

Artur Górecki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego

Humor w edukacyjnych grach planszowych

Gry planszowe to forma rozrywki rozwijająca się w ciągu lat bardzo dynamicznie. Nie sposób zbadać, co przyniesie kolejny festiwal Essen Spiel¹, na którym co roku pojawiają się nowości wydawnicze oraz prototypy gier przygotowane przez twórców. Co jednak pozostaje niezmiennie, to kreatywność oraz możliwości edukacyjne, które są oferowane przez to medium.

Można zrobić sporą listę gier planszowych pełniących funkcję symulatora ekonomicznych przedsięwzięć, rozpoczynając od tytułu *Wysokie Napięcie*, który ukazał się już w 2007 roku i stworzył zmienny rynek podaży i popytu². System opisany w tym przykładzie wskazuje, że gry planszowe, pomimo bycia formą rozrywki, mogą przyczynić się do rozwoju personalnego i poznania struktur prawdziwego świata. Jednak motywem, który zaprezentuję w tym artykule, będzie podejmowanie humorystycznych zabiegów służących przyciągnięciu młodszych graczy do gier o walorach edukacyjnych³. Określenie „humorystyczny” bywa wykorzystywane zamiennie z określeniami „komiczny”, „śmieszny”, „zabawny”, „dowcipny” itp. Jak zauważa Przemysław P. Grzybowski:

Odziedziczona z tradycji grecko-łacińskiej kategoria „komizm”, popularna zwłaszcza w literaturze europejskiej, współcześnie wskutek anglosaskiej dominacji w badaniach gelotologicznych jest wypierana przez kategorię „humor”⁴.

¹ Internationale Spieltage SPIEL to największy na świecie festiwal poświęcony grom planszowym, odbywający się co roku w Essen w Niemczech. Więcej na ten temat: Spiel, <http://www.https://en.wikipedia.org/wiki/Spiel> (dostęp: 15.04.2023).

² F. Friese, *Wysokie Napięcie*, Lacerta, Wrocław 2007.

³ Więcej na temat starszej generacji gier o charakterze edukacyjnym, opisywanych także w kontekście wątków humorystycznych: P.P. Grzybowski, K. Marszałek, *Harcerska kultura śmiechu w Polsce. O śmiechu i nie tylko w harcerskim Prawie, edukacji, służbie i twórczości*, Impuls, Kraków 2022; W. Śliwerski, *Harcerskie gry i zabawy*, Horyzonty, Warszawa 1988.

⁴ P.P. Grzybowski, *Śmiech w edukacji. Od szkolnej wspólnoty śmiechu po edukację międzykulturową*, Impuls, Kraków 2015, s. 31.

W tym artykule posługuję się kategoriami „humor” i „humorystyczny”, ponieważ w dyskursie osób zajmujących się grami są one najbardziej popularne.

Istnieje grupa planszówek, których założeniem jest dydaktyczne oddziaływanie na dzieci w wieku przedszkolnym. Rozwijają ich umiejętności związane ze skupieniem, zapamiętywaniem, zdolności manualne czy wiedzę, lecz sama bogata kolorystyka tytułu nie zawsze jest wystarczająca, by przyciągnąć uwagę młodszego odbiorcy. Rozwijając myśl, chciałbym tu scharakteryzować kilka tytułów gier planszowych poszerzających wymienione kompetencje z uwzględnieniem zastosowanej humorystycznej konwencji.

Pierwszym tytułem, wybranym ze względu na humorystyczne zabiegi słowne oraz narrację zbliżoną do czytanek dla dzieci, jest *Cora Quest*, wydany w Polsce przez Wydawnictwo Lucrum Games⁵. Ta gra planszowa skupia się na motywie znanym z bajek o poszukiwaczach przygód i przedstawia wątek współpracy jako główną oś rozgrywki. Przed przystąpieniem do gry należy wybrać przygodę ze specjalnej książeczki, odczytać wstęp fabularny i przygotować planszę.

