

UPGRADE

deskovky a escape room v neformálním vzdělávání

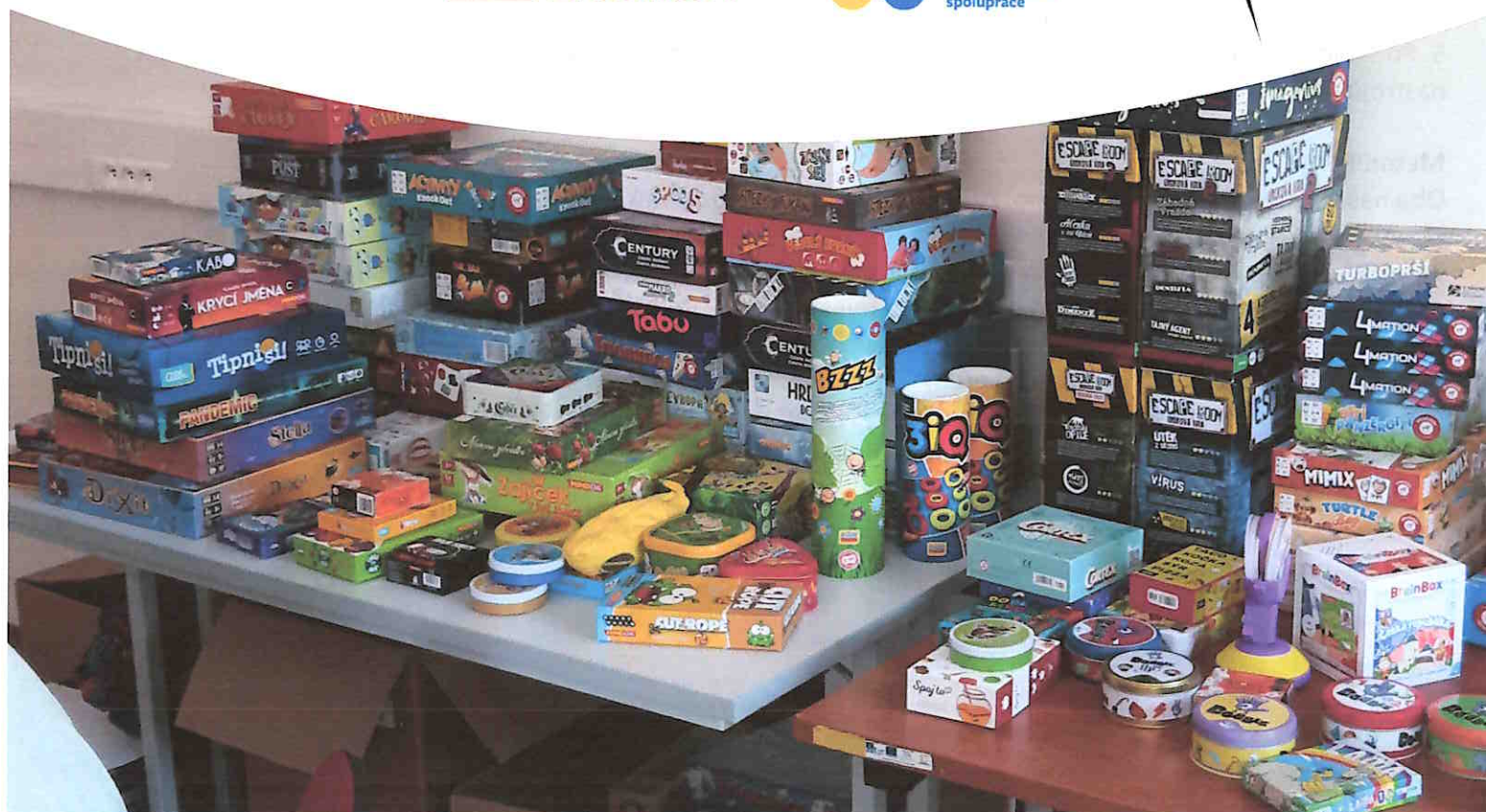
Aktivity a metodika ze školícího kurzu

Organizátor: SVČ Ivančice

Partnerská organizace: neformální skupina Cardio Youngs

Termín konání kurzu: 9.-17.6.2022

HORIZONT
STŘEDISKO VOLNÉHO ČASU IVANČICE





O projektu

Školení navazovalo na dvě předcházející akce s tematikou deskových her a neformálního vzdělávání - NFV (výměna mládeže a zejména školící kurz konaný v březnu 2018). Pokračování školícího kurzu se zaměřilo nejenom na deskovky jako také, ale i na různé podoby escape room.

Cíle projektu:

1. Poskytnout informace z tematiky NFV v práci s mládeží, změnit názor na NFV a inspirovat k využívání NFV při akcích pro děti a mládež
2. Naučit se, jak připravit aktivitu od cílů až po zpětnou vazbu a využít při tom deskové hry jejich prvky, adaptaci, námět či adaptování se na outdoor aktivity.
3. Přispět k změně postojů a názorů na deskové hry – od nástroje na zábavu k nástroji pro vzdělávání a zlepšování kompetencí mladých lidí či pracovníků s mládeží.
4. Umožnit vyzkoušet si NFV v praxi, vytvořit příklady aktivit, jak se dají různé věci z deskových her využívat a jak v deskových hrách najít vzdělávací cíle.
5. Po školení vytvořit brožuru o využívání deskových her v NFV, rozšířit osvětu o NFV a využívání netradičních nástrojů v NFV.

