

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie

REDAKTOR MAREK HORODNICZY: **Kultura napięć to nowy video-blog „Audycji kulturalnych” Narodowego Centrum Kultury, prezentujemy w nim ranking pięciu najlepszych wydawnictw lub wydarzeń kulturalnych w subiektywnej ocenie ludzi kultury. Dosłownie kilka dni temu ukazała się na rynku wydana przez Narodowe Centrum Kultury w ramach Kampanii „Ojczysty. Dodaj do ulubionych”, gra planszowa pod tytułem „Ojczysty”, gośćmi dzisiejszej kultury napięć są Anna i Jakub Polkowscy, prowadzący stronę internetową poświęconą grom planszowym pod nazwą „Board Game Girl”, zapraszam na subiektywny przegląd pięciu najlepszych gier planszowych o charakterze edukacyjnym.**

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

JAKUB POLKOWSKI: Gry planszowe jako takie mają wpisane w siebie element edukacyjny, dlatego ciężko jest wybrać konkretne pięć, o których można by powiedzieć, że to są najfajniejsze gry edukacyjne, dlatego wydaje mi się, że lepiej będzie to podzielić na kategorie.

ANNA POLKOWSKA: Tak zdecydowanie, bo tak naprawdę każda gra planszowa jest grą edukacyjną.

JAKUB POLKOWSKI: Tak, uczy nas logicznego myślenia, łączenia skutków i przyczyn, bawienia się matematyką, historią, geografą, także my sobie wybraliśmy takie pięć kategorii, których najłatwiej jest znaleźć ciekawe tytuły, które pomogą nam się czegoś nauczyć, naszym dzieciom, naszym znajomym i ten sposób kategoryzując je właśnie na pięć części będziemy sobie opowiadać o fajnych grach i pierwszą kategorią będą gry historyczne.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

JAKUB POLKOWSKI: Gier historycznych jest naprawdę multum, to jest najszersza kategoria gier, które można nazwać edukacyjnymi i one są przeznaczone dla ludzi naprawdę w każdym wieku, od bardzo starych gier wojennych, wydawanych jeszcze przez takie stare wydawnictwo „Strategia i taktyka”, które były po prostu bitwami, które mogliśmy toczyć za pomocą kartonów i drewnienek, po bardzo nowoczesne gry, które są skierowane do młodszego gracza.

ANNA POLKOWSKA: Moją ulubioną grą z tej kategorii jest gra „Odbudowa Warszawy”. Mieliśmy ogromną przyjemność uczestniczyć w powstawaniu tej gry, byliśmy właściwie od samego początku, pamiętam jak autorzy gry przyjechali do nas

do domu, żeby nam pokazać grę i pomagaliśmy im wycinać jeszcze elementy z papieru nożyczkami.

JAKUB POLKOWSKI: A drogi, mosty i nitki metra, które stawia się w grze, były zapałkami, jeżeli dobrze pamiętam, albo wykałaczkami. To jest rzeczywiście niezwykła gra. „Odbudowa Warszawy” jest o tyle edukacyjną grą, że nie każe nam się uczyć na pamięć dat, czy nazwisk. Wręcz przeciwnie ona pokazuje jak wygląda odbudowa zniszczonego po wojnie miasta i to jest bardzo niezwykle doświadczenie.

ANNA POLKOWSKA: Tak, trzeba najpierw odgruzować, by móc postawić nowe budynki. Co ciekawe w „Odbudowie Warszawy” topografia miasta może wyglądać zupełnie inaczej i często wygląda zupełnie inaczej, nitki metra się rozrastają w zaskakujące miejsca.

JAKUB POLKOWSKI: To prawda, aczkolwiek z definicji raczej staramy się postawić Nowe Świat, tam gdzie jest Nowy Świat, a Krakowskie tam gdzie Krakowskie, aczkolwiek rzeczywiście może się zdarzyć, że Pałac Kultury niechcący wyląduje gdzieś w okolicach Targówka.

ANNA POLKOWSKA: Co ciekawe do gry „Odbudowa Warszawy” jest specjalna aplikacja na telefon, która pozwala zobaczyć budynki w trójwymiarze.