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie, poruszając się po losowo generowanej planszy podziemi, walcząc z potworami, zdobywając przedmioty oraz poznając fragmenty opowieści. Wraz z pojawianiem się nowych kart pomieszczeń fabuła postępuje, a razem z ostatnimi kartami pojawi się główny sprawdzian umiejętności w postaci antagonisty lub innego wyzwania, któremu należy wspólnie sprostać, by wygrać. *Cora Quest* to gra dla dzieci w wieku 6+, a jej główne walory edukacyjne to uczenie współpracy oraz podejmowania decyzji opartych na podstawowych zasadach statystyki. Gracze mają do dyspozycji po dwie akcje w swojej turze odpowiadające za aktywność swojej postaci, takie jak ruch po planszy czy walka z pionkami przeciwników, którymi steruje gra. Na koniec każdej tury pozostałe na planszy pionki przeciwników aktywują się, atakując bohaterów i odbierając im punkty wytrzymałości, których całkowita utrata wiąże się z przegraną partii. Uczestnicy muszą dobrze poradzić się przed każdą turą co do podejmowanych akcji ze względu na ich konsekwencje dla wszystkich uczestników potyczki, wiążące się z potencjalną utratą punktów wytrzymałości, prowadzącą do przegranej. Oprócz umiejętności pracy w grupie rozwijana jest również wiedza o statystyce, wykorzystywana podczas rzucania specjalnymi kostkami.

⁵ D. Hughes, C. Hughes, *Cora Quest*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2022.

W grze *Cora Quest* występują dwa rodzaje kostek sześciościennych: białe, zawierające dwie ścianki z sukcesami, oraz czerwone z trzema ściankami z sukcesami. Podczas wykonania akcji ataku na wrogi pionek gracz rzuca liczbą i rodzajem kostek wskazanymi na arkuszu swojej postaci, a odpowiednia liczba ścianek z sukcesami przekłada się na pokonanie wroga. Po nieudanym rzucie najczęściej następuje tura przeciwników, w której na podobnej zasadzie pozostałe pionki wrogów będą atakować graczy, zbijając sukcesami ich punkty wytrzymałości. Gracze mają za zadanie policzyć, jakie szanse na przeprowadzenie poszczególnych akcji ma dany gracz. Czy gracz posiadający dwie białe kości ataku w dwóch rzutach uzyska dwa sukcesy, czy może lepiej inny gracz w jednym rzucie dwiema czerwonymi kośćmi wyrzuci taki wynik? Przed takimi decyzjami postawi młodych graczy *Cora Quest*. Humorystyczne wartości tego tytułu przejawiają się w sposobie prowadzenia narracji poszczególnych przygód. Dziesięć osobnych przygód przedstawionych w grze opowiada historyjki rozgrywające się w baśniowej krainie o nazwie Kapturowice, gdzie czarodziej Żwirek zleca głównym bohaterom zadania.

Zadania wynikające z opowieści polegają na odnalezieniu zaginionego zółwia, który ubrudził się farbą i zostawia małe ślady, czy też na zbieraniu złotych monet, by kupić za nie czajniczek. Kwestie dialogowe przypominają narracją bajki dla dzieci w wieku przedszkolnym z tą różnicą, że to właśnie gracze biorą udział w każdej przygodzie, a co za tym idzie są bardziej skupieni na przedstawionej opowieści. Dodatkowy element, który zawarto w „Księdze scenariuszy” tej gry, to gagi słowne. Przykładowym zabiegiem zastosowanym w książeczce jest modyfikacja popularnych gier z dzieciństwa na wersje średniowieczne, pasujące do tematyki gry: „Tego samego popołudnia odbywa się przyjęcie urodzinowe Agatki. Gracie w «mam kolczugę nitowaną», podziemnego berka i «stary smok mocno śpi» [...]”⁶.

Drugim tytułem, na który chciałbym zwrócić uwagę ze względu na gagi słowne oraz humorystyczną narrację, jest planszówka *Łupieżcy: Rigor Mortis*, będąca grą karcianą nastawioną na negatywną interakcję między graczami⁷. Opowiada ona o przygodach kotów – asystentów tytułowego Rigora Mortisa, którzy próbują zdobyć złoto ze skarbca swojego mentora podczas jego nieobecności. Uczestnicy rozgrywki mają do dyspozycji karty kotów, które różnią się statystykami oraz umiejętnościami,

⁶ D. Hughes, C. Hughes, *Cora Quest. Księga Scenariuszy*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2022, s. 5.

