

MISTRZOWSKI UMYST

INSTRUKCJA

TABLE GAME



4 - 20



6+



45 min. - 2 h

Autor:
Aleksandra Żarnowiecka

Autor:
Agnieszka Badowska

Autor:
Piotr Krzystek

Korekta tekstu:
Karolina Habryło

Ilustracje
i projekt graficzny:
Karolina Kwiatkowska

Skład instrukcji:
Bartosz Chomik

Specjalne podziękowania dla:
testerów z Zespołu Szkół Prywatnych nr 1 w Sosnowcu

Pomysłodawczynią i współautorką gry jest Aleksandra Żarnowiecka.

Ola jest trenerem mentalnym juniorów, trenerem TUS, bibliotekoznawcą, wieloletnim kuratorem społecznym do spraw rodzin i nieletnich.

Pracuje z dziećmi w różnym wieku - poprzez zabawę stara się wprowadzać profilaktykę zdrowia psychicznego, zarówno na zajęciach grupowych jak i podczas sesji indywidualnych. Prywatnie miłośniczka książek, matka i żona.



Spis treści

WPROWADZENIE	1
ELEMENTY GRY	2
ROLA BEGAMERA	3
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	3
CEL ROZGRYWKI	3
PRZEBIEG ROZGRYWKI	8
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI	8

WPROWADZENIE

Gra Mistrzowski Umysł to coś więcej niż zabawa. To trening mentalny, który pomoże Wam jeszcze lepiej radzić sobie w szkole i w życiu.

Grając w nią będziecie ćwiczyć umiejętności niezbędne do skutecznego uczenia się i radzenia sobie z emocjami. Nauczycie się budować pewność siebie i tworzyć pozytywne relacje z innymi ludźmi.

Dzięki grze, uruchomicie tkwiący w Was potencjał i zorganizujecie swoje myśli tak, aby wspierały Was, pomagały Wam i współgrały z Waszym ciałem.

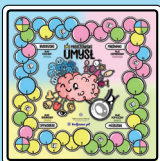
Korzystając z potęgi swoich możliwości, łatwiej będzie Wam precyzować cele, realizować marzenia i stawiać czoła wszelkim wyzwaniom.

Wyzwólcie swoje moce wraz z Mistrzowskim Umysłem i ruszajcie na podbój świata!

Pamiętajcie, że dzięki sile umysłu żadne przeszkody nie będą Wam straszne.

UDANEJ ZABAWY!

ELEMENTY GRY



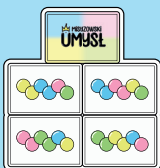
Plansza do gry



Instrukcja



124
Mistrzowskie Karty



4 Karty Wyzwań



2 klasyczne kości



Kość z częściami
ciała



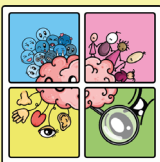
Kość z emocjami



4 pionki



20 znaczników
drużyn w czterech
kolorach



40 żetonów



Woreczek na
akcesoria



Drewniana skrzynka
na grę

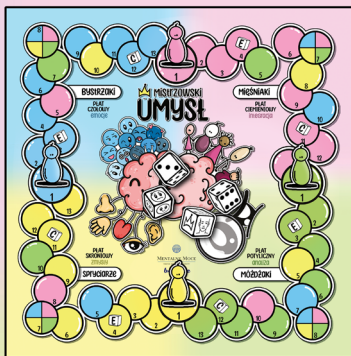
ROLA BEGAMERA

beGamer to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest czytać pytania, sprawdzać odpowiedzi, przydzielać punkty. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Etapy rozkładania planszy:

1. Rozwiń planszę na stole.
2. Rozstaw na planszy
(tak, jak na rysunku obok):
 - pionki do gry;
 - 2 kostki z oczkami;
 - kostkę z emocjami;
 - kostkę z częściami ciała
3. beGamer rozstawia przed sobą:
 - Mistrzowskie Karty;
 - żetony;
 - znaczniki drużyn



CEL ROZGRYWKI

W podstawowej wersji gra jest kooperacyjna, czyli nie ma rywalizacji między grającymi, za to jest współpraca!

Element rywalizacji wprowadzony został we wzbożonej wersji gry.

Wygrywają wszyscy, jeżeli każda drużyna skompletuje minimum jeden żeton z każdego koloru.

