

KIM JESTEŚMY

JAK DZIAŁAMY

OBSZARY ZASTOSOWANIA

GRY OKOLICZNOŚCIOWE

FESTIWAL OTWARCIA MHP

DZIEŃ DZIECKA W ŻELAZOWEJ WOLI

MAGICZNY BOTANICZNY

URODZINY FREDRY

PIKNIK NA DWORZE

Z HEWELIUSZEM W WILANOWIE

ROWEREK

IMIENINY JANA KOCHANOWSKIEGO

CZYTANIE ZBLIŻA

LARP: BAL U BARONA

GRY WYSTAWOWE

MASZ ZLECENIE

PLECAK ZOSI

ZAGUBIONY W HISTORII

TAJEMNICA SZYFRÓW ZEGARMISTRZÓW

KEF TO ZABAWA

DEKODER

PIERŚCIEŃ KONSTANCJI

GRY MULTIMEDIALNE I TERENOWE

MUZEUM W TRAMPKACH

UDANY WYWIAD

EKOHAKATON

SŁONIMSKI

SAKWOJAŻ

NA TROPIE

ZBRODNIA ZŁEGO DOWCIPU

SAFETY MASTERS

KOŁBIEL. HISTORIA NIEOCZYWISTA

MISJA: FILHARMONIA

DZIEWIĄTE ŻYCIE KOTA

GRY INTEGRACYJNE I SZKOLENIOWE

REAKCJA

MIASTECZKO MALKI

AMBASADORZY OLIMPIZMU

PRAWO TUNDRY

REKONSTRUKCJA

MISJA: RAKIETA

ARCHIPELAG

LEGENDY WARSZAWY

KPI CASTLE - BITWA O ZAMEK

URZĄDZENI

GRY PLANSZOWE I PARAGRAFOWE

PRÓBA OGNIA

WYPRAWA PRZYRODNIKÓW

MIASTO ZMIAN

TAJEMNICA PUGILARESU

PTAKI W MIEŚCIE

PROZA ŻYCIA

REZYLIENCJA - CHEŁMNO 1650

SMUSZEWO - BYŁ SOBIE GRÓD

PRZYGRYWKA - PRZESTRZENNY ESCAPE ROOM

GRYWALIZACJA W DZIAŁANIU / SZKOLENIA

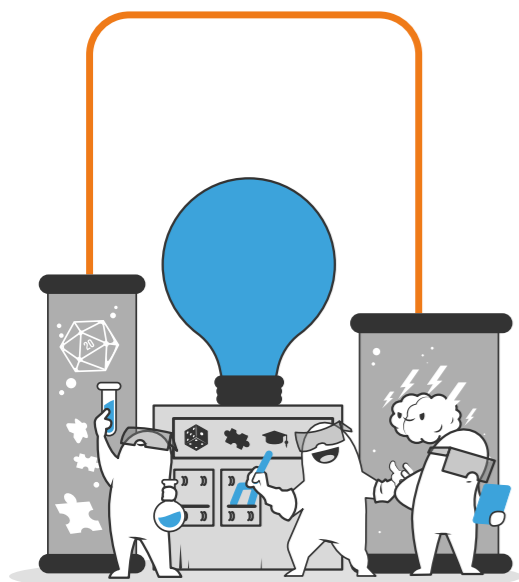
NAGRODY

NASI KLIENCI

KONTAKT

ALE GRANDA [↪] **SUPER** to **agencja kreatywna**, która adaptuje mechanizmy gier, by tworzyć inspirujące wydarzenia oraz działania edukacyjne, promocyjne i integracyjne. Przygotowujemy autorskie programy wykorzystujące innowacyjne metody bazujące na grach, symulacjach oraz podejściach partycypacyjnych. Projektujemy również gry wspomagające proces nauczania, integracji i komunikacji.

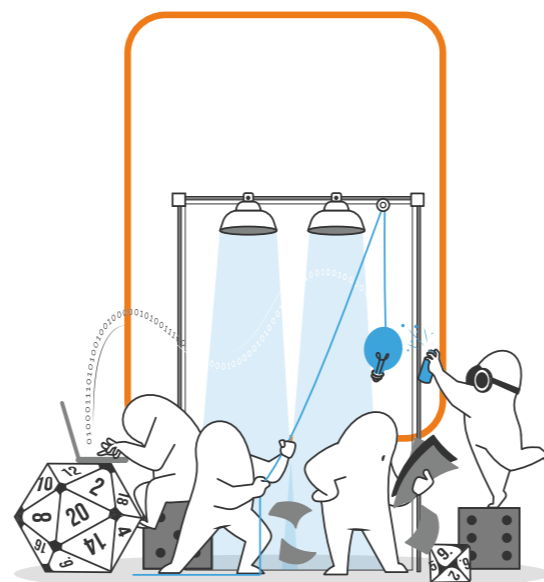
Mamy ponad 20 lat doświadczenia w pracy edukacyjnej i animacyjnej oraz ponad 500 zrealizowanych projektów gier i grywalizacji. Wcześniej działaliśmy jako GD Events. Naszą ofertę kierujemy do klientów biznesowych, instytucji kultury, placówek edukacyjnych i organizacji pozarządowych, a także wszystkich, którzy chcieliby wykorzystać gry do uatrakcyjnienia swojej oferty.



AUTORSKIE FORMATY GIER DOPASOWANE DO TWOICH POTRZEB

Każdą grę projektujemy, wykorzystując zarówno sprawdzone mechaniki, jak i innowacyjne metody, które najlepiej pasują do grupy odbiorców oraz specyfiki projektu. Gry tworzone są z uwzględnieniem Twoich oczekiwań i celów, jakie chcesz osiągnąć.

*TWÓRCZOŚĆ
NICZYM NIESKRĘPOWANA*



KOMPLEKSOWA OBSŁUGA

Zajmujemy się analizą merytoryczną projektu, opracowaniem treści i grafik, tworzeniem oprogramowania oraz realizacją scenografii, koordynując cały proces produkcyjny. Przygotowujemy również treści do druku, składu i organizujemy dystrybucję materiałów.



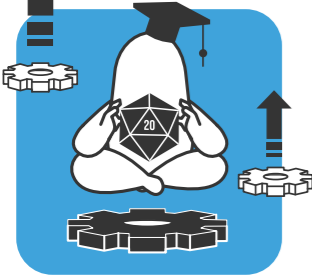
DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ REALIZATORSKI

FACHOWCY OD DOBREJ ZABAWY

Obsługujemy kompleksowo małe i duże wydarzenia, zapewniając kadrę profesjonalnych animatorów, aktorów, edukatorów oraz obsługę techniczną. Oferujemy także długoterminową obsługę komunikacyjną, helpdesk i szkolenia z gier.

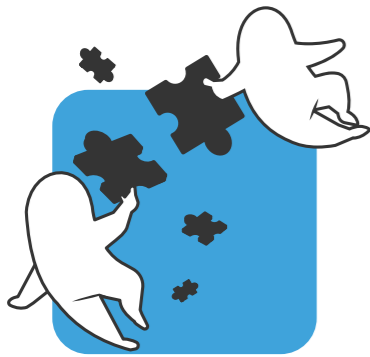
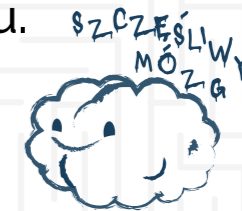
Obszary zastosowania

ODPRĘŻAJĄCO
MADRY I MADRZE
OPPRĘŻONY



EDUKACJA

Aktywna nauka oparta na grach to nowoczesny sposób przekazywania wiedzy oraz rozwijania kompetencji uczestników. Proces edukacyjny staje się dobrą zabawą, a przy tym okazją do rozwoju merytorycznego. Edukacja poprzez gry to szybsze zapamiętywanie, większa motywacja do dalszej nauki oraz rozwój bez stresu.



BUDOWANIE ZESPOŁU

Gry dopasowane do potrzeb i preferencji uczestników pozwalają tworzyć bezpieczne ramy dla współpracy, eksperymentu i wspólnego doświadczenia integrującego grupę. Redukujemy potencjalne wyzwania związane z wprowadzaniem nowych pracowników, zasad, wdrażaniem procesów czy wizji. Łączymy ludzi bez krępujących ćwiczeń poznawczych i pomagamy w adaptacji do zmian.



PROMOCJA

Gry pozwalają przekazać wybrane treści w nieoczywisty, angażujący sposób. Mogą zostać wykorzystane w trakcie konferencji, premiery, kick-offu lub finału projektu. Ich interaktywny charakter pozwala na aktywne uczestnictwo w wydarzeniach i utrzymuje zaangażowanie odbiorców.



Gra okolicznościowa

FESTIWAL OTWARCIA MUZEUM HISTORII POLSKI

Klient:



„Klucz do historii” to gry rodzinne zorganizowane z okazji otwarcia Muzeum Historii Polski, w których uczestniczyło około 1500 osób. Projekt obejmował animację kolejki połączoną z wykonywaniem zadań, a także grę plenerową na terenie dookoła muzeum. Zadaniem graczy było dokonanie wyboru eksponatów na autorską wystawę, co pozwoliło im w aktywny sposób poznać pracę muzealników i rekonstruktorów.