⁷ F. Barros, M. Portugal, *Łupieżcy: Rigor Mortis*, Black Monk, Poznań 2018.

a warunkiem zwycięstwa jest uzyskanie 15 złotych monet. W swojej turze gracz ma kilka możliwości: dobranie nowych kart, zagranie karty oraz aktywację kota, podczas której można pozyskać złoto lub zaatakować kota przeciwnika, jednak wiąże się to ze zdaniem testu polegającego na rzucie kostkami. Rozgrywka skupiona jest na interakcjach między kartami, których umiejętne wykorzystywanie stanowi cel rozgrywki. Tytułowi Łupieżcy przedstawieni są na kartach z umiejętnością, liczbą punktów życia oraz liczbą kostek, dzięki której mogą próbować zrealizować swoje zadania podczas aktywacji.

Podobnie jak w *Cora Quest* w grze *Łupieżcy* olbrzymią rolę odgrywa statystyka. Wykorzystywane są tam kostki sześciścienne, a każdy Łupieżca ma przypisany określony maksymalny wynik kostki, jaki należy rzucić, by uzyskać sukces. Dodatkowo niektóre karty kotów mają do dyspozycji większą liczbę kostek dostępnych do rzutu. Przykładowo: kot Niemiał posiadający jedną kostkę i wartość 1 musi podczas aktywacji rzucić na kości wynik „1”, by zdobyć sztukę złota.

Oprócz zdobywania złota możemy również atakować Łupieżców innych graczy, a priorytetem będą karty mające lepszą statystykę wydobywania złota oraz większą liczbę kostek dostępnych przy rzucie. Dzięki możliwości wybrania celu ataku naszego kota nad stołem gry *Łupieżcy* pojawiają się dyskusje oraz narady, kto powinien zostać celem efektu karty. Umiejętności negocjacyjne, dedukcja oraz statystyka są wartościami dydaktycznymi, którymi charakteryzuje się ten tytuł. Prawie każda karta występująca w zaprezentowanej grze zawiera żarty słowne, nawiązujące do postaci popkulturowych lub bajkowych. Oto przykładowe żarty na kartach *Łupieżców*:

- kot Drakula – Mlekula;
- kot samuraj – Kotsumoto;
- kot czarodziej – Miaudalf;
- król myszy – Popiel;
- kot mnich – Kotfucjusz;
- kot wiking – Miaunir.

Oprócz humorystycznego obrazkowego przedstawienia kotów w grze *Łupieżcy* można zaobserwować złożone zabiegi językowe w nazewnictwie poszczególnych kart. W wielu przypadkach występują oczywiste aluzje, takie jak król myszy Popiel nawiązujący do króla Popiela. Natomiast bardziej złożone, takie jak Miaunir, czyli kot wiking nawiązujący do mitologicznego nordyckiego Mjøltnira, będą wymagały od graczy zgłębienia tematu. Te właśnie żarty słowne odnoszące się do historii oraz popkultury,

przedstawione na grafice dostosowanej dla odbiorców w wieku 8+, stanowią formę zachęty do gry w *Łupieżców*, czemu towarzyszy potencjał dydaktyczny w postaci treningu negocjacji czy statystyki.

Według definicji wyścigu wygranym jest ten, kto dotarł na metę jako pierwszy. Odwrotnie jest w skierowanej do uczestników w wieku 5+ grze planszowej *Ślimaki to mięczaki*, która łamie tę konwencję⁸. Każdy z graczy losuje w niej płytkę reprezentującą kolor jednego ze ślimaków uczestniczących w wyścigu.

Podczas swojej tury rzuca kostkami z kolorami odpowiadającymi polom na planszy, pokrywającymi się z kolorami ścigających się ślimaków. Każda kostka ma sześć ścianek w różnych kolorach. Wybierając kostkę, należy przesunąć o jedno pole albo ślimaka w danym kolorze, albo ślimaka znajdującego się na polu o takim kolorze. Gra kończy się, gdy jeden ze ślimaków przekroczy linię mety. Należy wtedy przyznać punkty w zależności od pola, na którym znajduje się ślimak wylosowany na początku rozgrywki. Najwyższa punktacja znajduje się najbliżej początku wyścigu, a najniższa na mecie, co oznacza, że ślimak, który jako pierwszy dotarł na linię mety, przegrywa wyścig, a pionek najbliżej startu okazuje się zwycięzcą.

