

GRA Z KLASĄ



Materiał metodyczny do gry planszowej UBONGO

Scenariusz zajęć dla całej klasy

Ubongo to dynamiczna gra łamigłówkowa, w której gracze jednocześnie układają zestawy kolorowych kafelków na swoich planszach zgodnie z podanym wzorem. W wersji klasowej **każdy uczeń otrzymuje własny zestaw kafelków i planszę**, dzięki czemu wszyscy uczestnicy mogą pracować równocześnie. Gra rozwija wyobraźnię i orientację przestrzenną, umiejętność analizowania kształtów i relacji między nimi, wspiera kształtowanie pojęć geometrycznych, ćwiczy koncentrację uwagi oraz rozwija umiejętność rozwiązywania problemów w ograniczonym czasie.

Wiek
od 6 lat

Liczba graczy
do 28 uczniów

Czas zajęć
45 min

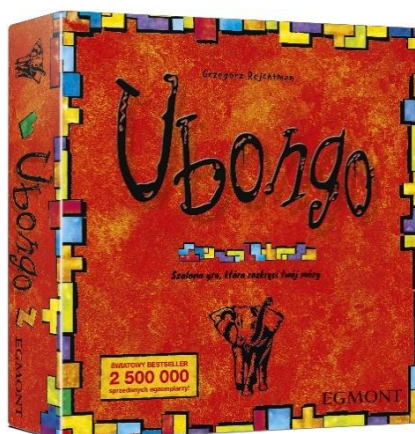
Przedmiot
dowolny

► **Film instrukcja (YouTube)**

[Obejrzyj film instrukcyjny](#)

 **Oficjalna strona gry (Egmont)**

egmont.pl - Ubongo





Kompetencje rozwijane podczas gry

Myślenie przestrzenne	Koncentracja i uwaga	Praca pod presją czasu	Kształtowanie odporności emocjonalnej
Rozpoznawanie kształtów	Szybkie decydowanie	Wytrwałość i próbowanie	Respektowanie ustalonych zasad



Zawartość zestawu klasowego Ubongo

Zestaw klasowy Ubongo zawiera:

- **28 zestawów kafelków** - każdy zestaw to 12 kafelków o unikalnych kształtach
- **36 planszy zadań** - dwustronne: strona łatwiejsza (3 kafelki) i trudniejsza (4 kafelki) *
- **1 kostka** - wyznacza symbol określający, które kafelki są używane w rundzie
- **1 klepsydra** - odmierza czas układania kafelków

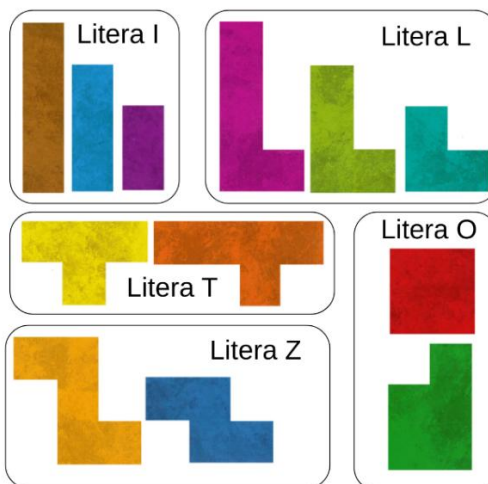
 **Wskazówka:** * Na każdej planszy znajduje się aż 12 unikalnych zadań oznaczonych symbolami: po jednej stronie łatwiejszych (z wykorzystaniem 3 kafelków), po drugiej trudniejszych (z wykorzystaniem 4 kafelków)

 **Wskazówka:** Przy klasie powyżej 28 uczniów można pracować w parach - dwóch uczniów współpracuje nad jednym zestawem kafelków i planszą.

 **Ciekawostka:** Łącznie gra zawiera 432 niepowtarzalne łamigłówki w 36 zadaniach.

Kształty kafelków - rozpoznawanie liter i figur

Opis	Litery	Liczba kafelków
Kafelek w kształcie litery I	Litera I	3
Kafelek w kształcie litery L	Litera L	3
Kafelek w kształcie litery Z	Litera Z	2
Kafelek w kształcie litery T	Litera T	2
Kafelek w kształcie litery O i Ó	Litera O oraz Ó	2





Scenariusz zajęć - przebieg zajęć lub turnieju

FAZA 1

Zapoznanie z elementami gry oraz zasadami

ok. 3 min

Cel fazy: Uczeń rozpoznaje elementy gry, zna podstawowe zasady wykonywania zadań oraz potrafi przygotować swój zestaw do pracy.

1. Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi **bazę**, zawierającą **zestaw 12 kafelków**. Uczniowie sprawdzają kompletność zestawu przeliczając kafelki.
2. Po sprawdzeniu kompletności zestawu nauczyciel wspólnie z uczniami omawia kształty kafelków porównując je do liter alfabetu.
3. Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi **1 losową planszę zadań**. Warto podkreślić, że każdy uczeń otrzymuje inną planszę i będzie rozwiązywał inne zadania.
4. Uczniowie układają planszę stroną łatwiejszą do góry (wyzwanie wymagające użycia 3 kafelków).
5. **Ważne:** Nauczyciel demonstruje sposób manipulowania kafelkami, podkreślając, że można je **obrać i odwracać** w celu dopasowania do wzoru!

 **Wskazówka:** klasa przyjmuje zasadę, że podczas rozgrywek wszyscy pracują w ciszy i utrzymują ją również po ukończeniu zadania. Podstawową formą komunikacji z nauczycielem jest kontakt wzrokowy i umówione gesty.

 **Wskazówka:** po każdej rozgrywce kafelki wracają na swoje miejsce „w bazie”.

 **Wskazówka:** pokaż uczniom różne sposoby obracania i odwracania kafelków, aby mogli dostrzec wszystkie możliwości dopasowania ich do układu pól na planszy.

FAZA 2

Runda wprowadzająca - bez czasu

ok. 8 min

Cel fazy: Uczeń rozumie sposób rozwiązywania zadań oraz samodzielnie stosuje zasady gry podczas pierwszych prób układania kafelków.

1. Nauczyciel wskazuje **pierwsze zadanie** (symbol tarczy z grotami) i wyjaśnia jak odczytać oznaczenia na planszy oraz wybrać kafelki potrzebne do jego wykonania. Każdy uczeń pracuje na innym zestawie elementów wskazanych na swojej planszy.
2. Uczniowie **bez klepsydry** (bez ograniczenia czasu) układają wskazane kafelki tak, by zakryć wszystkie białe pola planszy.
3. Po poprawnym wykonaniu zadania uczeń sygnalizuje jego ukończenie poprzez **podniesienie ręki**.
4. Nauczyciel czeka na ukończenie zadania przez wszystkich uczniów. Jednocześnie wzmacnia pozytywne zachowania związane z przestrzeganiem zasad gry, takie jak skupienie, samodzielność i praca w ciszy.

 **Wskazówka:** uczniom, którzy napotykają trudności, można przypomnieć, że kafelki można nie tylko obracać, ale również odwracać (jak lustrzane odbicie).

 **Wskazówka:** można przeprowadzić 2 rundy próbne przed wprowadzeniem limitu czasu.

 **Wskazówka:** warto reagować na sygnały o ukończeniu zadania przez uczniów w sposób niewerbalny (np. gestem kciuka uniesionego w górę), modelując tym samym przestrzeganie zasady pracy w ciszy.

FAZA 3

Runda doskonaląca - na czas (próbna/nie punktowana)

🕒 ok. 4 min

Cel fazy: Uczeń stosuje zasady gry podczas pracy pod presją czasu oraz ćwiczy koncentrację i sprawne wyszukiwanie rozwiązań.

1. Nauczyciel (lub wybrany uczeń) **rzuca kostką** - wylosowany symbol wskazuje, które kafelki należy wykorzystać do wykonania zadania.
2. Nauczyciel **odwraca klepsydrę** rozpoczynając odliczanie - teraz liczy się czas!
3. Uczniowie jak najszybciej wyszukują odpowiednie kafelki i układają je na planszy.
4. Po poprawnym wykonaniu zadania uczeń sygnalizuje jego ukończenie poprzez podniesienie ręki.
5. Po przesypaniu się piasku nauczyciel woła **"Stop!"**, a uczniowie kończą pracę.
6. Ta Runda ma charakter treningowy – **punkty nie są jeszcze przyznawane**.

💡 **Wskazówka:** Można przeprowadzić 2 rundy próbne przed rozpoczęciem rozgrywek punktowanych.

💡 **Wskazówka:** Przed rozpoczęciem rundy warto zwrócić uwagę uczniów, że dodatkowym wyzwaniem będzie presja czasu. Podkreślaj, że celem jest nie tylko szybkie rozwiązanie zadania, lecz także ćwiczenie koncentracji i radzenia sobie z emocjami.