Metodika:

Obe naše školenia vychádzali z toho, že spoločenské hry – deskovky, nemusíme používať iba na hranie a v podobe, v ktorej boli vyrobené, ale s ich pomocou si vieme vytvoriť nové vlastné aktivity. Vo výbave na rôznych akciách s deťmi a mladými ľuďmi sa totiž obvykle nachádzajú nejaké spoločenské hry. Na tomto uprade školení sme sa viac venovali špeciálne únikovým hrám a únikovým miestnostiam. Keďže v organizáciách či centrách voľného času sú zvyčajne k dispozícii rôzne spoločenské hry, s pomocou týchto spoločenských hier vieme pripraviť únikovky (v miestnosti, v teréne, pri stole, na papieri...) – jednoducho využijeme na úlohy v únikovke komponenty, pravidlá alebo princípy z týchto spoločenských hier. Navyše, keď do únikovej hry zakomponujeme tému, ktorú potrebujeme riešiť, máme novú aktivitu do neformálneho vzdelávania.





Tvorba aktivity s využitím deskoviek a únikoviek

O neformálnom vzdelávaní hovoríme vtedy, keď učenie sa pri nejakej aktivite nebolo len náhodné, ale bolo cieľené a po aktivite zreflektované a uvedomené. Pokiaľ by sme sa naučili niečo náhodne a za nejaký čas prišli na to, že veď vlastne toto sme asi pochytili pri danej aktivite, už sme pri informálnom učení, ktoré sa deje stále a najprv si ho vôbec neuvedomujeme.

Tvorba aktivity pri neformálnom vzdelávaní má svoj postup. Odhliadnuc od konkrétnej aktivity, vždy by sme mali vychádzať z konkrétnej východiskovej situácie a identifikovať problém či nedostatok, ktorý chceme riešiť. Pri aktivitách s deťmi a mládežou to v takejto situácii obvykle býva problém, že naši účastníci niečo nevedia, alebo im potrebujeme odovzdať niečo z určitej tematiky alebo musíme riešiť tvorbu tímu, skupinovú dynamiku alebo alebo... Neformálne vzdelávanie je o rozvoji kompetencií a tie sa skladajú z troch zložiek: vedomostí, zručností a postojov. Aktivity, ktoré tvoríme, nemusia a ani by nemali byť (a zo svojej podstaty ani nebudú) zamerané len na jednu zložku kompetencií. Môže niektorá prevládať, ale pri správnej reflexii účastníci zistia, že z aktivity získali viac ako sa na prvý pohľad zdalo.

S týmito prvými krokmi pri tvorbe súvisí a ako druhý krok nasleduje nastavenie cieľov. Keď sme si už identifikovali problém, našim cieľom by malo byť ho odstrániť a teda dosiahnuť stav bez daného problému. T.j. zlepšiť tímovú spoluprácu, naučiť viazať 5 nových uzlov, precvičiť si orientáciu v prírode... atď. Až keď máme určené tieto dva body – A na začiatku a B na konci, musíme vymyslieť prostriedok, ktorým sa z bodu A do bodu B dostaneme. A týmto prostriedkom je samotná aktivita, ktorú tvoríme. Bez záverečnej reflexie a uvedomenia si toho, čo si z aktivity odnášame, čo sme získali, by to však bolo zbytočné a preto je reflexia a spätná väzba kľúčová.

Postup:

- 1, identifikovanie problému, východiskovej situácie, nedostatku
- 2, nastavenie cieľov, ideálnej situácie, do ktorej sa chceme dostať
- 3, hľadanie prostriedku, ktorý nás do tejto zlepšenej situácie dostane – teda tvorba samotnej aktivity s danými cieľmi
- 4, reflexia po aktivite a uvedomenie si učenia a vzdelávania počas aktivity, čo sme si z nej odniesli





Únikové hry ako neformálnovzdelávacie aktivity

Únikové hry a únikové miestnosti môžu byť veľmi dobrou aktivitou v neformálnom vzdelávaní, keďže majú nespočet variácií a jednu nesmiernu výhodu – deti a mládež obvykle zaujmú, pretože už niekoľko rokov sú v móde. My sme sa na školení sústredili na to, ako vytvoriť únikovku s pomocou spoločenských hier. Krabica či veľa krabíc s deskovkami totiž obsahujú nielen samotné komponenty, ale každá hra má aj svoje základné princípy alebo pravidlá, ktoré vieme z hier vybrať a vytiahnuť a s ich pomocou vytvoriť úlohy či rovno príbeh do únikovej hry alebo miestnosti. Do únikovky, ktorú tvoríme, vieme napasovať tému či konkrétne problémy, ktoré potrebujeme riešiť. Skvelé je, že do vytvorenej únikovky vieme s menšími obmenami napasovať zase inú tému, takže únikovky samotné pôsobia veľmi dobre ako kostry aktivít. Mnohokrát stačí iba vymeniť rekvizity a príbeh a sme v úplne inej téme.

V období módy únikových hier vzniklo veľa druhov a variácií. Najčastejšie sa stretávame s:

- 1, originál úniková miestnosť – escape room – pôvodný typ únikovky, fyzická miestnosť alebo viac miestností, do ktorej sa skupina zavrie na určený čas a majú riešiť, ako sa dostanú von
- 2, úniková hra v teréne – hrá sa vonku, na väčšej ploche, často ide o hru v meste, pri ktorej má skupina vyriešiť nejakú úlohu – uniknúť, zachrániť sa
- 3, spoločenská hra escape room – rôzne typy spoločenských hier: kartové, klasické spoločenské hry, kde príbeh sa odohráva vo fantázii a používajú sa na neho rekvizity z hry, obrázky na kartách a pod.
- 4, escape room book – knižky s únikovými hrami, kde v knihe je zakomponovaná únikovka, často sa s knihou má rôzne manipulovať, niečo vystrihnúť, prilepiť, otvoriť a takto sa vylúšti daný príbeh alebo úloha z knihy
- 5, escape room puzzle – klasické puzzle s dielikmi, ktoré pri postupnom skladaní obrazu odkrýva rôzne úlohy

Naše aktivity zo školenia

Výstupom zo školenia sú príklady aktivít, ktoré pripravili účastníci či lektori. Naša dramaturgia programu na školení viedla totiž k cieľu samotnej tvorby aktivít. Najprv sme niekoľko dní riešili teóriu, hranie a učenie sa samotných deskoviek a rôznych escape room, boli sme na exkurzii v komerčných escape room a nakoniec sme pozbierali rôzne typy a nápady z tohto procesu a vytvorili sme modelové aktivity.





