



# Błękitna misja

## Przewodnik dla nauczycieli



**Gra planszowa projektu TeachBlue**



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Błękitna misja

### Gra planszowa projektu TeachBlue

#### Autorzy

**Konstantinos Lekkas**, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja  
**Cristina Morar**, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja

**Maja Słupczyńska**, *Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu*, Polska  
**Barbara Król**, *Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu*, Polska

**Theodoros Kevrekidis**, *Uniwersytet Demokryta w Tracji*, Grecja  
**Theodora Boubonari**, *Uniwersytet Demokryta w Tracji*, Grecja

**Monica Andreou**, *Cypryjski Instytut Morski i Marynistyczny (CMMI)*, Cypr  
**Panagiota Photiou**, *Cypryjski Instytut Morski i Marynistyczny (CMMI)*, Cypr

**Helena Barracosa**, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia  
**Maria Santos**, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia  
**Ana Alexandre**, *Centrum Nauk Morskich Algarve*, Portugalia

**Merve Buba**, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Cypr  
**Anna Nicolaou**, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Cypr

#### Kompozycja

**Cristina Morar**, *Dracon Rules Design Studio*, Grecja

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani podmiot udzielający dotacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Materiał ten jest dostępny na licencji CC BY-SA. Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź poniższy link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



# **Błękitna misja**

## **Gra planszowa projektu TeachBlue**

**Erasmus+**

Partnerstwa współpracy w sektorze edukacji szkolnej

### **Tytuł projektu:**

TeachBlue: Innowacyjny zestaw narzędzi do edukacji morskiej i oceanicznej dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w ramach 14. Celu Zrównoważonego Rozwoju – Ochrona i zrównoważone użytkowanie oceanów, mórz i zasobów morskich.

### **Numer projektu:**

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Konsorcjum projektu:

W projekcie biorą udział uniwersytety,  
instytuty badawcze i organizacje pozarządowe  
z 4 krajów Unii Europejskiej – Polski, Grecji,  
Cypru i Portugalii.

## Koordynator projektu:

Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu, Polska



WROCLAW UNIVERSITY  
OF ENVIRONMENTAL  
AND LIFE SCIENCES

## Partnerzy projektu:

Uniwersytet Demokryta w Tracji, Grecja



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΘΡΑΚΗΣ DEMOCRITUS  
UNIVERSITY  
OF THRACE

Centrum Nauk Morskich Algarve,  
Faro, Portugalia



Cypryjski Instytut Morski i  
Marynistyczny (CMMI), Larnaka, Cypr



Dracon Rules Design Studio,  
Karditsa, Grecja







STANDO LTD (STANDOutEdu),  
Nikozja, Cypr



## Znajdź nas:



 [www.teachblue.eu](http://www.teachblue.eu)  
 [teachblue.eu@gmail.com](mailto:teachblue.eu@gmail.com)  
 TeachBlue  
 teachblueproject



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Spis treści

<b>Wstęp</b> .....	6
<b>Przygotuj się do gry</b> .....	7
<b>Aspekt edukacyjny i rola prowadzącego</b> .....	9
<b>Karty gracza</b> .....	9
<b>Karty wydarzeń</b> .....	10
<b>Plansza</b> .....	10
<b>Żetony postaci</b> .....	11
<b>Rola nauczyciela</b> .....	12
<b>Kolejne kroki</b> .....	12
<b>Rozszerzony przewodnik dla nauczyciela</b> .....	13
<b>Praktyczne wskazówki</b> .....	13
<b>Porządkowanie elementów gry i sali</b> .....	13
<b>Czuwaj nad przebiegiem gry</b> .....	13
<b>Motywuj grupę</b> .....	14
<b>Wyczuj atmosferę w grupie</b> .....	14
<b>Nie bój się zmian</b> .....	14
<b>Alfa</b> .....	14
<b>Budowanie zespołu</b> .....	14
<b>Alternatywne tryby gry</b> .....	15
<b>Dostosowanie poziomu trudności</b> .....	15
<b>Karty stałe</b> .....	15
<b>Motywacja</b> .....	16
<b>Babel</b> .....	16
<b>Zegar końca gry</b> .....	16
<b>Dużo emocji</b> .....	16
<b>Wcielanie się w role</b> .....	16
<b>Strażnik opowieści</b> .....	17



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## WSTĘP

Niniejszy dokument jest skierowany do **nauczycieli i edukatorów**, którzy będą wykorzystywać tę **grę jako narzędzie wspierające** zrozumienie znaczenia **edukacji morskiej**.