JAKUB POLKOWSKI: Tak, tak zwana aplikacja rozszerzonej rzeczywistości, „augmented reality”, która pozwala nam wycelować telefon w jakiś element na planszy i wtedy wyrasta ten budynek i jego opis, ale „Odbudowa Warszawy” to jest tylko przykład. Bardzo fajną grą skierowaną do młodszego uczestnika jest z kolei „Miś Wojtek” wydany przez IPN. To jest gra Karola Madaja, która opowiada całą historię podróży „Misia Wojtka” przez pół świata, razem z polskimi żołnierzami.

ANNA POLKOWSKA: I rozpala wyobraźnię dzieci wczesnoszkolnych bardzo.

JAKUB POLKOWSKI: To prawda, jest naprawdę doskonałym przykładem tego, jak połączyć naukę o historii z zabawą, tak żeby dzieciaki kończąc grę miały prawdziwą wiedzę w głowie.

ANNA POLKOWSKA: To jest oczywiście punkt wyjścia do opowiedzenia dzieciakom historię o „Misiu Wojtku”, ale bardzo dobry punkt.

JAKUB POLKOWSKI: Są też dużo cięższe gry. Gra Adama Kwapińskiego i Michała Sieńki „Bohaterowie Wyklęci”, opowiada o naprawdę trudnym problemie, o straszliwych czasach. Ci sami autorzy zrobili grę „W Zakładzie Lubelski Lipiec Osiemdziesiąty Rok”, która z kolei opowiada jakby historię zupełnie innych ludzi w zupełnie innym miejscu, ale też w bardzo ciekawy edukacyjny sposób.

ANNA POLKOWSKA: To są już gry, które są bardziej skomplikowane i rzeczywiście wymagają większego skupienia, ale mamy też na polskim rynku fantastyczne tytuły dla rodzinnego odbiorcy. Takie właśnie leciutkie, przyjemne, popołudniowe chwile, taką grą jest na przykład „Timeline Polska”.

JAKUB POLKOWSKI: Tak, to jest gra, która oryginalnie została zrobiona przez Francuzów. Jej oryginalna wersja „Timeline” była po prostu grą o historii, o osi czasu. Polski zespół wydawniczy, Wydawnictwa Rebel, stworzył z historykami, z graczami, z fanami całą osobną linię ponad stu kart, które możemy układać w trakcie gry, właśnie w taką linię osi czasu, która sprawia, że naprawdę można się bawić w gronie ośmiu osób.

ANNA POLKOWSKA: Tak, to ciekawe, gra polega na tym, że po prostu musimy kartę z jakimś wydarzeniem historycznym umieścić na osi czasu, natomiast są to często, tak wydarzenia nieznane szerszemu odbiorcy, że tak naprawdę często musimy zgadywać. Oczywiście z historykiem przegramy, ale jeżeli gra rodzina, to wszyscy mają podobne szanse.

JAKUB POLKOWSKI: To prawda, gry historyczne są o tyle fajnym elementem edukacji, że trafiają zarówno do dzieciaków, do młodzieży, jak i do starszych osób i nie ma tak naprawdę górnego limitu. Możemy grać w grę o „Dywizjonie Trzysta Trzy” Karola Madaja, możemy zagrać w grę o „Magnatach” Andruszkiewicza i Gumienego wydawnictwa Falang z Opola, możemy bawić się w „Dwór Zygmunta Augusta” i starać się tam zdobyć przewagę. To też jest gra Wydawnictwa Fabryki Historycznych Adama Kwapińskiego i Michała Sieńki. Jakby tych gier jest naprawdę dużo, najważniejsze z nich jest to, że siadamy do nich, gramy w grę, spędzamy miło czas, jest rozrywka, spędzamy pół godziny, godzinę, półtorej, może dwie, odchodzimy od stołu i nagle wiemy więcej, to jest najfajniejsza gra.

