

Spędzamy czas z rodzicami - gry planszowe i nie tylko...

Gry rozwijają umiejętności społeczne, w tym współpracę, radzenie sobie z sukcesem i porażką. Pozwalają odreagować stres. Uczą przewidywania i uważności na działania swoje i innych graczy. Wzbogacają słownictwo. Rozwijają logiczne myślenie - określanie przyczyn i skutków oraz rozumienie kolejnych działań, planowanie, analizowanie, wyciąganie wniosków. Pobudzają wyobraźnię - pomagają wypracowywać kreatywne rozwiązania i nieszablonowe myślenie. Doskonają pamięć, koncentrację uwagi, sprawność ruchową, wyobraźnię geometryczną, rozumowanie matematyczne. Rozwijają pasje i zainteresowania.
A przede wszystkim są ciekawym sposobem na spędzanie czasu z rodziną.

PROPOZYCJE GIER:



„Ale historia! Układam, szukam, opowiadam”

Gra uczy łączenia przyczyn i skutków zdarzeń, ćwiczy umiejętność opowiadania, zachęca do nazywania emocji i odczuć, ćwiczy spostrzegawczość, rozwija słownictwo dziecka i zapewnia świetną zabawę! Puzzle, które są dodatkowym elementem układanki, pozwolą na samodzielne sprawdzenie czy kolejność zdarzeń została prawidłowo ułożona. Wystarczy, że dziecko odwróci kartoniki z historyjką rewersem do góry i porówna symbole z ułożonymi puzzlami. 24 plakietki, z których można ułożyć 6 historyjek, 6 kompletów 4-elementowych puzzli oraz instrukcja. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 4+.



„CAROTINA GRA DLA NAJMŁODSZYCH”

Linia podstawowych gier do nauki z zabawną marchewką. Jeśli dobrze odpowiesz, marchewka zaświeci się i nagrodzi cię różnymi okrzykami! Wyposażona w różne tytuły, linia ta zawiera gwarantowane, niezwykle skuteczne programy dydaktyczne.



„Ciuciubabka”
Gra edukacyjna i zabawna jednocześnie - w pięciu wariantach. "Ciuciubabka" to wspaniała zabawa dla młodszych i starszych dzieci. Nawet dorośli znajdą dla siebie odpowiedni wariant. Głównym zadaniem w grze i zabawie jest rozpoznanie przedmiotu po kształcie - przez dotyk - nie patrząc na niego. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



„Co i gdzie?”

Układanka edukacyjna, dzięki której dziecko uczy się dopasowywania przedmiotów do miejsca, w którym powinny się znajdować. W przyjazny sposób wprowadza dziecko w świat przedmiotów z jednego zbioru tematycznego, trenuje umiejętność wypowiadania się na określony temat, rozwija umiejętności werbalne, poszerza i utrwala zasób słownictwa, trenuje sprawność manualną, ćwiczy umiejętność skupienia uwagi i logicznego myślenia. Granie

rozbudza ciekawość poznawczą i rozwija wyobraźnię. Do gry dołączone są scenariusze i propozycje do wykorzystania przez rodziców. Opakowanie zawiera cztery plansze miejsc (las, plac zabaw, sklep, wieś) oraz 24 przyłączane puzzle oraz instrukcję z wieloma propozycjami zabaw. Duże elementy z grubej tektury są pokryte wysokiej jakości farbami, co gwarantuje bezpieczną zabawę nawet dla małych dzieci. Wyraźne rysunki i żywe kolory dopasowane są do stopnia rozwoju dziecka. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 3+.



„Co mnie otacza”

Doskonały trening pamięci już dla najmłodszych. 48 kart z obrazkami podzielone na 24 identyczne pary ilustruje przedmioty znajdujące się w bliskim otoczeniu dziecka – w domu i przedszkolu. Wzbogaca dziecięcy słownik, pomaga w ćwiczeniu koncentracji i spostrzegawczości, rozwija orientację w przestrzeni, trenuje pamięć, pobudza myślenie logiczne. Wiek: 3+.

„Co tu pasuje? Mały odkrywca”



Zestaw edukacyjnych układanek dla przedszkolaków, które ćwiczą spostrzegawczość i rozwijają umiejętność opowiadania. Gra pomaga kształtować i rozwijać zainteresowanie otaczającym światem przez użycie ośmiu dobrze znanych dzieciom scenerii. Dostarcza wielu pomysłów na zabawę - dziecko ma możliwość gry w pojedynkę, z rodzeństwem i rodzicami. Wiek graczy: 3+.



