

# Tworzenie gier planszowych

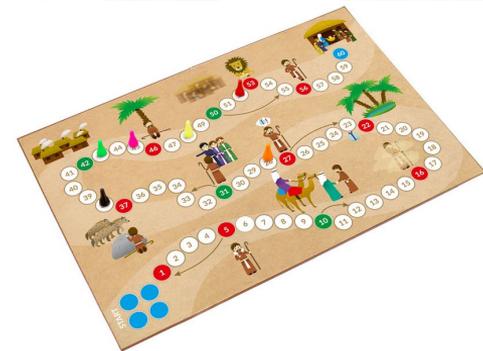
I jak właściwie do tego podejść?

# Elementy gry

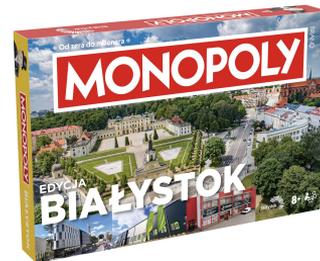


Może być

- plansza
- pionki / figurki
- kości
- karty
- żetony, pieniądze



# Rodzaje gier planszowych



# Wybierz temat i cel gry

Co będzie tematem gry? Czy będzie to gra o piratach? O astronautach kolonizujących marsa? Przygoda fantasy? Czy budowanie zamku?

Czyli o czym chcesz zrobić grę i co będzie się w niej robiło.

Wtedy trzeba się zastanowić jakich elementów będziemy używać do grania.

Czy to będzie plansza z pionkami?

Czy użyjemy kart?

A może będziemy korzystać też z żetonów?

Ważne aby po wymyśleniu zasad napisać **instrukcję** do gry aby nie pomylić się jak grać.

# Granie w grę

- 👉 Zrób prostą próbkę, rysując planszę na kartce papieru lub kartonu, użyj
- 👉 Graj w nią z przyjaciółmi lub rodziną. Sprawdź czy działa!
- 👉 Sprawdź co jest fajne, a co nie i zmień grę



# Ulepszanie gry

## GRAJ

i patrz co trzeba poprawić w grze, które zasady mogłyby działać lepiej.

Może niektóre elementy przeszkadzają i trzeba je zabrać, albo może czegoś brakuje i trzeba jeszcze bardziej urozmaicić grę.

Po zmianach znowu trzeba grać i obserwować.

**Pamiętaj!** Aby uzupełniać instrukcję o wszystkie zmiany, które robisz w zasadach!

# Ćwiczenie:

Wymyślamy skojarzenia do hasła NIEBO.

?

