.

Kraków : Wydawnictwo Epideixis, 2017.

Gra pomoże zrozumieć siebie, poznać swoje zachowania, reakcje na konkretne sytuacje



życiowe, pozwoli odkryć w sobie empatię, poprawi komunikację interpersonalną, rozwinie umiejętność uważnego słuchania jak i świadomego komunikowania międzyludzkiego oraz z samym sobą. Uczy akceptacji i tolerancji.

Wykorzystuje techniki projekcji i narracji, aby umożliwić dziecku poznanie i wyrażanie siebie, z wycuciem, z szacunkiem i bez naruszania granic poczucia bezpieczeństwa.

Gra pomocna zarówno w pracy indywidualnej jak i grupowej, w środowisku terapeutycznym, szkolnym i domowym. Jest doskonałym narzędziem

dla rodziców, którzy doświadczają trudności komunikacyjnych w relacji ze swoimi dziećmi oraz dla tych, którzy chcieliby lepiej poznać swoje dzieci i dla wszystkich bez wyjątku, którzy chcieliby lepiej poznać samych siebie. W komplecie znajduje się książeczka, a w niej instrukcja jak delikatnie i z wycuciem zadawać skuteczne pytania.

Gra edukacyjna dla dzieci od 5 roku życia.

W skład gry wchodzi: kolorowa plansza do gry, 30 kart ilustrowanych, 4 karty do zadawania pytań, 2 karty do indywidualnej historii, 4 drewniane pionki – kolorowe zwierzątka, drewniana kostka do gry, książeczka z instrukcją gry.

PD 7

Ojczysty [Pomoce dydaktyczne] / Karol Madaj.

Warszawa : Narodowe Centrum Kultury, [2018?].

„Ojczysty” to gra, w której polszczyzna zaskakuje swoim bogactwem. Celem gry jest trafne



odgadywanie ukrytych słów dzięki wykorzystaniu widocznych na planszy podpowiedzi. Przy okazji będzie można wzbogacić swój słownik o kilka nowych wyrazów.

"Ojczysty" jest nie tylko grą rozrywkową, ale przede wszystkim edukacyjną i kulturową – wynikiem prac ludzi, którzy cenią sobie potęgę słowa, organizację i czystość języka, a także umiejętności poprawnego posługiwania się nim w praktyce.

Jest to pozycja dla osób, którym zależy na edukacji,

które pragną poznawać etymologię słowa, śledzić zmiany w języku na przestrzeni lat, zaznajomić się z pierwotnym znaczeniem wyrazu, dbają o poprawną wymowę i dobór sformułowań. Gra może stanowić pomost między pokoleniami, które w wielu przypadkach wypowiadają się zupełnie inaczej i mogą się nie rozumieć.

Gra została wydana w ramach kampanii społeczno-edukacyjnej „Ojczysty – dodaj do ulubionych”, prowadzonej przez Narodowe Centrum Kultury od 2012 r. Jej celem jest kształtowanie świadomości językowej Polaków i propagowanie dbałości o poprawność polszczyzny.

Gra planszowa dla 3-8 osób, dzieci w wieku od 12 lat, z rozgrywką trwającą ok. 30 minut.

Pudełko zawiera: 1 planszę ; 140 kart słów ; 25 kart podpowiedzi ; 48 żetonów do głosowania w 8 kolorach ; 8 pionków graczy w 8 kolorach ; instrukcję.

PD 54

Opowiem Ci mamó (XXL) [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna.

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



Sowa Mądra Głowa Poleca

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

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

Przeznaczone dla dzieci od 3 lat.

Pudełko zawiera: 16 dwustronnych plansz i instrukcję.

PD 53

Piast [Pomoce dydaktyczne] : rzut kostką przez polskie dzieje : zabawa historyczna / koncepcja, opracowanie i tekst instrukcji nowej edycji gry Aldona Mikucka ; na podstawie gry historycznej autorstwa Klementyny Hoffman, Zofii d'Abancourt ; redakcja językowa i korekta Stanisław Trela ; opracowanie graficzne Przemysław Solski.

Piast : historyczna gra planszowa

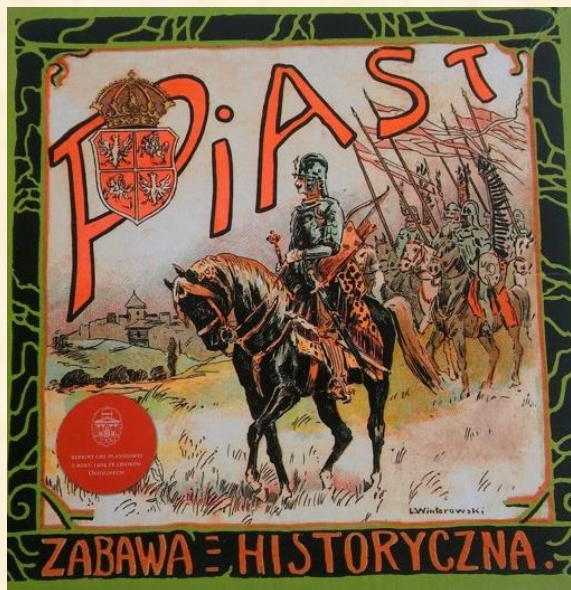
Wrocław : Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 2013.

Piast – historyczna gra planszowa wydana przez Zakład Narodowy im. Ossolińskich.

Jest to reprint gry planszowej „Piast” z 1904 r. uzupełniony dodatkowymi elementami, które pozwolą zagrać na starej planszy w nowy sposób.

W pudełku umieszczono nie tylko reprint oryginalnej gry z 1904 roku (plansza i instrukcja

autorstwa Zofii D'Abancourt), ale także dodatkowe elementy sprawiające, że rozgrywka będzie atrakcyjna również dla dzisiejszych graczy (m.in. nowoczesną instrukcję,



„Historyczną gry osnowę” oraz woreczek pełen kartonowych monet, które pełnią funkcję punktów, a wyglądają zupełnie jak autentyczne dukaty i talary bite przez dawnych królów).