„Czyste brudne - Gra w przeciwieństwa”

Na 34 kartach bohaterowie Zu i Berry prezentują przeciwieństwa, które zestawiamy w oparciu o zmysły: smaku (kwaśny-słodki), słuchu (głośno-cicho), wzroku (duży-mały) i dotyku (zimny-ciepły). Obrazki z przygodami bohaterów pomagają zrozumieć znaczenie przeciwieństw oraz stymulują rozwój myślenia przyczynowo - skutkowego. Gra rozwija pamięć maluchów i ćwiczy ich spostrzegawczość. Do zabawy z rodzicem oraz rekomendowane do pracy edukacyjnej i terapeutycznej dla wspomagania rozwoju integracji sensorycznej u dzieci już od 3. roku życia.



„CZY WIESZ JAKI TO ZWIERZ” GRA EDUKACYJNA

W grze wygrywa ten, kto najszybciej odnajdzie właściwy obrazek z fragmentem zwierzęcia przedstawionego na polu, na którym stanie pionek. Podczas zabawy ćwiczy się koncentrację, refleks i spostrzegawczość. Wiek: 4+. Liczba graczy: 2-5.



„Dni tygodnia”

Gracze poruszają się pionkami po polach oznaczających dni tygodnia. Kto dotrze pierwszy do pola pośrodku planszy, ten wygrywa. Po drodze trzeba mieć jednak wiele szczęścia na różnych etapach gry. Ważny jest udany rzut kostką, ale równie istotne jest losowanie karty z poleceniem decydującym o dalszym ruchu. Przepustką do etapu ostatecznej rozgrywki jest ułożenie puzzli.

Wiek: 5+. Liczba graczy: 2-4.



„DOBRA GRA W DOBREJ CENIE!

Seria rodzinnych gier planszowych, które dostarczą wielu niezapomnianych chwil graczom w wieku od 6 do 106 lat. Gry z tej serii posiadają zasady łatwe do opanowania a równocześnie zapewniające wielkie emocje. Każda gra z tej serii rozwija inne umiejętności młodych graczy: znajomość kolorów i kształtów, wyobraźnię przestrzenną, pamięć i spostrzegawczość, znajomość liter i podejmowania szybkich decyzji.



„Figuraki”

Podczas gry dzieci uczą się rozpoznawać figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt. Figury występują w sześciu kolorach, a dzieci rzucają dwiema kostkami. Wylosowane elementy muszą zostać ułożone na planszy. Liczba graczy: 1-4 Wiek: 3-7.



„Gra Loteryjka Ubrania 3+”

Edukacyjna gra angażująca całą rodzinę. Przejrzyste zasady będą zrozumiałe nawet dla dzieci od 3. roku życia, a równocześnie dzięki czterem wariantom rozgrywki o różnym stopniu trudności gra wciągnie także starsze dzieci i opiekunów. W skład zestawu wchodzi 6 kolorowych plansz z bajecznymi ilustracjami oraz 36 żetonów, które trzeba dopasować do odpowiednich miejsc na planszy. Gra gwarantuje wiele godzin twórczej rozrywki, a przy tym rozwija refleks, pamięć i spostrzegawczość. U młodszych dzieci ćwiczy też motorykę małą oraz uczy nazw ubrań i ich przeznaczenia w zależności od pogody lub aktywności.



„GRA LOTERYJKA ZWIERZĘTA 2+”

Wyszukiwanie szczegółów i dopasowanie obrazka na żetonie do odpowiedniego miejsca na planszy. „Loteryjka Zwierzęta 2+” rozwija spostrzegawczość, koncentrację, precyzję i koordynację wzrokowo-ruchową, a także umiejętność rozpoznawania zwierząt w ich naturalnym otoczeniu. 6 bajecznie kolorowych plansz oraz 36 okrągłych żetonów to propozycja idealnej zabawy dla najmłodszych dzieci. Cztery warianty rodzinnej rozgrywki zachęcą do gry również starsze dzieci i będą okazją do doskonalenia umiejętności porządkowania i grupowania obiektów na żetonach, a także rozwijania pamięci wzrokowej. Trwałe, wykonane z grubej tektury elementy są idealne już dla dwulatków, a zabawa w przyporządkowywanie obrazków zwierząt do dużych ilustracji na planszach dostarczy dzieciom wiele radości, ćwicząc przy tym motorykę małą i umiejętność rozpoznawania kształtów.



„Gra łos”

wykonana z miłego w dotyku drewna bambusowego malowanego bezpiecznymi i trwałymi farbami wodnymi. Gra polega na takim układaniu elementów rogów łosia, aby nie stracił

równowagi. Uczy dzieci czym jest zachowanie równowagi i balansu, rozwija ruchy precyzyjne i koordynację ręka-oko. Wiek: 3+.