Warto wspomnieć, że płytki ze ślimakami są ukryte aż do podliczenia punktów, więc gracze mogą tylko domyślać się, jakim ślimakom kibicują pozostali uczestnicy. Punkty przydzielane są w postaci żetonów, a uzyskanie ich największej liczby po kilku rozgrywkach wyłania zwycięzcę spotkania. Dodatkowo pomiędzy rozgrywkami gracze na nowo losują, jakiemu ślimakowi będą kibicować w kolejnym wyścigu. Gra *Ślimaki to mięczaki* burzy popularną konwencję wyścigu, w niesablonowy sposób modyfikując jego założenia. Podobnie jak w przypadku tradycyjnych gier zastosowano tu kostki, lecz głównym wyzwaniem będzie utrzymanie tzw. pokerowej twarzy, by nie zdradzić innym graczom, jakiemu ślimakowi się kibicuje.

Humor w grach planszowych przejawia się nie tylko w żartach słownych, burzeniu konwencji czy złożonych żartach. Poniżej przytoczone gry rozbawiają oprawą graficzną przypominającą karykatury lub po prostu obrazy mające na celu wywołać uśmiech na twarzy odbiorcy.

Gra planszowa *Dżungla: PuzzleGra* to połączenie tradycyjnych puzzli z grą typu memory⁹. Celem każdego uczestnika jest zdobycie jak

⁸ E. Castaño, *Ślimaki to mięczaki*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2018.

⁹ G. Burkhardt, *Dżungla: PuzzleGra*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2021.

największej liczby punktów do czasu ułożeniu obrazka podzielonego na kafelki o równych kwadratowych kształtach. Początek gry polega na pomieszczeniu obrazu poprzez zakrycie wszystkich kafelków z kawałkami malowidła i rozłożenie wokół planszy, na której obraz będzie składany.

W swojej turze gracz wybiera zakryty kafelek i dokłada go do planszy z zachowaniem kilku reguł. Obraz należy układać od dołu, jeżeli kafelek miałby znaleźć się na planszy w miejscu, gdzie pod nim nie znajdują się inne kafelki lub krawędź planszy, to należy zakryć go i odłożyć w wybrane miejsce wokół planszy. Na tym etapie każdy z graczy powinien zapamiętać, gdzie kafelek został odłożony, w celu użycia go w późniejszych turach, gdy już pojawią się w danym miejscu inne kafelki stanowiące podporę i umożliwiające dodanie go do konstrukcji. Jeżeli gracz w swojej turze poprzez dodanie kafelek ułożył obrazek zwierzątka, uzyskuje tyle punktów, z ilu kafeleków zwierzątko się składa. Przykładowo: jeśli został wylosowany kafelek motylka, który jest cały na swoim kafelku, i został dołożony do innych kafeleków na planszy, co oznacza, że nie jest położony na planszy bez połączenia z innymi elementami, to gracz, który go dołożył, dostaje jeden punkt. Podczas rozgrywki należy cały czas skupiać się na tym, gdzie niepasujące w danym momencie kafelki zostały odłożone, aby użyć ich w późniejszym etapie gry. To rozwija u dzieci nie tylko pamięć krótkotrwałą, lecz także strategiczne myślenie. Pomimo wieku docelowego 5+ *PuzzloGra* zawiera duże możliwości rozwojowe dla dzieci oraz dla dorosłych ze względu na wykorzystanie uniwersalnego parametru, jakim jest pamięć. Obraz, który składany jest podczas rozgrywki, przedstawia w sposób humorystyczny las ze zwierzętami.

Przyjazna dla oka grafika służy rozbawieniu odbiorcy w każdym wieku, co stanowi też cel kolejnej gry, którą zamierzam omówić, a mianowicie *Paszczaków*¹⁰. Tytułowe paszczaki to stworki przedstawione na kartach, reprezentujące faktyczne zawody. W grze pojawiają się takie paszczaki, jak pletwonurek, muzyk, artysta czy też mechanik, przedstawione w bajkowy sposób jako różnokolorowe stworki w uniformach typowych dla danego zawodu. Grafiki w sposób humorystyczny przybliżają wybrane stanowiska pracy, a uśmiechnięte stworki zachęcają do zapoznania się z opisami, czym dana postać się zajmuje. Gra *Paszczaki* polega na układaniu kart w pionie i poziomie w celu tworzenia połączonej konstrukcji złożonej z tytułowych stworków. Podczas rozgrywki gracz ma do dyspozycji cztery karty, z których wybiera jedną i dokłada ją do już wyłożonych

¹⁰ T. Roediger, *Paszczaki*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2018.

na stole. Po dołożeniu karty należy dobrać nową ze stosu, a gdy po jednej i drugiej stronie rzędu lub kolumny znajduje się ten sam stworek, to gracz, który go dołożył, zbiera karty z danego rzędu lub kolumny i dodaje je do swoich punktów. Gra kończy się wraz z wyczerpaniem wszystkich kart w stosie, a wygrywa gracz, który zdobył najwięcej stworków poprzez zbieranie zamkniętych rzędów lub kolumn.