FAZA 4

Rundy rankingowe (10 rund punktowanych: 4 łatwiejsze i 6 trudniejszych, z limitem czasu)

🕒 ok. 17 min

Cel fazy: Uczeń doskonali umiejętność rozwiązywania zadań pod presją czasu, stosuje strategie działania oraz dąży do poprawy własnych wyników.

Mechanizm punktacji podczas rund klasowych:

- Pierwszych pięciu uczniów, którzy poprawnie ułożą kafelki otrzymuje po **3 punkty**.
- Kolejnych pięciu uczniów, którzy poprawnie ułożą kafelki otrzymuje po **2 punkty**.
- Pozostali uczniowie, którzy ukończą zadanie przed przesypaniem się piasku w klepsydrze otrzymuje po **1 punkcie**.
- Uczniowie, którzy nie ukończą zadania przed upływem czasu - **0 punktów**.
- W przypadku remisu wszyscy uczniowie objęci remisem otrzymują odpowiednią liczbę punktów.

Po rozegraniu 4 rund na stronie łatwiejszej:

- Uczniowie odwracają planszę na stronę trudniejszą (zadania wymagające użycia 4 kafeleków).
- Rozgrywają kolejne 6 rund punktowanych według tych samych zasad.

💡 **Wymiana plansz:** po każdej rundzie uczniowie wymieniają się planszami zadań, dzięki czemu każdorazowo rozwiązują nowe układy, a rozgrywki będą ciekawsze i bardziej angażujące.

💡 **Wskazówka:** przed rozpoczęciem turnieju warto przygotować na tablicy listę uczestników na której nauczyciel (lub uczniowie) będzie zapisywał zdobywane punkty.

FAZA 5

Wielki Finał Klasowy (rywalizacja najlepszych graczy)

ok. 8 min

Cel fazy: Uczeń wykorzystuje zdobyte doświadczenia w rozwiązywaniu zadań oraz uczestniczy w końcowej rozgrywce wymagającej koncentracji, wytrwałości i strategicznego działania.

- Po zakończeniu rund rankingowych nauczyciel ogłasza **TOP 4–8 uczniów** z najwyższą liczbą punktów.
- Finaliści zajmują wyznaczone miejsca, a pozostali uczniowie obserwują rozgrywkę kibicując.
- Rozgrywane są **3 rundy finałowe** na stronie trudniejszej (4 kafelki).
- Finał odbywa się bez użycia klepsydry.
- Uczeń, który poprawnie ukończy zadanie, sygnalizuje to hasłem **"Ubongo!"** i podniesieniem ręki.
- W każdej rundzie punkty otrzymują trzej najszybsi gracze:
 - 3 punkty – pierwsze miejsce,
 - 2 punkty – drugie miejsce,
 - 1 punkt – trzecie miejsce.
- W przypadku remisu rozgrywana jest dodatkowa runda.
- Po podsumowaniu wyników nauczyciel ogłasza 🏆 **Mistrza Ubongo klasy!**

💡 **Wskazówka:** warto przewidzieć symboliczne nagrody lub wyróżnienia dla finalistów, podkreślając zarówno osiągnięte wyniki, jak i zaangażowanie uczestników.



Tabela punktów - przykład zapisu

Uczeń / Runda	R1 (łatwa)	R2 (łatwa)	R3 (łatwa)	R4 (trudna)	R5 (trudna)	R6 (trudna)	SUMA
Anna K.	3	1	2	3	1	2	12
Marek W.	1	3	1	2	3	1	11
Julia T.	2	2	3	1	2	3	13
...	-	-	-	-	-	-	-

Punkty: 3 pkt - miejsce 1-5 | 2 pkt - miejsce 6-10. | 1 pkt - ukończone w czasie | 0 pkt - nieukończone



Wskazówki dla nauczyciela

Przed zajęciami:

- Przydziel zestaw 12 kafelków
- Przygotuj na tablicy listę uczestników - będzie służyła do zapisywania punktów

W trakcie zajęć:

- Twórz podczas gry życzliwą i pełną pozytywnej energii atmosferę. Podkreślaj, że uczniowie będą mieli wiele okazji do zdobywania punktów, a każda próba rozwiązania zadania -niezależnie od wyniku -stanowi wartościowy trening logicznego myślenia i rozwija umiejętności poznawcze.