„**Piast – Rzut kostką przez polskie dzieje**” – bogato ilustrowana instrukcja współczesna, powstała w celu dostosowania gry, jej reguł i elementów, do potrzeb dzisiejszych graczy, tak aby nie tylko zaprezentować niezwykle cenny zabytek z bibliotecznych zbiorów Ossolineum w formie wiernego reprintu, ale pozwolić mu ożyć na nowo. „**Instrukcja**” zawiera zmodyfikowane reguły gry, które są propozycją nieco innego przebiegu

rozgrywki i jej rozstrzygnięcia. Wprowadzona została m.in. możliwość rzutu jedną lub dwiema kostkami, a o wygranej decyduje liczba zdobytych punktów, rolę których pełnią kartonowe monety. Jednocześnie niezmienną pozostała specjalne działanie poszczególnych pól planszy, które m.in. przesuwają gracza do przodu lub do tyłu oraz niektóre dawne określenia, takie jak „płatka” czy „prawidła gry” – staromodne i początkowo niezupełnie zrozumiałe, pozwalają poczuć przyjemność kontaktu z autentyczną starą grą. „**Historyczna gry osnowa**”, która stanowi największą objętościowo część książeczki i powtarza formułę zastosowaną w pierwotnej wersji gry, została napisana na nowo przystępnym, współczesnym językiem, po to aby ułatwić graczom pierwszy kontakt z dziejami Polski lub przypomnieć wiadomości już kiedyś zdobyte.

Pudełko zawiera: 1 Planszę – reprint oryginalnej planszy do gry „Piasta” z 1904 roku ; „Piast. Zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej ułożona Zofia D'Abancourt” – reprint oryginalnej instrukcji z 1904 roku ; „Rzut kostką przez polskie dzieje” – współczesną instrukcję, która zawiera nowy wariant przebiegu rozgrywki oraz napisaną współczesnym językiem historyczną gry osnowę, czyli informacje o postaciach i wydarzeniach poznawanych przez gracza na kolejnych polach planszy ; Tabelę Ruchu – zawierającą nazwy pól i informacje o ich ewentualnym specjalnym działaniu ; 150 kartonowych monet stworzonych na podstawie oryginalnych talarów, dukatów i medali ze zbiorów Ossolineum ; 1 Płatkę – woreczek do przechowywania monet ; 4 pionki – po jednym dla każdego z graczy ; 2 kostki.

PD 56

Początki państwa polskiego [Pomoce dydaktyczne] : puzzle historyczne / autor ilustracji Magdalena Markowska.



Błonie : QBUM Grupa Wydawnicza REGIO, 2016.
Puzzle składają się z 84 dużych elementów tworzących po ułożeniu ilustrację o nieregularnych kształtach o wymiarach aż 64 x 46 cm. Na pudełku znajdują się legendy i informacje o ważnych wydarzeniach z początków państwa polskiego.
Przeznaczone dla dzieci 5+.

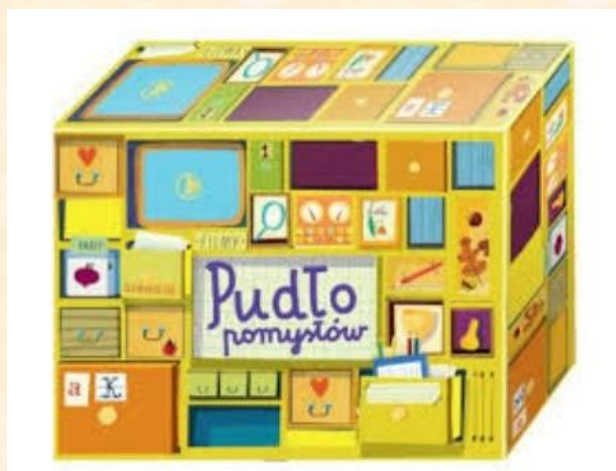
PD 22

Pudło pomysłów [Dokument dźwiękowy].

Kielce : Grupa MAC S.A., [2017].

Owocna Edukacja

Zestaw publikacji, multimediiów, gier planszowych i pomocy dydaktycznych, łączący edukację i zabawę oraz dający nauczycielowi duży wachlarz możliwości w kreowaniu zajęć.



Pudło zawiera: CD za słuchowiskami dla młodszych przedszkolaków ; CD ze słuchowiskami dla starszych przedszkolaków ; DVD z filmami edukacyjnymi ; kostkę edukacyjną z kieszonkami ; minikarty do kostki dla młodszych przedszkolaków ; minikarty do kostki dla starszych przedszkolaków ; minikarty do kostki z literami i cyframi ; scenariusze słuchowisk ; scenariusze zabaw z kostką ; karty do gry Bingo! ; wielkoformatowe

gry planszowe.

Płyta "Słuchowiska dla starszych przedszkolaków" zawiera: 1.Małgorzata Strękowska-Zaremba "A jak Atlas" ; 2.Maria Terlikowska "Nikt się nie trzęsie" ; 3.Joanna Papuzińska "Agnieszka opowiada bajkę" ; 4.Małgorzata Strękowska-Zaremba "E jak egoista" ; 5.Dorota Baścik-Kołek "Rozmowa ze starszym bratem" ; 6.Laura Łącz "Drobnoustroje" ; 7.Laura Łącz "Choinkowy pajac" ; 8.Małgorzata Strękowska-Zaremba "Bajka o prawdziwym skarbie" ; 9.Grzegorz Kasdepke "Opowieść o komarze z muzeum" ; 10.Joanna Papuzińska "Jak nasza mama zreperowała księżyc" ; 11.Wanda Chotomska "Pan Bałagan" ; 12.Grzegorz Kasdepke "Zachowanie przy stole" ; 13.Małgorzata Strękowska-Zaremba "Ł jak ławka" ; 14.Małgorzata Strękowska-Zaremba "Czary w teatrze" ; 15.Barbara Kosmowska "Dziwny mecz koszykówki" ; 16.Laura Łącz "Leśne opowieści" ; 17.Ewa Małgorzata Skorek "Na łące" ; 18.Anna Onichimowska "Warkoczyk" ; 19.Marcin Brykczyński "O prawach

dziecka".