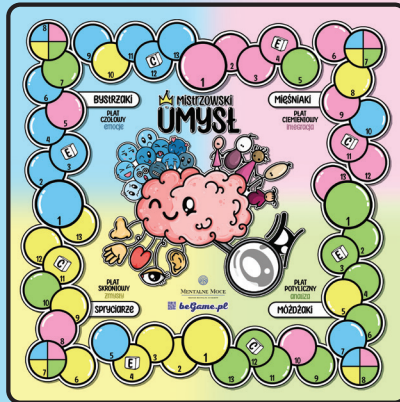
Celem gry jest zebranie jak największej ilości żetonów.

Żetony uzyskujemy, wykonując zadania z Mistrzowskich Kart.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wprowadzenie do rozgrywki (omawiamy fabułę gry)

PLANSZA



POLA SPECJALNE



Wybierz pytanie z dowolnego koloru płała mózgu. Po zrealizowaniu zadania odbierz odpowiedni żeton



Na tym polu zamiast realizować zadanie z Mistrzowskiej Karty, rzucaś kostką emocji albo ciała



KOSTKA EMOCJI



Wykonaj rzut kostką z emocjami. Zaprezentuj emocję z kostki. Otrzymujesz żeton w kolorze pola, na którym stoisz

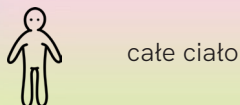
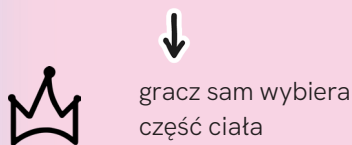
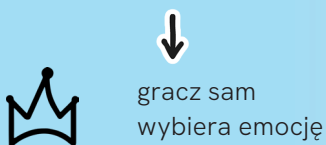


KOSTKA CIAŁA



Wykonaj rzut kostką z częściami ciała. Zaprezentuj, jak czuje się teraz wskazana na kostce część ciała. Otrzymujesz żeton w kolorze pola, na którym stoisz





MISTRZOWSKIE KARTY

Każda część Mistrzowskiego Umystu składa się z płatów mózgu – pól w innym kolorze.



Płat czołowy – część niebieska dotyczy zadań związanych z naszymi emocjami.

Płat ciemieniowy – część różowa dotyczy zadań związanych z naszą integracją z innymi.

Płat skroniowy – część żółta dotyczy zadań związanych z naszymi zmysłami.

Płat potyliczny – część zielona dotyczy zadań związanych z analizą wzrokową.

2 POZIOMY ROZGRYWKI NA KARTACH



Zadania dla młodszych uczniów

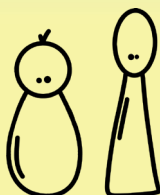


Zadania dla bardziej doświadczonych uczniów

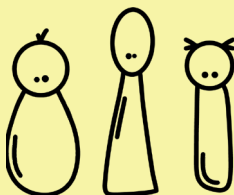
MISTRZOWSKIE KARTY POSIADAJĄ RÓWNIEŻ OZNACZENIA:



SOLO – w tym wypadku zadanie wykonuje jedynie osoba/drużyna, która w swojej kolejce weszła na pole z zadaniem. W przypadku podstawowej wersji gry (kooperacyjnej) używamy jedynie kart z tym znacznikiem.



POJEDYNEK – w tym wypadku osoba/drużyna, która w swojej kolejce weszła na pole z zadaniem wybiera z pośród pozostałych grup/osób przeciwnika, z którym zagra o żeton Mistrzowskiego Umysłu. Ten trafia do zwycięskiej osoby/drużyny. Używamy kart z tym znacznikiem jedynie w wersji wzbogaconej (rywalizacyjnej).



GRUPOWE – w tym wypadku o żeton Mistrzowskiego Umysłu starać się będą wszystkie osoby/drużyny. Używamy kart z tym znacznikiem jedynie w wersji wzbogaconej (rywalizacyjnej).

W przypadku wylosowania poniższej karty, dowolne zadanie z danego koloru wymyśla beGamera. Może to być zadanie SOLO, POJEDYNEK lub GRUPOWE.

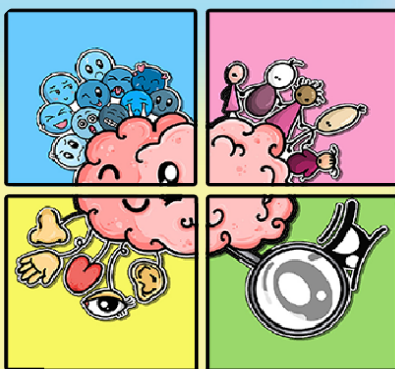
ZADANIE OD BEGAMERA	ZADANIE OD BEGAMERA	ZADANIE OD BEGAMERA	ZADANIE OD BEGAMERA
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

USTALENIE ZESPOŁÓW

Dzielimy graczy na 4, najlepiej równe, zespoły (minimum jednoosobowe).