- Zadbaj o to, aby każdy uczeń miał możliwość doświadczania satysfakcji z podejmowanych działań i osiągania drobnych sukcesów podczas gry. Takie doświadczenia wzmacniają poczucie własnej skuteczności, budują wiarę we własne możliwości oraz zwiększają motywację do podejmowania kolejnych wyzwań.
- Monitoruj aktywność uczniów i zachęcaj do udziału także osoby mniej pewne siebie. Staraj się stwarzać każdemu okazję do zaangażowania się w rozgrywkę.
- Czuwaj nad przebiegiem rozgrywki i kontroluj czas odmierzany przez klepsydrę. To Ty decydujesz, kiedy należy zakończyć rundę i zawołać „Stop!”
- W przypadku sporu dotyczącego kolejności zgłoszeń podejmuj ostateczną decyzję. Staraj się rozstrzygać takie sytuacje w sposób sprawiedliwy i sprzyjający budowaniu dobrych relacji między uczniami.
- Dostrzegaj i wzmacniaj pozytywnymi komentarzami przestrzeganie zasad przez uczniów. W ten sposób modelujesz i utrwalasz pożądane zachowania.
- Przypominaj, że celem gry jest nie tylko rozwiązywanie łamigłówek, lecz także rozwijanie umiejętności radzenia sobie z emocjami, szczególnie podczas działania pod presją czasu.
- Zwracaj uwagę na to, aby uczniowie po każdym użyciu odkładali kafelki do bazy. Taki sposób organizacji pracy wspiera rozwijanie nawyku utrzymywania porządku oraz uczy świadomego zarządzania uwagą poprzez ograniczanie bodźców, które mogą rozpraszać podczas wykonywania zadania.

Różnicowanie trudności:

Wybór strony łatwiejszej (3 kafelki) lub trudniejszej (4 kafelki) umożliwia dostosowanie wymagań dla uczniów, również tych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Runda drugiej szansy:

Jeśli piasek się przesypał, a nikt nie ułożył kafelków - obróć klepsydrę i daj uczniom jeszcze jedną szansę. Jeśli i tym razem nikt nie ukończy - runda kończy się bez punktów.

Po zajęciach:

- Uczniowie kompletują swoje zestawy i odkładają do pudełek/woreczków.
- Warto podsumować i omówić zastosowane przez uczniów strategie, wytrwałość i zaangażowanie. Dzięki temu wzmacniasz nastawienie na rozwój i uczenie się.
- Po zakończeniu rozgrywki poświęć chwilę na rozmowę o tym, co pomogło uczniom osiągać sukcesy, jak radzili sobie z presją czasu, z czym mieli trudności i czego nauczyli się podczas gry. Taka rozmowa pomaga przenieść doświadczenia z gry na rozwój umiejętności uczenia się i współpracy.

Harmonogram zajęć (45 minut)

Czas	Etap	Opis	Uwagi
0–3 min	Przygotowanie	Rozdanie zestawów i plansz uczniom	Pomocnicy z klasy
3–7 min	Faza 1	Zapoznanie z elementami gry oraz zasadami	Rozpoznawanie, manipulowanie
8–16 min	Faza 2	Pierwsza runda wprowadzająca - bez czasu	Rozwiązywanie zadań bez pośpiechu
16–20 min	Faza 3	Runda doskonaląca - na czas (próbna/nie punktowana)	Oswojenie z klepsydrą i presją czasu
20–37 min	Faza 4	Rundy rankingowe (10 rund punktowanych: 4 łatwiejsze i 6 trudniejszych, z limitem czasu)	Rywalizacja, zapis punktów
37–45 min	Faza 5	Wielki Finał Klasowy – rywalizacja najlepszych graczy	TOP 4–8 finalistów, ogłoszenie wyników

Warianty i rozszerzenia zajęć

Turniej drużyn wersja I

Podziel klasę na 4-6 drużyn (po ok. 4-6 uczniów). Każdy uczestnik zdobywa punkty indywidualnie, a wyniki członków zespołu są sumowane. Wygrywa drużyna z najwyższą liczbą punktów.

 **Wartość edukacyjna:** *wzmacnianie poczucia odpowiedzialności za wynik zespołu, motywacji oraz zaangażowania wszystkich uczestników.*

Turniej drużyn wersja II

Podziel klasę na 4-6 drużyn (po ok. 4-6 uczniów). Zadaniem zespołu jest doprowadzenie do tego, aby wszyscy jego członkowie ukończyli zadanie przed upływem czasu. W tym wariantie uczniowie mogą wspierać się, podpowiadać sobie strategie działania oraz wzajemnie motywować. Sposób punktowania nauczyciel dostosowuje do wieku i możliwości grupy.