AKTIVITA Č. 1 - ESCAPE ROOM BOOK NA TÉMU ERASMUS+

Ciel': zoznámiť účastníkov so základnými faktami o Erasmus+ a kľúčových akciách

Východisková situácia: Súčasťou programu na akciách z Erasmus+, či už na mládežníckych výmenách alebo školeniach, bývajú základné info o programe. Viac či menej, kratšie alebo podrobnejšie, ale obvykle iba obyčajný príhovor pred flipchartom. Preto sme na školení vymysleli spôsob, ako účastníkov zoznámiť s E+ trochu inak. Využili sme vytiahnuté strany z príručky Erasmus+ (verzia 2022 – v slovenskom jazyku), ktoré sa týkali najmä výmen a školení. Vysoká variabilita tejto aktivity je v tom, že sa môžete zamerať viac na hociktorú časť E+, nemusíte ani používať priamo strany z príručky ale viete si vytvoriť vlastný book. My sme chceli, aby pri hľadaní odpovedí a riešení úloh účastníci sami prešli danými stranami, prečítali si ich a hľadali odpovede v texte. Celá úloha bola orámovaná príbehom o Erasmovi Rotterdamskom.

Motivácia – príbeh, ktorý rozpráva Erasmus Rotterdamský:

Písal sa jún leta dvetisícdvadsiatehodruhého a na ďalekej južnej Morave sa zišla skupina nových adeptov v ďalšom projekte, ktorého program nesie moje meno... Ale čo to, ja tu predsa nemám byť s nimi, čo sa to stalo, ja mám len bdiť a zhora pozorovať ich vzdelávacie pokroky a úspechy...

Už to mám, to bude tou divnou knižkou, ktorá sa objavila v mojej knižnici! Tou divnou knižkou, ktorá sa mi hneď nezдалa. Veď tá nepatrí do mojej doby, je plná cudzích slov a cudzích informácií. Ale tak isto je plná môjho mena! Čo sa to stalo? Nieкто ma začaroval!

Ja som sa ocitol niekde úplne inde! A knižka je tu so mnou! Určite v nej bude kľúč na cestu späť domov!

Postup:

Účastníci dostali 14 strán z príručky, v ktorých boli pripravené rôzne úlohy. Vylúštiť mali heslo: UNITED IN DIVERSITY, ktoré na konci povedali Erasmovi a on sa odčaroval naspäť domov. Na konci každej strany sa dozvedeli, na ktorej strane pokračujú (niektoré strany za sebou nadväzovali, inokedy sa preskakovali).





Reflexia:

Táto escape book je priemernej obtiažnosti. Podľa zloženia skupiny je vhodné prispôbiť úlohy a otázky. Výhodné je, že podobná escape book sa dá vytvoriť k hocikakej téme a obtiažnosť vieme tiež veľmi dobre korigovať. Naše skupinky na riešenie tohto escape booku boli 4-5 členné a mali presnú hodinu času. Podľa potreby vieme do príbehu zakomponovať pomocníka, ktorý by ich posunul, ak by sa úplne zasekli.

AKTIVITA Č. 2 - Príklad využitia rôznych komponentov z deskoviek

Príbeh o Červenej Karkulke

Účastníci sú rozdelení do tímov. Návod môžu mať vytlačený a hrať bez pomoci, alebo môžu mať jedného rozprávača príbehu, ktorý ich postupne vedie úlohami. Úlohy v aktivite sú tvorené prevažne s komponentami zo spoločenských hier. Nachádzajú sa v obálkach.

Intro + priebeh aktivity:

Babička má hodne rokov... Třeba i 500. Propojíme s Timeline

Spoj to Jídlo - co nesla v košíku - co měla babička nejraději. Když neuhodnou - dostanou věc, kterou musí s sebou celou dobu tahat. Třeba nafukovací kruh, stoličku, či dostanou trest - zdržení nebo v reálném prostředí ponosou nějakou nepraktickou věc.

Karkulce je 11 let

Žila byla jednou jedna holčička, která nosila červený čepeček, který jí ušila babička. A tak jí začali říkat Červená Karkulka. Karkulka žila s rodiči ve velké vile s bazénem, saunou, vířivkou a vlastní diskotékou na okraji města.

Navštěvovala školu pro nadané děti a chodila do 5. třídy. Babička žila sama v centru města v panelovém domě v 10. poschodí. Jednoho dne Karkulce babička zavolala.





“Ahoj Karkulko, jsem nemocná, mohla bys mi donést prosím nějaké jídlo?” “Ahoj babičko, ano nějaké jídlo ti donesu. Přijdu co nejdřív to půjde.”

Karkulka vzala košík, dala do něj jeden rohlík pro babičku a vyrazila na cestu. Nechtělo se jí jít pěšky, protože propařila celou noc. **Otevři obálku č.1.**

1. Který dopravní prostředek Karkulka použije? Timeline - všechny barvy

Lokomotiva - Ajajaj, do centra města nevede železniční trať. Tento prostředek nemůže Karkulka využít. Vyber si jinou možnost.

Lod' - Jejda, loď nemůžeš použít, je příliš velká a tak se zasekne pod mostem. Tento prostředek nemůže Karkulka využít. Vyber si jinou možnost.