„GRA MEMORY POJAZDY”

Gra rozwija pamięć, uczy koncentracji, uprzyjemnia wolne chwile, wyzwala pozytywne emocje. Liczba graczy 1-4. Wiek 3+.



„GRA MNIAM MEMORY MINI”

Układanka pamięciowa dla przedszkolaków. Dzieci szukają takich samych obrazków. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej par. Gra pamięciowa, rozwija analizę i syntezę wzrokową, wspomaga funkcje kojarzenia i rozpoznawania przedmiotów. Wiek graczy: 5+. Liczba graczy: 2-4. Czas rozgrywki: 15 minut.



„Gra pamięć”

Prosta edukacyjna gra dla najmłodszych i nie tylko. Wymaga od uczestników by jak najlepiej zapamiętywać położenie odkrywanych i zakrywanych obrazków. Dzieci grając w Pamięć ćwiczą swą spostrzegawczość, koncentrację, umiejętność skojarzeń i pamięć. Gra zapewnia dużo wesołej zabawy i dobry wysiłek umysłowy. Wiek graczy: 3+.



„Gra na refleks. Kolory”

Dopasowywanie przedmiotów zwierząt i roślin do odpowiednich kolorów – im szybciej, tym lepiej! To świetna zabawa dla maluchów, która przy okazji rozwija zdolności motoryczne dziecka, ćwiczy refleks i spostrzegawczość oraz uczy nowych słów i rozpoznawania kolorów.



„Gra zręcznościowa”

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 3-7 lat



„GRA ŻABKI PLASTIKOWE PUDEŁKO”

VIKINGTOYS GRA ŻABKI to wspaniała gra dla całej rodziny. W jednej z gier wystarczy przycisnąć żabkę, tak aby wskoczyła do wiaderka. Kto trafi najwięcej żabek do wiaderka, ten wygrywa. Zabawka rozwija zdolności manualne, precyzję i ćwiczy refleks. Wiek: 3+.



„Jaka jest twoja praca?”

Ga zachęca dzieci do odkrywania zawodów! Składa się z 24 płytek, z których można utworzyć 6 postaci. Dzieci podczas zabawy uczą się rozpoznawać je, a także tworzyć nowe postacie. Gra,

która zapewnia przestrzeń dla wyobraźni Twoich dzieci. Stymuluje umiejętności w zakresie obserwacji, logiki, wyobraźni i kreatywności.



„Jakie macie postacie?”

Gra w dwóch wariantach, w której zwycięzcą zostanie ten, kto będzie najbardziej spostrzegawczy i znajdzie najszybciej elementy, z których ułoży najwięcej postaci. Liczba graczy: 2-3. Wiek: 4+.



„Junior Gra elektroniczna”

Gra edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym. Na 12 planszach znajduje się 504 rysunków i 216 haseł, które należy ze sobą skojarzyć i dotknąć je jednocześnie długopisami. Przy prawidłowej odpowiedzi zapali się lampka. Podczas gry umieszczamy w pudełku tylko jedną planszę.



"Klucz i się ucz"

Edukacyjna gra łącząca emocjonującą zabawę z ćwiczeniem spostrzegawczości, pamięci oraz prawidłowego kojarzenia pokrewieństwa kształtów. Gra zmusza również do ćwiczenia zręczności i manualnej precyzji.



„KLUCZ I SIĘ UCZ MAXI” GRA EDUKACYJNA

Gracze mają do dyspozycji po 4 klucze i po 1 paletce z otworami, w których mogą umieścić odpowiednie klucze. Po odkryciu karty z wzorem klucza lub wzorami kilku kluczy, gracze starają się jak najszybciej znaleźć właściwy klucz, by umieścić go w wybranym otworze. W drugim wariancie gry jej uczestnicy odkrywają kartę z układem kolorowych kółek. Po krótkiej chwili karta zostaje zasłonięta, a gracze starają się z pamięci nawlec na linkę klucze, których kolory będą zgodne z kolorami na karcie. Edukacyjna gra łącząca emocjonującą zabawę z ćwiczeniem spostrzegawczości, pamięci oraz prawidłowego kojarzenia pokrewieństwa kształtów. Gra zmusza również do ćwiczenia zręczności i manualnej precyzji. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



„Kolor i kształt”

Gra edukacyjna w której zwycięzcą zostanie ten, kto pierwszy skojarzy kształt owoców z właściwym dla nich kolorem. Gra wyzwala duże emocje, jest świetnym treningiem na spostrzegawczość i refleks. Jej adresatem są nie tylko dzieci, również dorośli mogą w niej sprawdzić szybkość swoich reakcji. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