Paszczaki to humorystyczna gra karciana dla graczy 5+ z nastawieniem na prostą, logiczną układankę, w której zbiera się komplety kart. Przyjazne dzieciom grafiki mają za cel zaciekawiać młodego odbiorcę poszczególnymi zawodami, jakie reprezentują stworki. Dodatkowym walorem edukacyjnym jest możliwość planowania, jakie karty dołożyć do konstrukcji, biorąc pod uwagę fakt, że na obrazku każdej karty jest wypisane, ile kart danego typu znajduje się w talii. Przykładowo: skoro paszczak artysta jest tylko jeden, to oznacza, że dokładając go do planszy, nikt nie dołoży go na końcu danego rzędu, bo kolejny taki stworek nie występuje w grze.

W latach wydawniczych 2018–2023 do najważniejszych gier planszowych nastawionych na żartobliwe przedstawienie treści zaliczam serię gier zapoczątkowaną przez tytuł *Brzdęk! Nie drażnij smoka*¹¹. Gra planszowa *Brzdęk!* łączy mechanikę budowania talii kart oraz przygodowego poruszania pionkiem po mapie. Fabularnie każdy z graczy prowadzi poszukiwacza przygód przez podziemia w poszukiwaniu skarbów dających punkty na koniec gry. Jednak tytułowy smok czeka w podziemiach w celu eliminowania graczy i docelowo blokowania ich możliwości punktowania na koniec rozgrywki. W swojej turze każdy z uczestników porusza pionkami po planszy, zdobywa nowe karty pozwalające na zwiększenie możliwości w kolejnych turach oraz nabywa żetony ze skarbami dające punkty i dodatkowe umiejętności dla gracza. *Brzdęk!* jest grą wynikającą z połączenia kategorii strategii i ekonomii, a w rozgrywce gracze będą kalkulować przychód z kart pozwalający na kupowanie nowych umiejętności i przedmiotów, mają możliwość atakować potwory w celu uzyskiwania nagród oraz złotych monet, ale – co najważniejsze – muszą pilnować poziomu hałasu, jaki generują w każdej turze. Zbyt duży hałas oznacza odkładanie kostek w kolorze gracza do płóciennego woreczka, z którego smok co kilka tur będzie je losować i układać na specjalnym torze graczy.

Gdy gracz uzbiera odpowiednią liczbę kostek w swoim kolorze wylosowanych z woreczka smoka, odpada z rozgrywki i nie bierze udziału w punktacji końcowej. Celem graczy nie jest tylko zdobycie punktów,

¹¹ P. Dennen, *Brzdęk! Nie drażnij smoka*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2019.

lecz także wyjście z podziemi, by w odpowiednim momencie zakończyć rozgrywkę i przystąpić do punktacji. Może to doprowadzić do sytuacji, że gracze skończą partię w różnych turach. Dodatkowym aspektem gry *Brzdęk!* jest zdywersyfikowanie ryzyka i umiejętność poprawnego zagrywania kart ze świadomością, że im głębiej wejdzie się w podziemia, tym trudniej będzie wrócić na start planszy, gdzie odbywa się ostateczna punktacja. Gra rozwija umiejętności ekonomiczne oraz umiejętności strategicznego myślenia, gry z ryzykiem oraz ze statystyką na poziomie dostosowanym do gracza w wieku 12+. To właśnie dzięki zastosowaniu mechaniki budowania talii *Brzdęk!* łączy te wszystkie walory edukacyjne. Ze względu na coraz częstsze stosowanie w grach planszowych tej mechaniki przedstawię poniżej, na czym ona polega.