Automobil - Tímto automobilem Karkulka určitě nepoužije. Tento automobil patří do její soukromé muzejní sbírky. Bohužel se nedá použít jako dopravní prostředek, protože nemá technickou kontrolu. Vyber si jinou možnost.

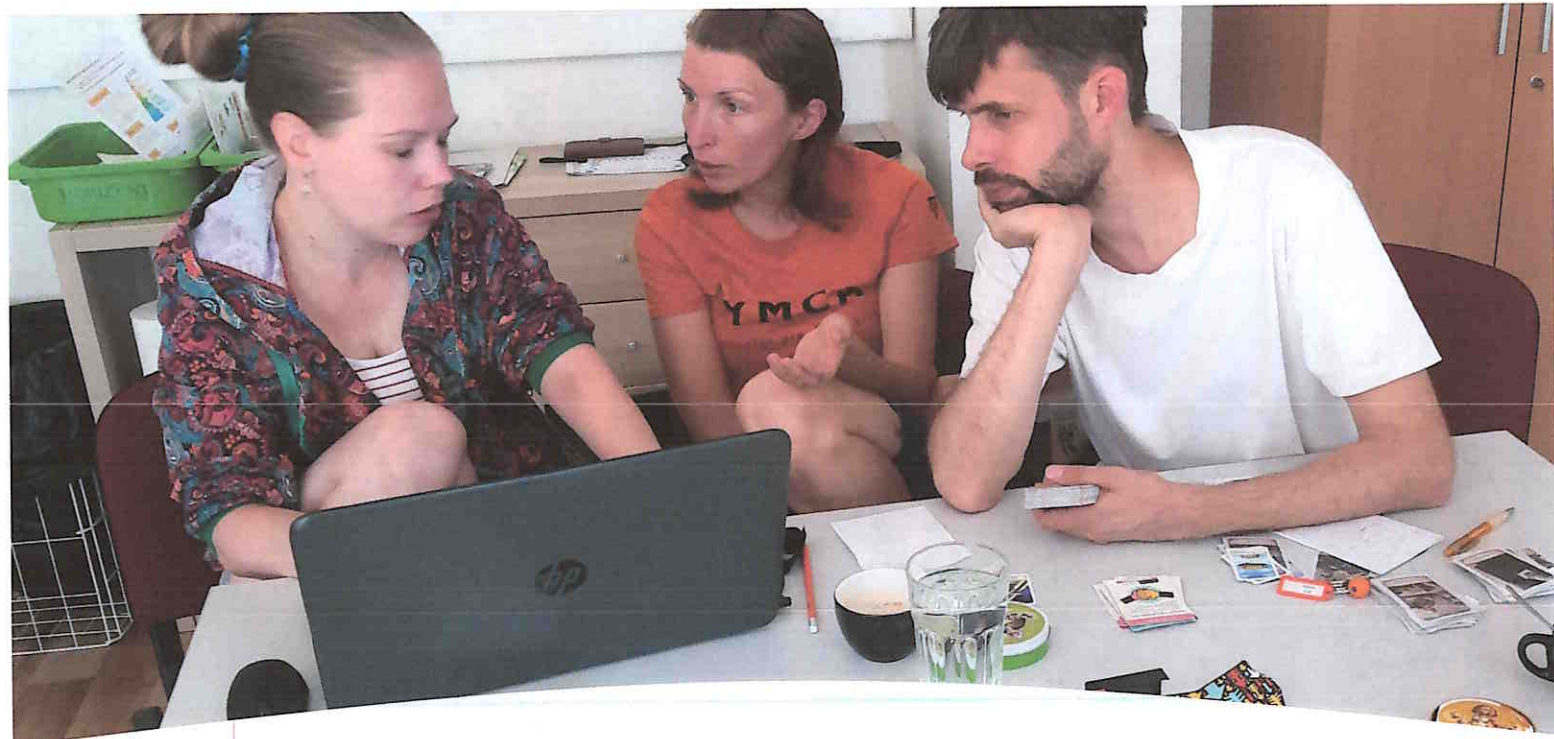
Raketoplán - Velice dobrý nápad, ale hodil by se, kdyby babička bydlela na jiné planetě. Tento prostředek nemůže Karkulka využít. Vyber si jinou možnost.

Elektrická koloběžka - Jsi si jistý? Pokud ano, pokračuj k obálce č.2.

Obálka č. 2 - poučení o zákonu s elektrokoloběžkami

Vnější text na obalu.





Červená Karkulka vzala košík s rohlíkem, stoupla na elektrokoloběžku a vyjela směrem k centru města po chodníku. V zápětí ji zastavil policista a zeptal se jí: “Víš co jsi před jízdou zapoměla udělat?”

Vyber správnou odpověď. Další krok je uvnitř obálky.

- a) Neoblékla si sportovní oblečení
- b) Nevzala si přilbu
- c) Neudělala selfie fotku před jízdou na Instagram.

Vysvětlení:

- a) Je pravda, že pohodlnější je sportovní oblečení, tohle ale kvůli tomu ji policista nezastavil. Není to porušení zákona. Vyber si jinou možnost.
- b) Správně. Karkulka nemyslela na svoji bezpečnost. Ze zákona je povinnost do 18 let věku za jízdy použít ochrannou přilbu. Vem si obálku č. 3.
- c) Je fajn sdílet s kamarády, co zrovna děláte, ale kvůli tomu ji policista nezastavil. Není to porušení zákona. Vyber si jinou možnost.

Obálka č.3

Policista se Karkulky zeptá: “Kolik ti je let?” Karkulka odpoví: “11.”

“Víš do kolika let můžeš jet na elektrokoloběžce po chodníku?”

Vyber správnou odpověď. Další krok je uvnitř obálky.