Płyta "Słuchowiska dla młodszych przedszkolaków" zawiera: 1.Maria Terlikowska "Každy sprząta po sobie" ; 2.Małgorzata Skrobacz "Kłopoty krawca Niteczki" ; 3.Renata Piątkowska "Lokator" ; 4.Wanda Chotomska "Odkurzacz" ; 5.Renata Piątkowska "Balbina" ; 6.Jadwiga Aleksandra Hockuba "O tym, jak pluszowy zajączek szukał przyjaciela" ; 7.Renata Piątkowska "Okulary" ; 8.Wanda Grodzieńska "Zapasy na zimę" ; 9.Dagna Ślepowrońska "Zimowe jabłuszko" ; 10.Ewa Małgorzata Skorek "Zimne ręce" ; 11.Irena Salach "Najlepszy prezent" ; Joanna Papuzińska "Jak nasza mama zreperowała księżyc" ; 13.Danuta Wawiłow, Natalia Usenko "UFO" ; 14.Mariola Golc "Zaproszenie na bal" ; 15.Julian Tuwim "Słoń Trąbalski" ; 16.Grzegorz Kasdepke "Najpiękniejsze..." ; 17.Dorota Gellner "Ogrodnik" ; 18.Renata Piątkowska "Ślimaki" ; 19.Renata Piątkowska "Mayumi".

Płyta "Filmy" zawiera: 1.Jesień w sadzie i ogrodzie ; 2.Jesienne zmiany ; 3.Znaki drogowe ; 4.Prognoza pogody ; 5.Szklane cudeńka ; 6.Słodka tajemnica ; 7.W teatrze ; 8.W świecie muzyki ; 9.Higiena ; 10.Skarby Ziemi ; 11.W poszukiwaniu wiosny ; 12.W wiejskiej zagrodzie ; 13.Dzieci, segregujcie śmieci ; 14.Ornitolog ; 15.W świecie owadów ; 16.Spacer po lesie ; 17.W zoo ; 18. Krążenie wody w przyrodzie ; 19.Burza ; 20.Lądem, wodą czy w powietrzu?

CD 1903

Puzzle przygody Misia Łasucha [Pomoce dydaktyczne] / pomysł i opracowanie Anna Sobich-Kamińska ; ilustracje Anna Gensler.

Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2018.

Ułóż Mi Bajkę

Zielona Sowa



"Ułóż mi bajkę!" to seria puzzli do opowiadania historii. Dziecko może ułożyć jedną dłuższą opowieść albo kilka krótszych. Puzzle są tak zaprojektowane, aby można było układać je w dowolnej kolejności, zmieniając tym samym przebieg historii (np. miś może pomóc pszczołom i dostać od nich miód albo pójść z zajączkiem na jagody)! Puzzle rozwijają wyobraźnię, poprawiają zdolności manualne i ćwiczą spostrzegawczość. To nie tylko kreatywna zabawa dla dzieci i ich opiekunów, ale również sposób na zacieśnianie więzi, pretekst do wspólnych rozmów z dzieckiem o emocjach, zwierzętach, skutkach i przyczynach zdarzeń. Przeznaczone dla dzieci od 2 lat.

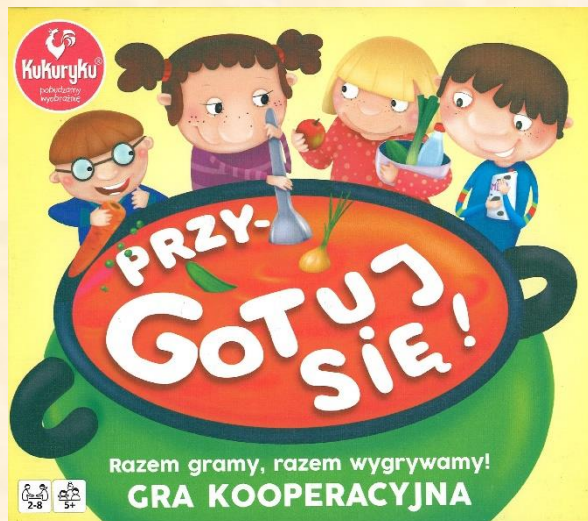
Pudełko zawiera: 12 dużych puzzli (2 puzzle początkowe, 8 puzzli środkowych, 2 puzzle końcowe) oraz instrukcję.

PD 30

Przygotuj się! [Pomoce dydaktyczne] : Gra kooperacyjna : razem gramy, razem wygrywamy!

Częstochowa : Promatek Media, [2018?].

Kukuryku



Gra, w której dzieci pracują razem, dążąc do wspólnego celu, wspierają się i słuchają. Dzięki takiej zabawie uczą się nowych umiejętności i współdziałania. Nie ma pojedynczych przegranych, co sprzyja integrowaniu się, budowaniu poczucia własnej wartości i kształtowaniu rozwoju emocjonalnego. Zadaniem graczy jest przyrządzenie pysznego posiłku na przyjęcie dla gości, zanim zapukają do drzwi!. Aby to zrobić, muszą zebrać lub kupić wszystkie potrzebne składniki. Osiągnięcie sukcesu

zagwarantuje tylko ścisła współpraca!

Przeznaczone dla graczy w wieku 5+.

Pudełko zawiera: 1 planszę ; 46 elementów (składniki, monety) ; 1 pionek gości z podstawką ; 1 woreczek ; 1 tarczę losującą ; 8 kart z przepisami ; instrukcję.

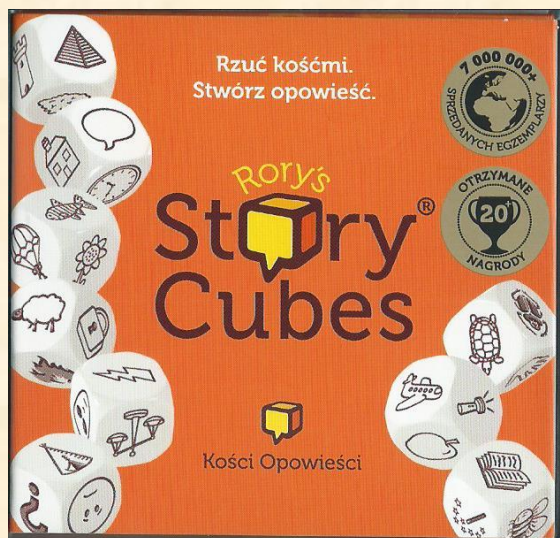
PD 49

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2018.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



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

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

nie ma złych odpowiedzi.