ANNA POLKOWSKA: Oczywiście są gry edukacyjne bardzo klasyczne, to znaczy najczęściej to są quizy, czyli siadamy i odpowiadamy na pytania i po prostu kto wie więcej, ten, prawdopodobnie wygra, natomiast na szczęście tych gier jest jakby określona ilość, a coraz więcej powstaje takich tytułów, przy których właśnie nie tylko się uczymy, ale przede wszystkim bardzo dobrze się bawimy.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

JAKUB POLKOWSKI: Druga kategoria gier, które są najbliższe mojemu sercu z kolei, to są gry poświęcone kulturze i tutaj mamy już małych graczy, którzy tak naprawdę czekają na to, żeby zagrać w swoje pierwsze gry. Oczywiście, znaczy na tym etapie, jeżeli Zosia dostanie „Witkacego”, to prawdopodobnie będzie starała się wchłonąć go tylko paszczą, ale my chłoniemy go, już też oczami, ponieważ to jest przepiękna gra, w której będziemy układać reprodukcje obrazów Witkacego i starać

się znaleźć ich zestawy, także prosta, szybka gra, która pozwala nam nauczyć się bardzo szybko poprzez totalną zabawę, tego jak wyglądają obrazy, tego wielkiego artysty.

ANNA POLKOWSKA: Tutaj mamy pięć różnych obrazów, ale już po pierwszej partii wiemy tak naprawdę czym one się różnią od pozostałych i jeżeli zobaczymy inny obraz Witkacego, to bez wahania będziemy wiedzieli, że to jest ten autor.

JAKUB POLKOWSKI: I ja zdecydowanie polecam tą grę każdemu kto chce pokazać komukolwiek jak wygląda Polska kultura. Drugą taką grą, która jest w tej samej kategorii, czyli gry które możemy wyłożyć na stół, żeby pokazać komuś, kto naszej kultury nie zna, będzie gra która się nazywa „Polskie Smaki”, albo po angielsku „Taste of Poland”. Jest to gra zrobiona przez Marcina Ropka i Violę Kijowską, która jest zrobiona od razu po polsku i po angielsku. Jest zabawną grą na czas, w której wykładamy na czas karty, żeby robić tradycyjne polskie potrawy: gołąbki, flaki albo schab w sosie kurkowym, zupa, całe mnóstwo różnych pysznych potraw, które możemy od razu zaprezentować naszym, nie polskojęzycznym znajomym, także zdecydowanie „Polskie Smaki” są taką grą.

ANNA POLKOWSKA: Teraz wchodzimy już w kategorie gier o języku polskim i na przykład pamiętka z Poznania „Nie Tej”, czyli karciana bardzo szybka, sprytna gra o poznańskiej gwarze.

JAKUB POLKOWSKI: Mamy „Ojczysty”, czyli grę która wyszła spod rąk chyba najbardziej znanego polskiego projektanta Karola Madaja, który jest autorem takich hitów jak „Kolejka” chociażby i „Ojczysty” jest grą, w której możemy się dowiedzieć tego, co oznacza bałamucić, dowiemy się czy trybimy i sprawdzimy nasze kompetencje językowe w takich bardzo ciekawych zakamarkach polskiego języka. Mamy gry, które opowiadają na przykład o religii. Jest gra Nehemiasz Łukasza Woźniaka, która opowiada o fragmentach Biblii. Jest bardzo dobrym tytułem dla zaawansowanych graczy, którzy potrafią sobie naprawdę łamać głowę nad tym, jak odpowiednio zbudować mury, jak inwestować w surowce, a jednocześnie uczą się prawdziwej wizji historii. Kolejną grą, która też nawiązuje do literatury jest bardzo popularna na całym świecie gra Ignacego Trzewiczka „Robinson Crusoe”, która opowiada o książce „De foudre”. Także te gry powiązane z kulturą, które nas uczą tego w jaki sposób jesteśmy my osadzeni w swojej własnej polskiej kulturze, są bardzo ciekawe, bardzo różnorodne, od historii biblijnych przez literaturę, język, sztukę wizualną. Jest taki quiz nawet „Polski Film”, który opowiada z kolei o tym, jacy aktorzy, gdzie grali i tak dalej. Bardzo, bardzo szerokie spektrum, bardzo ciekawych gier.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

ANNA POLKOWSKA: Trzecią kategorią, są gry planszowe, które mówią o relacjach społecznych i tutaj mamy światowy hit.