Gra okolicznościowa

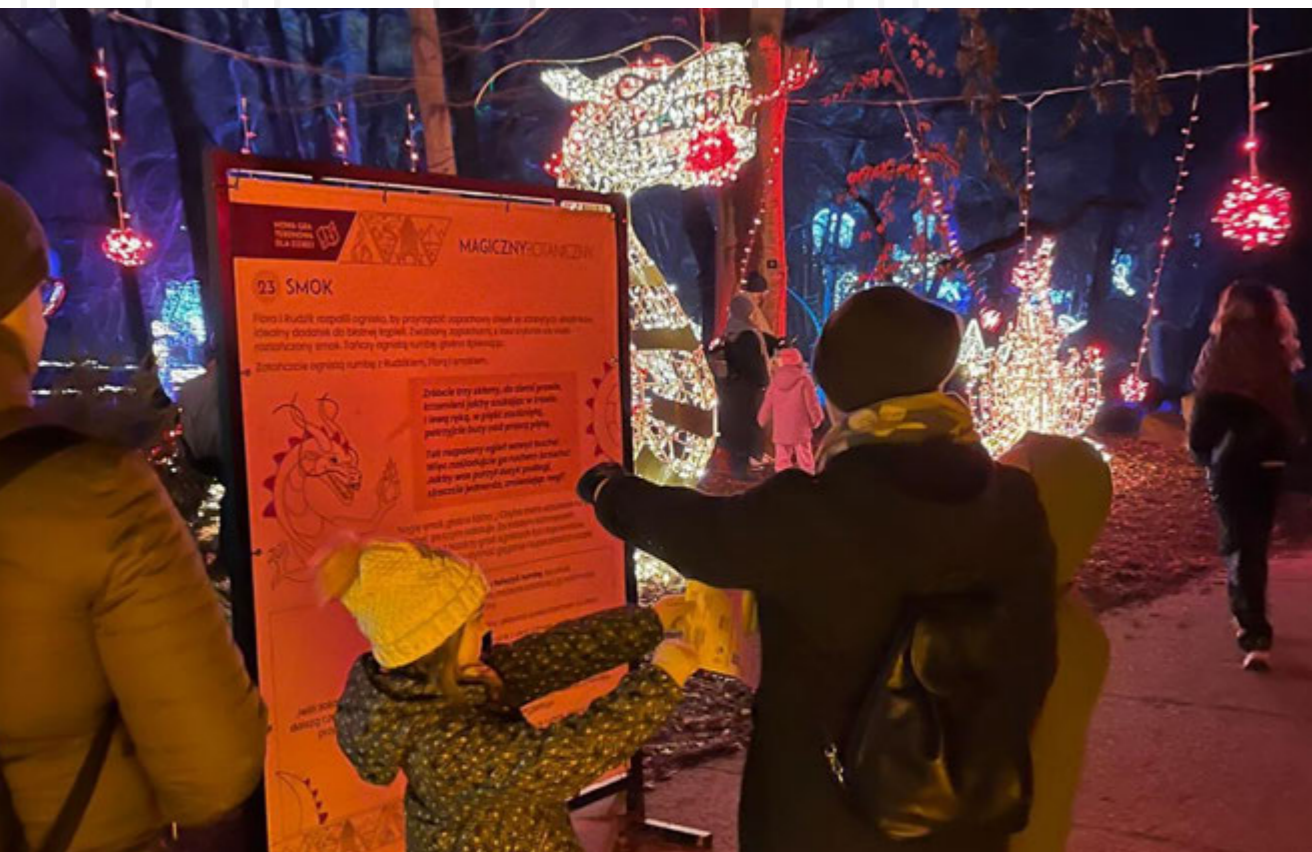
DZIEŃ DZIECKA W ŻELAZOWEJ WOLI

Klient:



Zestaw animacji przygotowany dla Narodowego Instytutu Fryderyka Chopina z okazji rodzinnego pikniku na Dzień Dziecka. Uczestnicy wydarzenia mieli okazję wziąć udział w aktywnościach na tematycznych stacjach inspirowanych kulturą krajów związanych z twórczością kompozytora. Na najmłodszych i dorosłych czekały m.in. tangram, gra niebo-piekło z zagadkami o Chopinie oraz dźwiękowe memory z fragmentami jego utworów. Zabawa została przygotowana tak, aby łączyć edukację muzyczną z radosną, integrującą rozrywką i poznawaniem kultury krajów, w których kompozytor jest szczególnie ceniony.





Gra okolicznościowa

MAGICZNY BOTANICZNY

Gra paragrafowa „Święto Czterech Żywiołów” to interaktywna przygoda rozgrywana w bajkowej scenerii – rozświetlonym Ogrodzie Botanicznym Uniwersytetu Warszawskiego. Zadaniem uczestników było zorganizowanie uroczystości z okazji Święta Czterech Żywiołów poprzez rozwiązywanie zagadek i podejmowanie decyzji, które kształtują przebieg historii. Każdy wybór otwiera nowe ścieżki fabularne, pozwalając graczom odkrywać kolejne etapy opowieści i mierzyć się z ciekawymi wyzwaniem intelektualnymi. To wyjątkowa forma rozrywki, która angażuje, inspirowa do działania i zwiedzania.

Klient:



Gra okolicznościowa

URODZINY FREDRY

Nowatorskie przedsięwzięcie edukacyjno-artystyczne zaangażowało uczniów i społeczność Łaszczowa w twórcze odkrywanie dorobku Aleksandra Fredry. W ramach warsztatów powstały autorskie inicjatywy – od spektakli i wystaw po słuchowiska i kampanie społeczne inspirowane wybranymi utworami pisarza. Finałem było barwne świętowanie urodzin pisarza w parku w Łaszczowie, połączone z prezentacją projektów i grą terenową, w której uczestnicy tropili skrytki ukryte w dziuplach, starych ceglach i instalacjach artystycznych, rozwiązując zagadki i poznając mniej znane wątki z życia Aleksandra Fredry.

Klient:



DOM KOMEDII
ALEKSANDRA FREDRY

Gra okolicznościowa

PIKNIK NA DWORZE



Klient:



Pikniki w ogrodach zamkowych to coroczne plenerowe wydarzenie organizowane przez Zamek Królewski dla mieszkańców Warszawy. Zeszłoroczna edycja obfitowała w gry i zabawy inspirowane historią oraz kulturą królewskiego dworu. Wspólna budowa imponujących konstrukcji, rycerskie i artystyczne wyzwania oraz gry terenowe – od treasure huntingu w ogrodach po „Zgadnij kto to?” z postaciami z obrazów – angażowały całe rodziny. Wielkoformatowe gry, łamigłówki i zabawy zręcznościowe sprzyjały współpracy i wspólnemu odkrywaniu zamkowych tajemnic w wyjątkowej atmosferze ogrodów.

fot. Monika Multan



Gra okolicznościowa

Z HEWELIUSZEM W WILANOWIE



Klient:



Podczas Nocy Muzeów w Muzeum Pałacu w Wilanowie zaprosiliśmy zwiedzających do udziału w grze kolejkowej przenoszącej ich w realia XVII wieku. Uczestnicy wcielali się w gości królewskiego dworu, towarzysząc Janowi Heweliuszowi w przygotowaniach do spotkania z królem Janem III Sobieskim. Rozwiązując quiz i dokonując wyborów, mogli zaprzyjaźnić się z jedną z postaci historycznych – Kochańskim, Marysieńką, dworskimi dziećmi lub samym królem. Analogowa rozgrywka z kartami i infografikami łączyła historię, naukę i dobrą zabawę, pozwalając odkrywać ciekawostki z życia dawnego Wilanowa.

źródło: Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie





Gra okolicznościowa

ROWEREK

Autorskie urządzenie łączące klasyczną zabawę ze sportem i technologicznym twistem. Na zamówienie DPD Polska powstał elektroniczny tor wyścigowy w stylu retro arcade, który sprawdza nie tylko siłę mięśni zawodników, ale też znajomość przepisów ruchu drogowego. Gracze po zaliczeniu każdego etapu kolarskiego muszą zmierzyć się z serią pytań na kartę rowerową. Poprawna odpowiedź pozwala kontynuować podróż, natomiast błędna wydłuża dystans, który trzeba pokonać.



Klient:



Gra okolicznościowa

IMIENINY JANA KOCHANOWSKIEGO

Coroczna gra terenowa w Ogrodzie Krasieńskich odbywająca się podczas pikniku Biblioteki Narodowej przybliży dzieciom i ich rodzicom postać literackiego patrona roku poprzez zabawę, kreatywne zadania i zagadki. W poprzedniej edycji tematem była twórczość Marii Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej. Uczestnicy podążali śladami poetki, odkrywając miejsca, które ją inspirowały – rodzinną Kossakówkę w Krakowie, paryskie Montmartre i Monparnasse, Lesbos wśród wierszy Safony, tętniący życiem bazar w Stambule, malownicze zakątki Zakopanego – i poznawali dzięki temu fascynujące fakty o jej życiu i twórczości.

Klient:



Gra okolicznościowa
CZYTANIE ZBLIŻA



Klient:



Interaktywna gra typu „print and play”, przygotowana z okazji XXIV Ogólnopolskiego Tygodnia Czytania Dzieciom pod hasłem „Czytanie zbliża”. Projekt wspiera promocję czytelnictwa poprzez angażującą formułę opartą na współpracy, kreatywności i uważnym odbiorze tekstu. Uczestnicy, inspirowani bohaterami Złotej Listy Fundacji „Cała Polska Czyta Dzieciom”, rozwiązują zadania logiczne, ruchowe i narracyjne, odkrywając kolejne tropy prowadzące do finału gry. Scenariusz podkreśla społeczną i międzypokoleniową wartość czytania, budując doświadczenie, które integruje uczestników i wzmacnia ich relację z literaturą.

zdjęcia udostępnione przez Fundację Cała Polska Czyta Dzieciom



Gra okolicznościowa
LARP: BAL U BARONA

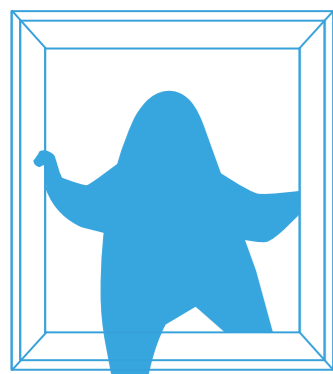


Klient:



Bal u Barona” to projekt, w którym wolontariusze Filii Bielańskiego Ośrodka Kultury zaangażowali się we współtworzenie działań na rzecz lokalnej społeczności. Wydarzenie inspirowane formułą LARP-ów łączy elementy teatru i gry terenowej, zapraszając uczestników do aktywnego udziału w fabule. Interaktywna opowieść, osadzona w realiach powojennej Wólki, przybliży codzienne życie jej mieszkańców w okresie dynamicznych przemian społecznych i ustrojowych. Poprzez wykonywanie zadań, odgrywanie ról i uczestnictwo w narracji fabularnej uczestnicy odkrywają lokalną historię, dawne zwyczaje i konteksty społeczne, zyskując głębsze spojrzenie na przemiany powojennej Polski.

