



**IQ Puzzler Pro** - zawiera 120 zadań, zarówno dwuwymiarowych, jak i trójwymiarowych, które mogą rozwiązywać w trzech wariantach. Górna część planszy oferuje pole gry dla zadań dwuwymiarowych oraz samodzielne miejsce na wyzwania trójwymiarowe, natomiast spód planszy to obszar dla dodatkowych zadań dwuwymiarowych. Gra logiczna dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze: koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 120 PDP**



**Blokada** - policyjna gra logiczna, w której gracz wcieli się w dzielnego szefa policji. Cel jest prosty: kierując policjantami należy zatrzymać jadącego czerwonym samochodem złodzieja. Nie można pozwolić mu uciec. Na rozwiązanie czeka 80 zróżnicowanych pod względem poziomu trudności zadań. Młodzi dowódcy muszą w nich wykorzystać swoje zdolności planowania i wyobraźni przestrzennej.

Gra logiczna dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: logika, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 113 PDP**



**Smoczy ogień** - zadaniem graczy jest zbudować największe królestwo w Smoczej Dolinie. Gra dla 2 graczy w wieku 7+. Czas rozgrywki: 15 minut.

Umiejętności rozwijane w grze to: elastyczne myślenie, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

**Sygnatura 139 PDP**



**Kubik** - zadaniem graczy jest ułożenie trójwymiarowych wzorów z ośmiu kolorowych klocków o różnym kształcie i ich ośmiu białych odpowiedników. Gracze wykorzystują swoją wyobraźnię przestrzenną, wnikliwość, logiczne myślenie oraz planowanie i tworzą kostkę o niepowtarzalnym wzorze. Jeśli gracze wolą tryb rywalizacyjny, mogą zmierzyć się z innym graczem w wariantcie dwuosobowym. Gra logiczna dla 1 lub 2 graczy w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 127 PDP**



**Kolorowy kod** - kreatywna gra logiczna, która w prosty i przyjemny sposób wprowadzi dziecko w świat kolorów, kształtów i obrazów. Każde ze 100 zadań prezentuje obrazek, który dziecko, korzystając z półprzezroczystych płytek, musi ułożyć. Dzięki narastającemu poziomowi trudności wyzwań, mały gracz poprzez zabawę rozwija swoją wyobraźnię, i w naturalny sposób kształtuje kreatywność.

Gra dla jednego gracza w wieku 5+.

**Sygnatura 124 PDP**



**Kwadrylion** - polega na ułożeniu 12 elementów układanki na magnetycznej planszy. Nieskończona liczba zadań. Gra dla 1 gracza w wieku 7+

Umiejętności rozwijane w grze: koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna, logika, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 128 PDP**



**Dinozaury – Tajemnicza Wyspa** - to ekscytująca gra logiczna, idealna zarówno dla młodych miłośników dinozaurów, jak i dorosłych, poważnych paleontologów. Polega ona na tworzeniu wysp, na których będą mogły zamieszkać kolorowe dinozaury. Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze: percepcja wzrokowa, wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja.

**Sygnatura 115 PDP**



**Ucieczka z Atlantydy** - to pięknie wykonana gra logiczna, w której znajdziesz 60 fantastycznych zadań o rosnącym poziomie trudności. Czy zdołasz uciec z Atlantydy, zanim to piękne miasto zniknie pod wodą? Gra dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie, koncentracja.

**Sygnatura 143 PDP**



**Pingwiny - zabawa w basenie** - to ekscytująca gra logiczna z 60 zadaniami o różnym stopniu trudności. Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 132 PDP**



**Gwiezdna ucieczka** - celem gry jest przeprowadzenie statku kosmicznego przez pole asteroid, tak aby swobodnie opuścił planszę. Gra dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze: percepcja wzrokowa, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie, planowanie.

**Sygnatura 118 PDP**



**Parking Puzzler** - gra polega na zaparkowaniu wszystkich samochodów na właściwych miejscach. To gra logiczna, w której znajdziesz 60 zadań o rosnącym poziomie trudności. Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze: logika, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie.

**Sygnatura 131 PDP**



**Mądry Zamek** - to gra, w której wykorzystując logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną i zdolności motoryczne spróbujesz rozwiązać 48 zadań. Każde z nich polega na zbudowaniu zamku o fantazyjnych kształtach. Gra dla 1 gracza w wieku 3+.

Umiejętności rozwijane w grze: logika, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie.