„Kolorowe piktogramy - Obserwujesz i znajdujesz”

Gra doskonali koncentrację, spostrzegawczość i uważność. Procesy te niezbędne są podczas pracy mózgu w każdym wieku. Na kartach znajduje się po 8 różnych kolorowych znaków i figur. Karty między sobą mają wspólny znak/figurę, którą należy znaleźć i wskazać palcem na karcie ze stosu kart. Celem gry jest odnalezienie wspólnego dla dwóch kart znaku. Przy każdorazowym "starciu" wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wskaże wspólny dla dwóch kart znak. Gdy zdarzy się, jednocześnie wypowiedzenie słów, należy kartę przełożyć na koniec stosu kart.



„Kraina zagadek”

80 dwustronnych kart, które w sposób naturalny pozwalają dziecku rozszerzyć wiedzę o otaczającym go świecie. Zagadki wzbogacają dziecięcy słownik, a także rozwijają inteligencję, myślenie przyczynowo skutkowe oraz kreatywność. Karty Kraina zagadek są polecane do zabawy dziecka z rodzicem od 3 roku życia oraz rekomendowane do pracy z dziećmi: psychologom, pedagogom, terapeutom i logopedom. Dzięki nim dziecko w łatwy i bardzo naturalny sposób nabywa wiedzę o świecie i rozwija swoją inteligencję. Rozwiązywanie łamigłówek zawartych na kartach rozwija: myślenie przyczynowo - skutkowe (np. dopasowanie krowa – mleko, kura – jajko), myślenie dedukcyjne (Co powinniśmy spakować na basen?), kreatywność (Co kryje się za drzewami?), wzbogaca dziecięcy słownik językowy rzadko używanymi na co dzień pojęciami (Które morze jest wzburzone?), pozytywnie wpływa na kształtowanie się percepcji wzrokowej (Który obrazek jest lustrzanym odbiciem?).



„Kuferek ucznia Zestaw pomocy edukacyjnych”

Liczmany, patyczki, banknoty, bilon, zegar do nauki godzin. Zawartość kuferka sprawia, że nauka staje się atrakcyjną zabawą.



„Lotto zgadula”

Gra oparta na ogólnie znanych zasadach loteryjki, usprawnia procesy kojarzenia obrazu z tekstem mówionym, wyrabia koncentrację dziecka, doskonali jego analizę wzrokową i wyzwała pozytywne emocje. Na podstawie zestawu gracze mogą wymyślać inne zabawy. Wiek graczy: 4+. Liczba graczy: 2-6.



„Małe - większe - największe”

Układanka edukacyjna składająca się z 40 elementów (8 kompletów po 5 puzzli). Zadaniem dzieci jest ułożenie zwierzątek we właściwej kolejności - od najmniejszego do największego. Tworzenie szeregów pozwoli Twojemu dziecku na nabycie pierwszych matematycznych umiejętności oraz zapozna je z nowymi pojęciami: najmniejszy, mniejszy, duży, większy, największy... Liczba graczy: 1-4. Wiek: 3+.



„Mało i dużo”

Gra wpływa na rozwój pamięci, refleksu i spostrzegawczości najmłodszych pociech. W pudełku znajdziemy 24 kartoniki, na których namalowano 12 par przeciwieństw (np. Biały kot – czarny kot, wesoły królik – smutny królik). Dzieci odkrywają kolejno po dwa kafelki poszukując par, rozgrywka przebiega więc jak w klasycznym memo.



MEMORY ZWIERZAKI”

Gra rozwija pamięć, uczy koncentracji, uprzyjemnia wolne chwile, wyzwala pozytywne emocje. Liczba graczy: 1-4. Wiek 3+.



„MINIMINI GRA PAMIĘCIOWA”

Rozłóż płytki na stole. Każdy gracz odwraca po kolei dwie wybrane przez siebie płytki. Jeżeli znajdujące się na nich obrazki pasują do siebie, płytki można zatrzymać. W przeciwnym razie należy je ponownie odwrócić. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma największą ilość płytek! Liczba graczy: 2 i więcej. Wiek: 3+.



„Muffinki”

Na stole kładziemy smakowicie wyglądające babeczki. Gracze rzucają dwiema specjalnymi kostkami – ich boki zamiast oczek mają kolory. Ten, kto pierwszy chwyci babeczkę w kolorach wskazanych na kostkach, zabiera ją do siebie. Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej babeczek. Liczba graczy 2-5. Wiek 5+.