- 1) do 18 let
- 2) do 5 let
- 3) do 10 let





- 1) V tomhle věku už jsi dost velká na to, abys mohla jet po silnici. Vyber si jinou možnost.
- 2) Tohle je malá věková hranice na to, aby se zvládla bezpečně pohybovat po silnici. Vyber si jinou možnost.
- 3) Přesně tak, do 10 let se děti můžou pohybovat po chodníku. Karkulka už má 11 a po chodníku jet na elektrokoloběžce nemůže. Koloběžku Karkulka tak zamkne na místě a vydá za babičkou pěšky. Otevři obálku č. 4.

**Obálka č. 4 - Ninja karty, klíč k řešení je na opačné straně zprávy, Similo karty pohádek
Karkulka potká kolemjdoucího, ten jí strčí do ruky kartičku. Rozlušti tajnou zprávu na kartičce.**

Čekáme tě v taxíku za rohem. Zvíře, stavitel.

Nápověda: . _ _ . . . _ _ _

Pink

Jakmile rozluštíte tajnou zprávu, rozložte si kartičky z obálky na stůl. Vyberte správnou kartu.
Otevřete obálku č. 5





Obálka č.5

Kolik postav je na vámi zvolené kartičce?

3 obálky s čísly - 1, 2 a 3.

- 1, Ještě chvíli přemýšlej, zkus vybrat správnou kartu.
- 2, Ještě chvíli přemýšlej, zkus vybrat správnou kartu.
- 3, Správně. Prasátka Karkulku odvezou před babiččin panelák. Otevři obálku č.6

Obálka č.6 - Tik tak bum family - žížala

Obrázek rozstříhaný na kousky. 740

Sečti čísla a otevři příslušnou obálku.

Obálka č. 7

Tak takhle to určitě nefunguje, vylušti kód k zámku správně.

Obálka č. 11 - Bananagrams

Gratulujeme, Karkulka právě otevřela dveře do paneláku. Může se tak vydat za nemocnou babičkou. Vyjede výtahem do 10. patra a zaťuká na dveře.

Z bytu se ozve: "Řekni heslo! Jaké je moje nejoblíbenější jídlo?"

Vylušti správně heslo, aby tě babička pustila do bytu. Použij všechna písmena.

Pokračuj na obálku číslo 8.





Obálka č.8 - zámek a truhla

Výborně, hladová babička pustila Karkulku dovnitř. Těšila se na dobré jídlo. Ale zjistila, že Karkulka jí nese pouze jeden rohlík. Babička by chtěla dát Karkulce peníze, protože je v této době ostražitá má všechny své úspory uložené v domácím trezoru. Bohužel zapomněla kód.

Sestavte kartičky ve správném pořadí a vyluštěte kód k trezoru.

Nápověda: Sečti na jednociferné číslo.

Odpověď: 8614

$$3+5=8$$

$$9-3=6$$

$$5-4=1$$

$$1+3=4$$

$$\underline{\quad} + 5 = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} - 3 = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} - 4 = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} + 3 = \underline{\quad}$$

Součet z karet: 3, 9, 5, 1

Gratulujeme! Pomohli jste babičce získat mince, které babička ukořistila Kapitánu Hookovi.

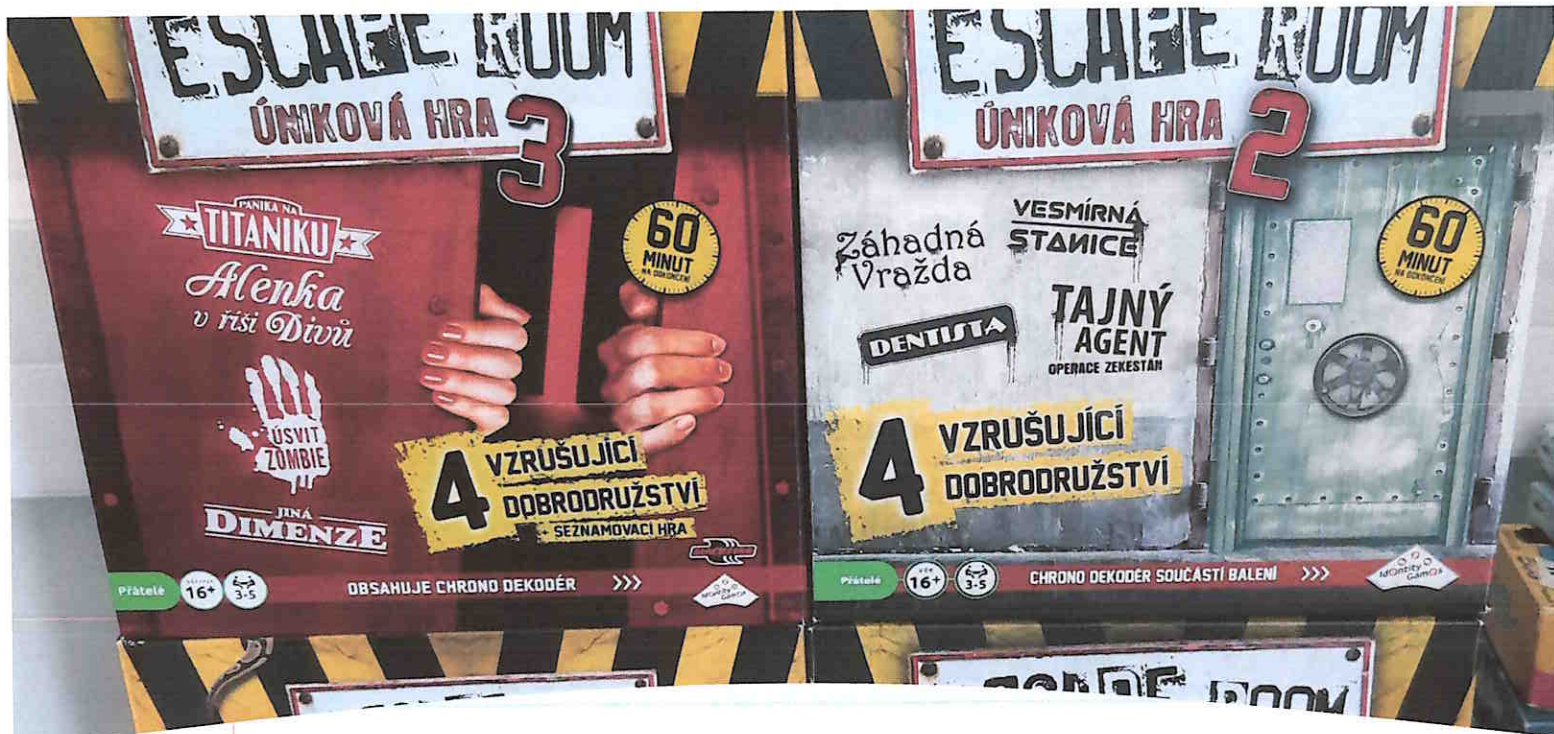
Babička tak Karkulce dala mince v hodnotě stovky a poslala ji do obchodu. Pokračujte obálkou č.9.