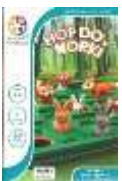
**Sygnatura 129 PDP**



**Dress Code: modnie i wygodnie** - gra logiczna dla kilkulatków oparta na "Kolorowym kodzie". Naucz się dzięki grze kolorów, kształtów, kolejności i kierunków. Gra dla 1 gracza w wieku 4+.

Umiejętności rozwijane w grze: percepcja wzrokowa, planowanie, koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 116 PDP**



**Hop do norki** - zadaniem gracza jest wskazanie zajęczkom drogi do norki, zanim zdążą wytropić je lisy. Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

**Sygnatura 119 PDP**



**Potwory - zabawa w chowanego** - to wesoła gra logiczna, w której musisz umieścić na planszy 4 płytki w taki sposób, aby zakryć wszystkie potwory z wyjątkiem tych, które muszą pozostać widoczne.

Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, logika, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów.

**Sygnatura 136 PDP**



**Wiewiórki atakują!** - zadaniem gracza jest gromadzenie zapasów na zimę dla wiewiórek.

Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja.

**Sygnatura 144 PDP**



**Pingwiny : wesoła gromadka – rodzinna gra planszowa** - gra oferuje dwa poziomy trudności - junior oraz expert. Celem gry jest zebranie całej swojej rodziny pingwinów (w tym samym kolorze) w jedną połączoną grupę, zwaną stadem. Gra dla 2-4 graczy w wieku 6+. Czas gry 20 minut.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna, koncentracja.

**Sygnatura 134 PDP**



**3 Traki** - w grze zmierzysz się z 48 zadaniami o rosnącym poziomie trudności, stopniowo rozwijając swoje umiejętności. Młodsze dzieci mogą bawić się tą grą jak zwykłą zabawką, zanim zaczną rozwiązywać pierwsze zadania. Gra dla 1 gracza w wieku 3+.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 108 PDP**



**Piraci w morzu ognia** – gra oferuje 4 tryby rozgrywki i zawiera łącznie 80 zadań o rosnącym poziomie trudności. Sprawdź się w tej niezwykle dynamicznej grze i przejmij panowanie na morzu z pomocą swojej floty. Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, elastyczne myślenie.

**Sygnatura 135 PDP**



**Psiaki na spacerze** - spróbuj rozwiązać 80 zadań, od prostych do bardziej skomplikowanych, ale pamiętaj - to nie będzie zwykły spacer. Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, logika, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie.

**Sygnatura 137 PDP**



**Koteczki** - poprzestawiaj płytki z kartonami na planszy, tak aby każdy kot znalazł się wewnątrz pudełka. Wyteż swój umysł i pomóż pięciu słodkim kociakom znaleźć kryjówki. Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, logika, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów.

**Sygnatura 125 PDP**



**Baszty i Maszty** - to logiczna gra, w której używając 9 elementów, zbudujesz zamek. Zaczynaj od najniższego poziomu, a potem umiejętni rozplanuje położenie pozostałych elementów, by rozwiązać 80 zadań o różnych poziomach trudności. Gra dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 111 PDP**



**Żabki** - rodzinna gra, w której każdy z graczy pokieruje jedną z żabich rodzin. Cel jest prosty: przeprowadzić się przez staw do punktu końcowego. Tylko dzięki planowaniu, analizie sytuacji na planszy i sprytowi każdy z graczy może sprawić, że to jego rodzina żab jako pierwsza dotrze na miejsce, zapewniając mu zwycięstwo. Gra dla 2-6 graczy w wieku 6+. Czas rozgrywki: 20 minut.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, pamięć.

**Sygnatura 146 PDP**



**IQ Stixx** to gra logiczna ze 120 zadaniami o różnym poziomie, która przetestuje koncentrację i logiczne myślenie nie tylko wśród najmłodszych. Prawdziwe wyzwanie dla małych i dużych fanów gier logicznych.

Umiejętności rozwijane w grze: koncentracja, rozwiązywanie problemów i logika.

**Sygnatura 121 PDP**



**Misie w lesie** - gracz trzymając za drzewa, kręci zębatkami, aby przeprowadzić postaci bezpiecznie przez las. Musi się jednak strzec mamy niedźwiedzicy! Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, elastyczne myślenie.

**Sygnatura 130 PDP**



**Antywirus** to gra logiczna o zróżnicowanym poziomie trudności, idealna zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Kolorowe elementy przesuwają się po planszy po przekątnych pojedynczo i w grupach. Celem jest odblokowanie drogi i usunięcie czerwonego wirusa poza planszę. Gra dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika, planowanie.