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Zawiera: 9 kości, opakowanie, instrukcja.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

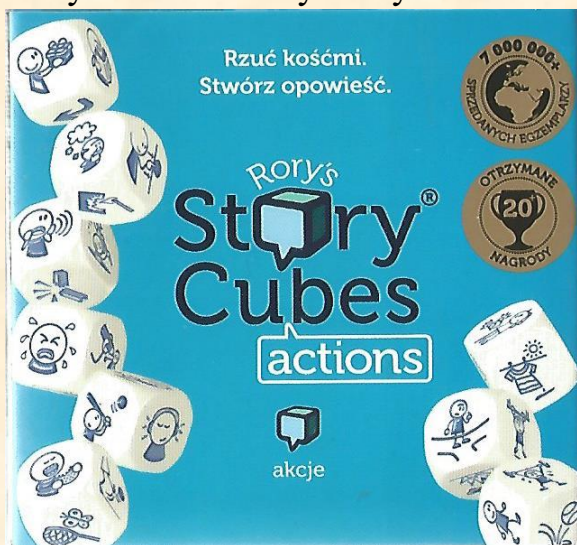
PD 32

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2017?].

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

Story Cubes to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

Story Cubes: Akcje są pierwszym rozszerzeniem

kostek opowieści. Tym razem posiadają 54 unikalne ikonki opisujące większość najważniejszych słów związanych z wykonywaniem czynności, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

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

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Zawiera: 9 kości, opakowanie, instrukcja.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 38

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność



i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Baśnie to trzy sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonek opisujących elementy znane z różnych popularnych baśni, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Baśnie z jednym z podstawowych (składających się z dziewięciu kostek) zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynaj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 33

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., [2017?].

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

Story Cubes to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

Story Cubes: Fantazje są zestawem w którym odnajdziemy dodatki 3 kostkowe: Baśnie, Mity i Średniowiecze. Posiadają 54 ikonki opisujące większość najważniejszych słów związanych z popularnymi baśniami, grecką i rzymską mitologią oraz średniowieczem i etosem rycerskim.

Seria Story Cubes zdobyła prestiżowy tytuł Zabawka Roku 2017 przyznawany przez portal Zabawkowicz.pl dla najbardziej wartościowych, mądrych i bezpiecznych zabawek i gier. Prosta w założeniach gra dostarczy graczom dużo radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. Zasada jest jedna: nie ma złych odpowiedzi.

Zawiera: 9 kości, opakowanie, instrukcja.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

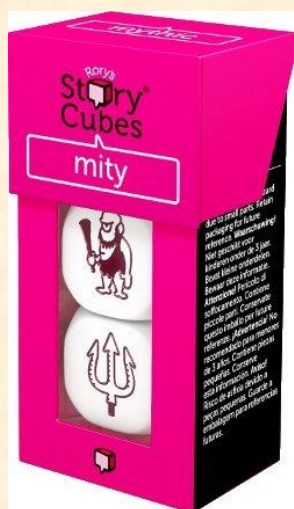
PD 39

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2015.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Mity to trzy sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonek opisujących

elementy które kojarzą się z greckimi i rzymskimi mitami, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Mity z jednym z dziewięciokościanych zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynaj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się

w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 34

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2015.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego

rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Muminki to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. 54 obrazki są ściśle powiązane ze światem Muminków.

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Gra Story Cubes zdobyła 13 nagród na świecie w tym 1 w Polsce: Kids' Biz Fair 2013.

Rzuć wszystkimi kośćmi, przyjrzyj się im i zacznij snuć opowieść, zaczynając od słów "Pewnego dnia w Dolinie Muminków..." Historię opowiedz w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zacznij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę.

Pudełko zawiera: 9 kości, plastikowe opakowanie, instrukcja.

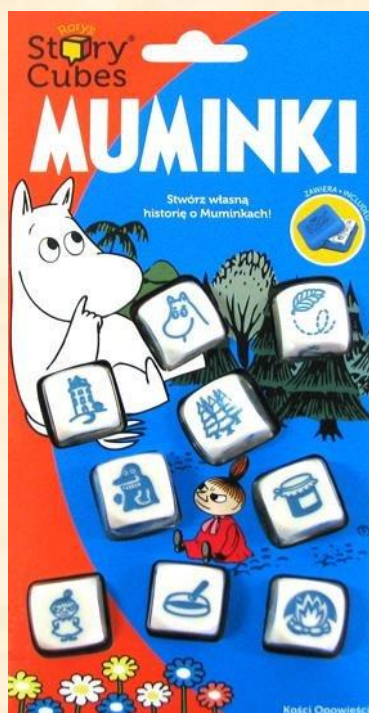
Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 62

Rory's Story Cubes [Pomoce dydaktyczne] = [Kości opowieści] : na ratunek [Rory O'Connor].

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.



Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność



i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Na ratunek to trzy sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonk opisujących elementy kojarzące się z ratowaniem życia ludzi i zwierząt, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Na ratunek z jednym z podstawowych (składających się z dziewięciu kostek) zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeżeli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynaj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 42

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

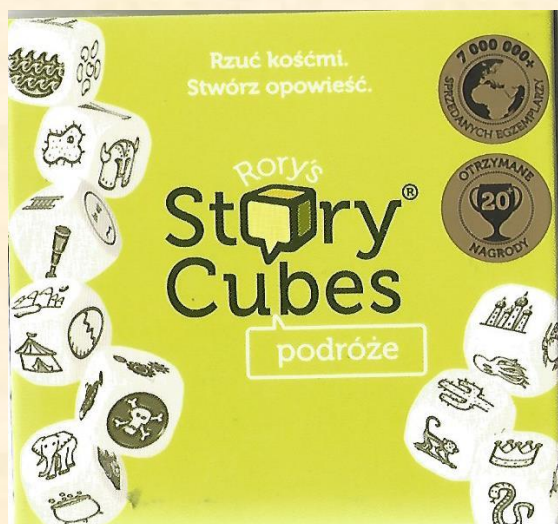
Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2018.