Obálka č. 9 - spoj to - jídlo

Karkulka byla líná a tak šla jen do samošky za rohem, koupit něco víc.

Vezměte si kartičky z obálky a rozhodněte se, které potraviny babičce Karkulka koupí.





Nápovědou vám může být přiložený ceník.

CENÍK

chobotnice	100 g = 300 Kč
víno	1l = 89 Kč
sýr	100g = 13,9 Kč
pečivo	1 rohlík = 3,5 Kč
šunka	100 g = 15,9 Kč

Pokud máte vybrané potraviny, otevřete obálku č. 10.

Obálka č.10

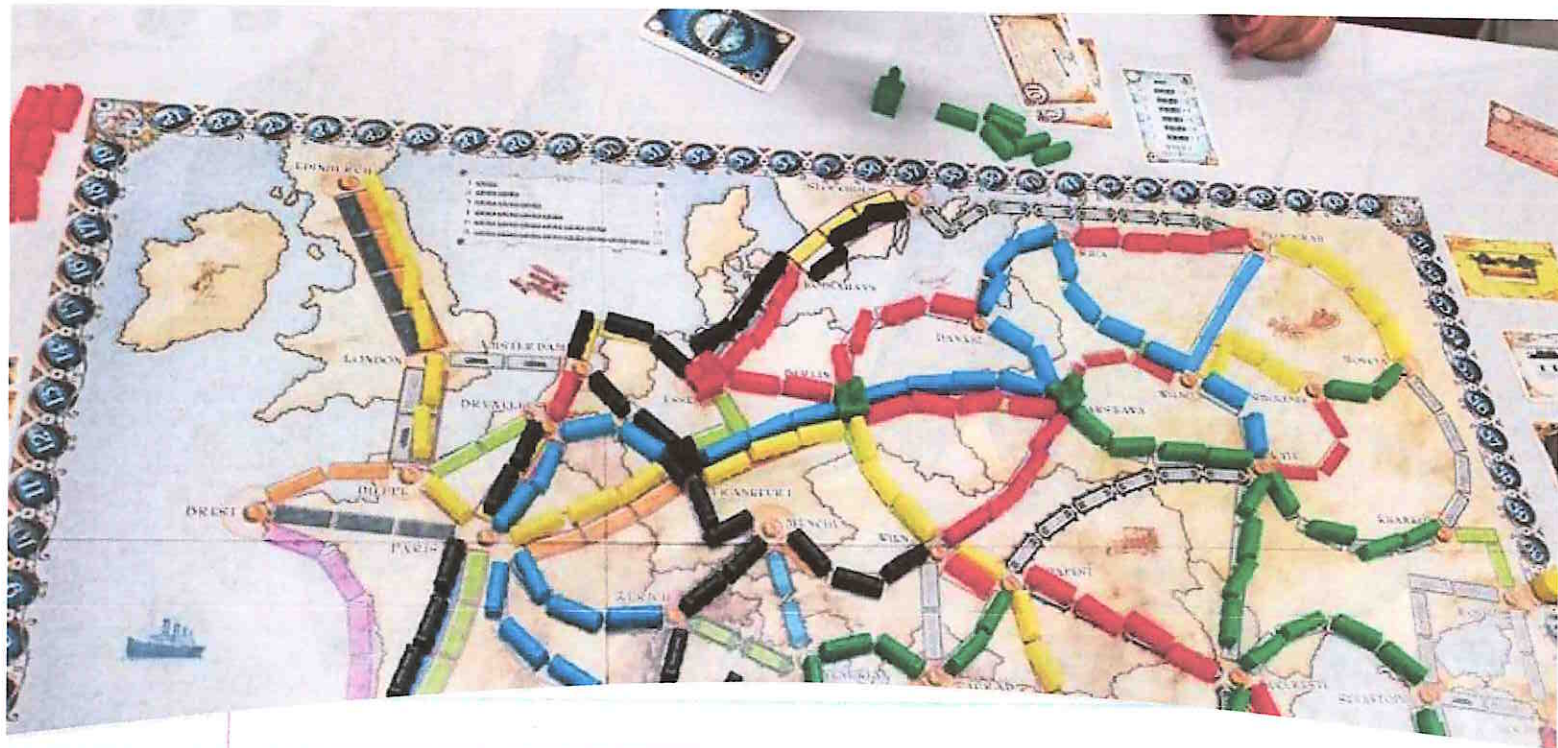
Doplň do křížovky potraviny, které nakoupila Karkulka v samošce.