Jego celem jest wyjaśnienie **założeń leżących u podstaw zasad gry** oraz dostarczenie wskazówek, praktycznych porad i inspiracji dotyczących jej wykorzystania w tym kontekście edukacyjnym.

W niniejszym przewodniku chcemy zwrócić uwagę na **kluczowe elementy procesu gry** oraz na kwestie, które prowadzący powinien uwzględnić na etapie przygotowania gry, podczas jej rozgrywki oraz w fazie podsumowania i refleksji.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Przygotuj się do gry

**Zanim zagraacie po raz pierwszy**, warto poświęcić chwilę na przygotowanie się do gry. Dzięki temu będziesz mógł zapoznać się z **elementami gry oraz jej zasadami** i łatwiej poprowadzić zabawę z dziećmi.

**01** Najpierw **pobierz i wydrukuj pliki z tokenami oraz kartami gry** w formacie jednostronicowym

**02** **Wydrukuj planszę do gry**, korzystając z elementów w formacie A4, a następnie połącz je ze sobą za pomocą taśmy, klipsów lub innych dostępnych materiałów. Dostępne są również pliki przeznaczone do profesjonalnego druku.

- **Zwróć uwagę na jakość wydruku kart** – najlepiej drukować je w dobrej jakości. Warto też sprawdzić poziom tuszu w drukarce, aby wszystkie elementy były dobrze widoczne, a sama gra sprawiała jeszcze więcej radości.

**03** Następnie ostrożnie **wytnij wszystkie elementy gry**, kierując się ich konturami lub oznaczeniami do cięcia.

- Aby karty były trwalsze, polecamy użycie koszulek na karty oraz dodatkowych kart jako wzmocnienia. Koszulki można bez problemu kupić w sklepach z grami planszowymi lub karcianymi. Często takie sklepy mogą też udostępnić niepotrzebne karty, które posłużą jako usztywnienie. W razie potrzeby sprawdzą się również zwykłe karty do gry. Karty zostały zaprojektowane do standardowego rozmiaru kart i koszulek: 63,5 × 88 mm.
- Jeśli zależy Ci na lepszej jakości druku i wycinania, wiele średnich i większych drukarni oferuje wydruk oraz maszynowe wycięcie kart z papieru A4.
- Jeśli wolisz, możesz wydrukować karty na papierze samoprzylepnym i nakleić je na sztywniejszą bazę, na przykład na karton z pudełek po płatkach śniadaniowych lub inne materiały z odzysku.
- W ostateczności możesz wydrukować karty na grubszym papierze, choć zwykły papier A4 również się sprawdzi.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**04** Na koniec ostrożnie **przytnij żetony**; zalecamy wydrukowanie ich na papierze o dużej gramaturze lub papierze samoprzylepnym, a następnie przymocowanie do trwalszego materiału (sugerujemy użycie materiałów, które można zutylizować, takich jak pudełka po płatkach śniadaniowych, kartony itp.).

Po wykonaniu wszystkich kroków przygotowawczych nauczyciel powinien zapoznać się z **zasadami gry oraz obejrzeć krótki film instruktażowy**. Zalecamy, aby najpierw przeczytać instrukcję, a dopiero potem obejrzeć film, który pokaże przebieg gry na konkretnym przykładzie.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Aspekt edukacyjny i rola prowadzącego

