

Najlepsze gry dla Waszych czytelników

rebel



Dixit

- Rozwija kompetencje językowe i interpretacyjne - uczy opowiadania historii, budowania skojarzeń i interpretacji obrazów,
- Gotowy materiał do warsztatów bibliotecznych -można wykorzystać do zajęć literackich, storytellingu, kreatywnego pisanania,
- Pobudza kreatywność i wyobraźnię,
- Bardzo proste zasady,
- Wysoka regrywalność w instytucji - ta sama gra działa zupełnie inaczej z każdą grupą.

Dixit



BrainBox

- Silny komponent edukacyjny - tematy obejmują min. historię, przyrodę, język i wiedzę ogólną,
- Sprawdza się jako szybka aktywizacja grupy podczas zajęć,
- Trening pamięci i koncentracji,
- Nie wymaga przygotowania, można używać od razu,
- Różne wersje dopasowane do różnych grup odbiorców,
- Biblioteka może stopniowo rozszerzać ofertę o kolejne tematy.



Cortex

- Trening różnych obszarów poznawczych - rozwija logikę, pamięć, refleks i koordynację,
- Element sensoryczny - zawiera zadania dotykowe, które zwiększają zaangażowanie,
- Szybkie rundy i dynamiczna rozgrywka - idealna na zajęcia grupowe i świetlicowe,
- Wszyscy grają jednocześnie, brak przestojów.

Treść



Timeline

- Nauka historii poprzez zabawę - gracze układają wydarzenia w odpowiedniej kolejności,
- Idealna do pracy z grupami szkolnymi - rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe,
- Wysoka regrywalność dzięki dużej liczbie kart,
- Kompaktowy format - łatwa do przechowywania i wypożyczania.



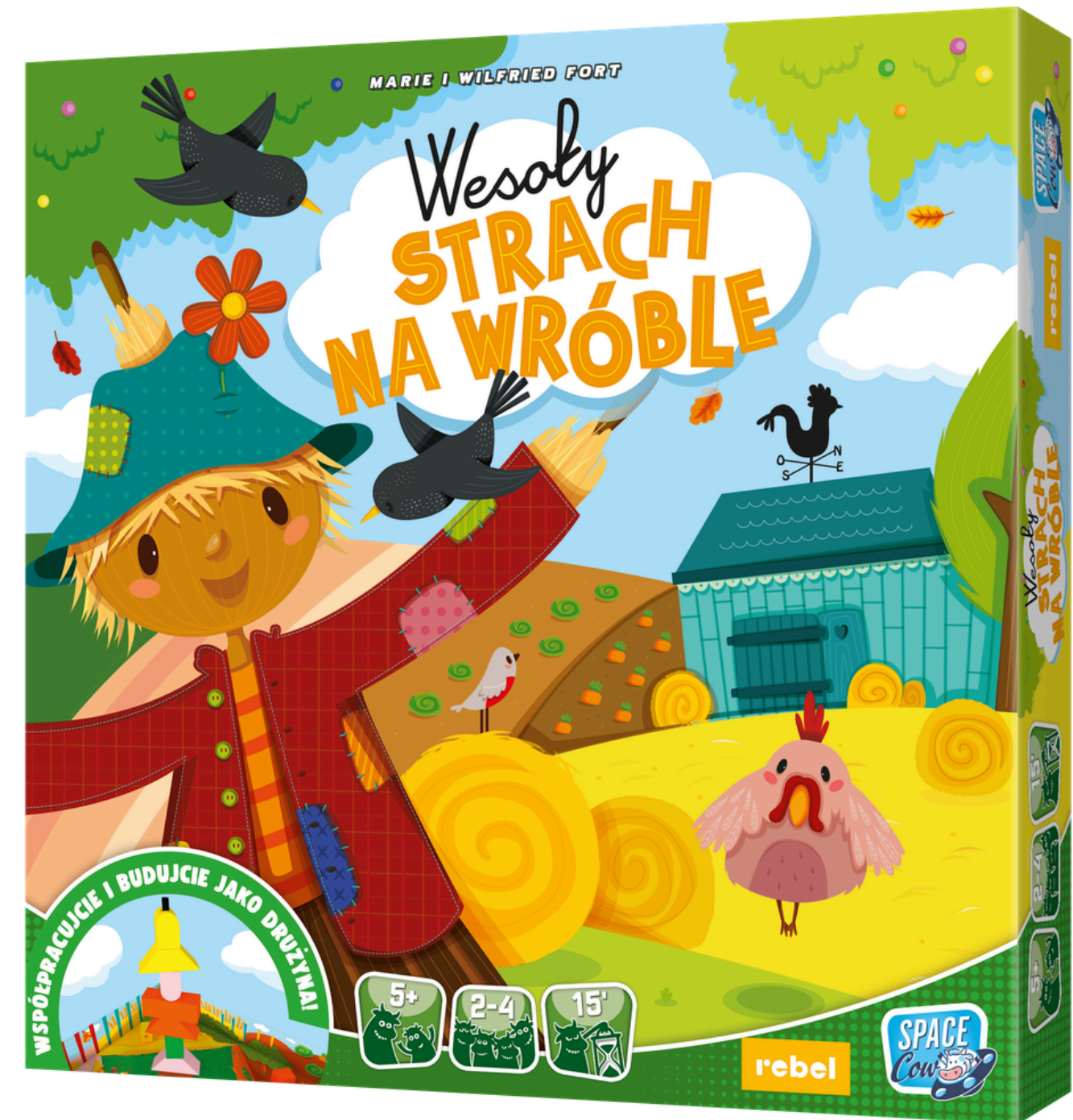
Abalone

- Klasyczna gra logiczna rozwijająca strategiczne myślenie,
- Niezależna językowo - odpowiednia dla różnych grup i poziomów,
- Trwałe wykonanie - dobrze sprawdza się w wypożyczeniach,
- Możliwość organizowania turniejów bibliotecznych.



Wesoły strach na wróble

- Gra kooperacyjna - rozwija planowanie i umiejętność działania w grupie,
- Niski próg wejścia dla najmłodszych - proste zasady umożliwiają szybkie rozpoczęcie gry,
- Przyjazna tematyka i estetyka - dobrze sprawdza się podczas zajęć animacyjnych,
- Dopracowane elementy dobrze leżą w dziecięcych dłoniach, a zmienna budowa stracha sprawia, że gra nie nudzi się nawet po kilku partiach.



Dziękuję za uwagę