	š	u	n	k	a
p	e	č	i	v	o
s	ý	r			

Tajenka: _____

Pokračujte na obálku č. 12





Obalka č. 12

Ano, je to tak. Babička chová doma v kleci zachráněného kosa. Stal se z něj nejlepší kámoš babičky. Naučil se, dokonce i mluvit. Karkulka se vrátila z obchodu.

Při příchodu kos jí na přivítanou prozradil:

“Bába tajné zásoby špajzka klíče lednice”

Nebrat, slouží pro účely únikové hry.

Běž a získej tajné zásoby.

Gratuluje, právě jste získali největší z pokladů! Obsah babiččiny špajzky.

ZPĚTNÁ VAZBA

Líbilo se, bylo vtipné, zábavné a legrační. Použití prvků/ mechanismů/ komponentů celkem 6 různých her

Cílovou skupinou jsou děti ve věku od 10 do 11 let (4. a 5. třída), ale hru (včetně tématu) lze upravit pro různé věkové kategorie. Nevadí delší doba strávená u některého z úkolů. Motivuje k dalšímu luštění.

Tuto aktivitu lze pojmout jako Gamebook převedený na stůl. Prvky ze hry obsahují i poučení (zákony).

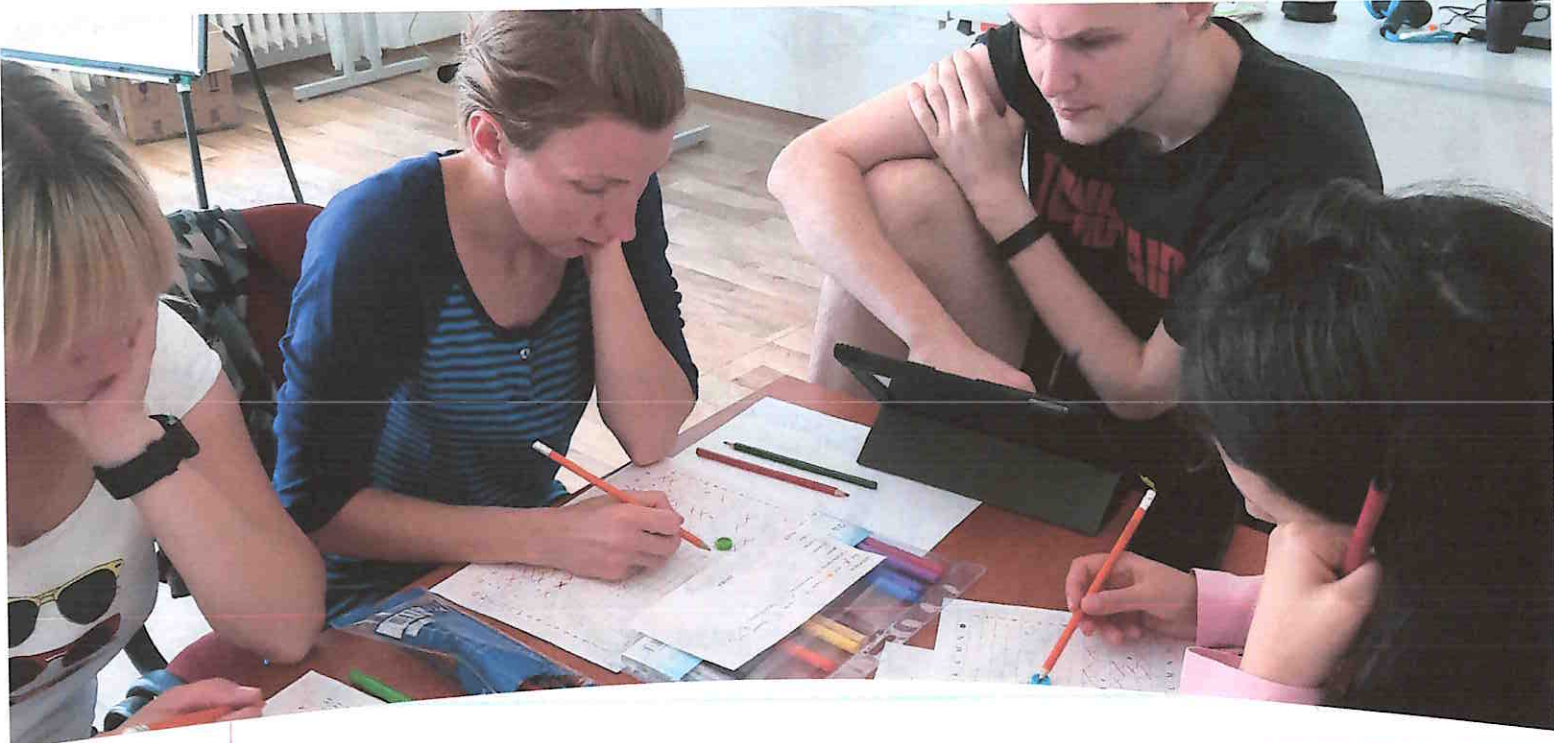
Chybělo jasné upozornění na závěr hry při nalezení obsahu špajzky. Případné pogratulování hráčům k úspěšnému řešení. Lze střídat mentální a fyzické aktivity.

Hra měla skvěle předvedené intro v podobě pohádkových postav.

Odhad hrací doby byl 30-45 minut. Celkem hru odehráli za 30 minut. Za nesprávnou odpověď je penalizace v podobě zdržení (otevírání dalších zbytečných obálek). Ve venkovním prostoru můžeme použít velkou nepraktickou věc, kterou řešitelé ponесou s sebou. Velikost skupiny je na pováženu. Reálně to vidíme na 4-5 osob. Lze střídat postupně osoby, které budou otevírat jednotlivé obálky. Pořadí osob můžou určovat různá kritéria jako např. kdo má nejdelší nohu, nejkratší vlasy, barva oblečení apod.

Tyto instrukce mohou být napsány přímo na konkrétních obálkách.