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

Story Cubes to dziewięć sześciennych kostek,

z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.



Story Cubes: Podróże są drugim rozszerzeniem kostek opowieści. Tym razem posiadają 54 unikalne ikonki opisujące większość najważniejszych słów związanych z podróżowaniem, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

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

Zawiera: 9 kości, opakowanie, instrukcja.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 37

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego

rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

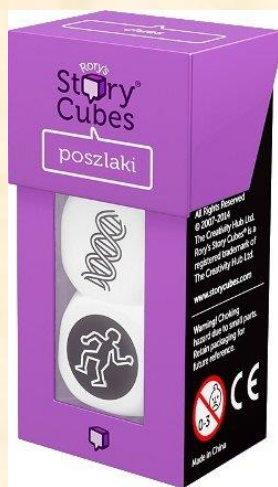
Prosta w założeniach gra dostarczy graczom dużo radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. Zasada jest jedna: nie ma złych odpowiedzi.

Story Cubes: Poszlaki to trzy sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonek opisujących

elementy które kojarzą się z powieściami detektywistycznymi, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Poszlaki z jednym z podstawowych (składających się z dziewięciu kostek) zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę.

Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?



Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 40

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Supermoce to trzy sześciennne kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają

18 unikalnych ikonek opisujących różne supermoce, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Supermoce z jednym z podstawowych (składających się z dziewięciu kostek) zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeżeli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę.

Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?

Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie.

Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 41

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

Story Cubes

Gdańsk : Rebel Sp z o.o., 2017.

Story Cubes stworzył Rory O'Connor z Irlandii, trener kreatywności i twórczego



rozwiązywania problemów. Ta niewielka gra szybko okazała się nieocenioną pomocą dla nauczycieli, trenerów, terapeutów, jak również znakomitą, ćwiczącą kreatywność i wyobraźnię grą dla całej rodziny lub grona przyjaciół (Opowiadania na dobranoc, improwizacja, mówienie i słuchanie, kreatywne inspirowanie, nauka języków).

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

Story Cubes: Zwierzęta to trzy sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonek opisujących elementy które kojarzą się

ze zwierzętami, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.

Połącz Story Cubes: Zwierzęta z jednym z dziewięciokościanych zestawów Story Cubes i rzuć nimi wszystkimi. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu nie o dziewięć, lecz dwanaście obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynaj od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Zaimponuj pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści?

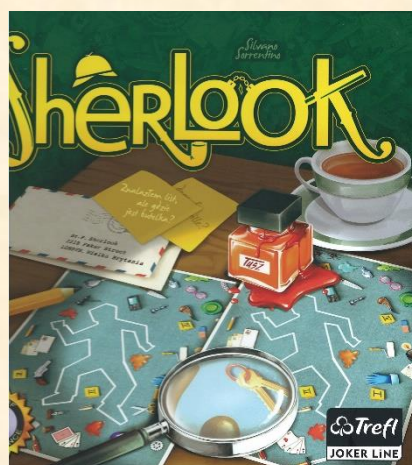
Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Story Cubes zawiera wiele wariantów rozgrywki, dzięki którym doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku.

Pudełko zawiera: 3 kości, plastikowe opakowanie. Instrukcja w języku polskim i angielskim.

PD 61

Sherlock [Pomoce dydaktyczne] : Kryminalna zagadka dla mistrza spostrzegawczości /



autor gry Silvano Sorrentino ; ilustracje Chiara Vercesi.

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

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

Wiek graczy 8+.

Pudełko zawiera: 40 dwustronnych pozornie identycznych kart ; 10 tabliczek z numerami ; 30 żetonów punktów ; instrukcję z zasadami gry.

PD 57

SUDOKU Sylabowe [Pomoce dydaktyczne] ; MEMO Sylabowe ; TUPUTU Sylabowe : 3w1/ Agnieszka Bala.

Kraków : Wydawnictwo Arson, [2011].

Symultaniczne i Sekwencyjne Strategie Uczenia Się

Zadania zawarte w grach rozwijają pamięć, analizę i syntezę wzrokową oraz słuchową, uczą



logicznego myślenia, naśladowania i tworzenia sekwencji, przygotowują do nauki czytania i pisania.

Usprawniają też procesy myślowe, rozwijają podstawowe funkcje umysłowe, rozwijają lewopółkulowe poznawcze umiejętności oparte na strategiach symultanicznych (prawopółkulowych) i sekwencyjnych (lewopółkulowych).

Ćwiczenia te są przydatne w terapii neurobiologicznej, stymulacji ogólnorozwojowej, terapii logopedycznej, reedukacyjnej.

Zabawy można wykorzystać w codziennej pracy edukacyjnej w domu, przedszkolu i szkole.

Gra przeznaczona jest dla dzieci: zagrożonych dysleksją i dyslektycznymi ; z trudnościami w nauce języka polskiego i obcego ; z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznymi, z zespołem Aspergera, alalią, afazją dziecięcą ; zdrowych, którym rodzice i opiekunowie chcą pomóc w usprawnieniu systemu językowego.

Pudełko zawiera: 26 plansz tekturowych, zafoliowanych, formatu A5 ; 216 dwustronnie zadrukowanych tekturowych elementów - puzzli ; instrukcję ćwiczeń.

PD 3

SuperDziecko [Pomoce dydaktyczne] ; SuperDzieci grają w raz, dwa, trzy! : gry planszowe o charakterze edukacyjno-wychowawczym i terapeutycznym / Aleksandra Kowalska, Jakub Mateusz Kowalski.

Niezdrowice : Komlogo Piotr Gruba, [201?].