**Sygnatura 110 PDP**



**Kamelot Jr** - Czarodziej uwięził Księżniczkę w wieży znajdującej się w południowej części zamku, a jaj ukochanego - w wieży północnej. Dzielnny Rycerz chce uwolnić swoją ukochaną, ale zamek jest bardzo duży i odnalezienie właściwej drogi nie jest łatwe. Czy uda Ci się pomóc zakochanej parze? Czy potrafisz tak rozmieścić drewniane wieże i schody, aby powstała droga łącząca naszych bohaterów?

Gra dla 1 gracza w wieku 4+.

Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, logika, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie.

**Sygnatura 123 PDP**



**Blok w blok** - w grze dwójka graczy będzie na zmianę umieszczać klocki w plastikowej kostce do gry. Kluczem do zwycięstwa jest rozważne korzystanie zarówno z ofensywnych, jak i defensywnych ruchów. Celem gry jest umieszczenie na zewnętrznych ściankach kostki jak największej liczby kwadratów w swoim kolorze.

Gra zawiera również 80 zadań dla 1 gracza. Gra dla 2 graczy w wieku 10+. Czas gry 10 minut.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, elastyczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja.

**Sygnatura 112 PDP**



**Trzy małe świnki** - gra logiczna wzorowana na baśni "Trzy małe świnki", dzięki której gracze będą mogli samodzielnie pomóc różowym zwierzacom schronić się przed Wielkim Złym Wilkiem.

Gra dla 1 gracza w wieku 3-6 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

**Sygnatura 142 PDP**



**Rozgrzyź to!** - gra logiczna, która wymaga elastycznego myślenia wyobraźni przestrzennej. Książeczka zawiera 60 zadań o rosnącym poziomie trudności. Trzy głodne gąsienice zdomowały się w tym samym jabłku i chcą je schrupać. Gracz pomaga im się ułożyć w jego wnętrzu. Gąsienice posiadają ruchome części, podobnie jak plansza do gry w kształcie jabłka. Gra dla 1 gracza w wieku 5+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, logika, rozwiązywanie problemów, planowanie, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 138 PDP**



**Akademia jazdy konnej** - zadaniem graczy jest ułożenie ścieżki od startu do mety i przeskakiwanie nad przeszkodami w odpowiedniej kolejności. Gra dla 1 gracza w wieku 7+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 109 PDP**



**Fabryka robotów** - w fabryce pomieszają się wszystkie części. Zadaniem gracza jest takie przesuwanie płytek z elementami robotów, by poskładać te inteligentne maszyny w całość. Gra dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, planowanie, koncentracja, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 117 PDP**



**Tajemnicza Wyspa** - podczas rozgrywki gracz szuka zaginionej świątyni. Jeżeli poszukiwacz przygód wykaże się logiką, dedukcją i spostrzegawczością, będzie mógł dokonać wspaniałego odkrycia!

Dla 1 gracza w wieku 8+.

Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, elastyczne myślenie.

**Sygnatura 141 PDP**



**Jaś i magiczna fasola : Deluxe** - gra logiczna wzorowana na baśni "Jaś i Magiczna Fasola", dzięki której gracze będą mogli samodzielnie pomóc Jasiowi wspiąć się po todydze fasoli wprost do ukrytego w chmurach zamku. Gra dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa, koordynacja ręka-oko.

**Sygnatura 122 PDP**



**Królewna Śnieżka : Deluxe** - to gra, w której obracając trójwymiarowy domek i rozwiązując kolorowe zagadki, mały gracz samodzielnie, lub z rodzicem, pomaga krasnoludkom i królewnie znaleźć się w odpowiednich pokojach. Gra dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, język, rozwiązywanie problemów, elastyczne myślenie i logika.

**Sygnatura 126 PDP**



**Zwierzaki na wsi** - gra logiczna, w której dziecko, korzystając z kolorowych komponentów, pomoże farmerowi umieścić zwierzęta gospodarskie w osobnych zagrodach. Proste zasady i narastający poziom trudności zadań sprawiają, że młodzi gracze w naturalny sposób rozwiną swoje zdolności manualne oraz wykorzystają logiczne myślenie. Dla 1 gracza w wieku 5+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja i elastyczne myślenie.