AKTIVITA Č. 3 – MAPA

Inšpirácia: viaceré spoločenské hry, kde hracou plochou je mapa – mriežka, na ktorej sa môžu robiť len určité pohyby. Slepá mapa – mriežka, sa odkrýva pohybmi na nové políčka. Cieľom na tejto mape bolo pozbierať artefakty a spoločne odísť. Do mriežky – mapy, sa dalo vstúpiť len vchodmi a rovnako aj odísť. Zaujímavý prvok – hráči hrajú ako jeden tím, ale každý má vlastnú mapu, do ktorej si zakresľuje identickú mapu ako jeho spoluhráča. Krok každého spoluhráča si musí označiť každý hráč.

Na zbieranie diamantov sa dajú využiť fyzické diamanty z hry Diamant, prípadne žetóny z hocijakej hry.

Variácie:

- 1, pôvodná verzia s posunom iba o jedno políčko, vrátane už odkrytých, sa ukázala ako zdĺhavá. Dá sa skrátiť zmenšením mapy alebo zrýchlením pohybu (posun po odkrytých políčkach brať ako jedno políčko, pokiaľ ide o rovnaký smer a všetky políčka sú odkryté)
- 2, v pôvodnej verzii musel každý hráč navštíviť všetky políčka s artefaktami – variáciou môže byť, že artefakty si hráči rozdelia
- 3, do mapy sa dajú zakomponovať políčka s rôznymi úlohami, napr. týkajúce sa zbieraných artefaktov – a hneď tu máme aktivitu, do ktorej si môžeme dosadiť vlastnú tému a vlastné úlohy



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1											1
2											2
3											3
4											4
5											5
6											6
7											7
8											8
9											9
10											10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

LEGENDA:

Zed': Klíč: Zánek: Art efekt: Dianant:

Past jednorázová: Past opakující: Začát eční pozice:

BODY:

Dianant:

Art efekt:

Past:

KLÍČE:

ZÁMEK:

LEGENDA:

Zed': Klíč: Zánek: Art efekt: Dianant:

Past jednorázová: Past opakující: Začát eční pozice:

BODY:

Dianant:

Art efekt:

Past:

KLÍČE:

ZÁMEK:

LEGENDA:

Zed': Klíč: Zánek: Art efekt: Dianant:

Past jednorázová: Past opakující: Začát eční pozice:

BODY:

Dianant:

Art efekt:

Past:

KLÍČE:

ZÁMEK:

PRAVIDLA:

1. Hraješ sám za sebe.
2. Vymysli si legendu.
3. Vyber si jednu ze čtyř začát ečních pozic.
4. Máš vždy jen jeden výběr pohybu – doprava, doleva, nahoru a dolů od místa, kde se nacházíš.
5. Když narazíš na překážku (zed', zamknut ý zámek), nesmíš na ni vstoupit.
6. Na každé pole, které není překážkou, musíš vstoupit! (včetně nepastí).
7. Když získáš drahokam (+1 bod) nebo art efekt (+2 body), přičti si body a vyškrtni si daný drahokam nebo art efekt na mapě.
8. Když narazíš na past, odečti si body (-1 bod).
9. Vítězí ten, který jako první odemkne všechny zámky, získá art efekt a ut ečlibovolnou začát eční pozici.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
	A	B	C	D	E	F	G	H





Príloha – spoločenské hry, ktoré sme si na školení vyskúšali a niečo z nich sme využili pri tvorbe aktivít.

Alenčina zahrádka, Bananagrams, Century I. - Cesta koření, Cut the Rope, Dixit, Dobble, Dobble Česko, Dobble Harry Potter, Dobble KIDS, Dobble ZOO, Dobble 360, Dobble1-2-3, DoDeLiDo, DOWNFALL MACHINE, ESCAPE ROOM 2 - únik.hra, ESCAPE ROOM 3 - únik.hra, ESCAPE ROOM - únik.hra, ESCAPE ROOM: únik.hra - Rodinná edice - 3 scénáře, Hrdinové bez záruky, Jedním slovem, Kabo, Kniha OPERACE PIZZA - Únikovka Junior, Kočičí klub, KONCEPT, Krycí jména, Krycí jména: Obrázky, Labilní jednorožci, LAMA, Logik Town, MikroMakro: Město zločinu, Minecraft Board Game, Odemkni! - Na stopě bílého králíka, Odemkni! - Sherlock Holmes - Šarlatová nit vraždy, Odemkni! - Vhodte minci, PAC-MAN: desková hra, Pandemic, Pandemic: Epicentrum - Evropa, PANIC LAB, Quoridor, Sagrada, SIMILO - HISTORIE, SIMILO - POHÁDKY, Spoj to! Cestování, Spoj to! Jídlo, Spoj 5, Stezky tukanů, STRATEGO - Maršál a špión, TACO, KOČKA, KOZA, SÝR, PIZZA, Tajná výprava čarodějů, Ticket to Ride - EUROPE, Tik Tak Bum, Tik Tak Bum Family, Time line: Česko, TimeLine - Klasik, TimeLine - Události, TimeLine - Vynálezy, TIPNI SI, Triominos, Unlock CZ, Unlock 2 - Mystery Adventures EN, VČELKY / Bzzz, VĚDOMOSTNÍ PEXESO "POŘEKADLA", "Yogi, Zakázaná poušť, Zasni se, Zbodni salát, 3iQ v dóze, 6 BERE!, 7 Divů světa - ArchitektImagenius, Ninja kartyCodex, Naturalis, The Games, Turboprší, Trefa

P.S. na závěr: Dajte si pozor na komponenty zo spoločenských hier, pokiaľ ich vyberáte na iné použitie . Najlepšie urobiť zoznam, čo z ktorej hry bolo vybraté, aby sa to do nej aj vedelo vrátiť.

