



Zbuduj mazowiecki szlak!

Anna KRUSIEWICZ



Od czego zacząć przygodę z edukacją regionalną? Od hexów! Brzmi tajemniczo, ale nie dla wytrawnych graczy. W dobie nowoczesnych gier planszowych liczy się pomysł, strategia, umiejętność współpracy. Takie atuty ma w sobie gra Mazowszanie. Choć zawiera elementy gry wiedzy (bardzo cenne z edukacyjnego punktu widzenia, ale w mniejszym stopniu ludyczne), to urozmaicenie rozgrywki możliwością budowania szlaków turystycznych z pewnością zadowoli graczy, którzy przedkładają możliwość rywalizacji i rozrywki nad walory poznawcze.

Uwagę zwraca wyjątkowa dwustronna plansza – coś w sam raz dla tradycjonalistów i tych spragnionych nowoczesności. Grę rozpoczynamy od jednego z „miast startowych”. Ten tytuł przypadł oczywiście Warszawie, ale możemy wyruszyć też z Radomia, Siedlec, Ostrołęki, Ciechanowa czy Płocka. Gracze (lub może lepiej zespoły graczy) na początku otrzymują losowo wybrane hexy. Dla niewtajemniczonych – sześciokątne kartoniki z zaznaczonymi fragmentami szlaków. Głównym zadaniem jest dokładanie hexów z pasującymi do siebie kolorami szlaków. Oczywiście, jest to obwarowane



na pytanie z kategorii Wczoraj, Dziś lub Miejscowości. Mniej lub bardziej znane fakty dotyczące Mazowsza zaskoczą niejednego. Twórcy zadbali o takie szczegóły jak zakodowanie odpowiedzi – aby je odczytać, musimy posłużyć się specjalnym czytnikiem. To wszystko sprawia, że gra nie jest nudna, a wiadomo, że nuda zabija (zwłaszcza lekcję). I tu otwiera się pole do działań nauczyciela. Dobra gra nie powinna być zamkniętą strukturą. Ważne, aby uczniowie mogli sami modyfikować jej zasady, dokładać elementy. Mogą to być, np. dodatkowe karty z pytaniami

dotyczącymi ich miejscowości, gminy. Inną możliwością zwiększenia zainteresowania regionem jest zaplanowanie – na podstawie zbudowanego na planszy szlaku – rzeczywistej wycieczki. Wymaga to pracy z dodatkowymi źródłami, zapewni też wykorzystanie wiedzy w praktyce.

Gra Mazowszanie to dobry punkt wyjścia do pracy projektowej. Nauczyciele różnych przedmiotów znajdą przestrzeń dla siebie. Poznawanie województwa mazowieckiego może mieć wiele aspektów. Najważniejsze, aby zdobywana wiedza przyczyniła się do zwiększenia zainteresowania uczniów regionem.

I właściwie tylko jeden minus – byłoby znakomicie, gdyby plansza i hexy były magnetyczne. Ułatwiłoby to utrzymywanie porządku podczas rozgrywki. Wystarczy jeden nieopatrzny ruch... i musimy budować od nowa. Ale może o to właśnie chodzi?

Gra powstała jako element projektu www.mazowszanie.eu BUDUJEMY SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE NA MAZOWSZU na zlecenie Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego. Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

Anna KRUSIEWICZ jest nauczycielem konsultantem ds. języka polskiego, historii i WOS w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku.



szeregiem wytycznych, przez co rozgrywka wymaga ciągłego analizowania sytuacji na planszy, śledzenia ruchów przeciwnika i przewidywania. Satysfakcja z zamknięcia szlaku gwarantowana, bo wymaga to sporego wysiłku intelektualnego.

Aby gracze nie skupiali się tylko na budowaniu strategii, mamy jeszcze do dyspozycji karty z pytaniami. Każdy dołożony hex może przynieść więcej punktów, jeśli gracz (drużyna) poprawnie odpowie