**Sygnatura 145 PDP**



**Pingwiny na lodzie** - „mroźna” gra logiczna, w której gracz korzystając z dużych i ładnych elementów, zmierzą się z 80 zróżnicowanymi zadaniami. Zasada jest prosta - należy umieścić elementy lodowej układanki na planszy tak, by każdy pingwin znalazł się w odpowiednim miejscu! Mały gracz poprzez zabawę trenuje niesablonowe podejście do problemu i koncentrację. Gra dla 1 gracza w wieku 6+.

Umiejętności rozwijane w grze to: wyobraźnia przestrzenna, myślenie elastyczne, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

**Sygnatura 133 PDP**



**Śpiąca Królowa : Deluxe** - to gra stworzona z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Ma je wprowadzać w niesamowity świat baśni, jak i uczyć logicznego myślenia. Zagraj w Królową śnieżkę i umieść poprawnie wszystkie postacie w domku krasnoludków. W książeczce z zadaniami znajdziesz wskazówki dotyczące tego, kogo należy umieścić w jakim miejscu.

Gra dla 1 gracza w wieku 3-7 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 140 PDP**



**Czerwony Kapturek : Deluxe** - gra ma dwa warianty. W każdym z nich znajdują się 24 zadania (łącznie jest ich 48). W wariantcie prostszym - bez wilka - gracze układają ścieżkę tak, aby doprowadziła Czerwonego Kapturka do domku babci. W wariantcie trudniejszym - z wilkiem - gracze budują dwie ścieżki prowadzące do domku babci: jedną dla Czerwonego Kapturka, drugą dla wilka. W pudełku znajduje się również książeczka z ilustracjami do bajki o Czerwonym Kapturku, dzięki której można opowiedzieć własną wersję historyjki. Gra dla 1 gracza w wieku 4-7 lat.

Umiejętności rozwijane w grze: wyobraźnia przestrzenna, planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja, percepcja wzrokowa.

**Sygnatura 114 PDP**



**Robaczki** - Jeśli chcesz pobawić się w chowanego z wesołymi robaczkami, umieść 4 magnetyczne płytki na planszy w taki sposób, aby widoczne pozostały tylko robaczki widoczne w zadaniu. "Robaczki" to zabawna gra logiczna z 48 zadaniami o rosnącym poziomie trudności. Umiejętności rozwijane w grze to: planowanie, rozwiązywanie problemów, koncentracja.

**Sygnatura 222 PDP**



**IQ Digits** - to gra dla jednego gracza w wieku 7+. Jego zadaniem jest tak umieścić wszystkie cyfry na planszy, aby wybrane cyfry sumowały się do określonych wartości. Umiejętności rozwijane w grze: rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

**Sygnatura 210 PDP**



**Park Safari JR** - Na każdej karcie z zadaniem znajduje się obrazek, na którym pokazane jest jedno lub kilka zwierząt w określonym położeniu. Odszukaj zwierzęta z danego zadania i przenieś je na właściwe miejsce na planszy. Gra dla 1 gracza w wieku 3+. Umiejętności rozwijane w grze: planowanie, rozwiązywanie problemów, percepcja wzrokowa, język, koordynacja ręka-oko.

**Sygnatura 220 PDP**



**Spadające gwiazdy** - to unikatowa łamigłówka logiczna. Korzystając z dwustronnych elementów z kolorowymi gwiazdkami, rozwiążesz zadania o narastającym poziomie trudności. Uważaj jednak! Kolorowe gwiazdki na elementach będą zmieniały swój kolor w zależności od tego, jak je ułożysz. Tylko dzięki spostrzegawczości i logice zdołasz rozwiązać wszystkie 80 zadań. Gra dla 1 gracza w wieku 6+. Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, logika, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 223 PDP**



**Dropzone - strefa zrzutu** - Użyj wyobraźni i poznaj prawa fizyki, aby rozwiązać wciągające zadania w tej ekscytującej grze o budowaniu torów kulkowych! Rośnij razem z grą. Wiek 8+ dla dzieci i dorosłych. Gra dla 1 gracza w wieku 8-99 lat. Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, planowanie, koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 204 PDP**



**GOOOOL!** - to piłkarska gra logiczna z zadaniami o rosnącym poziomie trudności. Polega na układaniu z płytek ścieżki tak, aby gracze podawali między sobą piłkę i strzelili zwycięską bramkę. Umiejętności rozwijane w grze to: planowanie, logika, rozwiązywanie problemów.