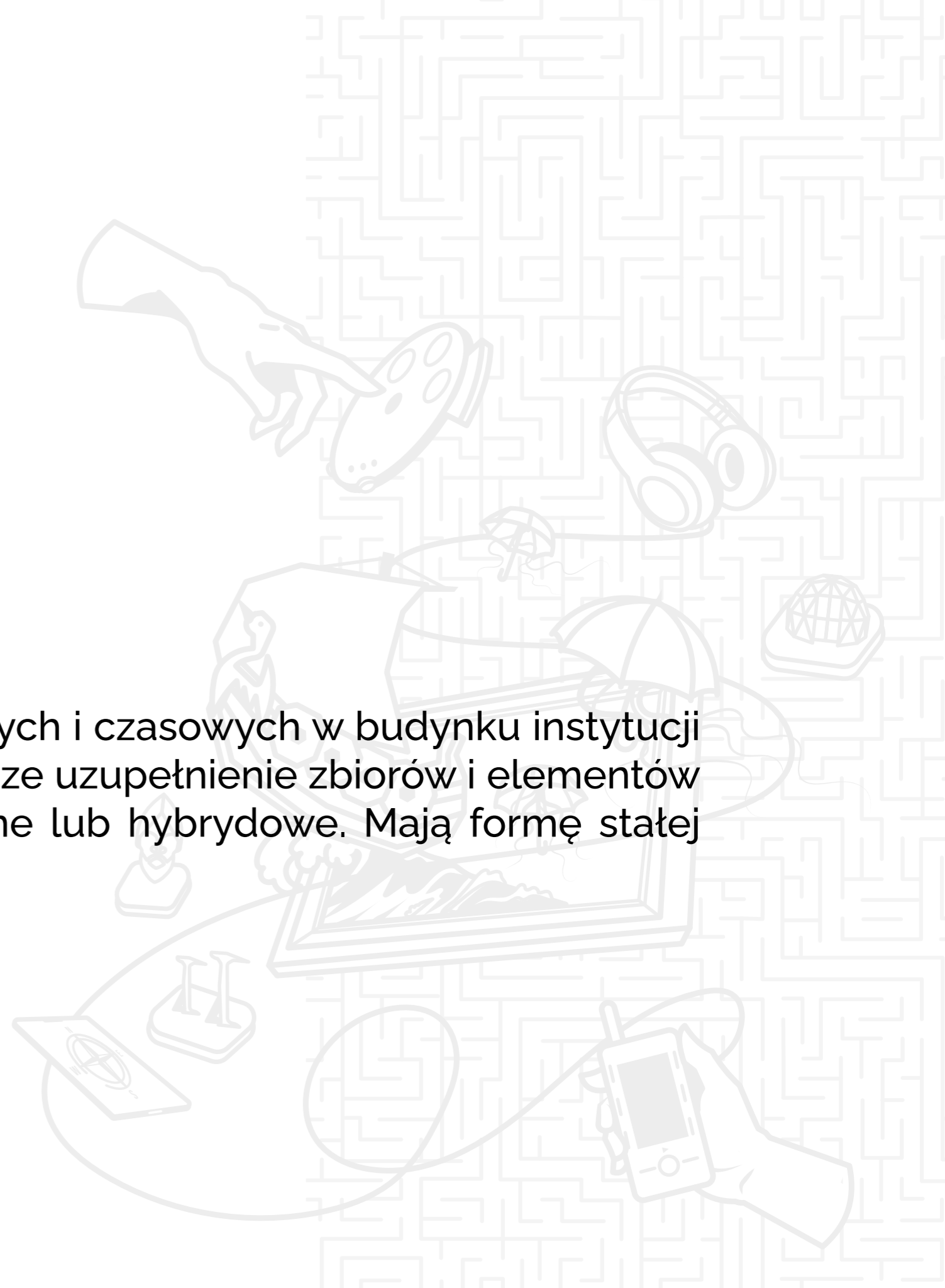




GRY

WYSTAWOWE

Gry wystawowe to formaty realizowane w przestrzeni wystaw stałych i czasowych w budynku instytucji lub jego bezpośrednim sąsiedztwie. Gry tego typu stanowią twórcze uzupełnienie zbiorów i elementów edukacyjnych wystaw poprzez nowe elementy fizyczne, wirtualne lub hybrydowe. Mają formę stałej części oferty, np. lekcji muzealnych czy escape boxów.



Gra wystawowa

MASZ ZLECENIE

Klient:



Detektywistyczna audiogra na wystawie stałej Muzeum Historii Żydów Polskich „Polin” przenosi uczestników do lat 80. XX wieku. Gracze, korzystając z audio-przewodnika, podążają tropem zagadek i łączą zdobyte informacje, aby rozwiązać tajemnicę starej skrytki. Zagłębiając się w przeszłość, poznają życie wcześniejszych pokoleń i historię odnalezionych pamiątek. Zadania wymagają bystrego oka i uważności – każda wskazówka może przybliżyć ich do rozwiązania rodzinnej tajemnicy Włodzimierza Pawlaka.

fot. Maciej Jaźwiecki,
zdjęcia udostępnione przez Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN



Gra wystawowa

PLECAK ZOSI



Klient:



„Plecak Zosi” to interaktywna gra muzealna dla dzieci w wieku 9–13 lat, osadzona w realiach wystawy „Wojenne dzieci”. Gracze wcielają się w dziesięcioletnią Zosię i towarzyszą jej w codziennym życiu podczas wojny – od szkolnych dni i przyjaźni po nagłe zmiany wywołane konfliktem. Podczas zwiedzania odkrywają artefakty związane z dzieciństwem w czasie II wojny światowej i zbierają je do symbolicznego „plecaka”. Każdy przedmiot kryje historię, a wybór, które z nich zabrać ze sobą, wpływa na dalszy przebieg i zakończenie opowieści.





Gra okolicznościowa

ZAGUBIONY W HISTORII

Gra przestrzenna łącząca pracę z eksponatami, zagadki i fabularną przygodę. Uczestnicy wcielają się w zespół badawczy Muzeum Narodowego w Warszawie, którego zadaniem jest zbadanie tropów prowadzących do skarbów i tajnych wiadomości ukrytych w Galerii Starożytnej. W tym celu korzystają z dekodera – interaktywnego urządzenia z podpowiedziami, narzędziami i szyframi – i odkrywają historię zagubionego w czasie historyka, który zostawił dla potomnych wskazówki, jak pomóc mu wrócić do współczesności.

BUDUJEMY
OBŁĘDNE RZECZY

Klient:



Gra okolicznościowa

TAJEMNICA SZYFRÓW ZEGARMISTRZÓW



Gra muzealna dla młodzieży i dorosłych, oparta na eksploracji wystawy stałej Muzeum Warszawy. Uczestnicy, korzystając ze specjalnie zaprojektowanej książeczki, odkrywają miasto poprzez zagadki, krótkie opowiadania i obserwację eksponatów. Gra łączy elementy gry paragrafowej i escape roomu, zachęcając do logicznego myślenia, dedukcji i uważnego zwiedzania. Każdy gracz tworzy własną tożsamość odkrywcy i sam wybiera, które wątki historii Warszawy chce poznać – od codziennego życia mieszkańców po odbudowę miasta, legendy i architekturę. W kolejnych etapach gry uczestnicy zbierają specjalne kody, z których powstaje ich osobista, niepowtarzalna wizja stolicy.

Klient:



Gra wystawowa

KEF TO ZABAWA

Klient:



Gra internetowa stworzona dla Żydowskiego Muzeum Galicja jako element nowo otwartej wystawy stałej dla dzieci. Fabuła rozgrywa się na przedwojennym Kazimierzu i jest przestrzenią do interaktywnej nauki i zabawy. Gracze wykonują wirtualne zadania, wędrując po mieście razem z przewodniczką Janką Goldstein. Po drodze rozwiązują quizy i łamigłówki, dzięki czemu zdobywają wiedzę o zwyczajach religijnych, języku i kulturze Żydów.

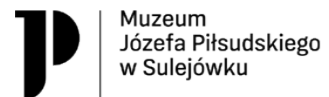
www.przygoda.galicjajewishmuseum.org



Gra wystawowa

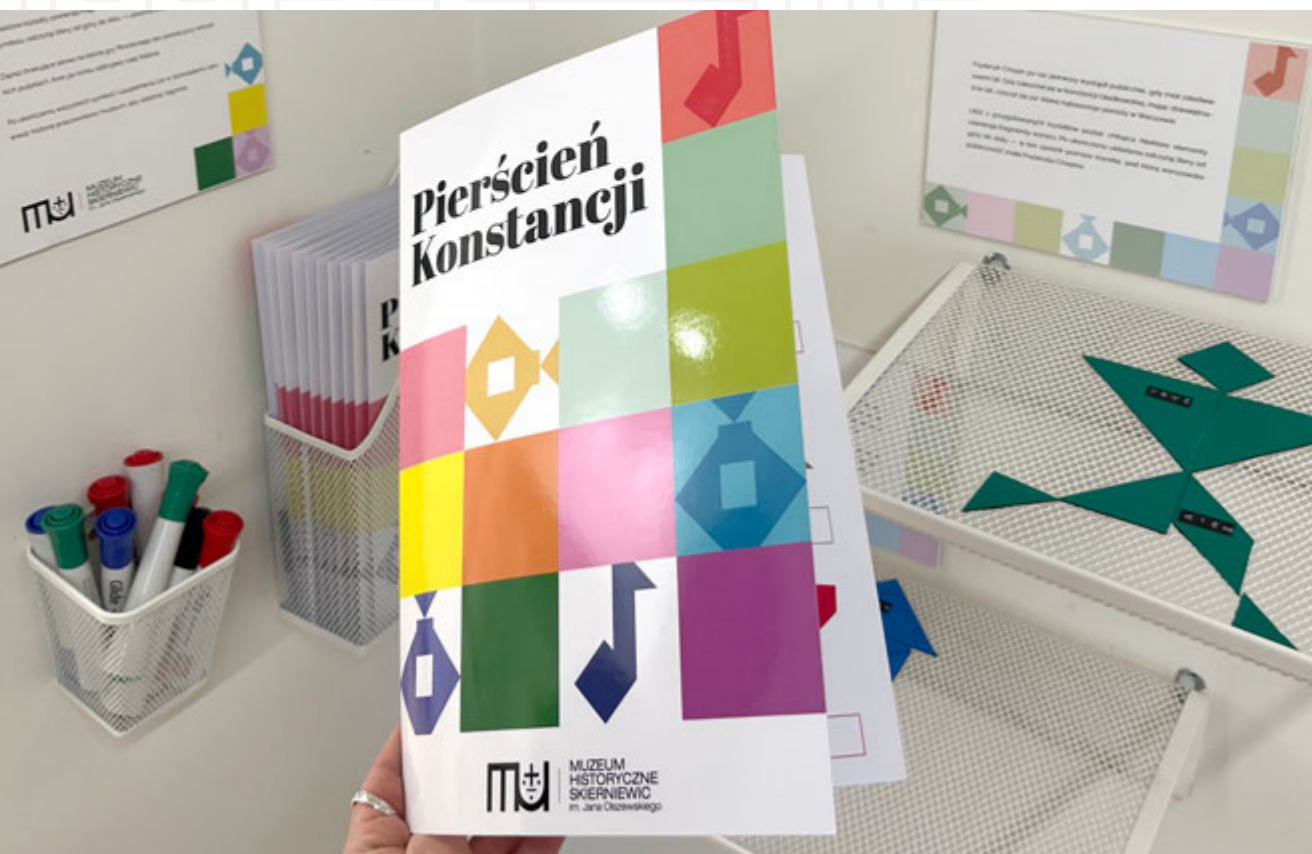
DEKODER

Klient:



To interaktywna propozycja przygotowana dla grup szkolnych, w której gracze poruszają się po wystawie Muzeum Piłsudskiego w Sulejówku za pomocą specjalnego urządzenia. Wyposażeni w drewniany dekoder i własną dociekliwość uczniowie przemierzają wystawę jak prawdziwi detektywi historii, poszukując wskazówek ukrytych w tajnych listach od Marszałka. Każdy odszyfrowany fragment to nowy trop prowadzący do rozwiązania zagadki: kim był tajny korespondent Józefa Piłsudskiego? Gra łączy zwiedzanie z adrenaliną śledztwa: szukanie poszlak, logiczne łamigłówki i praca zespołowa zmieniają muzealną wizytę w emocjonującą misję.





