

Męski Klub Gier planszowych i logicznych.

SCENARIUSZ

Aktywność: **Męski Klub Gier planszowych i logicznych.**

Poziom trudności	łatwy
Uczestnicy	10–20 osób
Miejsce	Pomieszczenie
Organizacja	cykliczny

Wprowadzenie

Aktywność skupiona na grach opartych na planowaniu krok po kroku, wymagających planowania i przewidywania ruchów przeciwnika. Uczestnicy spotykają się w atmosferze „klubu dżentelmenów”, unikając gier czysto zręcznościowych na rzecz klasyków (karty, domino) oraz nowoczesnych gier strategicznych. Aktywność jest prowadzona w sposób zadaniowy – każda gra ma jasno określone zasady, a uczestnicy zbierają punkty do sezonowej ligi, co nadaje spotkaniom cel i strukturę.

Cel

Trening kognitywny: Utrzymanie sprawności intelektualnej, ćwiczenie pamięci i planowania strategicznego (profilaktyka demencji). Integracja zadaniowa: Budowanie relacji poprzez wspólną aktywność o jasnych zasadach (rywalizacja fair play), co jest naturalną formą socjalizacji dla mężczyzn. Przełamanie rutyny: Stworzenie powodu do regularnego wyjścia z domu i spotkania w męskim gronie.

Dla kogo

Panowie lubiący wyzwania intelektualne, byli szachiści, miłośnicy kart (brydż, tysiąc) oraz osoby otwarte na nowoczesne gry strategiczne (np. Wsiąść do Pociągu, Carcassonne). Dostępne również dla osób z ograniczeniami ruchowymi.

Przebieg krok po kroku

1 Krok 1: Diagnostyka i rekrutacja zadaniowa

Sprawdź teren: Czy w Twojej społeczności są grupy, które już grają (np. szachiści w parku, brydżyści w domu), Grupy planszówkowe? To Twoi pierwsi liderzy. Zasoby: Przejrzyj szafy w instytucji. Często zalegają tam gry kupione lata temu. Komunikat: Nie zapraszaj na „zabawę”. Zapraszaj na „Ligę Gier Strategicznych” lub „Klub Logicznego Myślenia”. Podkreślaj aspekt treningu mózgu. Uwaga: Dlaczego planszówki dla mężczyzn? Gry to bezpieczna przestrzeń rywalizacji. Mężczyźni mogą tu ze sobą walczyć, spierać się i współpracować w ramach jasnych zasad. To doskonali „lodołamacz” - gdy ręce są zajęte pionkami, łatwiej się rozmawia.

2 Krok 2: Wybór gier (Zestaw startowy)

Nie kupuj wszystkiego naraz. Na start wystarczy 3-4 tytuły:
Klasyk: Szachy/Warcaby (dla tradycjonalistów). Karciana: Talia kart (Tysiąc/Remik) - niski próg wejścia. Logiczna: Rummikub (liczby, kolory, strategia - hit wśród seniorów). Strategiczna: Wsiąść do Pociągu (Europa) - proste zasady, duża plansza, temat kolei.

3 Krok 3: Przygotowanie przestrzeni

Światło: To najważniejszy czynnik techniczny. Jeśli w sali jest ciemno, seniorzy szybko się zmęczą i zniechęcą. Stoły: Muszą być stabilne. Ustaw je tak, by można było swobodnie obejść graczy. Tło: Cicha muzyka instrumentalna może pomóc, ale nie może zagłuszać rozmów.

4 Krok 4: Organizacja spotkań (Warianty)

Spotkania nieformalne. Gry są wyłożone, każdy gra w co chce. Lider tylko parzy kawę i czasem dołącza do gry. Struktura ligowa. Regularne rozgrywki, tabele wyników, podział na sekcje (Sekcja Szachowa, Sekcja Gier Planszowych).

5 Krok 5: Animacja i rozwój

Mieszanie składów: Twoim zadaniem jest dbanie, by nowi nie czuli się wykluczeni. Wprowadź zasadę losowania stolików na początku spotkania. Nowości: Raz w miesiącu wprowadź jeden nowy tytuł. Zrób pokaz, zagraj rundę otwartą. Międzypokoleniowość: Zaproś lokalny klub fantastyki lub młodzieżową grupę planszówkową. Niech młodzież wytłumaczy seniorom nową grę, a seniorzy nauczą młodzież grać w Tysiąca.

Potrzebne zasoby

Gry: - Klasyki: Szachy, warcaby, zestawy kart do gry, kości, domino (wersje z dużymi oczkami).
- Nowoczesne: Rummikub (doskonałe dla seniorów), Wsiąść do Pociągu (prosta strategia), Carcassonne, Azul.
Sprzęt: Stabilne stoły (ustawione w wyspy dla 4 graczy), wygodne krzesła, dobre oświetlenie (kluczowe dla starszych oczu), notesy i długopisy do zapisu wyników. Catering: Kawa, herbata, woda - niezbędne tło do rozmów.

Wskazówki

Selekcja gier: Unikaj gier na czas (refleks) i gier czysto zręcznościowych (chyba że jako przerywnik). Mężczyźni 60+ preferują gry turowe, wymagające myślenia. Klimat: Stwórz atmosferę klubu dżentelmenów, a nie świetlicy szkolnej. Instrukcje: Wydrukuj skrócone zasady gry dużą czcionką i połóż na każdym stoliku (karta pomocnicza), aby nie trzeba było ciągle pytać lidera. Adaptacja: Jeśli gra ma małe pionki, zastąp je czymś większym lub wybierz inną grę. Czas gry: Najlepsze są gry trwające 30-60 minut. Dłuższe mogą być męczące.

Element rywalizacji

Liga Sezonowa: Prowadzenie rankingu (np. 3 punkty za wygraną, 1 za udział). Tytuły: Nadawanie tytułów: „Wielki Strateg”, „Mistrz Logiki”, „Debiutant Miesiąca”.

Barier i zalecenia

Wzrok i motoryka: Małe elementy i napisy mogą być barierą. Rozwiązanie: Wybieraj gry z dużymi elementami (wersje XXL), zapewnij dobre oświetlenie punktowe i lupy. Lęk przed nowością: „Nie nauczę się tych nowoczesnych zasad”. Rozwiązanie: Miej zawsze w odwodzie klasyki (karty, szachy), w których seniorzy czują się pewnie. Wprowadzaj nowości stopniowo. Zbyt silna rywalizacja: Kłótnie o zasady. Rozwiązanie: Lider pełni funkcję sędziego. Zasady muszą być jasne przed startem.

Linki i inspiracje

Projekt Fundacji Rozwiń się - Gry z seniorami

<http://www.rozwinsie.org.pl/wspolnie-z-seniorami>

Retroklub: Planszówki 60+

<https://zoliborskidomkultury.pl/wydarzenie/fb7bde56-1718-4022-acd1-007661fe2f53>