W grach tego typu każdy z uczestników przeważnie dostaje 10 kart startowych o podobnych parametrach. Z kart tworzy się talię, którą kładziemy po lewej stronie obszaru gry gracza, a następnie talia zostaje potasowana. Na początku każdej rundy gracz dobiera pięć kart z talii, które stanowią o jego możliwościach w poszczególnych turach. Karty zapewniają różne efekty, lecz przede wszystkim pozwalają na kupowanie nowych kart z rynku, w którym są karty lepsze pod względem umiejętności od kart startowych. Karty zapewniają walutę, która umożliwi kupienie kart z rynku, a na koniec tury wszystkie użyte karty wraz z kartami kupionymi zostają odłożone odkryte po prawej stronie obszaru gry uczestnika i następuje dobranie nowych pięciu kart ze stosu po lewej stronie obszaru gry. W następnej turze sytuacja prezentuje się analogicznie i powtarzana będzie do końca rozgrywki. Jeżeli w dowolnym momencie dobierania kart zakryty stos po lewej stronie obszaru gry się wyczerpie, to należy potasować odkryte karty z obszaru po prawej stronie i utworzyć z nich nowy stos kart dobierania po lewej stronie obszaru gry. Ze względu na przedstawiony sposób prowadzenia rozgrywki każda gra oparta na systemie budowania talii jest inna, a co za tym idzie nie ma możliwości nauczania się jednego sposobu na wygraną partii.

W przypadku gry *Brzdęk!*, oprócz możliwości kupowania nowych kart z rynku, karty pozwalają oddziaływać na planszę oraz pionek gracza. Żółte symbole z ikonką „buta” zezwalają na ruch pionka po planszy, a czerwone symbole „miecza” na walkę z potworami umieszczonymi na planszy lub wśród kart rynku. Każda gra z mechanizmem budowania talii ma odrębne zasady funkcjonowania kart, lecz wszystkie wykorzystują mechanizm modyfikowania talii gracza podczas rozgrywki poprzez kupowanie

kart z losowo utworzonego rynku, który co rundę będzie się zmieniał dzięki dodawaniu do niego nowych elementów.

Brzdęk! to seria gier, której głównym założeniem jest humorystyczne przedstawienie tematyki podróżniczej. Prawie wszystkie karty zawierają obrazy podobne do komediowych komiksów z serii książeczek z dowcipami. Żarty słowne oraz nawiązania do popkultury to główny motyw zachęcający docelowych odbiorców w wieku 12+, aby skupili się na tytule, który oferuje duże możliwości planowania i wiele elementów matematyki. Oprócz *Brzdęka!* w tematyce fantasy powstał również odpowiednik sci-fi *Brzdęk! W kosmosie!*, wykorzystujący parodie znanych filmów i książek z tego gatunku¹².

Gry planszowe mają na celu edukować poprzez zapewnianie rozrywki graczom. Humor w tego typu medium to dodatkowa forma zachęty i przyciągnięcia uczestników do zapoznania się z konkretnym tytułem. By wziąć udział w rozgrywce, niezbędne jest też poznanie zasad, co nie zawsze jest proste, zwłaszcza dla młodszych graczy. Skutkuje to tym, że gra planszowa musi być na tyle atrakcyjna oraz przystępna, żeby gracz skupił się na niej, poznał zasady i potencjalnie wprowadził kolejnych uczestników do wspólnego grania. Dodatkową zachętą może być właśnie wpisanie poszczególnych tytułów planszówek w humorystyczne ramy, które ułatwią ten proces.

Bibliografia

- Barros F., Portugal M., *Łupieżcy: Rigor Mortis*, Black Monk, Poznań 2018.
- Burkhardt G., *Dżungla: PuzzloGra*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2021.
- Castaño E., *Ślimaki to mięczaki*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2018.
- Dennen P., *Brzdęk! Nie drażnij smoka*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2019.
- Dennen P., *Brzdęk! W kosmosie! Raban w próżni*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2020.
- Friese F., *Wysokie Napięcie*, Lacerta, Wrocław 2007.
- Grzybowski P.P., *Śmiech w edukacji. Od szkolnej wspólnoty śmiechu po edukację międzykulturową*, Impuls, Kraków 2015.
- Grzybowski P.P., Marszałek K., *Harcerska kultura śmiechu w Polsce. O śmiechu i nie tylko w harcerskim Prawie, edukacji, służbie i twórczości*, Impuls, Kraków 2022.

¹² P. Dennen, *Brzdęk! W kosmosie! Raban w próżni*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2020.

Hughes D., Hughes C., *Cora Quest*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2022.

Hughes D., Hughes C., *Cora Quest. Księga Scenariuszy*, Lucrum Games, Bielsko-Biała 2022.

Roediger T., *Paszczaki*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2018.

Spiel, <http://www.https://en.wikipedia.org/wiki/Spiel> (dostęp: 15.04.2023).

Śliwerski W., *Harcerskie gry i zabawy*, Horyzonty, Warszawa 1988.