

# Kurierek Nowości



**BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA  
IM. HELENY RADLIŃSKIEJ  
W SIEDLCACH**

**Nr 7 (260) lipiec 2023**

ul. Asłanowicza 2  
tel. 25-644-17-16 fax 25-633-40-14  
[www.bpsiedlce.pl](http://www.bpsiedlce.pl)  
e-mail: [sekretariat@bpsiedlce.pl](mailto:sekretariat@bpsiedlce.pl)

---

Wakacje z planszówkami? Tak. Przedstawiam Państwu kilka ciekawych gier, które można u nas wypożyczyć. Zapraszam i życzę miłej zabawy.



## **1. 25 gier dla całej rodziny.** - Nowa Iwiczna : Jawa, [2021] (sygn. GD 112)

Zestaw planszowych gier logicznych i karcianych dla całej rodziny. Podstawowe gry to: Chińczyk, Węże i drabiny, Gęsi, Halma, Wyścigi samochodowe, Młynek, Kości, Pasjans i gry karciane, do których przygotowane są różne propozycje rozgrywek. W instrukcji znajduje się 25 wariantów.

źródło opisu: [https://www.jawa.waw.pl/index.php/gry/family-game-](https://www.jawa.waw.pl/index.php/gry/family-game-pl/dla-starszych/233-25-gier-dla-calej-rodziny)

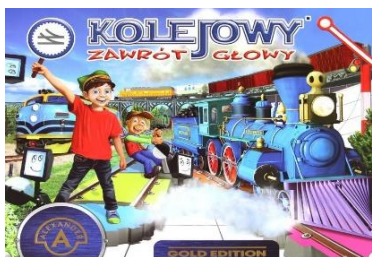
[pl/dla-starszych/233-25-gier-dla-calej-rodziny](https://www.jawa.waw.pl/index.php/gry/family-game-pl/dla-starszych/233-25-gier-dla-calej-rodziny)



## **2. Crapuchettes Dominic. Ryzyk Fizyk.** – Warszawa : Egmont Polska, cop. 2020 (sygn. GD 102)

Ryzyk Fizyk to jedna z najpopularniejszych gier quizowych na świecie. Zebrano w niej zabawne, ciekawe, niezwykle pytania z różnych dziedzin. Jednak nie musisz być ekspertem w każdej z nich. Wygrasz, jeśli obstawisz właściwe odpowiedzi i zaryzykujesz w odpowiednim momencie. Ile ważył najcięższy w historii mistrz sumo? Ilu ludzi spacerowało po Księżycu? Ile koni wzięło udział w ekranizacji „Krzyżaków”? Ile jest okien w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie? Jaka jest największa prędkość ssaka? Znasz odpowiedzi na te pytanie? Jeśli tak – wystarczy podać prawidłową liczbę. Jeśli nie – można spróbować zgadnąć. A może zaryzykujesz i postawisz dolary na odpowiedź innego gracza? Atutem planszówki są bardzo proste zasady gry i gwarancja doskonałej rozrywki, niejednokrotnie podczas rozgrywek wzbudzane będą salwy śmiechu przy jednoczesnym treningu szarych komórek.

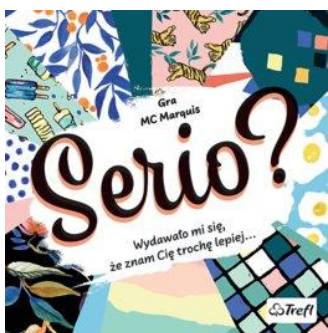
źródło opisu: <https://egmont.pl/Ryzyk-Fizyk,6191105.p.html>



**3. Kolejowy zawrót głowy.** - Chwaszczyno k/Gdyni : Aleksander, [2019] (sygn. GD 62)

Gra, której akcja osadzona została w świecie pociągów. Rozgrywka przypomina nieco zabawę makietą kolejki. Po planszy poruszamy się drewnianymi pionkami imitującymi lokomotywy. Celem gry jest uzyskanie jak największego zysku dzięki skompletowaniu odpowiedniego taboru albo wykonaniu najbardziej opłacalnych zleceń na przewóz towarów lub ludzi. Dzięki wyjątkowym, drewnianym zwrotnicom wygląd planszy jest dynamiczny. Odpowiednie ustawienie nastaw może skutecznie utrudnić zdanie rywalom i wydłużyć ich drogę do celu. Kluczem do sukcesu może okazać się konsekwencja w kolekcjonowaniu taboru lub pracowita realizacja zleceń ukrytych na kartach szansy.