„Na straganie”

Dziecko pozna większość rodzajów warzyw i owoców, a być może ta wiedza jeszcze bardziej zachęci go do ich częstszego spożywania. Gra zaćwicz pamięć, refleks i umiejętność kojarzenia. Twój maluch będzie mógł sam poprosić o ulubiony owoc podczas wspólnych zakupów na straganie. Wiek graczy: 4+. Liczba graczy: 2-4.



„Nawlekaj nie czekaj”

Odkryj kartę z układem kolorystycznym kul a następnie postaraj się jak najszybciej nawleć sekwencję kolorowych kul na sznurek. Liczba graczy: 2. Wiek: 3+.



„Na zakupy!”

Zestaw edukacyjny dla przedszkolaków, który pozwala dziecku zapoznać się z asortymentem różnego rodzaju sklepów. To okazja dla najmłodszych do zetknięcia się elementami codzienności i poznawania otoczenia w domowym zaciszu. Dzięki zabawie dziecko rozwija słownictwo tematyczne i jednocześnie poznaje kolory. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 3+.



„Obserwujesz i znajdujesz - Wyjątki”

Nauczenie się ortografii języka polskiego wymaga od dzieci wielu ćwiczeń, często nie są one ciekawe, co sprawia, że niezbyt chętnie je wykonują. Aby uatrakcyjnić naukę proponujemy grę słowną zawierającą zestaw 50 słów zaliczanych do grupy "wyjątków" - czyli takich, których pisowni nie można wyjaśnić żadną z zasad ortografii. Wiek: 8+. Liczba graczy: 2-6.



„Opowiem Ci historyjkę”

Kostki z wyrazami to bardzo ciekawa wymagająca kreatywnego myślenia zabawa i gra edukacyjna. Na 6 kostkach znajdują się wyrazy określające osobę, zwierzę, czynność i miejsce. Zabawa polega na tym, by po rzucie kostkami opowiedzieć historyjkę, która będzie zawierała wszystkie elementy wskazane przez kostki. Gra z użyciem kostek skierowana jest dla tych, którzy lubią wymyślać historię, ale i szybko pisać. Gra od zabawy różni się tym, że po rzucie kostkami gracze starają się jak najszybciej napisać swoją historyjkę z użyciem wyrazów znajdujących się na kostkach. Pomoc dydaktyczna, rozwijająca wyobraźnię, zmuszająca do myślenia i ucząca poprawnego wysławiania się i pisowni. Wiek graczy: 8+. Liczba: 1+.



„OPOWIEM CI MAMO”

Gra edukacyjna. Na 6 kostkach znajdują się symboliczne obrazki przedstawiające osobę, czynność, zdarzenie i miejsce. Zabawa polega na tym, by po rzucie kostkami opowiedzieć historyjkę, która będzie zawierała wszystkie elementy wskazane przez kostki. Zabawa może odbywać się w większym gronie, a każdy z uczestników w swojej kolejce stara się opowiedzieć jak najbardziej ciekawą historię. Zabawa stanowi świetną pomoc dydaktyczną, rozwija wyobraźnię, zmusza do myślenia i uczy poprawnego wysławiania się. Wiek graczy: 4+. Liczba graczy: 1+.



„OPOWIEM CI MAMO XXL” GRA EDUKACYJNA

Zabawka dydaktyczna zawierająca 32 obrazki, z których należy ułożyć 8 logicznych historyjek. Każdą z nich dziecko ma następnie opowiedzieć, jak umie najlepiej swojemu towarzyszowi zabawy. Zabawka rozwija wyobraźnię i umiejętność wypowiedzania się, uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia. Wiek: 3+.



„Pamięć”

Gra ćwiczy spostrzegawczość, koncentrację, prawidłowość skojarzeń, doskonali pamięć. Dorośli grając w nią z dziećmi nie mają przewagi wynikającej z różnicy wieku. W każdej rozgrywce dzieci są silnym przeciwnikiem dla dorosłych i najczęściej z nimi wygrywają. Gra w "Pamięć" to dużo wesołej i ekscytującej zabawy, a także dobry wysiłek umysłowy. Liczba graczy: 2-8. Wiek: 4+.



„PAMIĘĆ 3D GRA EDUKACYJNA”

Gra polega na ułożeniu kostek zgodnie ze wzorem na odsłoniętej (na chwilę) karcie ze stosu "kart wzorów". Czas na ułożenie odmierza się przez klepsydrę. Gracz, który najszybciej będzie układał kostki według zapamiętanego wzoru zostanie zwycięzcą. Gra jest świetnym treningiem spostrzegawczości, pamięci i wyobraźni przestrzennej. Stanowi dobrą zabawę dla całej rodziny. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 5+.