**Sygnatura 207 PDP**



**IQ Circuit** - gra kieszonkowa, która zawiera 120 zadań o rosnącym poziomie trudności, polegająca na takim połączeniu kropek, aby zamknąć obwód. Gra logiczna dla 1 gracza w wieku 8+. Umiejętności rozwijane w grze to: koncentracja, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 209 PDP**



**Królicza norka** - Pan Lis, pan Borsuk i rodzina Królikowskich poszukują nowego, wygodnego domu. Każdy chce mieć nieco podziemnej przestrzeni dla siebie, lecz miejsca jest niewiele. Zadaniem gracza jest tak ułożyć płytki, aby każdy z mieszkańców podziemnych korytarzy miał własną norkę z oddzielnym wejściem. Umiejętności rozwijane w grze to: planowanie, rozwiązywanie problemów, logika.

**Sygnatura 216 PDP**



**Rafa koralowa** - gra polega na umieszczeniu na planszy 4 elementów w taki sposób, aby widoczne były tylko zwierzęta pokazane w zadaniu. Umiejętności rozwijane w grze to: planowanie, koncentracja, rozwiązywanie problemów.

**Sygnatura 221 PDP**



**Dziura w całym** - W grze trzeba umieścić wszystkie kawałki sera na planszy tak, żeby myszki wyglądały przez dziurki w serze. Czasami dziury w serze mogą być puste, a połówki dziur mogą znajdować się przy krawędziach sera. Umiejętności rozwijane w grze to: percepcja wzrokowa, rozwiązywanie problemów, koncentracja.

**Sygnatura 206 PDP**



**Zwinne delfinki** - Delfiny kochają figle, zabawy i akrobacje... Jaka szkoda, że możemy je podziwiać tylko wtedy, gdy wyskakują ponad taflę wody! A może zdołasz odgadnąć, co robią delfiny, gdy są pod wodą? Zanurz się w świat "Zwinnych delfinków". Umiejętności rozwijane w grze to: rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

**Sygnatura 225 PDP**



**Arka Noego** - Aby uratować zwierzęta przed potopem, trzeba umieścić wszystkie w "Arce Noego". Zwierzęta nie mogą być ułożone do góry nogami ani na boku. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że zwierzęta jednego gatunku muszą stać obok siebie. Umiejętności rozwijane w grze to: logika, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 203 PDP**



**Na plaży** - podróżna gra magnetyczna, w której stawisz czoła 48 zadaniom o rosnącym poziomie trudności. Zadaniem gracza jest pomóc dzieciom znaleźć drogę do swoich przyjaciół i zabawek. Musi przy tym uważać, żeby na nikogo nie nadepnąć. Umiejętności rozwijane w grze to: planowanie, rozwiązywanie problemów, wyobraźnia przestrzenna.

**Sygnatura 219 PDP**



**IQ Love** – pokochaj swój mózg i obsyp go diamentami we wszystkich kolorach tęczy. Gra dla 1 gracza w wieku 7+, zawiera 120 zadań o różnym stopniu trudności. Umiejętności rozwijane w grze: koncentracja, rozwiązywanie problemów, logika.

**Sygnatura 213 PDP**



**Łowcy duchów** - gra polega na przestraszeniu wszystkich duchów poprzez złapanie ich w światło latarki. Gra dla 1 gracza w wieku 5+. Umiejętności rozwijane w grze: percepcja wzrokowa, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, logika.

**Sygnatura 217 PDP**



**Tajemnice świątyni** - gra logiczna, w której gracz zmierzy się z 60 zadaniami o rosnącym poziomie trudności. Jego zadaniem jest pomóc poszukiwaczowi przygód w odnalezieniu drogi przez labirynt. Musi przesuwac ściany i schody oraz unikać niebezpieczeństw po drodze. Gra dla 1 gracza w wieku 7+. Umiejętności rozwijane w grze: elastyczne myślenie, wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, koncentracja, planowanie.

**Sygnatura 224 PDP**

**Wszystkie gry wypożyczymy nieodpłatnie na tydzień z możliwością prolongaty.**

**Serdecznie zapraszamy 😊**

### Smart Games kształtują:

- Logiczne myślenie i analizę
- Umiejętności matematyczne
- Rozumienie przestrzenne
- Zrozumienie językowe
- Zdolności planowania i organizacji
- Współpracę i pracę zespołową
- Zdolności manualne i koordynację
- Zdolności wnioskowania
- Zrozumienie czasu i pamięci