Gra okolicznościowa

PIERŚCIEŃ KONSTANCJI



Edukacyjna gra tekstowo-ilustracyjna, łącząca elementy narracji historycznej z zadaniami językowymi. Punktem wyjścia jest historia młodszej relacji Konstancji Gładkowskiej i Fryderyka Chopina, stanowiąca tło dla angażującej rozgrywki. Uczestnicy rozwiązują zadania polegające na układaniu tangramów z fragmentów wyrazów, co pozwala im odtworzyć brakujące części opowiadania. Gra rozwija kompetencje językowe, logiczne myślenie oraz umiejętność pracy z tekstem. Projekt stanowi element wystawy stałej w Dworcu Konstancji Gładkowskiej w Skierniewicach i pełni funkcję nowoczesnego narzędzia edukacji muzealnej.

Klient:





MULTIMEDIALNE I TERENOWE

Gry multimedialne bazują na nowych technologiach i elementach programistycznych, wykorzystując aplikacje internetowe oraz ich pochodne. Takie formaty pozwalają na bardziej złożoną formę rozgrywki, a także skuteczne przekazywanie skomplikowanych treści. Elementy multimedialne wykorzystywane są też często w formatach terenowych i geolokalizacyjnych, w których uczestnicy eksplorują określony obszar, poruszając się pomiędzy wybranymi punktami i wykonując wyznaczone zadania. Gry nie wymagają dodatkowej obsługi, dzięki czemu stanowią proste do wykorzystania narzędzie integracyjno-edukacyjne.

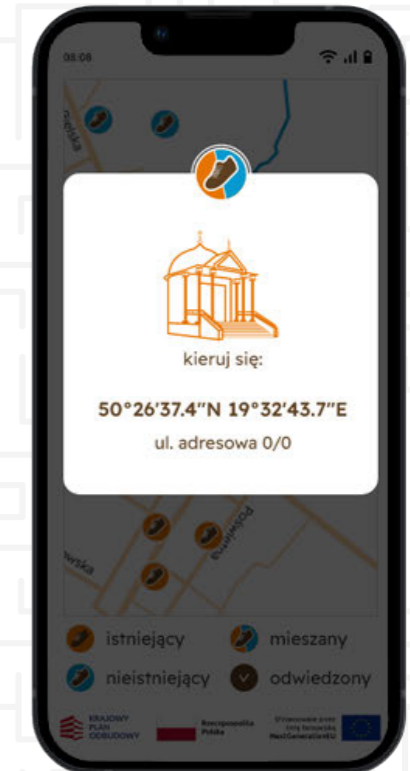
Gra multimedialna i terenowa

MUZEUM W TRAMPKACH

Klient:



Projekt, który ożywia historię Orli w formie interaktywnego muzeum online. Dzięki aplikacji webowej użytkownicy mogą odkrywać wielokulturowe dziedzictwo miejscowości, która – mimo braku tradycyjnego muzeum – zyskuje nowoczesną, cyfrową przestrzeń pamięci. Projekt umożliwia poznawanie bogatej historii Orli poprzez geolokalizację, interaktywne mapy, archiwalne zdjęcia oraz audioprzewodnik. Wirtualne rekonstrukcje i relacje mieszkańców pozwalają zwiedzać m.in. XVII-wieczną synagogę, XVIII-wieczną cerkiew, relikty ogrodu włoskiego czy dawną fabrykę kafla. To innowacyjne połączenie technologii i historii, które digitalizuje lokalne dziedzictwo i promuje nowoczesną edukację kulturową.



Gra multimedialna

UDANY WYWIAD

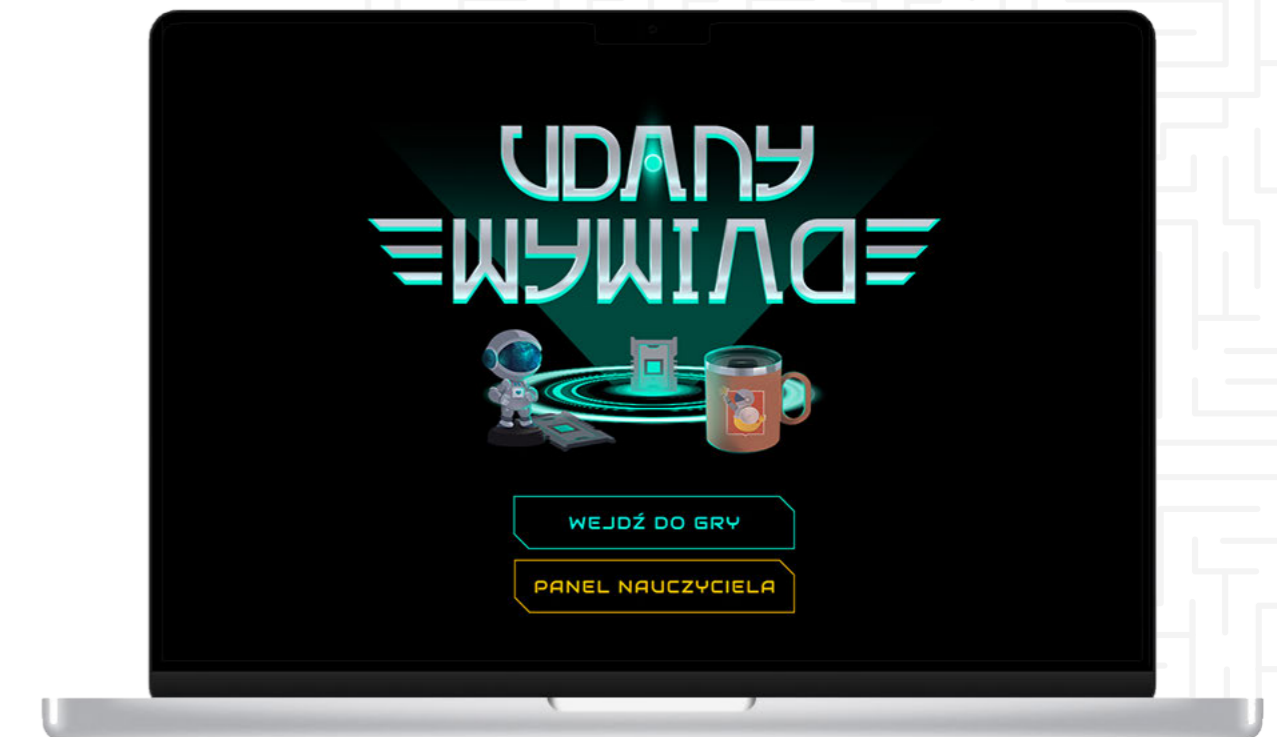


UDANY, BO ZROBIONY PRZEZ NAS

Klient:



Webowa gra paragrafowa dla uczniów klas VI–VIII, wprowadzająca w świat sztucznej inteligencji w angażujący i przystępny sposób. Gracze wcielają się w kontrolerów naziemnych, którzy podczas kryzysu muszą dobrać załogę Okrętu Kolonizacyjnego „Kwarta”. Gra rozwija kompetencje przyszłości – współpracę, komunikację, zrozumienie technologii i refleksję etyczną – i może być wykorzystywana w edukacji formalnej. Pomaga uczniom zrozumieć, jak działa AI i jak korzystać z niej odpowiedzialnie w codziennym życiu.





Gra multimedialna EKO HAKATON

Webowa gra decyzyjna, w której uczestnicy wcielają się w rolę lidera grupy projektowej. Ich zadaniem jest zebranie odpowiedniego zespołu i stworzenie gry o ochronie przyrody. Kolejne etapy projektu i towarzyszące im przygody pozwalają nie tylko pogłębiać wiedzę ekologiczną, ale także ćwiczyć umiejętność organizowania procesu projektowego, współpracy i wykorzystania kompetencji poszczególnych członków grupy. To świetne połączenie nauki, zabawy i praktycznych kompetencji. Dynamiczna formuła gry sprawia, że młodzież nie tylko zdobywa wiedzę, ale też przeżywa emocjonującą przygodę, w której stawką jest przyszłość naszej planety.

www.ekohakaton.pl

Klient:



Gra multimedialna i terenowa SŁONIMSKI

Interaktywna gra terenowa, która przenosi uczestników w klimat przedwojennej Warszawy i pozwala odkrywać losy rodziny Antoniego Słonimskiego. Dzięki aplikacji webowej z geolokalizacją gracze samodzielnie przemierzają ulice Starego Miasta. Kolejne punkty na trasie to zagadki i wyzwania osadzone w realiach epoki, które w przystępny sposób opowiadają o przemianach tożsamości żydowskiej, życiu artystycznym Warszawy i kulturze literackiej tamtych czasów. To połączenie spaceru, przygody i edukacji, w którym miasto staje się planszą do gry. Rozgrywka zachęca do aktywnego odkrywania historii — poprzez działanie, współpracę i doświadczanie przestrzeni.

Klient:



Gra terenowa **SAKWOJAŻ**

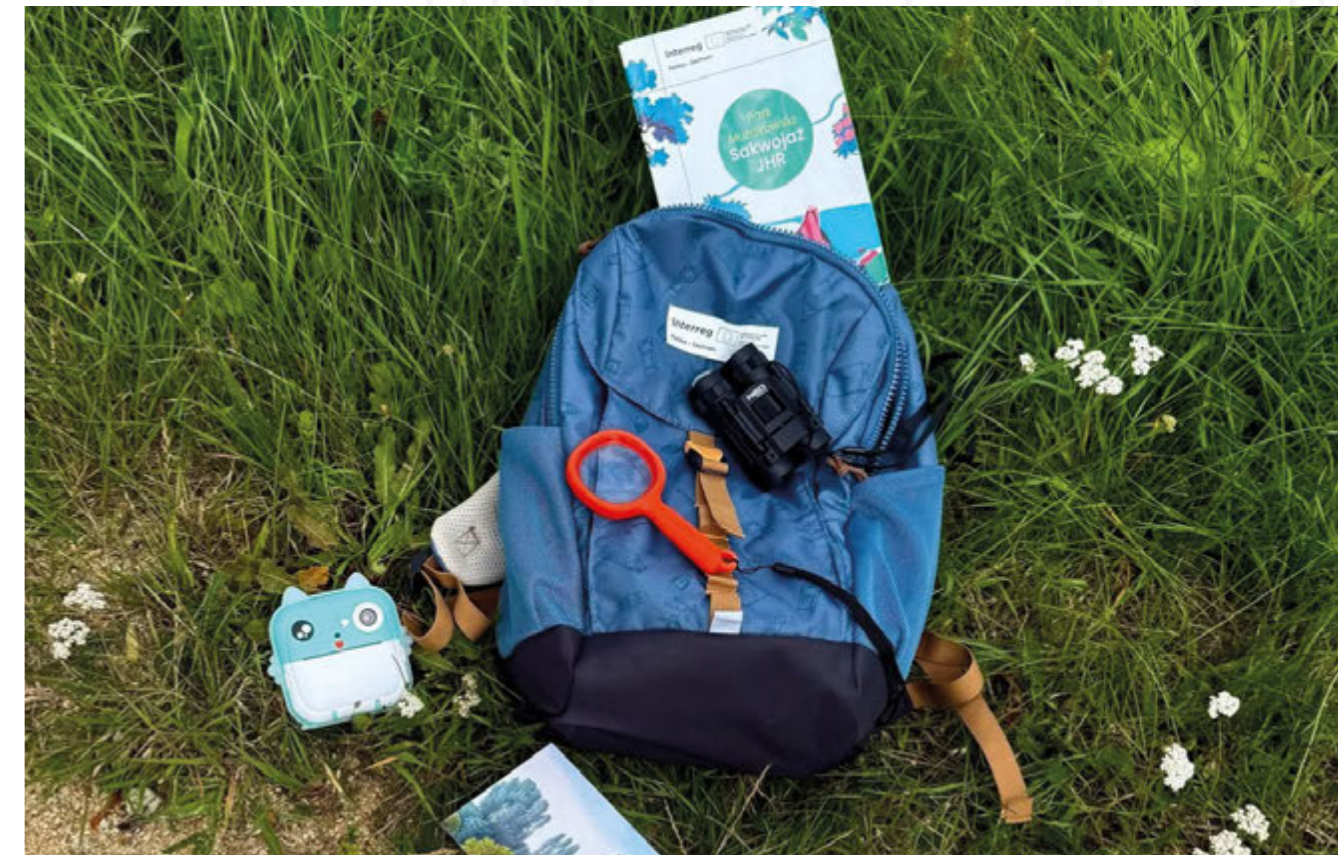


Klient:



Sakwojaż to edukacyjny plecak stworzony z myślą o odkrywaniu Parku Mużakowskiego w aktywny i angażujący sposób. Wyposażony w grę karcianą, aparat natychmiastowy, narzędzia do obserwacji przyrodniczych oraz brulion z zadaniami pozwala dzieciom i dorosłym samodzielnie eksplorować przyrodę, historię oraz wyjątkową geologię tego miejsca wpisanego na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO. Całość zaprojektowana została w trzech językach – polskim, niemieckim i angielskim – z dbałością o ekologię i estetykę. To narzędzie, które zmienia spacer po parku w interaktywną przygodę z nauką i zabawą.

fot. Patrycja Adamczyk
zdjęcia udostępnione przez Narodowy Instytut Dziedzictwa



Klient:



Gra terenowa **NA TROPIE**

Interaktywna gra logiczno-terenowa o charakterze zespołowym, w której uczestnicy wcielają się w rolę detektywów prowadzących śledztwo w sprawie tajemniczej i mrocznej zbrodni. Gracze muszą zbierać poszlaki, analizować dowody, przesłuchiwać świadków oraz rozwiązywać serię złożonych łamigłówek, które krok po kroku przybliżają ich do odkrycia prawdy. Celem jest ustalenie sprawcy, motywów i przebiegu zdarzeń, a także sprawdzenie, kto w zespole okaże się najlepszym śledczym.





Gra multimedialna

ZBRODNIA ZŁEGO DOWCIPU



POWCIP MOŻE ZŁY
ALE GRA
WYBITNA

Zespołowa gra wideoparagrafowa z elementami treasure huntingu, w której gracze wcielają się w rolę detektywów. Uczestnicy mają za zadanie rozwiązać utkaną z wielu fabularnych nici zagadkę zaginięcia reżysera spektaklu w Teatrze Komedia, a pierwszymi podejrzanyymi są pracownicy teatru. To świetna okazja, by poznać teatr od środka oraz dowiedzieć się, na czym polega praca takiej instytucji.

Klient:

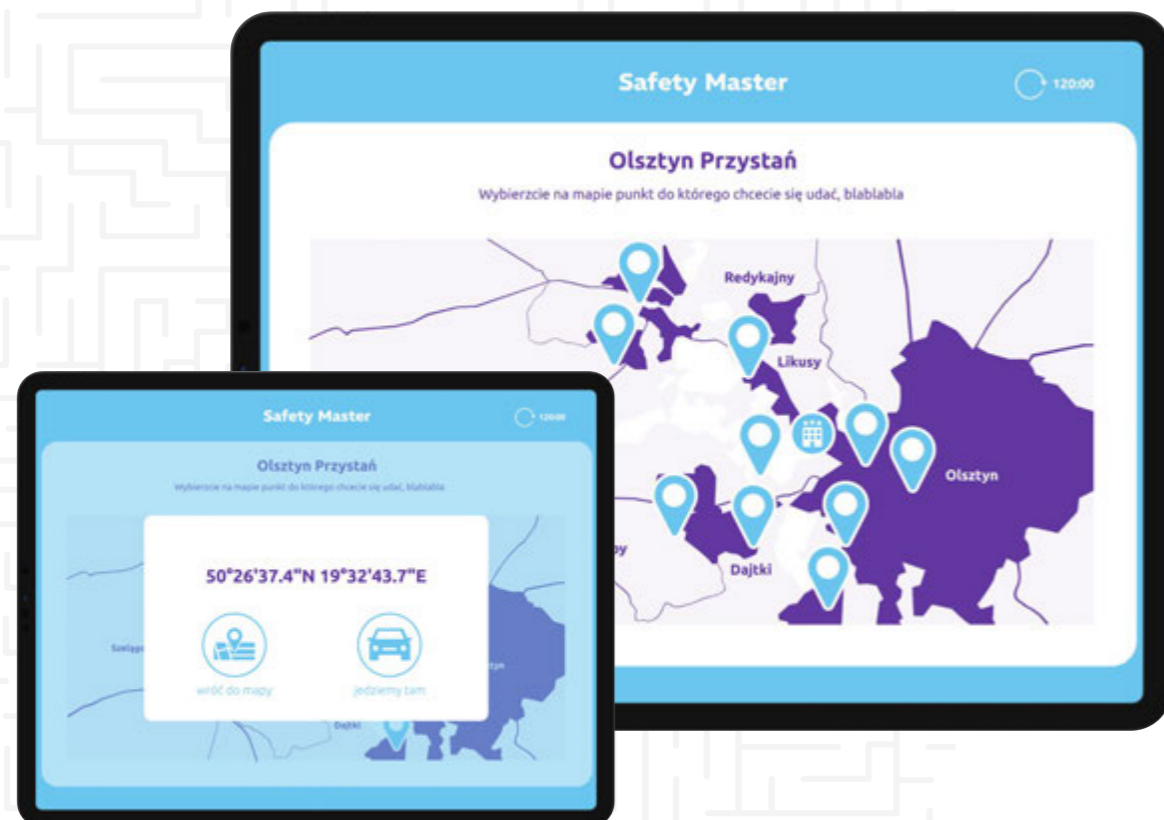


Gra multimedialna i terenowa

SAFETY MASTERS

Innowacyjna gra geolokalizacyjna, której celem jest promocja świadomej, bezpiecznej i odpowiedzialnej jazdy samochodem. Uczestnicy pokonują wyznaczoną trasę, wykonując po drodze ukryte misje i wyzwania, które sprawdzają refleks, spostrzegawczość oraz znajomość zasad ruchu drogowego. Punkty zdobywa się nie za prędkość, lecz za styl jazdy i przestrzeganie przepisów. Projekt powstał we współpracy z ekspertami ds. bezpieczeństwa, łącząc edukację, technologię i emocje rywalizacji.

Klient:



Gra terenowa

KOŁBIEL. HISTORIA NIEOCZYWISTA



Klient:



Gra terenowa stworzona przez mieszkańców dla mieszkańców, będąca efektem kilku miesięcy warsztatów międzypokoleniowej grupy projektowej. Uczestnicy poznali historię i kulturę regionu, uczyli się zasad projektowania gier, storytellingu, tworzenia kostiumów, scenografi i pracy z rolą. Rezultatem jest rodzinna, immersyjna gra terenowa, która w atrakcyjny sposób przybliży dzieje kołbielskiego targowiska (działającego od XVI wieku) oraz lokalne legendy spisane przez Jana Ciszkowskiego, najstarszego mieszkańca gminy.



Gra multimedialna

MISJA: FILHARMONIA

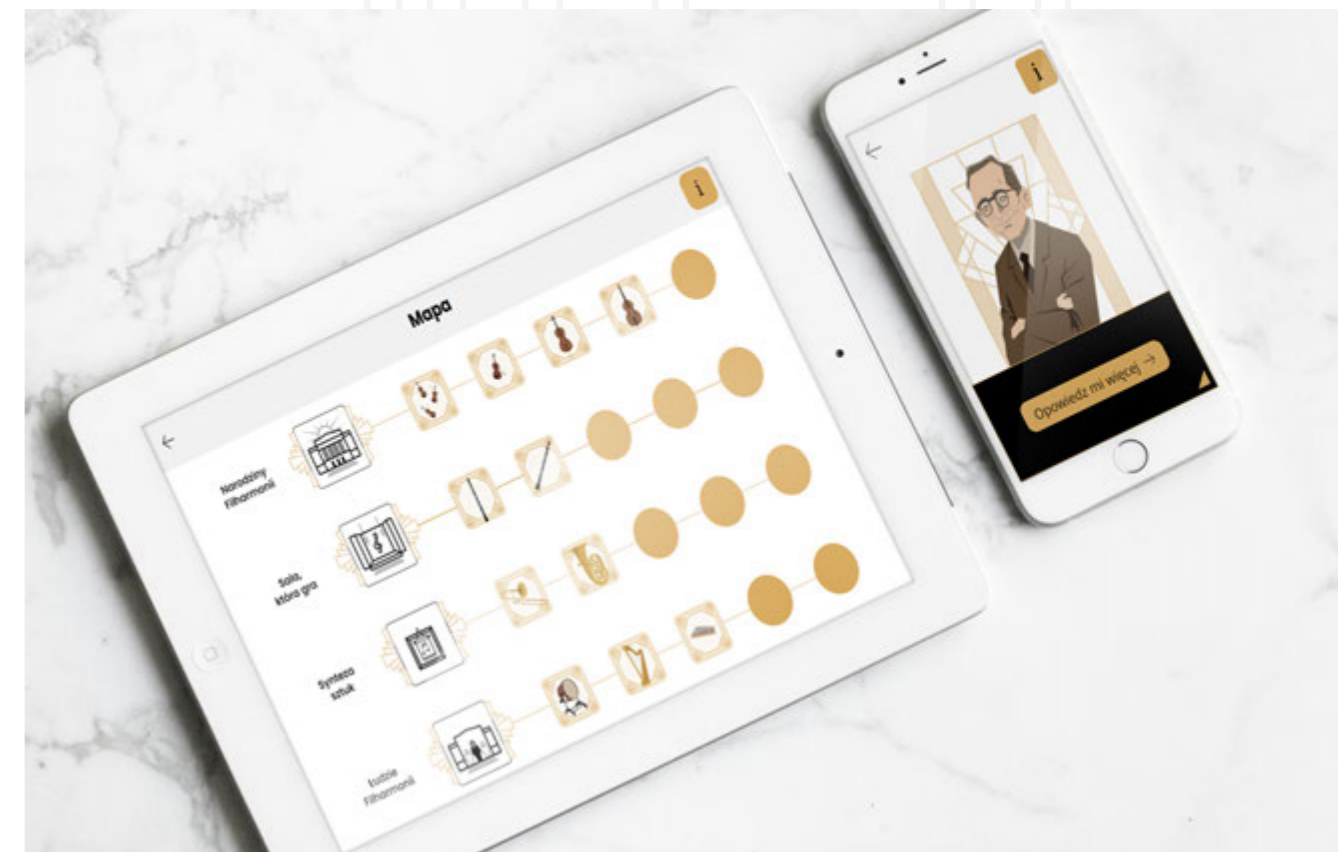


Klient:



Interaktywna gra webowa, która w angażujący sposób przybliży historię i dziedzictwo Filharmonii Pomorskiej w Bydgoszczy. Gracze, podejmując narracyjne wybory, poznają kluczowe momenty z ponad 80-letniej historii instytucji, a przewodnikiem po tej podróży jest jej twórca i wieloletni dyrektor – Andrzej Szwalbe. Gra pokazuje architekturę budynku, sylwetki artystów oraz świat muzyki klasycznej – instrumenty, pracę muzyków i rolę filharmonii jako centrum kultury, edukacji i życia społecznego miasta, łącząc edukację z nowoczesnymi technologiami.

www.gra.filharmonia.bydgoszcz.pl



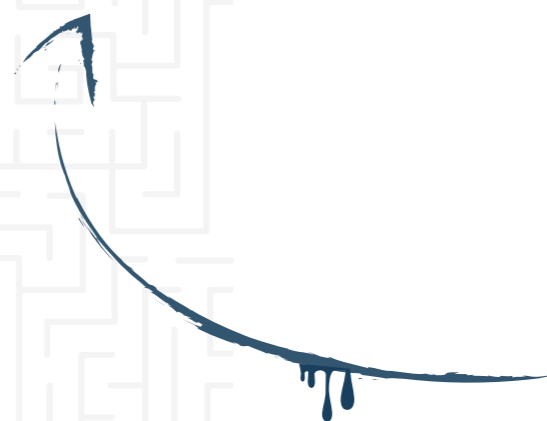


Gra multimedialna

DZIEWIĄTE ŻYCIE KOTA

Nowoczesna gra terenowa wykorzystująca technologię geolokalizacji oraz urządzenia mobilne do odkrywania przestrzeni zespołu pałacowo-parkowego w Ostromecku. Uczestnicy, prowadzeni przez narratora w postaci kota przewodnika, poznają historię pałaców i parku poprzez system zagadek, zadań terenowych oraz multimedialnych wskazówek. Struktura gry została podzielona na moduły, co umożliwia elastyczne wykorzystanie oraz dalszy jej rozwój. Projekt stanowi przykład innowacyjnego podejścia do edukacji kulturalnej, łącząc elementy narracji, eksploracji przestrzeni i technologii cyfrowych.

Klient:



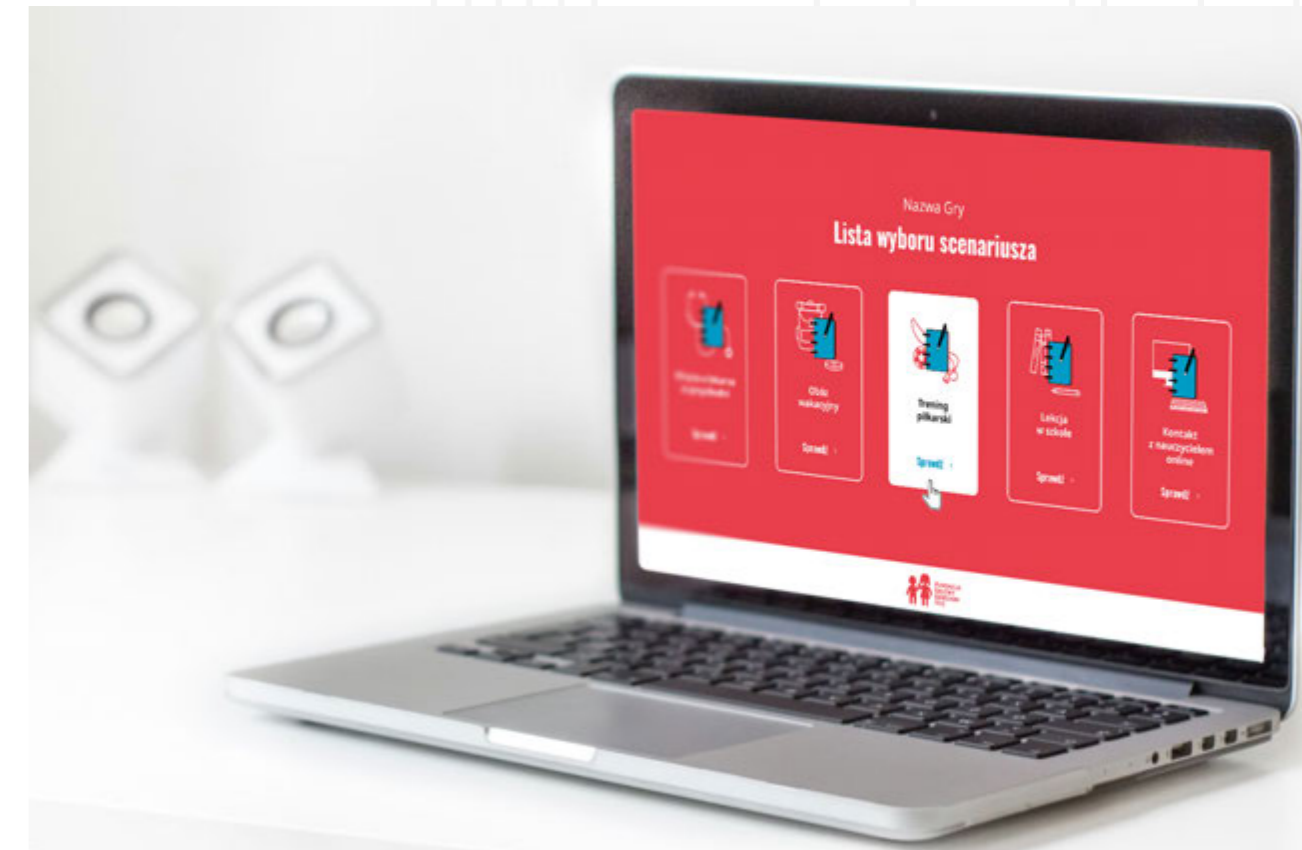
Gra szkoleniowa

REAKCJA

Klient:



Interaktywne narzędzie szkoleniowe skierowane do pracowników instytucji wdrażających standardy ochrony dzieci w swoich organizacjach. Gra symulacyjna pozwala w bezpiecznym środowisku rozpoznawać symptomy krzywdzenia, podejmować decyzje i ćwiczyć reakcje, by w realnych sytuacjach skutecznie chronić dzieci przed przemocą. Uczestnik wciela się w osobę odpowiedzialną za wdrażanie polityki ochrony dzieci w instytucji. Jego zadaniem jest zarekomendowanie zmian i działań adekwatnych do zaobserwowanych problemów.



Gra szkoleniowa

MIASTECZKO MALKI

Klient:



Nowoczesne narzędzie edukacyjne w postaci gry narracyjnej, które powstało we współpracy z Muzeum Historii Żydów Polskich „Polin”. Dzięki interaktywnemu scenariuszowi, specjalnie zaprojektowanej mapie, zdjęciom archiwalnym oraz replikom obiektów muzealnych uczniowie mogą uczestniczyć w niezwykłej lekcji, podczas której poprzez zabawę poznają podstawowe informacje związane z kulturą i tradycją żydowską oraz odkrywają, jak wyglądało kiedyś życie codzienne w wielokulturowych miasteczkach w Polsce.

fot. Maciej Jaźwiecki,
zdjęcia udostępnione przez Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN





Gra integracyjna i szkoleniowa

AMBASADORZY OLIMPIZMU



Projekt edukacyjny łączący historię igrzysk z promocją wartości olimpijskich i angażowaniem młodzieży w działania społeczne. Uczestnicy, korzystając z kreatywnego segregatora i aktywizujących zadań, odkrywają dzieje igrzysk – od starożytności po współczesność – oraz uczą się, jak szacunek, przyjaźń i fair play wpływają na codzienne życie. Projekt rozwija kreatywność, współpracę i aktywność fizyczną, a polscy olimpijczycy pełnią rolę mentorów, wspierając młodych ambasadorów olimpizmu w ich społecznościach.

Klient:



Gra integracyjna i szkoleniowa

PRAWO TUNDRY

Nowoczesne narzędzie edukacyjne, które w atrakcyjnej, angażującej formie przekazuje wiedzę o relacji człowieka z naturą. Gra pokazuje wzajemną zależność środowiska i ludzi, ograniczoność zasobów naturalnych, znaczenie bioróżnorodności oraz wartość współpracy w budowaniu zrównoważonego społeczeństwa. Może być wykorzystywana podczas zajęć lekcyjnych, warsztatów, szkoleń czy spotkań integracyjnych, wspierając rozwój postaw proekologicznych i społecznych.

Klient:



www.laudatosi.caritas.pl/artykuly/czy-twoje-plemie-przetrwa-gro

Gra integracyjna i szkoleniowa

REKONSTRUKCJA

Klient:



Interaktywna gra zespołowa, w której uczestnicy tworzą rozproszony zespół projektowy budujący od podstaw nowe miasto. Wcielając się w role inżynierów, architektów, inspektorów i specjalistów finansowych, gracze wspólnie podejmują decyzje, rozwiązują problemy i planują rozwój infrastruktury. Dynamiczna rozgrywka pozwala lepiej poznać współpracowników, odkryć własne style komunikacji oraz doskonalić umiejętności pracy zespołowej i zarządzania projektem.

LEPSZE OD LEGO



Gra integracyjna i szkoleniowa

MISJA: RAKIETA

Klient:



Zgrywalizowane spotkanie z kreatywnością i tożsamością zespołu. Uczestnicy wspólnie tworzą fragmenty tajemniczego obiektu, inspirowane historią, wartościami i kulturą ich organizacji. W trakcie rozgrywki zdobywają materiały poprzez serię dynamicznych minigier, wykorzystując przy tym pomysłowość i zdolności artystyczne. Całość wieńczy efektowny finał, podczas którego drużyna testuje własnoręcznie zbudowaną, trójwymiarową raketę.





Gra integracyjna i szkoleniowa

ARCHIPELAG

Gra symulacyjna, która przenosi uczestników na egzotyczną wyspę, gdzie społeczność zaczyna budowę nowego państwa. Zadaniem graczy jest reprezentowanie różnych grup interesów i wspólne podejmowanie decyzji dotyczących przyszłości wyspy. Symulacja rozwija zdolności negocjacyjne, uczy współpracy i pozwala lepiej poznać innych uczestników, wspierając jednocześnie proces tworzenia zasad wspólnego działania w zespole.

Klient:

J.P.Morgan



Gra integracyjna

LEGENDY WARSZAWSKIE



Interaktywna gra miejska stworzona dla Wydziału Nauk Ekonomicznych UW łączy zwiedzanie warszawskiej Starówki z integracją zagranicznych studentów. Drużyny rozwiązują zagadki, poznają legendy i odkrywają tajemnice Starego Miasta, spotykając m.in. Bazyliżka, Syrenkę i Złotą Kaczkę. Gra wymaga współpracy i sprytu, a kończy się treasure huntingiem w ogrodach Zamku Królewskiego, zapewniając zabawę i wspólne odkrywanie historii Warszawy.