JAKUB POLKOWSKI: Tak, gra „This War Of Mine”, jest grą Michała Oracza i Jakuba Wiśniewskiego i jest tak naprawdę adaptacją gry komputerowej, która opowiada o wojnie, ale nie w taki sposób jaki znamy z gier komputerowych. Tam nie biegamy z karabinem, nie strzelamy do złego wroga. Tutaj raczej się dowiemy co się dzieje z takimi ludźmi jak my, co się dzieje z taką rodziną jak Ja, Ania i Zosia, przez których życie przetacza się wojna. Jak widać mogą się dziać różne straszne rzeczy i faktycznie w tej grze, też tak jest, to znaczy tam dokonujemy bardzo trudnych moralnych wyborów i uczymy się tego jakie okropieństwa i okrucieństwa niesie ze sobą wojna, przy czym też warto powiedzieć, że „This War Of Mine”, była jednym z takich pierwszych polskich hitów eksportowych i osiągnęła gigantyczny sukces na zachodzie. Nie są to jedyne gry polskich autorów tego typu.

ANNA POLKOWSKA: Tak, trzeba przyznać, że polscy projektanci stają się coraz bardziej popularni na świecie. Jest to dla nas coraz większy powód do dumy, bo nasze polskie tytuły cieszą się ogromną popularnością.

JAKUB POLKOWSKI: Oczywiście nie mówimy tylko o grach edukacyjnych. Są to też gry, które są oparte o science fiction, o fantastykę, o różne fajne tematy, ale oczywiście Polacy teraz są bardzo cennymi, cenionymi designerami, docenianymi projektantami gier.

ANNA POLKOWSKA: „Ojczysty”.

JAKUB POLKOWSKI: Wiem, „Ojczysty”, projektantami gier planszowych na świecie.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

JAKUB POLKOWSKI: Mówi się, że matematyka jest królową nauk i ja też tak uważam. Dla mnie najciekawsze są różne rozwiązania matematyczne, które są w grach. Mam nadzieję, że Zosi one też będą pasować, ale są gry, które uczą nas ekonomii od podstaw i uczą nas zarówno na etapie wczesnoszkolnym i taką grą jest na przykład.

ANNA POLKOWSKA: „Pestka, drops, cukierek”, jest to gra planszowa, która powstała na bazie fantastycznej książki i przekazuje dzieciakom podstawę ekonomii. Pokazuje, jak gromadzić dobra, ale nie tylko jak gromadzić dobra, ale przede wszystkim jak nimi zarządzać, że warto inwestować, że czasami dobrze jest zaryzykować. Że jakby nie tylko gromadzimy dobro, ale przede wszystkim przetwarzamy je.

JAKUB POLKOWSKI: I to już mogą grać w tą grę małe dzieciaki prawda.

ANNA POLKOWSKA: Tak, to są dzieci wczesnoszkolne chyba od siódmego czy ósmego roku życia w górę, które dadzą sobie spokojnie radę.

JAKUB POLKOWSKI: Po drugiej stronie tej skali jest tak naprawdę, nie tyle gra, ile narzędzie edukacyjne, które zostało stworzone specjalnie na potrzeby uniwersytetów oraz szkół średnich. Jest to „Chłopska szkoła biznesu”, gra, która opowiada o zarządzaniu przedsiębiorstwem rolnym, o zarządzaniu gospodarstwem, uczy nas takich rzeczy czym jest podaż, popyt, jakie są techniki sprzedaży, jak budować marże i jak dogadywać się z naszymi kontrahentami.

ANNA POLKOWSKA: Ciekawe, w tej grze może brać udział właściwie cała klasa naraz.

JAKUB POLKOWSKI: Tak.

ANNA POLKOWSKA: To jest.

JAKUB POLKOWSKI: Cały rynek tak naprawdę odtwarzamy, Zosia odtwarza rynek razem z nami i w polskiej szkole biznesu. To nie jest gra, którą możemy kupić w sklepie, to jest gra, którą możemy zapytać wykładowcy akademickiego, nauczyciela Wos-u, czy matematyki w szkole, czy przedsiębiorczości, tak to się chyba nazywa, bo to jest narzędzie edukacyjne. Także gry ekonomiczne, które uczą nas po drodze, jak, stosować się do prawa ekonomii, są bardzo ważną częścią gier planszowych, w ogóle.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

ANNA POLKOWSKA: Ostatnią kategorią, są gry, które mówią o przyrodzie, o środowisku. Tutaj mamy fantastyczną serię „Świat wokół nas” i to są bardzo proste gry oparte na memo, czyli po prostu odnajdywanie par.