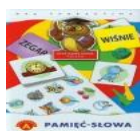
„Pamięć 3D MAXI”

Dwie gry w których gracze muszą wyteńczyć swą pamięć, dzięki której będą mogli odtworzyć przestrzenny układ wykorzystywanych w grze kostek i wybrać odpowiedni zestaw kolorów. To znakomity trening pamięci i wyobraźni przestrzennej. Do trzeciej gry wykorzystuje się jedynie kolorowe kostki. gracz w swojej kolejce dostawiał jedną kostkę na wierzch ułożonej poprzednio. W ten sposób powstaje wieża. Ten gracz, który spowoduje zawalenie się wieży przez dostawienie swojej kostki, przegrywa. Gra wyzwala wśród uczestników wiele emocji.



„PAMIĘĆ DŹWIEKOWA”

Gra polega na zapamiętaniu poszczególnych dźwięków i zebraniu jak największej liczby par, które tworzą się z dwóch klocków wydających taki sam dźwięk. To gra dydaktyczna, której celem jest nauka uważnego słuchania, koncentrowania się na sygnałach dźwiękowych oraz ich identyfikowanie i różnicowanie. Rozwija pamięć słuchową, wrażliwość słuchową i koordynację słuchowo-wzrokowo-ruchową. Wiek: 5+. Liczba graczy: 2-3.



„Pamięć - Słowa”

Uczestnicy odkrywają kolejno po 2 tabliczki spośród wszystkich rozłożonych na stole rewersem do góry, by znaleźć pasujące do siebie pary: obrazka i słowa. Gra jest znakomitym treningiem spostrzegawczości, koncentracji, pamięci oraz umiejętności prawidłowego kojarzenia obrazu ze słowem.



„Patyczaki”

Patyk do patyczka, do patyczka patyk, czy można z patyczków zrobić drzewka, kwiaty, konewki, drabinki, zwierzęta i ptaki? Zestaw barwnych patyczków i plansze z wzorami układanek. Liczba graczy 1-2 Wiek: 3+



Klocki uczą rozpoznawania kształtów, kolorów i proporcji. Pomagają także w nauce liczenia i podstaw geometrii! Zabawa polega na układaniu obrazków z patyczków. Dzieci mogą

układać je według wzorów umieszczonych na planszach lub tworzyć własne kompozycje. Wiek graczy: 3-6 Liczba graczy: 1-2.



PIZZA XXL”

Gra planszowa doskonali refleks i spostrzegawczość. Zadaniem graczy jest przygotowanie jak największej liczby pysznych pizz. Należy obserwować, jakie składniki pojawiają się na stole i błyskawicznie zamawiać je do swojej pizzy. Gracz, który najszybciej zaklepie gotową pizzę, zdobywa punkt. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 6+. Czas gry: ok. 15 min.



„Poznaję emocje”

Poznaję emocje to 17 kart, które pozwolą dziecku oswoić się z przeżywanymi emocjami, nazwać je i zrozumieć. Bohaterowie pojawiający się na obrazkach doświadczają zarówno pozytywnych, jak i negatywnych uczuć. Pomagają wejść w świat dziecięcych przeżyć i poprzez wspólną zabawę uczyć maluchy empatii oraz rozwijać ich inteligencję emocjonalną. Polecane do zabawy z rodzicem od 3. roku życia dziecka oraz rekomendowane jako pomoc terapeutyczna i edukacyjna dla osób pracujących z dziećmi o szczególnych potrzebach wychowawczych.



„REBUSY GRA PLANSZOWA”

gra planszowa, polegająca na rysowaniu wylosowanych haseł. Po zapoznaniu się z hasłem, zadaniem rozgrywającego jest szkicowanie obrazków, które pomogą drużynie w odgadnięciu hasła. Drużyna, która odgadła hasło, przesuwą swój pionek na planszy o ilość oczek wyrzuconych na kostce. Ilość graczy jest nieograniczona (minimum 3 osoby). Gra doskonale ćwiczy zdolność kojarzenia i abstrakcyjnego myślenia. To jest wyjątkowa gra rodzinna. 495 kart! 2970 haseł! Liczba graczy: 3+. Wiek graczy: 6+.