Klient:

WYDZIAŁ NAUK
EKONOMICZNYCH

Gra integracyjna i szkoleniowa

KPI CASTLE - BITWA O ZAMEK



Klient:

TESCO

Dynamiczna gra integracyjna w formie toru wyzwań, zaprojektowana z myślą o rozwijaniu kompetencji zespołowych w angażujący i atrakcyjny sposób. Uczestnicy pracują w drużynach, realizując serię zróżnicowanych zadań rozwijających komunikację, kreatywność oraz strategiczne myślenie. Każda stacja stanowi odrębne wyzwanie, wymagające współpracy i efektywnego podziału ról. Finałem rozgrywki jest tytułowa bitwa o zamek – zadanie zespołowe o wysokim poziomie dynamiki, wymagające synchronizacji działań, zaufania oraz wspólnego podejmowania decyzji.



Gra szkoleniowa

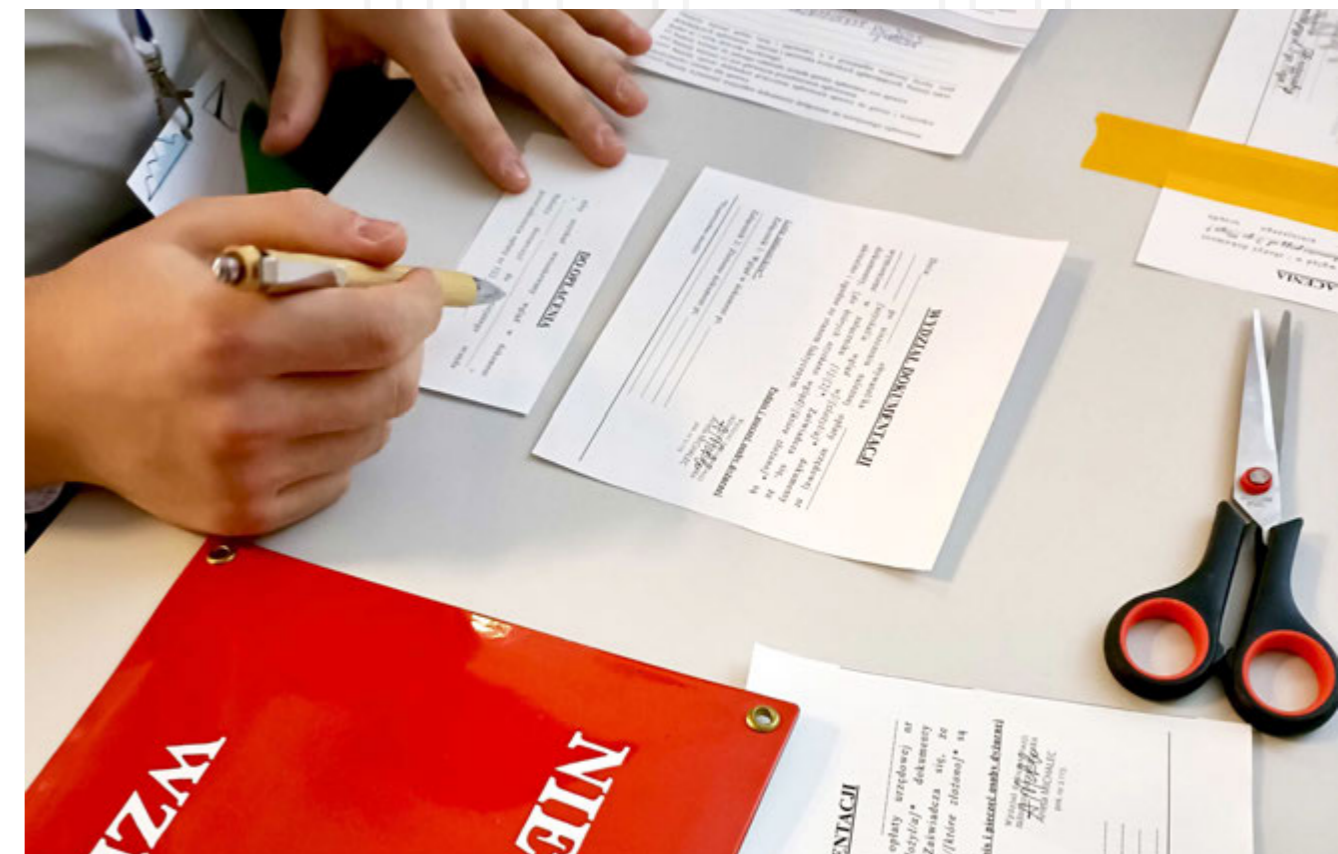
URZĄDZENI



Klient:

 Fundacja Rozwoju
Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Regulskiego

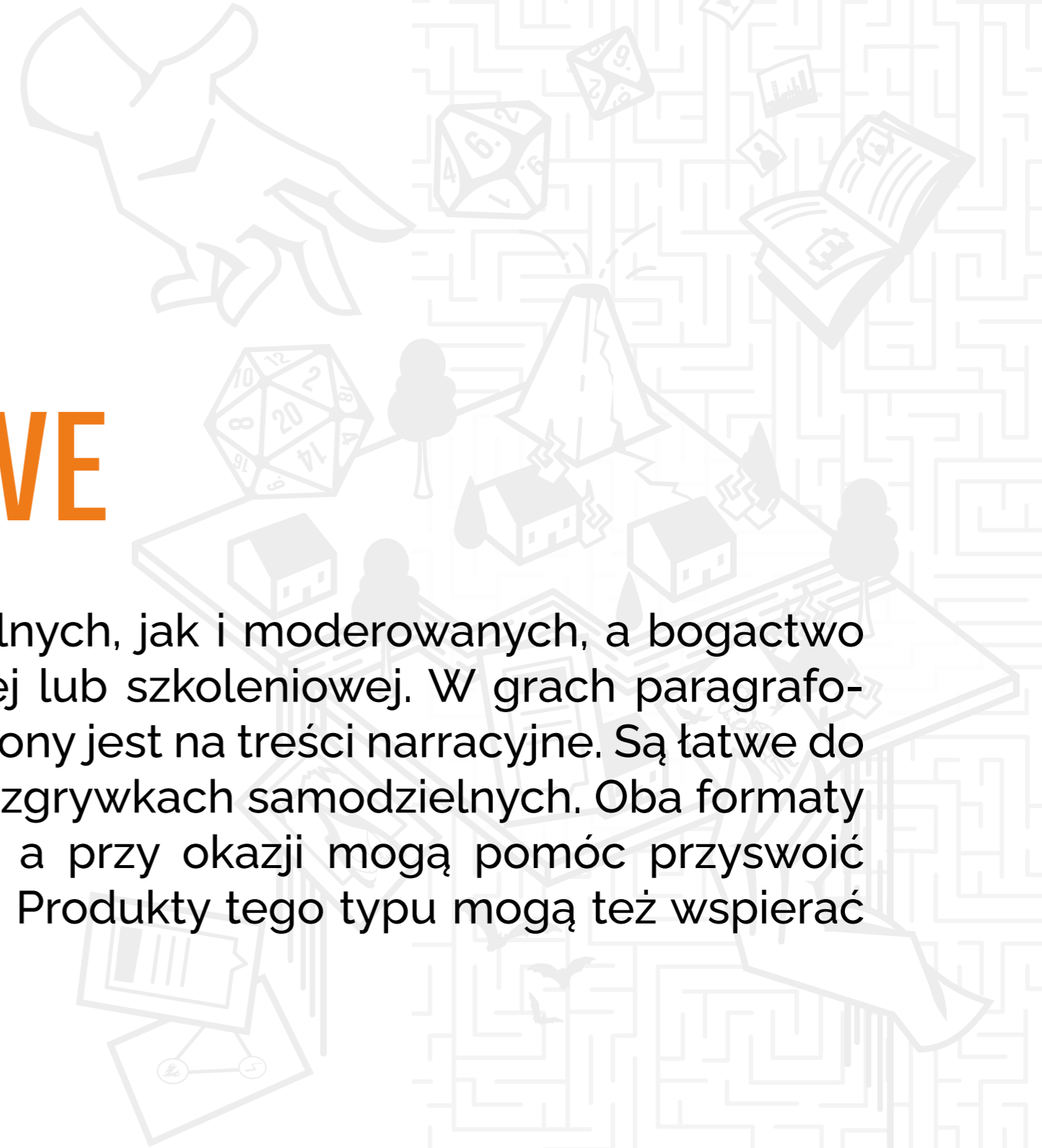
To rywalizacyjna gra drużynowa stworzona z myślą o lekcjach edukacji obywatelskiej w szkołach ponadpodstawowych. Podzieleni na drużyny uczniowie wcielają się w role mieszkańców załatwiających różnorodne sprawy w miejscowym urzędzie gminy. Ich zadaniem jest sprawne i skuteczne doprowadzenie jak największej liczby spraw do końca. Gra stanowi nowoczesne i angażujące narzędzie dydaktyczne, które pomaga w przystępny sposób poznać funkcjonowanie urzędu gminy oraz utrwalić wiedzę o procedurach administracyjnych.





PLANSZOWE I PARAGRAFOWE

Gry planszowe mogą służyć zarówno do rozgrywek samodzielnych, jak i moderowanych, a bogactwo gatunku pozwala na stworzenie oryginalnej formy edukacyjnej lub szkoleniowej. W grach paragrafowych, które mogą mieć formę książki lub komiksu, nacisk kładziony jest na treści narracyjne. Są łatwe do zrozumienia, a jednocześnie intrygują, więc sprawdzają się w rozgrywkach samodzielnych. Oba formaty angażują uczestników i wykorzystują sprawdzone mechaniki, a przy okazji mogą pomóc przyswoić wiedzę na temat organizacji, projektu lub wybranego zjawiska. Produkty tego typu mogą też wspierać komunikację z grupą docelową firmy lub instytucji.



Klient:



Gra planszowa **PRÓBA OGNI**

Kooperacyjna gra planszowa stworzona na zlecenie Fundacji Orlen dla Młodzieżowych Drużyn Pożarniczych OSP. W atrakcyjny sposób wprowadza młodych strażaków w świat pożarnictwa, ucząc podstaw ratownictwa, współpracy i reagowania w sytuacjach kryzysowych. Gra inspirowana jest prawdziwymi akcjami ratowniczymi, a każda rozgrywka stanowi okazję do ćwiczenia strategii i komunikacji w zespole. Gracze wspólnie stawiają czoła niebezpieczeństwu, starając się powstrzymać niszczycielską siłę żywiołów. Gra wykorzystywana jest w szkoleniach i potwierdziła swój edukacyjny potencjał podczas ogólnopolskich turniejów z udziałem ponad 400 młodych strażaków.