Edukacyjne, wychowawcze i terapeutyczne oddziaływanie gier:

1. Nabywanie przez dzieci umiejętności zachowań asertywnych oraz zachowań prospołecznych ;
2. Budowanie poczucia własnej wartości poprzez zauważanie swojej wyjątkowości i związanego z tym potencjału i możliwości ;

3. Pobudzanie empatii i wrażliwości, a także umiejętności dokonywania wyborów



i doświadczania związanych z tym skutków ;

4. Uzyskanie możliwości odreagowania w sposób bezpieczny stresu związanego z różnymi sytuacjami jakich dziecko mogło bezpośrednio lub pośrednio doświadczyć ;

5. Stymulacja i integracja półkul mózgowych ;

6. Obniżanie poziomu stresu i relaksacja.

Gry przeznaczone są dla dzieci w wieku od 8 do 12 lat, a także dla ich opiekunów.

Pudełko zawiera: Dwustronną planszę do gier ; 6 pionków ; kostkę do gry ; 6 planszy gracza ; 72 żetony pieniężne o nominale 5 zł ; karty poleceń: "PANTOMIMA", "AFIRMACJA", "NAGRODA", "SYTUACJA" (4 talie po 25 kart) ; duże karty poleceń: "DOBRY DUSZEK"/"MARZENIE", "KUP SOBIE"/"PODZIEL SIĘ" - 2 kpl. ; 2 ilustracje do gier ; żetony "bużki" - 72 szt. ; klepsydrę do odmierzania czasu przy polu "MARZENIE" ; woreczki strunowe na żetony ; czyste kartki A4 ; kredki.

PD 9

Symultaniczne i sekwencyjne strategie uczenia się [Pomoce dydaktyczne] : super zestaw 4w1 / Aleksandra Wianecka, Agnieszka Bala.

Kraków : Wydawnictwo Arson, [2015].

Symultaniczne i Sekwencyjne Strategie Uczenia Się

Gry i zadania rozwijające szereg funkcji poznawczych.



Przy pomocy tych materiałów można wykonywać: ćwiczenie identyfikowania (naśladowanie wzoru) ; układanie sekwencji wzrokowych (naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie) ; kategoryzację ; ćwiczenia pamięci ; ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowej ; układanie układanek lewopółkulowych. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym z różnymi zaburzeniami. Może też być wykorzystany, jako

materiał rozwijający i utrwalający umiejętności dzieci zdrowych, wzbogacając ich doświadczenia na materiale figur geometrycznych.

Zestaw zawiera gry: Ja i ty - ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowej (Ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowej ; Układanie wzoru) ; Od lewej do prawej - ćwiczenia identyfikowania i układania sekwencji (Ćwiczenia identyfikowania i układania sekwencji ; Ćwiczenia identyfikowania ; Sekwencje układane z figur ; Sekwencje układane z wykorzystaniem pasków) ; Taki tu, taki tu - ćwiczenia kategoryzacji (Ćwiczenia kategoryzacji ; Budowanie kategorii według jednej cechy ; Budowanie kategorii pomijając jedną cechę) ; Kto

zapamięta? - ćwiczenia pamięci (Ćwiczenia pamięci ; Układanie wzoru ; Co się zmieniło? ; Czego brakuje?).

Pudełko zawiera: 141 zafoliowanych, tekturowych pasków wzorcowych ; 72 elementy plastikowe (figury w dwóch rozmiarach i czterech kolorach) ; instrukcję gier i zabaw.

PD 4

Szeregi i relacje [Pomoce dydaktyczne] : mega zestaw 300 elementów / Agnieszka Bala. Kraków : Wydawnictwo Arson, [2011].

Symultaniczne i Sekwencyjne Strategie Uczenia Się

Zadania zawarte w grach rozwijają pamięć, analizę i syntezę wzrokową oraz słuchową, uczą logicznego myślenia, naśladowania i tworzenia sekwencji, przygotowują do nauki czytania



i pisania. Usprawniają też procesy myślowe, rozwijają podstawowe funkcje umysłowe, rozwijają lewopółkulowe poznawcze umiejętności oparte na strategiach symultanicznych (prawopółkulowych) i sekwencyjnych (lewopółkulowych).

Ćwiczenia te są przydatne w terapii neurobiologicznej, stymulacji ogólnorozwojowej, terapii logopedycznej, reedukacyjnej.

Zabawy można wykorzystać w codziennej pracy

edukacyjnej w domu, przedszkolu i szkole.

Gra przeznaczona jest dla dzieci: zagrożonych dysleksją i dyslektycznych ; z trudnościami w nauce języka polskiego i obcego ; z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznymi, z zespołem Aspergera, alalią, afazją dziecięcą ; zdrowych, którym rodzice i opiekunowie chcą pomóc w usprawnieniu systemu językowego.

PD 2

Teatrzyk [Pomoce dydaktyczne] : Czerwony Kapturek / tekst bajki Magdalena Kuczyńska ; ilustracje Dorota Szoblik.

Częstochowa : Promatek Media, [2018?].



Kukuryku

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

Pudełko zawiera: 5 dwustronnych postaci z bajki wys. ok. 22 cm. ; 3 bilety na spektakl ; scenariusz bajki ; linki do pobrania audiobooka z bajką.

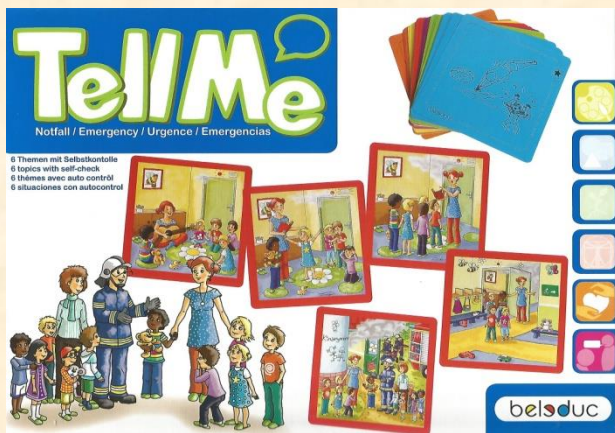
PD 46

Tell me [Pomoce dydaktyczne] : Notfall, Emergency, Urgence, Emergencias / ilustracje Karin Kerbusch.

Opowiedz mi o : niebezpieczne sytuacje

Niemcy : Beleduc, 2015.