 **Wartość edukacyjna:** *rozwijanie współpracy, komunikacji, wzajemnego wsparcia i odpowiedzialności za sukces grupy.*

Wyciszająca runda skupienia

Przeprowadź jedną rundę bez użycia kostki i klepsydry. Uczniowie rozwiązują zadanie indywidualnie, w pełnej ciszy i bez pośpiechu.

 **Wartość edukacyjna:** *ćwiczenie koncentracji uwagi, samoregulacji oraz świadomego kierowania własnym skupieniem. Wariant szczególnie dobrze sprawdza się na zakończenie zajęć lub po przerwie.*

Turniej między klasami

Po zakończeniu rozgrywek klasowych najlepsi zawodnicy z poszczególnych klas mogą wziąć udział w szkolnym turnieju finałowym.

💡 **Wartość edukacyjna:** budowanie pozytywnej atmosfery wokół aktywności logicznych i rozwijanie motywacji do podejmowania kolejnych wyzwań. To atrakcyjna forma aktywności podczas Dnia Sportu, Festiwalu Gier lub innych wydarzeń szkolnych.

Projektowanie kart zadaniowych

Uczniowie, korzystając z zestawu kafelków i czystych kartek, tworzą własne plansze zadań, np. poprzez obrysowywanie wybranych układów elementów. Przygotowane projekty mogą zostać wykorzystane podczas kolejnych zajęć jako nowe wyzwania dla innych uczestników (np. z wykorzystaniem 5 kafelków).

💡 **Wartość edukacyjna:** rozwijanie kreatywności, wyobraźni przestrzennej oraz rozumienia zależności między elementami układanki.

Pobij własny rekord – rywalizacja z samym sobą

Pobij własny rekord – rywalizacja z samym sobą. Uczniowie nie rywalizują między sobą. Ich zadaniem jest kilkakrotne rozwiązywanie jak największej liczby zadań w określonym czasie (np. 3 minuty) i porównywanie swoich wyników z poprzednimi próbami.

💡 **Wartość edukacyjna:** wzmacnianie poczucia skuteczności, dostrzeganie własnych postępów i małych sukcesów oraz rozwijanie motywacji do doskonalenia własnych kompetencji.

Program: Gra z klasą

Autorzy: Agnieszka Langmesser, Sławomir Wiechowski

Wydawca: Egmont

Strona gry: egmont.pl/Ubongo

Film instrukcja: [YouTube - Ubongo](#)

EGMONT



Agnieszka Langmesser jest pomysłodawczynią lekcji z wykorzystaniem gry **Ubongo dla całej klasy**. Jest nauczycielką edukacji wczesnoszkolnej, rewalidacji oraz logopedii z dwudziestoletnim doświadczeniem w pracy w przedszkolu oraz szkole. W swojej pracy stawia na pozytywną komunikację, budowanie relacji i współpracę opartą na wzajemnym zrozumieniu. Wykorzystuje edukację przez działanie, metodę projektową oraz elementy STEAM. Na co dzień sięga po gry planszowe i zabawę jako skuteczne narzędzia wspierające rozwój oraz zaangażowanie uczniów. Ceni kreatywne podejście do edukacji i chętnie tworzy autorskie rozwiązania dydaktyczne. Za swoją pracę została wyróżniona **Nagrodą Prezydenta Miasta Gdańska dla nauczycieli**.



Sławek Wiechowski – twórca, edukator, strateg i inspirator, od lat rozwijający programy edukacyjne oparte na grach planszowych, nowych technologiach i aktywnym uczeniu się. Autor i współtwórca wielu inicjatyw edukacyjnych, m.in. „Rummikub w szkole”, „Gry w szkole”, „EduQwirkle”, „Szkola jest SMART” oraz „Lego w szkole”. W swojej pracy pokazuje, jak gry mogą rozwijać logiczne myślenie, współpracę, koncentrację, komunikację, kreatywność i kompetencje społeczne uczniów. Jest autorem materiałów metodycznych, innowacji pedagogicznych, scenariuszy zajęć oraz twórcą rozwiązań organizacyjnych dla ogólnopolskich programów edukacyjnych i rozgrywek szkolnych. Od wielu lat działa na rzecz popularyzacji nowoczesnej edukacji, łącząc gry planszowe, STEAM, sztuczną inteligencję, nowe technologie i edukację przez działanie. Członek kapituły konkursu Planszowa Gra Roku.