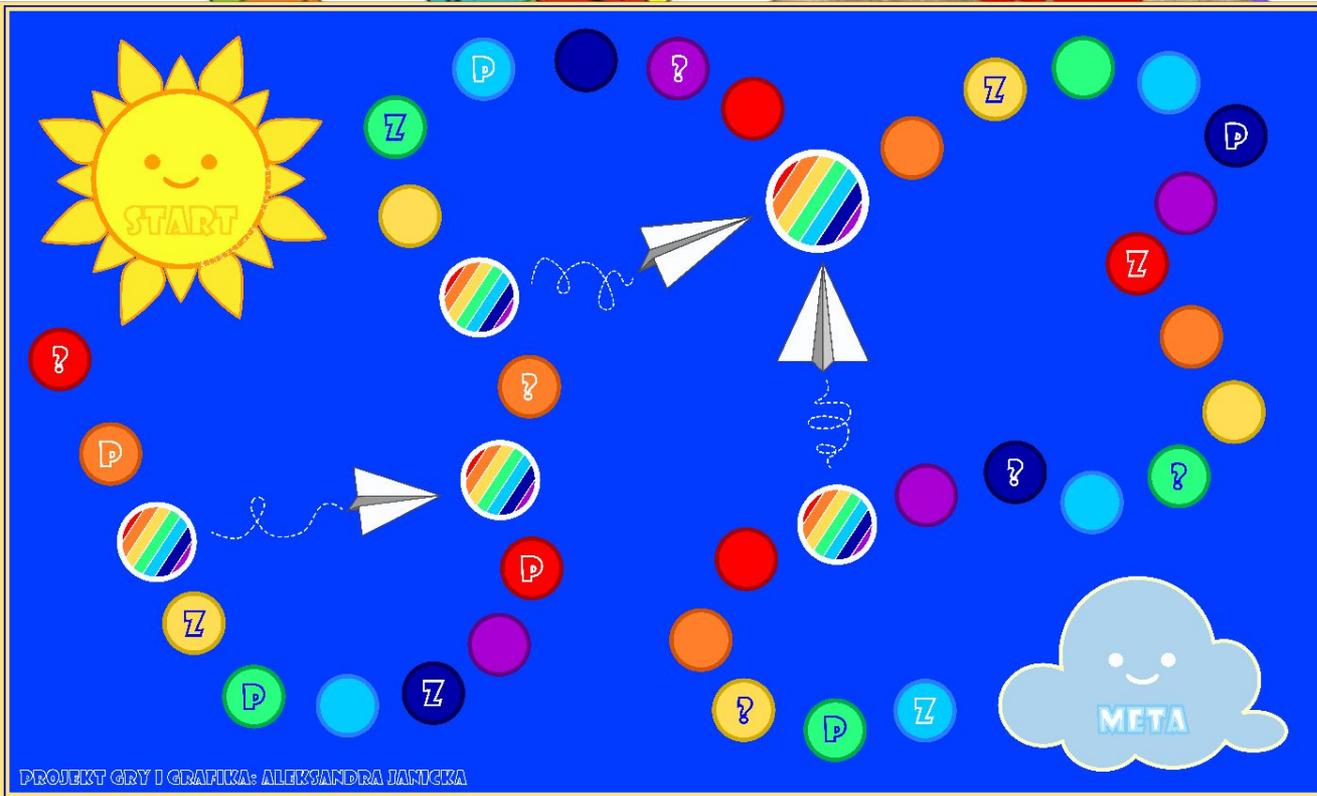
?

?

?

# Zadanie kreatywne

Opiszcie jakie elementy zawiera ta gra i stwórzcie z nami zadania do gry:



## ZASADY GRY

### „PODNEBNA PRZYGODA”



Za prawidłowe rozwiązanie nic się nie dzieje. Za wykonanie go śle lub wcale, cofasz się o 2 pola.  
Jeśli po wykonaniu akcji, pionek znajduje się na polu specjalnym, nie aktywuje się ono dla gracza.

**POLA SPECJALNE**

-  x6 Rzut kostką zdecyduje o numerze pytania.
-  x6 Rzut kostką zdecyduje o numerze zadania.
-  x6 Ciągniesz los z zadaniem.
-  Wiatr przenosi cię na inne pole, zgodnie z kierunkiem lotu samolotu.
-  Do gry potrzebujesz: kości, pionków, przestrzeni do wykonania ćwiczeń i pudełka z losami wg własnego pomysłu.

PYTANIE	ZADANIE
1 .....	1 .....
2 .....	2 .....
3 .....	3 .....
4 .....	4 .....
5 .....	5 .....
6 .....	6 .....

Projekt gry i grafika: Aleksandra Janicka



**UWAGA! Hasło konkursowe jest inne!**

Wymyślasz skojarzenia do hasła WODA:

?  
?  
?  
?

Tworzysz swój pomysł, z własnym (innym niż w ćwiczeniu) układem pól na planszówce.

Pamiętaj o dołączeniu zasad gry (instrukcji).

# Prezentację przygotowali

studenci Koła Naukowego Twórców Gier i Aplikacji "Hello IT",  
dla uczniów klas 1-3,  
biorących udział w Międzyszkolnym Konkursie na Grę Planszową,  
organizowanym przez Szkołę Podstawową nr 20, im. Orła Białego.