Klient:



Gra planszowa **WYPRAWA PRZYRODNIKÓW**

Edukacyjna gra planszowa, w której gracze wcielają się w badaczy przyrody – od botanika po ornitologa – i wyruszają na ekspedycję po Ojcowskim Parku Narodowym. Celem jest odkrycie jak największej liczby gatunków roślin i zwierząt bez zakłócania delikatnej równowagi ekosystemu. Gra stawia na aktywne poszukiwanie, współpracę i przyrodnicze tropienie, a do zestawu dołączony jest obszerny indeks gatunków, dzięki któremu przygoda może być kontynuowana offline – w terenie i poza planszą.





Gra planszowa

MIASTO ZMIAN

Gra planszowa z komiksowym twistem, w której gracz wciela się w dziennikarza lokalnej gazety tropiącego miejskie historie. Odkrywa dziesięć wydarzeń, które realnie zmieniły przestrzeń miasta dzięki budżetowi obywatelskiemu. Przemierzając planszową mapę, rozwiązuje zagadki, analizuje scenki i poznaje proces realizacji projektów – od pomysłu po efekt końcowy. Szybka i wciągająca rozgrywka sprawdza się solo, w parze lub w grupie, łącząc zabawę, edukację obywatelską i świadomość wpływu mieszkańców na miasto.

Klient:

**BUDŻET
OBYWATELSKI**
ZGŁASZAM GŁOSUJĘ KORZYSTAM



Gra paragrafowa

TAJEMNICA PUGILARESU

Gra paragrafowa stworzona przez Młodzieżową Radę Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku przenosi graczy do Warszawy lat 30. Inspiracją jest prawdziwa historia kradzieży portfela gen. Felicjana Sławoja Składkowskiego, ministra spraw wewnętrznych II RP. Uczestnicy wcielają się w postaci osadzone w międzywojennej rzeczywistości, decydując o przebiegu wydarzeń. Klimat ulicznych opowieści, śledstw i miejskich legend powstał na bazie historycznych źródeł i młodzieżowej wyobraźni, a przygoda może zakończyć się spacerem po współczesnej Warszawie śladami zapomnianych bohaterów.

Klient:

P Muzeum
Józefa Piłsudskiego
w Sulejówku

Gra planszowa

PTAKI W MIEŚCIE

Klient:



Wielkoformatowa gra planszowa, która w angażujący sposób przybliży świat ptaków żyjących w mieście. Gracze wcielają się w opiekunów ptaków, pomagając im znaleźć odpowiednie siedliska. Rozgrywka rozwija wiedzę ekologiczną, uczy o różnorodności gatunków i ich potrzebach oraz inspirowanie do refleksji nad ochroną przyrody w miejskim środowisku. Mechanika gry, dostępna w wariantach rywalizacyjnym i kooperacyjnym, została dostosowana do różnych grup wiekowych. Projekt łączy edukację, integrację i zabawę w atmosferze współpracy i troski o przyrodę.



Gra paragrafowa

PROZA ŻYCIA

Klient:

Pracownia Psychoterapii

Gra paragrafowa przeznaczona dla osób, które są w relacji partnerskiej. Pakiet zawiera trzy scenariusze, z których każdy to inna życiowa przygoda i inne wyzwania. Gracze mają możliwość zmierzenia się z potencjalnie trudnymi sytuacjami, korzystając z proponowanych sposobów komunikacji i technik regulacji emocji. Zaangażowanie się pary w zdarzenia fabularne ma ułatwić zrozumienie mechanizmów i sposobów funkcjonowania w podobnych sytuacjach w życiu. Gra bazuje na świadomości własnych emocji oraz potrzeb i ułatwia proces podejmowania wspólnych decyzji.





Gra planszowa

REZYLIENCJA - CHEŁMNO 1650



Prototyp edukacyjnej gry symulacyjnej, w której uczestnicy wcielają się w mieszczańskie rodziny zarządzające miastem w XVII wieku. Inspiracja historią Chełmna pozwala doświadczyć wyzwań tamtego czasu – wojen, klęsk żywiołowych, zarazy czy negocjacji z władzami – jednocześnie ucząc, czym jest rezyliencja i jak budować odporność na kryzysy. Gra rozwija współpracę, podejmowanie decyzji, strategiczne myślenie oraz umiejętność elastycznego reagowania na nieprzewidziane zmiany w dynamicznym środowisku.

Klient:



Gra planszowa

SMUSZEWO - BYŁ SOBIE GRÓD



Wielkoformatowa drużynowa gra zręcznościowa, która przenosi uczestników do prastawiańskiego grodu nad jeziorem. Gracze wcielają się w mieszkańców osady, którzy wspólnymi siłami muszą przetrwać rok pełen wyzwań – zimą chronią spiżarnię, wiosną dbają o uprawy, latem bronią się przed wilkami, a jesienią przygotowują gród na najazdy wrogich plemion. Każda rozgrywka łączy zadania zręcznościowe, zagadki i strategiczne decyzje, rozwijając współpracę, komunikację i zapewniając doskonałą zabawę podczas pikników, festynów i wydarzeń edukacyjnych.

Klient:



Gra planszowa

PRZYGRYWKA - PRZESTRZENNY ESCAPE ROOM

Klient:

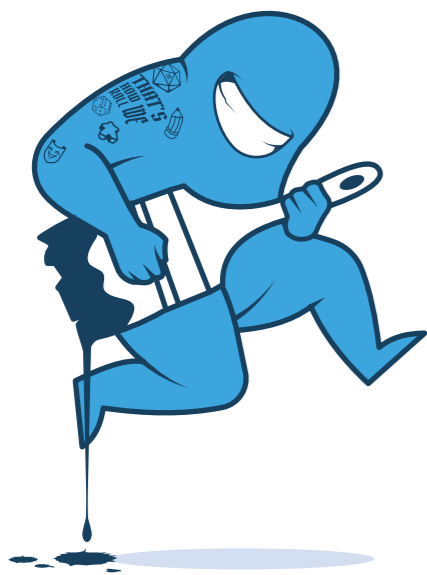


Projekt realizowany z fundacją Art Connections to przestrzenna gra łącząca mechanikę escape roomu, internet rzeczy i teorię muzyki. Uczestnicy rozwiązują zagadki oparte na strukturach muzycznych, wchodząc w interakcje z inteligentnymi urządzeniami i instalacjami. Gra rozwija logiczne myślenie, kreatywność i współpracę, a jednocześnie w ciekawy sposób uczy teorii muzyki. Prototyp sprawdza się w przestrzeniach publicznych, warsztatach i wydarzeniach edukacyjnych czy kulturalnych.

fot. B. Witkowski/UMB,
źródło: www.bydgoszczinformuje.pl



TA GRA ŚWIETNIE GRA



GRYWALIZACJA W DZIAŁANIU

Szkolenia dla instytucji kultury,
trzeciego sektora i biznesu



Zaproś Ale Grandę na warsztaty i odkryj, jak grywalizacja może odmienić sposób pracy i komunikacji Twojego zespołu! Uczestnicy poznają różnorodne gatunki gier i zasady ich projektowania, a następnie przecho-
dzą przez cały proces tworzenia własnych formatów – od pierwszego pomysłu po wstępny prototyp. Dzięki
temu zespoły nie tylko tworzą autorskie narzędzia edukacyjne lub angażujące projekty, ale też rozwijają
kompetencje w zakresie projektowania gier i interaktywnych metod pracy. Warsztaty inspirują do wdrażania
elementów grywalizacji w codzienne działania, wspierają nowoczesne podejście do komunikacji, edukacji
i rozwoju zespołu oraz instytucji, a powstałe modele można od razu wykorzystywać w praktyce
– w instytucjach kultury, NGO i firmach.



Czas trwania: 1-2 dni (6-14 godzin)



INTEGRACJA ZESPOŁU

Wzmacniamy relacje i budujemy zaufanie poprzez angażujące gry i wspólne wyzwania.



EDUKACJA I SZKOLENIA

Zamieniamy teorię w praktykę, tworząc doświadczenia, które pozostają w pamięci.



WSPARCIE W ZMIANACH

Pomagamy zespołom odnaleźć się w nowych realiach organizacyjnych i strategicznych.



PROMOCJA

Tworzymy immersyjne doświadczenia, które ułatwiają zapamiętanie Twojej oferty.



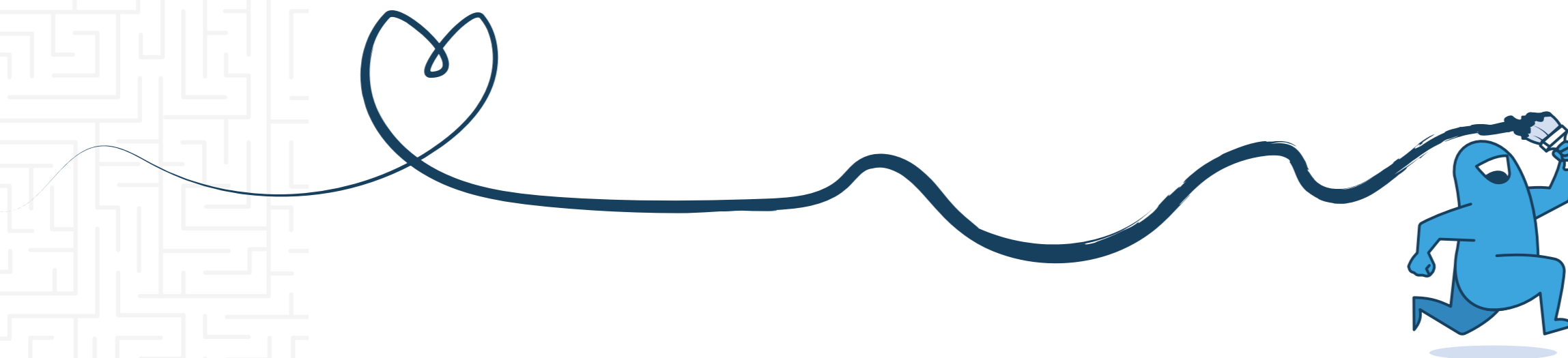
WIDOCZNOŚĆ NA TARGACH, EVENTACH, KONFERENCJACH

Przyciągamy uwagę i budujemy pozytywne skojarzenia z Twoją instytucją.



BUDOWANIE KULTURY ORGANIZACYJNEJ

Wspieramy współtworzenie wartości i zaangażowania pracowników w misję instytucji.



Nagrody

2024

Warszawska Nagroda
Edukacji Kulturalnej

2023

Warszawska Nagroda
Edukacji Kulturalnej

2021

Słoneczniki

2021

Impuls Kultury

2020

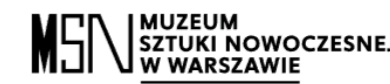
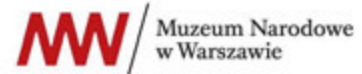
Impuls Kultury

2019

Wykładowca roku 2018/2019
Uniwersytetu Dzieci



Nasi klienci





Napisz do nas na adres:

KONTAKT@ALEGRANDA.PL

lub zadzwoń:

796 313 346

↪ POZWÓL NAM STWORZYĆ GRĘ DLA CIEBIE