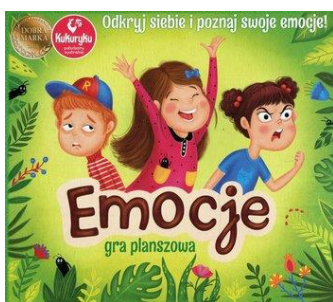
źródło opisu: <https://www.alexander.com.pl/produkty/kolejowy-zawrot-glowy/>



**4. Marquis MC. Serio? : wydawało mi się, że znam Cię trochę lepiej....** – Gdynia. : Trefl S.A., cop. 2021 (sygn. GD 300)

Serio?– ta gra Cię zaskoczy! Pełna nieoczywistych wyborów gra karciana, w której odgadujemy preferencje współgraczy. Czy poprawnie wytypujesz kolejność odpowiedzi udzielonych przez swoich przyjaciół? To z pozoru łatwe zadanie, ale co jeśli okaże się, że zamiast wyjścia na randkę Twój kolega woli zbierać grzyby?

źródło opisu: <https://www.empik.com/trefl-gra-planszowa-serio-02234-trefl,p1284240300,zabawki-p>



**5. Mroczek Olga. Emocje : gra planszowa.** – Częstochowa : Kukuryku Julia Pogorzelska, [2021] (sygn. GD 131)

Porozmawiajmy sobie o emocjach. Tak na wesoło, ale też na poważnie. Złość, radość, niepokój, gniew, smutek, miłość... To one nami rządzą. Czasami potrafimy je ujarzmić, a czasami dajemy się im ponieść. Ważne, abyśmy je poznali i umieli o nich rozmawiać. Może dzięki temu uda się kiedyś wyjść z trudnej życiowej sytuacji. Gra EMOCJE to świetna pomoc w poznaniu siebie i swojego otoczenia. Trochę zabawy i trochę... psychologii dla każdego, dla dziecka i dorosłego.

źródło opisu: <https://www.kukuryku.co/product-page/emocje>



**6. Olka Peter. Diuna : planeta intryg i konfliktów.** - [Gdańsk] : [Rebel], [2022] (sygn. GD 247)

Diuna - już sama nazwa przywodzi na myśl pustkę. Na planecie dominuje pustyński krajobraz poprzecinany jedynie tu i ówdzie potężnymi pasmami górskimi. Ludzie żyją wyłącznie w paru rozsznanych po globie miejscach, w których mają dostęp do drogocennej wody pitnej, lecz nawet tam gnębią ich przerażające kurzawy. Planeta ta odgrywa jednak kluczową rolę

w przeznaczeniu galaktycznego Imperium... Stań się częścią jednej z najstojniejszych historii w dziejach SF w grze Diuna: Planeta intryg i konfliktów i wybierz stronę, po której będziesz walczyć. Zostań liderem Imperium, wciel się w dowódcę Fremenów albo stań na czele jednego z wielkich rodów: Atrydów albo Harkonnenów. Zdobywaj wpływy i walcz o kontrolę nad melanżem: najcenniejszym i najbardziej pożądanym zasobem we wszechświecie, obecnym jedynie na Diunie. Transportuj swoje oddziały na planetę, zbieraj przyprawę, kontroluj pustynne warownie i niszcź swoich wrogów!

źródło opisu: <https://tiny.pl/cgg6l>



**7. Porębska Magdalena. Cukierku, ty łobuzie! : 2 gry planszowe.** – Poręba : Wydawnictwo Szachmat, 2021 (sygn. GD 244)

W pudełku znajdują się dwie gry, wypełnione barwnymi obrazkami, które przedstawiają scenki z życia kota. Są to znane już ilustracje z książki. Dzięki prostym zasadom gry można z łatwością nauczyć gry swoich przyjaciół i zagrać wspólnie z tymi, którzy jakimś cudem jeszcze dotąd go nie poznali! Dodatkowo, mnóstwo zabawnych żetonów oraz spersonalizowana, oryginalna kostka z rysunkiem kota i człowieka sprawia, że chce się grać na okrągło!

źródło opisu: <http://www.szachmat.pl/cukierku/>



**8. Steinwender Arno. Tajne przez poufne : gra imprezowa.** – Warszawa : Edgard, cop. 2021 (sygn. GD 207)

Tajne przez poufne to gra imprezowa, która sprawdzi, ile o sobie wiecie, czego się domyślicie i co przed sobą ukrywacie! Czy kiedykolwiek szperałeś potajemnie w czyimś telefonie lub wyszedłeś z restauracji, nie płacąc? Czy kiedykolwiek byłeś na randce w ciemno lub zdarzyło ci się wydać dużo pieniędzy na jakąś zachciankę? Myślisz, że ty i Twoi znajomi nie macie przed sobą tajemnic? A może jednak?