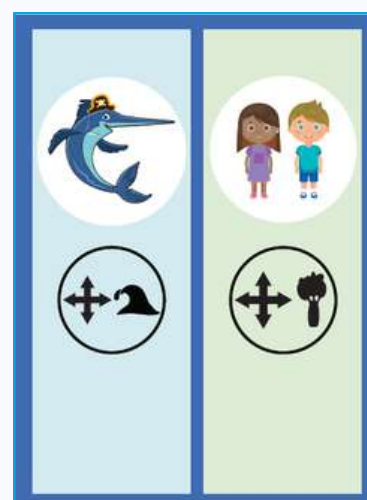
Gra wyróżnia się na tle wielu prostych gier edukacyjnych. Zamiast długich tekstów, które często zniechęcają dzieci, **zachęca do myślenia, zadawania pytań i wspólnego szukania odpowiedzi**. Kluczową rolę odgrywa tu **nauczyciel**, który podpowiedziami i pytaniami naprowadza dzieci, **wspierając ich ciekawość i rozumowanie**. Gra promuje także **współpracę** – bardzo ważny element wczesnego rozwoju dziecka – wpisaną bezpośrednio w jej zasady.

Gra składa się z **dwóch talii kart: jednej przeznaczonej dla dzieci oraz drugiej dla prowadzącego (nauczyciela)**. Same **zasady gry są celowo proste** i dostosowane do możliwości młodszych dzieci. Jednocześnie nauczyciel może stopniowo **zwiększać poziom trudności**, tak aby gra była odpowiednia również dla starszych grup.

Głównym celem gry jest odnalezienie ukrytego „**Skarbu Oceanu**”, który nauczyciel może potraktować jako symbol ważnej lekcji lub przesłania. To właśnie **wspólne poszukiwanie skarbu staje się narzędziem**, dzięki któremu dzieci zdobywają wiedzę i lepiej rozumieją temat zajęć.

### Karty graczy

Są to karty, z których **korzystają dzieci** podczas gry. Dają one możliwość **uruchamiania działań bohaterów** znajdujących się na planszy. Każdy bohater (postać) ma przypisany **zestaw określonych działań**, które są pokazane na karcie trzymanej przez gracza.





Dofinansowane przez  
Unię Europejską



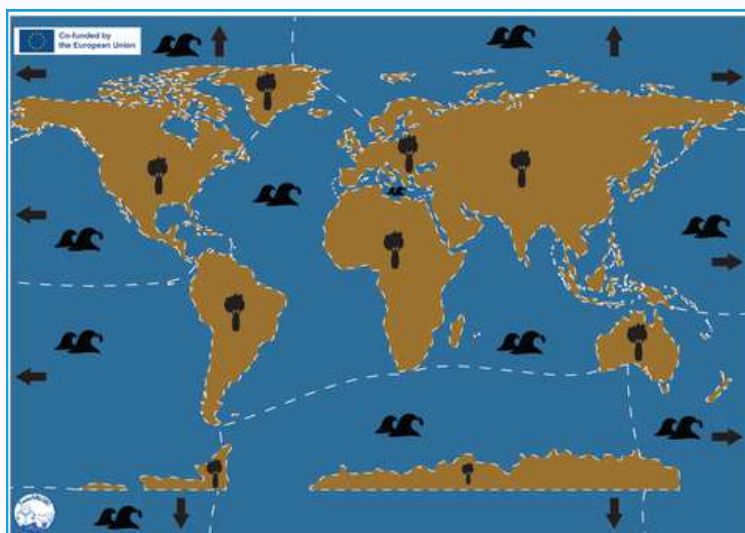
## Karty wydarzeń

Karty te służą do **losowego wyznaczania miejsca**, w którym **ukryty jest „skarb”** w grze. Są one dużym **wsparciem** szczególnie **dla nauczycieli**, którzy dopiero zaczynają pracę z grami planszowymi jako narzędziem edukacyjnym. Bardziej doświadczeni prowadzący mogą jednak z nich zrezygnować lub dostosować sposób ich wykorzystania.



## Plansza

Plansza do gry przedstawia **Ziemię oraz jej oceany**. Jest ona podzielona na **obszary**, które są potrzebne do przebiegu **gry**. Jeśli jednak nauczyciel ma taką potrzebę, może zastąpić tę mapę własną planszą i nadal korzystać z tych samych zasad oraz kart.





Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Żetony postaci

Żetony pokazują, **gdzie w danym momencie znajdują się bohaterowie na planszy i pełnią rolę pionków**, które dzieci przesuwają podczas gry. Zachęcamy nauczycieli do zastąpienia papierowych żetonów innymi, trójwymiarowymi przedmiotami, które mają pod ręką – pomoże to dzieciom jeszcze bardziej zaangażować się w zabawę.





Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Rola nauczyciela

◆ Nauczyciel odgrywa **kluczową rolę** w edukacyjnym wykorzystaniu tej gry. Ponieważ jest ona przeznaczona do pracy z dziećmi, to właśnie **zaangażowany i przygotowany nauczyciel znajduje się w centrum rozgrywki** – zachęca do rozmów, zadaje pytania i czuwa nad płynnym przebiegiem gry.

◆ **Nauczyciel podczas gry:**

- **decyduje o tempie rozgrywki** (szybszym lub wolniejszym);
- **zadaje dodatkowe pytania** dotyczące zagrywanych kart, jeśli jest taka potrzeba;
- **podpowiada dzieciom i pomaga im zrozumieć informacje zawarte na kartach**, aby mogły podejmować lepsze decyzje;
- **zwraca uwagę na ważne fakty i wspiera naukę** na podstawie tego, co dzieje się w grze;
- **modyfikuje podstawowe zasady gry**, aby lepiej dopasować je do potrzeb grupy;
- **upraszcza zasady lub – w razie potrzeby – stopniowo je rozbudowuje**;
- **tworzy nowe karty**, które mogą być wykorzystane w grze.

◆ Gra została zaprojektowana tak, aby zapewnić dzieciom **dobrą zabawę i aktywne zaangażowanie**. Umożliwia im udział w prawdziwej rozgrywce, która jednocześnie sprzyja uczeniu się.

◆ Jednocześnie to **nauczyciel odgrywa kluczową rolę w wydobyciu edukacyjnego potencjału gry** i przekształceniu jej w wartościowe narzędzie dydaktyczne.

## Kolejne kroki

Kolejna część zawiera **propozycje modyfikacji oraz wskazówki dla nauczyciela**, które pomogą w pełni **wykorzystać potencjał gry i dostosować ją do celów edukacyjnych** oraz **potrzeb danej grupy** dzieci.

**Zalecamy zapoznanie się z tą częścią po pierwszej, próbnej rozgrywce.**



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Rozszerzony przewodnik dla nauczyciela

Kolejna część tego dokumentu składa się z **dwóch części**:

- prostych, **praktycznych wskazówek** dla nauczyciela;
- alternatywnych trybów gry oraz **propozycji modyfikacji** zasad.

### Praktyczne wskazówki

Ta część przewodnika zawiera ogólne wskazówki, które odnoszą się do wszystkich gier tworzonych przy udziale Dracon RDS. Poruszają one uniwersalne zagadnienia, o których warto wspomnieć w każdym przypadku.

Podczas gry dzieci mogą łatwo tak zaangażować się w zabawę, że zapomną o jej edukacyjnym celu. Rolą nauczyciela jest towarzyszenie grupie, obserwowanie jej postępów oraz delikatne kierowanie grą tak, aby nie tracić z oczu aspektu edukacyjnego.

#### Porządkowanie elementów gry i sali

Może się to wydawać oczywiste, ale warto zadbać o to, aby wszystkie elementy gry były czyste i uporządkowane. Dzięki temu będą bardziej zachęcające dla dzieci. Ważne jest także odpowiednie przygotowanie sali – dobra akustyka, wystarczająca ilość światła oraz przestrzeń.

#### Poznaj zasady gry

Przed rozpoczęciem gry z dziećmi nauczyciel powinien upewnić się, że dobrze zna zasady gry oraz że jest zaznajomiony ze wszystkimi jej elementami. W przeciwnym razie istnieje ryzyko, że uczestnicy stracą zainteresowanie rozgrywką.