„Skojarzenia”

Układanka dydaktyczna dla przedszkolaków uczy nazywania i klasyfikowania przedmiotów oraz zjawisk. Podczas łączenia puzzli, dziecko poznaje otaczający je świat. Gra dostarcza wiele pomysłów na zabawę. Do gry dołączone są scenariusze i propozycje do wykorzystania przez rodziców. Duże elementy z grubej tektury, są pokryte wysokiej jakości farbami, co gwarantuje bezpieczną zabawę nawet dla małych dzieci Wyraźne rysunki i żywe kolory są dopasowane do stopnia rozwoju dziecka. Wiek: powyżej 3 roku życia. Liczba graczy: 1-4



„Sokole oko Gra planszowa”

Zestaw 8 gier: „Bystre oczko”, „Sokole oko”, „Skojarzenia”, „Bingo obrazkowe”, „Bingo skojarzenia”, „Bingo oczko”, „Zgadula!”, „Niby lotek” rozwija intelekt, mobilizuje do myślenia, doskonali koncentrację, ćwiczy orientację i spostrzegawczość, skłania do zadawania pytań i szukania na nie odpowiedzi, a ponadto jednoczy graczy. Wiek: 4+ Liczba graczy: 1-4.



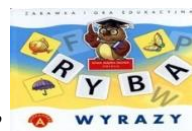
„SZUMY, CISZKI I SYKI GRA LOGOPEDYCZNA”

Gra logopedyczna utrwalająca wymowę głosek szeregu ciszącego, syczącego i szumiącego. Szumy, ciszki i syki to publikacja służąca do utrwalania prawidłowej wymowy głosek szeregu ciszącego, syczącego i szumiącego w trzech pozycjach w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. W teście znajduje się 36 plansz z materiałem obrazkowym zawierającym ćwiczone głoski, po pięć pionków w dwóch kolorach oraz instrukcja. Gra polega na naprzemiennym układaniu pionków na polach z obrazkami tak, by ułożyć trzypolowy szereg w pionie, poziomie lub po skosie. Jednocześnie należy starać się przeszkodzić przeciwnikowi w zbudowaniu takiego szeregu. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ułoży trzypolowy szereg.



„WZORY KOLORY” MEMORY GRA EDUKACYJNA

Na 55 kartach znajdują się wzory złożone z figur, które odpowiadają kształtom plastikowych żetonów. Po krótkiej prezentacji karty należy jak najszybciej ułożyć z żetonów zapamiętany wzór. W drugiej wersji gry, jej uczestnicy muszą jak najprędzej nawlec na linkę żetony tak, by kolor, kształt i ich liczba była zgodna z pokazanym na chwilę wzorem. Gra jest bardzo emocjonująca, rozwija pamięć, uczy spostrzegawczości i koncentracji. Jest świetną zabawą dla całej rodziny. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



„WYRAZY ZABAWKA I GRA EDUKACYJNA”

Zabawki edukacyjne przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym. Podczas zabawy, polegającej na układaniu z liter wyrazu pasującego do wybranego wcześniej obrazka dzieci uczą się rozpoznawać i nazywać litery, układać z nich dowolne wyrazy lub wyrazy odpowiadające zawartym w opakowaniu obrazkom. Liczba graczy: 1+.



"Zawody i ich atrybuty"

Układanka edukacyjna, pomoc dydaktyczna - w łatwy i przystępny dla najmłodszych sposób przybliżymy im zawody i ich atrybuty. Scenariusze 3 gier, które nigdy się nie nudzą. Oprócz walorów edukacyjnych i poznawczych gra rozwija pamięć, uczy koncentracji, a także uprzyjemnia wolne chwile w gronie rodzinnym.



„Znajdź parę - GRA W MEMO – PODUSZECZKI”

używamy zmysłu dotyku i czucia. Chowamy poduszeczki do worka i wkładając rękę do środka naszym zadaniem jest wyciągnięcie 2 poduszek o tym samym wypełnieniu. Po wyciągnięciu poduszek łatwo zweryfikować ich dopasowanie – powinny mieć również ten sam kolor i wzór! Zestaw zawiera 20 poduszek. Zabawka została wykonana z materiału. Wspiera rozwój sensoryczny i motoryczny dziecka, skłania do logicznego myślenia, a rodzicom pomaga tworzyć zrównoważony styl zabawy bez hałasu i plastiku.



„POZNAJĘ LITERKI” GRA PUZZLOWA

Gra jest skutecznym sposobem dydaktycznym, dzięki któremu Twoje dziecko zaznajomi się z podstawowymi literkami. Zestaw zawiera 30 par puzzli i kostkę do gry. Na połowie elementów znajdują się literki, na reszcie są odpowiadające im obrazki. Poprzez kojarzenie obrazków z literkami Twoje dziecko w łatwy sposób opanuje alfabet. Dodatkowo wypowiadając połączone pary, czyli litery i wyraz maluch zaznajomi się z fonetyczną wymową liter. Gra polecana jest na etapie nauczania początkowego, w domu i szkole. Wiek: 4+ Liczba graczy: 1-2.