JAKUB POLKOWSKI: I tam co jest, Ptaki?

ANNA POLKOWSKA: I tych takich gier w odnajdywanie par jest oczywiście najwięcej, bo najprościej można w ten sposób sprzedać jakiś temat, ale tutaj rzeczywiście autorzy tej serii wykonali kawał pracy nad tym, żeby znaleźć gatunki zwierząt, roślin, drzew, grzybów, które występują na terenie Polski.

JAKUB POLKOWSKI: To są zdjęcia czy ilustracje?

ANNA POLKOWSKA: To są ilustracje na podstawie zdjęć. To są przepiękne, przepiękne gry, one mają bardzo proste okładki i są jakby bardzo prostymi grami, natomiast.

JAKUB POLKOWSKI: Akurat to, że mają proste okładki uważam, że jest ogromną zaletą, bo my.

ANNA POLKOWSKA: Tak, tak.

JAKUB POLKOWSKI: W ogóle jako Polacy jesteśmy też świetni w projektowaniu graficznym, prawda?

ANNA POLKOWSKA: I w rejestrowaniu, oczywiście, natomiast po kilku partiach tych gier, wiemy doskonale jak nazywają się ptaki.

JAKUB POLKOWSKI: Ale są podpisane też te klocki, tak.

ANNA POLKOWSKA: Tak oczywiście, potrafimy je rozróżnić na spacerze w parku, wiemy, jak wygląda sówka, jak wygląda.

JAKUB POLKOWSKI: Kos.

ANNA POLKOWSKA: Kos i gil.

JAKUB POLKOWSKI: Sikorka.

ANNA POLKOWSKA: A po spacerze w lesie, po grze „Grzyby”, wiemy dokładnie, które grzyby możemy zbierać, a których zupełnie nie. Możemy nauczyć się rozpoznawać drzewa. To że to są memo, i że zasady są zawsze takie same, jest moim zdaniem zaletą. W przypadku tej serii, po prostu bierzemy kolejne pudełko, otwieramy i wiemy od razu jak grać. To duży naprawdę, duży walor edukacyjny.

JAKUB POLKOWSKI: Tak, autorka Kasia Jacobson, ona ma swoje Wydawnictwo Jakobsony. Właściwie na każdych Warszawskich Targach Książki pojawia się nowy.

ANNA POLKOWSKA: Premiera.

JAKUB POLKOWSKI: Jest premiera kolejnego, zresztą tych gier, które mówią o przyrodzie i uczą dzieci jak nazywać, jak traktować przyrodę, jest całkiem sporo. Jest taka gra, „Granny”, „Sadzimy Las”, prawda.

ANNA POLKOWSKA: Tak, jest to gra o tym, w której mamy trójwymiarowe elementy, przepiękne drzewka na planszy i widzimy w trakcie gry jak one nam rosną, jak te nasze lasy się powiększają.

JAKUB POLKOWSKI: Słuchajcie, my musimy powoli już iść grać w gry, oraz nakarmić Zosię, bo inaczej zje mi rękę, także jeżeli chodzi o gry planszowe z naszej

strony z takich z których możecie korzystać w celach edukacyjnych, to chyba mniej więcej tyle. Pięć kategorii, całe mnóstwo gier zrobionych przez Polaków i wydanych w Polsce, po polsku i o Polsce, także trzymajcie kciuki, bo to jest taka gałąź kultury, która się cały czas rozwija.

ANNA POLKOWSKA: Tak, jeszcze ważna rzecz, gdzie można zagrać w te gry. W Polsce corocznie odbywa się kilkaset imprez poświęconych grom planszowym, w tym oczywiście ogromne targi książkowe, na których gry planszowe są zawsze dużym elementem, więc serdecznie polecamy.

JAKUB POLKOWSKI: Rozejrzenie się w okolicy, znalezieniem miejsca, w którym można zagrać w gry i po prostu granie w planszówki.

ANNA POLKOWSKA: Tak, serdecznie polecamy, dlatego że to jest najprostsza i najszybsza metoda, żeby jakąś grę poznać, pojechać na targi lub festiwal gier planszowych, zagrać, przyjrzeć się, wybrać coś dla siebie. Naprawdę jest z czego wybierać.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie

(PRZECIĄGŁY DŹWIĘK)