#### Czuwaj nad przebiegiem gry

Często udzielaj krótkich podpowiedzi, potwierdzeń lub komentarzy, aby pomóc grupie trzymać się celu gry. Mogą to być na przykład szybkie pytania, takie jak:

“w jaki sposób ta karta pomaga Ci się rozwijać i dlaczego pasuje do karty, którą wybrałeś/łaś do swojej talii?”, takie pytania pomagają dzieciom skupić się na tym, co ważne dla ich samopoczucia, oraz zauważyć, jak różne działania i wybory w grze łączą się ze sobą.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



### **Motywuj grupę**

Przypominaj dzieciom, aby zwracały uwagę na to, kto aktualnie wykonuje swój ruch, i pilnowały kolejności gry. Ponieważ gra ma na celu rozwijanie współpracy, nauczyciel powinien zachęcać dzieci do wzajemnej pomocy oraz do proszenia o wsparcie w trakcie rozgrywki.

### **Wyczuź atmosferę w grupie**

Nie wszystkie dzieci lubią ten sam sposób zabawy. Jedne wolą więcej rozmów, inne planowanie i myślenie, a jeszcze inne przede wszystkim dobrą zabawę. Dlatego warto dobrze znać swoją grupę i dostosowywać grę do jej potrzeb. Przykłady alternatywnych trybów gry znajdziesz w dalszej części tego przewodnika.

### **Nie bój się zmian**

Ta gra jest przede wszystkim narzędziem, a dopiero potem grą. Nie bój się zmieniać jej zasad, jeśli pomoże to lepiej osiągnąć Twoje cele. Jeśli jakaś zasada Ci nie pasuje lub utrudnia przebieg gry – po prostu ją zmień.

### **Alfa**

W grach zespołowych często zdarza się, że jedna bardziej wyrazista osoba przejmuje rolę lidera i jest bardziej słyszalna niż inni. Warto temu zapobiegać, przypominając dzieciom, że każde z nich powinno mieć okazję opowiedzieć o swoich kartach oraz wyjaśnić, dlaczego dokonało takiego wyboru.

### **Budowanie zespołu**

Pozwól dzieciom łączyć się w grupy i grać zespołowo. Każda grupa może być jednym „graczem”, zgodnie z zasadami gry. Dzieci w grupie powinny wspólnie rozmawiać i razem podejmować decyzje dotyczące swoich działań. Wspieraj budowanie zespołu, pozwalając dzieciom bawić się z kolegami i koleżankami oraz dbając o to, aby nikt nie czuł się pominięty. Zachęcaj do współpracy w grupie i równego udziału w rozmowie, tak aby każde dziecko miało szansę się wypowiedzieć.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Alternatywne tryby gry

Grę można modyfikować na wiele sposobów, tak aby lepiej odpowiadała potrzebom nauczyciela oraz grupy dzieci. Poniżej przedstawiono kilka przykładów alternatywnych trybów gry, które można wykorzystać w takiej formie, w jakiej są opisane, lub potraktować jako inspirację do własnych pomysłów.

### Dostosowanie poziomu trudności

Nauczyciel może zmieniać różne elementy gry, aby dostosować jej poziom trudności do możliwości swojej grupy – ułatwić ją lub uczynić bardziej wymagającą. Gra została zaprojektowana na poziomie trudności uznanym przez zespół projektowy za odpowiedni, a zasady zostały do niego dopasowane. Poniżej przedstawiono sposoby, w jakie nauczyciel może zmienić stopień wyzwania:

- Jak ułatwić grę:
  - udzielać dzieciom większej pomocy w odnalezieniu Skarbu (np. prostsze zagadki lub bezpośrednie podpowiedzi);
  - dobierać więcej kart Mistrza Gry i wybierać te, które pomagają graczom;
  - umieszczać ukryty Skarb bliżej pozycji graczy.
- Jak zwiększyć poziom trudności:
  - stworzyć planszę z większą liczbą podziałów lub obszarów;
  - wprowadzić losowość w poruszaniu się albo kontrolować ruch Skarbu, wybierając konkretne karty z talii.