„Sensoryczne kształty”

Zestaw pięciu kształtów sensorycznych do użytku już dla najmłodszych dzieci. Jak wiemy dzieci niezależnie od wieku lubią poznawać, doświadczać nowych rzeczy poprzez dotyk. Manipulują, wkładają do buzi, czasem gryzą, aby jak najdokładniej poznać rzecz, którą się bawią. Z tym zestawem możemy zaoferować małemu dziecku bogatą we wrażenia zabawę sensoryczną. Pięć różnych kształtów - gładkie, w paski, z kolcami, wklęsłe, z wypustkami. Każda bryła zapewnia inne wrażenia, zapewniając więcej doznań dla niemowlaka i bogatsze doświadczenia. Zestaw kształtów zapewnia dziecku stymulację układu wzrokowego i dotykowego. Może służyć również jako gryzak u malucha. Wiek: 0-3.



„Skąd Ten Dźwięk”

Gra, w której plansze i karty przedstawiają związki między obrazem i dźwiękiem. Ćwiczy pamięć, percepcję wzrokową i słuchową oraz refleks. Karty mogą być również wykorzystane do specjalnej wersji gry Piotruś i Pamięć.



„Skojarzenia Mózg elektronowy”

Zabawka edukacyjna dla najmłodszych. W skład zabawki wchodzi 12 plansz z rysunkami dotyczącymi różnych dziedzin. Rysunki z każdej planszy należy odpowiednio skojarzyć ze sobą parami. Po naciśnięciu właściwej pary punktów znajdujących się przy rysunkach zapali się dioda w górnym rogu pudełka. Ta zabawa daje dzieciom wiele satysfakcji, jednocześnie uczy, rozwija spostrzegawczość i koncentrację. Wiek: 4+. Liczba graczy: 1



„SOKOLE OKO” GRA PLANSZOWA

Zestaw 8 gier w skład których wchodzi: „Bystre oczko”, „Sokole oko”, „Skojarzenia”, „Bingo obrazkowe”, „Bingo skojarzenia”, „Bingo – oczko”, „Zgadula!”, także „Niby – lotek”. Taka forma spędzania wolnego czasu, rozwija intelekt, mobilizuje do myślenia, skłania do zadawania pytań i szukania na nie odpowiedzi, a ponadto jednoczy graczy. Koniec z nudą! Wiek: 4+ Liczba graczy: 1-4.



„SOWA GRA W SŁOWA”

Gra ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. Prezentowaną grę można zmodyfikować odpowiednio do wieku dziecka, jego umiejętności czy liczby graczy. Wiek: 4+. Liczba graczy: 2+.



„Tor przeszkód gra zręcznościowa”

Należy przenieść piłeczkę przez trudne przeszkody tak szybko, jak to możliwe. Do wykonania zadania jest tylko jedna minuta. Wiek: 5+.



„W domu”

Zestaw edukacyjny „W domu” składa się z 4 plansz, a także 40 plaketek z przedmiotami, które możesz znaleźć w poszczególnych pomieszczeniach w swoim domu. Dzieci po kolei analizując swój rysunek, dobierają elementy pasujące do swojej planszy. Zestaw edukacyjny uczy myślenia, rozwija zdolność kojarzenia, identyfikowania poszczególnych przedmiotów i ich przeznaczenia, ćwiczy spostrzegawczość, koncentrację i logiczne myślenie.



„Wesoły i smutny przeciwieństwa zestaw edukacyjny”

Zadaniem uczestników zabawy jest odnalezienie, a później nazwanie 24 przeciwieństw. W środku pudełka znajduje się instrukcja z opisem czterech emocjonujących gier, w które można grać zarówno w gronie rodzinnym jak i przedszkolu. Zestaw, w większych grupach, może także służyć jako układanka, na podstawie której nauczyciel w przedszkolu scharakteryzuje i utrwali cech przeciwne przedmiotów i zjawisk. Gra zawiera 48 dużych, sztywnych kartoników. Wiek: 4+ Liczba graczy: 1-4



„ZDMUCHNIJ ŚWIECZKI GRA”

Zdmuchnij świeczki, zanim zatrzyma się muzyka. Wymagane baterie alkaliczne - 3x1,5V AA LR6 - nie dołączone. Zawartość: elektroniczny tort, 5 plastikowych świeczek, instrukcja. Liczba graczy: 1-4. Wiek 4+

DANUTA ANDRZEJEWSKA
PPPP NAKŁO NAD NOTECIĄ