Gra edukacyjna przygotowująca dzieci podczas zabawy do właściwego i pewnego siebie



zachowania w trudnych sytuacjach występujących w życiu rozwijająca umiejętność komunikacji, mowy oraz świadomość odpowiedzialności i potrzebę działania.

Dzieci rozwijają myślenie społeczne, poczucie odpowiedzialności, wiedzę ogólną, umiejętność pracy zespołowej jak też uczą się bezpiecznego zachowania w niebezpiecznych sytuacjach.

Pudełko zawiera: 1.Zestaw 30 kart z obrazkami

(6 tematów: Alarm przeciwpożarowy - pożar w przedszkolu! ; Basen - ratunku, nie umiem pływać! ; Wypadek rowerowy - udziel pierwszej pomocy! ; Nigdy nie idź z nieznajomym! ; W windzie - pomocy, utknęliśmy! ; W centrum handlowym - gdzie są Mama i Tata? po 5 kart do każdego tematu) ; 2.Instrukcję w języku: niemieckim, angielskim, francuskim i hiszpańskim ; 3.Instrukcję w języku polskim.

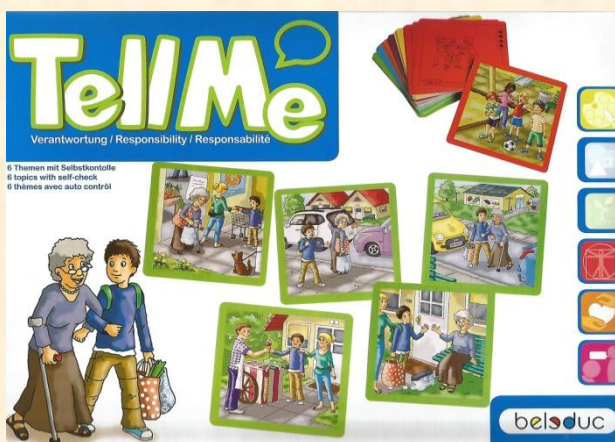
PD 6

Tell me [Pomoce dydaktyczne] : Verantwortung, Responsibility, Responsabilite / ilustracje Katrin Kerbusch.

Opowiedz mi o : odpowiedzialność

Niemcy : Beleduc, 2015.

Gra edukacyjna wspomagająca rozwój społeczny i osobisty, zachęcająca dzieci



do zastanowienia się podczas zabawy nad wartościami i zachowaniami w różnych sytuacjach.

Dzieci rozwijają myślenie społeczne, poczucie odpowiedzialności i konieczność działania, poczucie wartości, duch zespołowy, wiedzę ogólną oraz umiejętności społeczne.

Pudełko zawiera: 1.Zestaw 30 kart z obrazkami (6 tematów: Odwaga cywilna - nie odwracaj wzroku! ; Odpowiedzialność - jak mam się

opiekować moim zwierzakiem? ; Wzgląd na innych - jak mam się zachowywać w środkach komunikacji publicznej? ; Uczynność – jak mam pomóc swojej rodzinie? ; Troska - pomagaj starszym ludziom! ; Samodzielność - jak mam dbać o swoje ciało? - po 5 kart do każdego

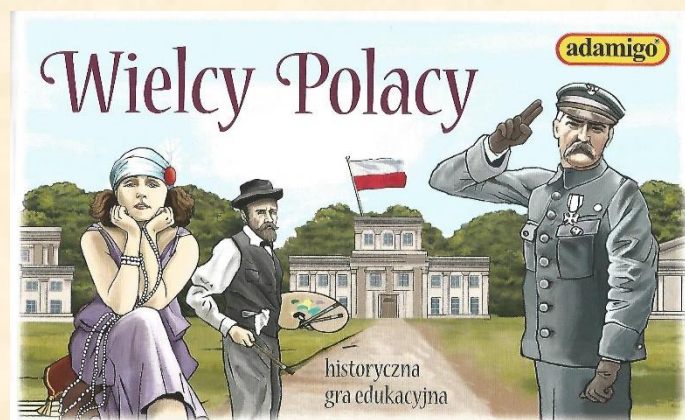
tematu) ; 2.Instrukcję w języku: niemieckim, angielskim, francuskim i chińskim ;
3.Instrukcję w języku polskim.

PD 5

Wielcy Polacy [Pomoce dydaktyczne] : historyczna gra edukacyjna / pomysł i zasady gry: Julia Pogorzelska ; ilustracje: Przemysław Sałamacha, Joanna Sęk.

Częstochowa : Adamigo, 2018.

Gra, która ma za zadanie przybliżyć sylwetki postaci z historii Polski, które przyczyniły się do jej rozwoju i rozświetlenia w świecie.



Na kartach przedstawione są fakty oraz ciekawostki z życia 55 wyjątkowych Polaków urodzonych do 1918 roku.

Dla 1-8 graczy w wieku od 9 lat.

Pudełko zawiera: 55 kart z ilustracjami ; 55 kart z informacjami ; 2 karty odpowiedzi ; kostkę do gry ; instrukcję.

PD 26

Wiem, że zdrowo jem! [Pomoce dydaktyczne] : gra planszowa dla dzieci.

Łódź : Artyk Sp. z o.o., [201?].

Zabawa - Nauka - Zdrowie



Gra planszowa, która zapoznaje dziecko z zasadami zdrowego żywienia. Poszerza jego wiedzę na temat produktów spożywczych i edukuje w kwestii roli sportu i zbilansowanej diety w życiu człowieka.

Gra polega na jak najszybszym dojściu do mety, przy jednoczesnym zebraniu jak najbardziej zbilansowanych składników diety. Wygrywa ten, kto zbierze najzdrowsze produkty i najwięcej kart reprezentujących zdrowe aktywności, czyli zdobędzie jak najmniej punkto-kalorii.

Gra posiada rekomendację specjalisty ds. żywienia!

Przeznaczone dla graczy od 6 lat.

