

Qwirkle START

Wariant wprowadzający - pierwszy kontakt z grą Qwirkle

Materiał metodyczny programu EDU Qwirkle

O wariacie

Qwirkle Start to prosty wariant wprowadzający, przeznaczony na pierwsze spotkanie dzieci z grą Qwirkle. Nie wymaga znajomości zasad pełnej gry, liczenia punktów ani doświadczenia z grami planszowymi - wystarczy umiejętność rozpoznawania kolorów i kształtów.

Celem wariantu jest zbieranie **trójek** - zestawów trzech klocków połączonych wspólną cechą. To dokładnie ta sama zasada, na której opiera się pełna gra Qwirkle: klocki pasują do siebie, gdy łączy je wspólny kształt albo wspólny kolor. Dziecko, które opanuje Start, zna już najważniejszą regułę Qwirkle - zanim jeszcze położy pierwszy klocek na stole w prawdziwej partii.

Informacje organizacyjne

Adresaci	Uczniowie edukacji wczesnoszkolnej i klas IV–VI; wariant sprawdza się także w przedszkolu (grupy starsze), świetlicy, bibliotece i szkole specjalnej.
Liczba graczy	2–6 osób przy jednym zestawie gry. Klasę dzielimy na grupy - 1 zestaw Qwirkle na 1 stolik.
Czas	Ok. 10–20 minut razem z omówieniem materiału gry.
Materiały	1 gra Qwirkle na stolik - pełny zestaw 108 klocków (każda kombinacja koloru i kształtu występuje trzykrotnie).
Miejsce	Stolik z płaską powierzchnią, przy którym wszyscy gracze swobodnie sięgają do klocków.

Zanim zagramy - poznamy klocki

Pierwszy kontakt z grą warto zacząć nie od zasad, lecz od samego materiału. Rozsyp klocki odkryte na środku stołu i daj dzieciom chwilę na swobodne oglądanie - to naturalny moment ciekawości, którego nie należy skracać. Następnie poprowadź krótkie omówienie:

1. **Kolory i kształty.** Wspólnie nazwijcie 6 kolorów i 6 kształtów (kółko, kwadrat, romb, gwiazda ośmioramienna, gwiazda czteroramienna, koniczynka). Poproś dzieci, aby każde znalazło i pokazało wskazany klocek, np. „zielona koniczynka”.



2. **Porządkowanie.** Poproś, aby każda grupa ułożyła jedną linię klocków w tym samym kolorze (różne kształty) i jedną linię klocków o tym samym kształcie (różne kolory). Dzieci od razu widzą, jak klocki „układają się” w linie - dokładnie tak, jak później w grze.

1. **Dwa klucze dopasowania.** Nazwij to, co dzieci właśnie zrobili: klocki pasują do siebie na dwa sposoby - łączy je wspólny kolor albo wspólny kształt. Pokaż też dwa identyczne klocki i wyjaśnij, że każdy klocek występuje w zestawie trzykrotnie.

Po takim omówieniu dzieci znają materiał gry i oba klucze dopasowania - można przejść do rozgrywki.

Rozgrywka

Przygotowanie

1. Dokładnie wymieszaj wszystkie 108 klocków i ułóż je na stole obrazkami do dołu, w luźnej siatce.
2. Pokaż uczniom dwa przykłady „trójki”: **potrójny kształt** (3 klocki o tym samym kształcie, ale w trzech różnych kolorach) oraz **potrójny kolor** (3 klocki w tym samym kolorze, ale o trzech różnych kształtach).



Zasady gry

1. Gracze wykonują ruchy po kolei. W swojej turze gracz odkrywa maksymalnie 3 klocki - jeden po drugim, tak aby wszyscy je widzieli.
2. **Odkrywasz do pierwszego błędu.** Jeżeli drugi odkryty klocek nie pasuje do pierwszego (ani kolorem, ani kształtem - zgodnie z wybranym kluczem), tura kończy się od razu.
3. Aby zdobyć trójkę, wszystkie 3 odkryte klocki muszą pasować do siebie według **jednego** z dwóch kluczy: wspólny kształt (trzy różne kolory) albo wspólny kolor (trzy różne kształty).
4. **Uwaga:** dwa identyczne klocki (ten sam kolor i ten sam kształt) nie pasują do siebie według żadnego klucza - klocki w trójce muszą się od siebie różnić.
5. Jeżeli odkryte klocki tworzą trójkę - gracz zabiera je ze stołu i **układa odkryte przed sobą, tak aby wszyscy je widzieli**. Nie wykonuje jednak dodatkowego ruchu; kolej przechodzi na następną osobę.
6. Jeżeli klocki do siebie nie pasują - gracz odwraca je z powrotem obrazkami do dołu, dokładnie w tych samych miejscach. Kolej przechodzi na następną osobę.
7. **Koniec gry:** gra kończy się w momencie zebrania przez jednego z uczniów ze stołu 6 trójek. Wygrywa gracz, który zebrał ich najwięcej.

Wskazówki dla nauczyciela

- Poproś, aby gracz przy każdym odkrytym klocku głośno nazywał kolor i kształt („czerwona gwiazda”, „niebieskie kółko”). To proste wzmocnienie językowe, które porządkuje myślenie i pomaga pozostałym graczom zapamiętywać położenie klocków.
- Trójki wyłożone odkryte przed graczami pełnią rolę tablicy wyników - każdy w każdej chwili widzi, ile trójek mają pozostali, i może porównać, jakim kluczem zostały zebrane.
- Po zebraniu trójki zapytaj gracza: „Jaki był twój klucz - kolor czy kształt?”. Uczniowie szybko zaczynają świadomie planować, czego szukają.
- Zwracaj uwagę na uczciwe odkrywanie: klocek raz podniesiony zostaje odkryty, nawet jeśli gracz „już wie”, że nie pasuje.

Co ćwiczy uczeń

Rozpoznawanie i klasyfikowanie obiektów według cechy (kolor, kształt), pamięć wzrokową i roboczą, koncentrację uwagi, czekanie na swoją kolej oraz - co najważniejsze dla dalszej nauki gry - myślenie dwoma kluczami dopasowania jednocześnie.

Co dalej?

Grupa, która swobodnie gra w Qwirkle Start, zna już klocki i oba klucze dopasowania. Naturalnym kolejnym krokiem jest Qwirkle Sprint - nauka układania klocków na stole bez liczenia punktów - a po nim pełna gra Qwirkle.