



# GRA

to:



doświadczenie  
ułatwiające przyswajanie  
informacji



angażujące przeżycie



wyzwanie sprawdzające  
umiejętności



możliwość kontaktu z  
miejscem, produktem,  
historią



impuls do nawiązywania  
relacji, tworzenia lub  
wzmacniania ról

Używamy **mechanizmu gry**, gdyż wiemy, że potrafi wzmocnić i uatrakcyjnić przekaz skierowany do uczestników. Zaangażowani odbiorcy chętniej go przyswajają.

**Gra wyzwala emocje**, budzi chęć do działania i pozwala przetestować swoje umiejętności lub zachowania przed zaistnieniem realnej sytuacji, w której będą one potrzebne.

## Tworzone przez nas gry mogą być m.in.:

- elementem, wsparciem lub podsumowaniem **szkolenia, warsztatów, edukacji** dzieci, młodzieży i dorosłych,
- pomysłem na promocję lub uzupełnienie **wydarzenia** (święto miasta, festiwal, targi, rocznica),
- częścią **kampanii promocyjnej** produktu lub miejsca,
- sposobem na **nawiązanie relacji** w nowej grupie, naprawę panującej w niej atmosfery, wyłonienie liderów czy **zdobycie kompetencji** interpersonalnych,
- uzupełnieniem wystawy muzealnej, uatrakcyjnieniem miejskiego obiektu.



**Gra może być rozgrywana w dowolnej przestrzeni - miejskie zakamarki, zamknięty budynek, pokój hotelowy, hala targowa.**

Tworzymy gry o każdej tematyce, zróżnicowanym zasięgu, z użyciem zarówno technik tradycyjnych, jak i nowych technologii. Zróżnicowane zadania dostosowujemy do wiedzy, możliwości, wieku i zainteresowań graczy.

**Przykładowe zadania, jakich używamy w grach:**

### ZADANIA MIEJSKIE

**ZADANIE 1**  
Plac jest miejscem upamiętnienia kilku postaci w formie pomników. W centralnym punkcie znajduje się rzeźba św. Nepomucena w aureoli z gwiazd. Na co kieruje on swój wzrok?

**A** na budynek kościoła  
**B** na drzewo  
**C** na kolumnę  
**D** na krzyż

**ZADANIE 2**  
Kolejne postaci znajdują się w okolicy Instytutu Głuchoniemych.  
Inicjały kobiety na kamieniu to: \_ \_  
Inicjały mężczyzny, z którym znajdują się do siebie plecami: \_ \_

KOD Z ZADANIA: [ ] [ ] [ ] [ ]

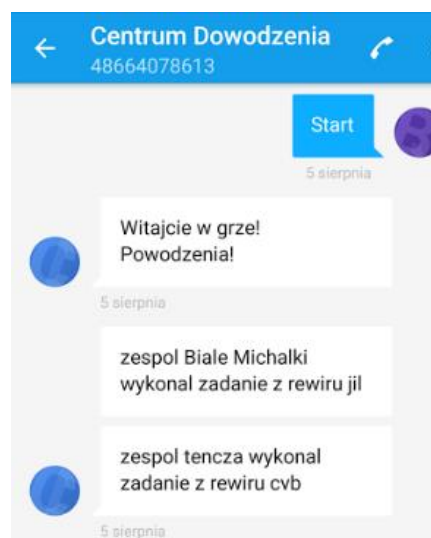
### ZADANIA Z ANIMATOREM



### KODY QR

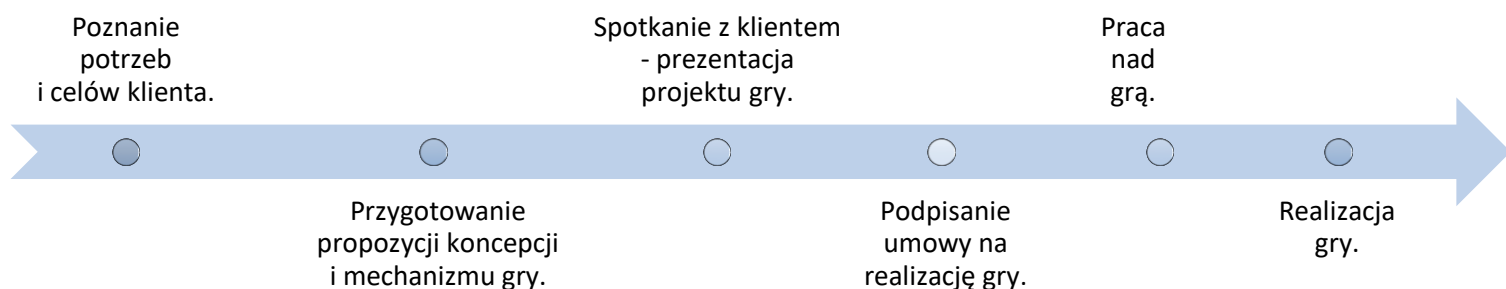


### WIADOMOŚCI SMS





## Jak pracujemy:



**Koncepcja, dynamika i mechanizm są indywidualnie dopasowane do celów i potrzeb klienta, specyfiki miejsca, możliwości uczestników i dedykowanego budżetu.**

**Każdą grę tworzymy i wyceniamy indywidualnie.**

Zapraszamy do kontaktu.  
Podejmiemy każde wyzwanie 😊



**e-mail:** [kontakt@tworzemygry.pl](mailto:kontakt@tworzemygry.pl)  
**telefon:** 507 170 003  
**www:** [www.tworzemygry.pl](http://www.tworzemygry.pl)  
**Facebook:** [www.facebook.com/tworzemygry/](http://www.facebook.com/tworzemygry/)