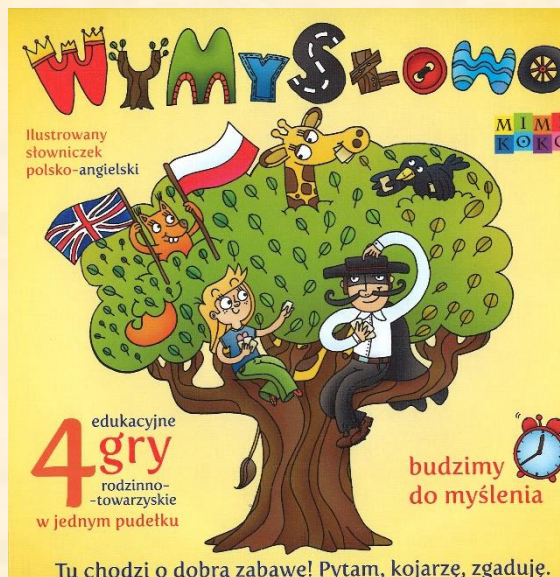
Pudełko zawiera: dwustronną planszę ; karty do gry (66 szt.) ; instrukcję + przepisy kulinarne ; dyplom ; notesik ; 4 pionki ; kostkę.

PD 28

WyMySłowo [Pomoce dydaktyczne] : budzimy do myślenia / Dorota Niewczas-Szyposzyńska, Marcin Niewczas ; ilustracje Dorota Niewczas-Szyposzyńska.
Warszawa : Dorota Niewczas-Szyposzyńska MIMIKOKO, 2017.

MIMIKOKO ; 2017/01

WyMySłowo to 4 edukacyjne rodzinno-towarzyskie gry w jednym pudełku. Celem każdej jest odgadnięcie, o jakiej ilustracji z karty myśli druga osoba. Dozwolone są wyłącznie



pytania zamknięte, czyli takie, na które można odpowiadać jedynie tak lub nie.

Polecana w domu, w szkole, przedszkolu, podczas podróży, na wakacjach, urodzinach.

Gra daje mnóstwo możliwości, uwzględnia różny wiek graczy, pozwala grać zespołowo i bardzo dużej liczbie osób (nawet całej klasie). Może służyć do nauki języka angielskiego dzięki dwujęzycznym podpisom. Poza tym WyMySłowo: wzbogaca słownictwo, rozwija umiejętności społeczne, wspiera rozwój emocjonalny, doskonali umiejętności matematyczne, ćwiczy pamięć, koncentrację

i spostrzegawczość.

Zawiera gry: 1. Zbierajkowo (Dla 2 osób w wieku 4+) (Najprostsza wersja gry, w której należy odgadnąć, jaką ilustrację spośród wyłożonych awersem do góry wybrał jeden z graczy. Drugi zadaje pomocnicze pytania zamknięte, dzięki którym może usunąć część kart. Pytania powtarza do czasu, aż na stole zostanie jedna karta z właściwą ilustracją. Wygrywa, jeśli wskaże właściwą odpowiedź, zadając nie więcej niż 10 pytań) ; 2. Pomysłowo (Dla 2 i więcej graczy w wieku 7+) (Dwie osoby trzymają karty w ręku, jedna z nich wybiera taką, którą należy odgadnąć. Druga osoba zadaje pytania pomocnicze. Po 10 może otrzymać podpowiedź, którą stanowi rysunek na karcie. Po 5 kolejnych pytaniach otrzymuje kolejną podpowiedź i to jest ostatnia szansa na odgadnięcie rysunku) ; 3. Zespołowo (Dla 5–21 graczy w wieku 7+) (W tym wariantcie gry jedną osobę wybiera kartę zagadkę, a pozostałe dzielą się na zespoły, które próbują na wyścigi ustalić, o jaką kartę chodzi) ; 4. Waćpanowo.

(Dla 3–5 graczy w wieku 11+) (Najbardziej zaawansowana wersja gry, wymagająca używania tak zwanych kart akcji i zapamiętywania odpowiedzi przeciwnika).

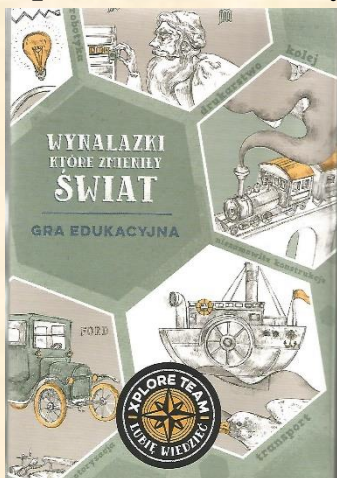
Pudełko zawiera: 128 kart z ilustracjami (Każda ma podpisy po polsku i angielsku, dzięki czemu wszystkie razem tworzą swoisty słownik polsko-angielski) ; instrukcję napisaną w dwóch językach).

PD 48

Wynalazki, które zmieniły świat [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna / tekst pytań Marceli Łasocha ; ilustracje Dorota Wojciechowska-Danek.

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

Xplore Team - Lubię Wiedzieć



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

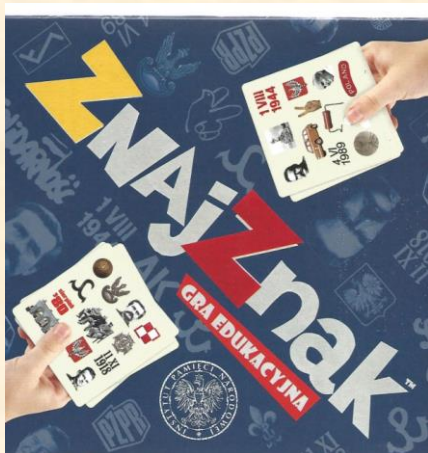
Przeznaczone dla graczy 11+.

Pudełko zawiera: 56 dwustronnych kart w formacie 8 x 12 cm, kostkę XT, instrukcję.

PD 55

ZnajZnak [Pomoce dydaktyczne] : gra edukacyjna / projekt gry Karol Madaj.

Warszawa : Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni Przeciwko Narodowi Polskiemu, 2012.



Gra edukacyjna, która za pomocą 133 symboli opowiada historię Polski od 1918 do 1989 roku.

Liczba graczy: od 1 do 16 par. Czas gry: 15 min. Wiek graczy: 10+

Pudełko zawiera: 132 kartonowe karty do gry ; 133 karty pomocnicze z obszernym opisem symboli ; instrukcję.

PD 20