Sprawdź, jak dobrze znasz swoich przyjaciół i jak dobrze oni znają Ciebie! Odpowiadaj na pytania, analizuj odpowiedzi pozostałych graczy i odgadnij, kto należy do twojej drużyny!

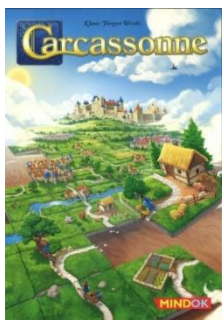
źródło opisu: <https://tiny.pl/ctj5f>



**9. Uczę się podejmować decyzje.** - Teramo : Lisciani, 2021 (sygn. GD 289)

Światowa Organizacja Zdrowia wyodrębniła 10 umiejętności życiowych, które są potrzebne by wyrosnąć na lepszą i szczęśliwszą osobę, która jest w stanie prowadzić godne życie. I to właśnie te umiejętności są rozwijane w grach z tej serii, które są również dla dziecka świetną zabawą. Są to miękkie umiejętności, niezbędne w codziennym życiu. Pozwalają dzieciom lepiej poznać samych siebie, swoje emocje, łatwiej nawiązywać kontakty z innymi ludźmi czy radzić sobie ze stresem. Dzięki tej grze dziecko uczy się podejmować decyzje. To świetny wybór dla dzieci, które mają z tym problem. Podczas zabawy z tym zestawem dziecko staje przed różnego rodzaju wyborami, a pod koniec gry już nigdy nie będzie niezdecydowane!

źródło opisu: <https://tiny.pl/ctj5p>

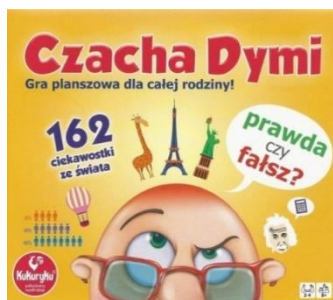


**10. Wrede Klaus-Jürgen. *Carcassonne*. – Kraków : Bard Centrum Gier, © 2021 (sygn. GD 304)**

Usiądź z przyjaciółmi przy stole i wspólnie zacznijcie budować z niewielkich żetonów łąki, twierdze, całe miasta i drogi, rywalizując między sobą o przejęcie kontroli nad co bardziej atrakcyjnymi lokacjami. Sprytne zagranie może pozbawić rywala możliwości ukończenia ogromnego miasta lub pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wielką łąką. Na czym to polega? Gracze wyciągają losowe elementy planszy i kładą na stole, układając przy sobie tak, aby stworzyć nowe zamki, rzeki, łąki.

Gdy stworzysz nowy obiekt, możesz przejąć nad nim kontrolę. Im więcej żetonów znajduje się na stole, tym obiekty robią się większe, ogromne nawet, czasem się łączą. W chwili gdy dany obiekt zostaje ukończony - jak miasto lub droga - osoba kontrolująca go otrzymuje punkty, a znacznik kontroli wraca do gracza. Należy jednak uważać, by nagle nie odkryć, że wszystkie nasze znaczniki kontroli zostały rozstawione na planszy w nieukończonych obiektach! W takiej sytuacji nie mamy możliwości zdobywania kolejnych punktów! Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów na koniec gry, gdy skończą się żetony, które można układać na stole.

źródło opisu: <https://tiny.pl/cggv1>



**11. Zygmuntowicz Artur. *Czacha dymi : gra planszowa dla całej rodziny!* – Częstochowa : Kukuryku Julia Pogorzelska, [2014] (sygn. GD 245)**

„Czacha dymi” to gra, która udowadnia, że gra edukacyjna wcale nie musi być nudna. Znajdziemy w niej ponad 160 ciekawostek z różnych dziedzin. Rekomendowany minimalny wiek graczy to 8 lat, ale uważaj – pytania mogą wprowadzić w zakłopotanie niejednego dorosłego! Testujemy,

zwracając uwagę na zalety i drobne niedociągnięcia.

źródło opisu: <https://www.empik.com/czacha-dymi-gra-planszowa-promatek,p1103089448,zabawki-p>

Oprac. Małgorzata Suchożebrska