### Karty stałe

Nauczyciel może zdecydować, że jedna, kilka lub wszystkie talie kart będą ułożone w określony sposób. Jest to szczególnie przydatne w przypadku talii Kart Wydarzeń. Można to zrobić na dwa sposoby: „**ustawienie z góry**” oraz „**kontrola kart**”.

#### Ustawienie z góry

Nauczyciel układa talie kart przed rozpoczęciem gry w wybranej przez siebie kolejności i informuje dzieci, aby nie tasowały kart.

#### Kontrola kart

Nauczyciel trzyma wszystkie talie kart przy sobie i rozdaje dzieciom wybrane przez siebie karty, zamiast losować je z wierzchu talii.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Motywacja

Niektóre grupy wolą bardziej ruchowe formy zabawy, które pozwalają im także rozładować nadmiar energii. W takich przypadkach można wprowadzić dodatkowe zasady, na przykład: „podczas wyjaśniania, jak łączą się Twoje karty, chodzisz dookoła grupy i kończysz wypowiedź dokładnie w momencie, gdy wrócisz na swoje miejsce i usiądziesz”.

## Babel

W nowoczesnych, wielokulturowych grupach dzieci mogą czasem czuć się niepewnie, gdy muszą wypowiadać się w obcym języku. Warto dać im możliwość mówienia w języku, w którym czują się swobodnie, oraz skorzystania z pomocy kolegów i koleżanek przy tłumaczeniu. Aby zamienić to w element zabawy, można poprosić dzieci, które nie znają danego języka, aby przed tłumaczeniem spróbowały odgadnąć sens wypowiedzi na podstawie tonu głosu, kart i gestów.

## Zegar końca gry

Możesz zakończyć grę wcześniej – na przykład w momencie, gdy skończą się karty graczy lub po jednokrotnym przetasowaniu talii. Taki wybór wpływa na poziom trudności gry, w zależności od tego, czy nauczyciel zdecyduje, że „Skarb” został utracony, czy też że w magiczny sposób pojawia się tuż przy graczach w chwili, gdy karty się kończą.

## Dużo emocji

W zależności od grupy dzieci mogą być bardziej zmotywowane, gdy poczują, że Pirat „zbliża się” do Skarbu, albo – ze względu na młodszy wiek – mogą czuć się z tym niekomfortowo. Dlatego warto wykorzystywać postać Pirata w taki sposób, który będzie odpowiedni dla Twojej grupy i zapewni dzieciom radość oraz zaangażowanie w zabawę.

## Wcielanie się w role

Wprowadź do gry zabawny i angażujący sposób przedstawiania postaci – mów różnymi głosami! Stań się aktorem, którego dzieci będą z radością słuchać i oglądać. To doskonała okazja szczególnie podczas akcji „Zadawanie pytań” lub „Poszukiwanie”.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## Strażnik opowieści

Możesz samodzielnie decydować o tym, jak zachowuje się Skarb, pomijając talię nauczyciela. Jest to szczególnie przydatne, gdy chcesz zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności albo skrócić bądź wydłużyć czas gry. Warto jednak robić to w taki sposób, aby dzieci nie miały poczucia niesprawiedliwości – na przykład poprzez usunięcie odpowiedniej karty z talii zamiast zmiany decyzji w trakcie gry.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



# Błękitna misja

# Przewodnik dla nauczycieli

Gra planszowa projektu TeachBlue

Erasmus+

Partnerstwa współpracy w sektorze edukacji szkolnej

**Tytuł projektu:**

TeachBlue: Innowacyjny zestaw narzędzi do edukacji morskiej i oceanicznej dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w ramach 14. Celu Zrównoważonego Rozwoju – Ochrona i zrównoważone użytkowanie oceanów, mórz i zasobów morskich.

**Numer projektu:**

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

**Znajdź nas:**



[www.teachblue.eu](http://www.teachblue.eu)



[teachblue.eu@gmail.com](mailto:teachblue.eu@gmail.com)



TeachBlue



teachblueproject