POLA STARTU GRY

beGamer umieszcza w woreczku 4 żetony w różnych kolorach. Zawodnicy losują po jednym żetonie i zgodnie z wylosowanym kolorem stawiają pionka na polu z numerem jeden:



Niebieski – drużyna Bystrzaków

Różowy – drużyna Mięśniaków

Żółty – drużyna Spryciarzy

Zielony – drużyna Mózdzaków

Pozostała część zespołu otrzymuje znaczniki w kolorze wylosowanego żetonu.

KOLEJNOŚĆ ROZPOCZĘCIA ROZGRYWKI

Z każdego zespołu jeden z graczy wykonuje rzut kostką z oczkami. Kolejność wyznaczają wyniki rzutu od najwyższego wyniku do najniższego. W przypadku remisu, powtarzamy rzut kostką do momentu wyłonienia zwycięzcy.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba/drużyna, która wyrzuciła największą ilość oczek. Następnie kolejność osób/drużyn jest zgodna z ruchem wskazówek zegara, np. jeśli zaczyna kolor żółty, kolejność ruchów jest następująca: niebieski, różowy, zielony.

Wykonujemy rzut jedną lub dwiema kostkami i wybieramy najbardziej korzystny dla nas kierunek ruchu.

Zatrzymanie się na polu w jednym z kolorów oznacza konieczność rozwiązania zadania.

Po wykonaniu zadań, w których uczestniczyć będą wszyscy gracze, żeton trafia na konto osoby/drużyny, która wylosowała zadanie.

Z każdego koloru płatów Mistrzowskiego Umysłu gracze muszą zebrać minimum jeden żeton. Żeton należy się za każde wykonane zadanie! Nawet, jeśli już wcześniej zebraliśmy żeton w danym kolorze.

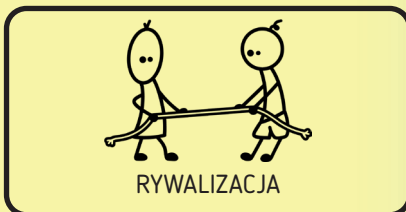
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

W kooperacyjnej wersji rozgrywki wygrywamy, jeżeli wszystkim drużynom uda się zebrać komplet żetonów.

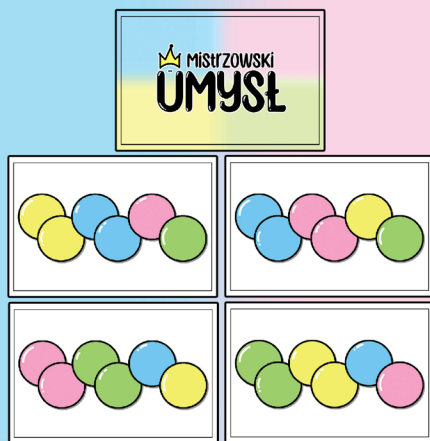
Grę można kontynuować dowolną liczbę okrążeń lub grać na określony czas, np. 90 minut.

WZBOGAĆONA WERSJA

Przed rozpoczęciem rozgrywki, należy odłożyć do pudełka karty ze znacznikiem kooperacji, a w zamian położyć karty ze znacznikiem rywalizacji.



Przygotowanie gry wygląda bardzo podobnie, ale gracze, poza kolorem, losują również Kartę Wyzwań. Każda Karta Wyzwań zawiera oznaczenie, w jakiej ilości, jakiego koloru żetony należy zebrać, np.:



Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zbierze żetony ze swojej Karty Wyzwań.

ROLE

Po ustaleniu drużyn, gdy mamy większą ilość graczy w drużynie, dla urozmaicenia zabawy możemy przypisać graczom role, np.:

- **Zwiadowca**, czyli osoba, która będzie poruszać się po planszy,
- **Miotacz**, czyli osoba, która będzie rzucać kostką,
- **Ambasador/Ambasadorzy**, czyli osoba/osoby, które będą odpowiadać na pytania.

beGame.pl



MENTALNE MOCE

TRENER MENTALNY JUNIORÓW