

V KOSTCE! MATEMATIKA

Počet hráčů: 1 +

Věk: 7 +



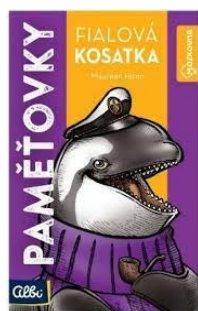
Jaký je výsledek 25-13? Je kruh na obrázku žlutý? Který příklad je zapsán fialově? Je žlutá barva oblíbenější než zelená?

Každá z jedenasedmdesáti čtvercových kartónových kartiček nabízí na své lícové straně několik obrázků a informací, které se k nim vážou. Na rubové straně pak může hráč nalézt šest otázek, které se tážou na skutečnosti, uvedené na straně lícové. Hráč, který je na tahu, si vytáhne jednu z kartiček a má jedno přesypání přiložených přesýpacích hodin, to jest deset vteřin, aby si pokud možno zapamatoval maximum z lícové strany kartičky. Následně se kartička otočí, on hodí osmistěnnou kostkou a číslo na kostce mu určí číslo otázky, kterou bude zodpovídat. Odpoví-li hráč správně, získává kartičku, odpoví-li špatně, kartičku vrací zpět. Na konci hry se vítězem stává ten, kdo získal největší počet kartiček.

PAMĚŤOVKY: FIALOVÁ KOSATKA

Počet hráčů: 1 – 4

Věk: 8 +

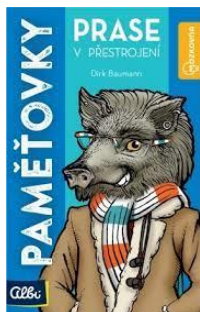


Ve hře Fialová kosatka si hráči nejprve prohlédnou 9 karet a pokusí se z nich zapamatovat co nejvíce informací. Následně je otočí na druhou stranu. Během svého kola pak každý hráč otočí z balíčku novou kartu a z vyložených karet obrátí tu, která se k ní hodí buď barvou nebo zobrazeným zvířetem. Pokud uspěje, vezme si onu kartu a místo ní se položí obrácenou stranou karta jiná. Vítězem se stává ten, kdo nashromáždí nejvíce karet.

PAMĚŤOVKY: PRASE V PŘESTROJENÍ

Počet hráčů: 1 – 4

Věk: 8 +



Tato hra procvičí váš mozek za pouhých 15 minut!

Principem „paměťovky“ Prase v přestrojení je zapamatování si karet v ruce a tvoření párů s kartami na stole. Za touto sérií her stojí jak herní tvůrci, tak vědci. Hráči při hře využívají především svou krátkodobou paměť.

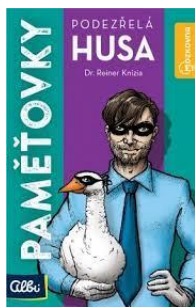
Každý hráč si vezme do ruky karty, které na jedné straně mají vyobrazené rozličné obrázky zvířat. Krátce se na tyto obrázky může podívat, když si karty bere, ale jinak je musí mít otočené obrázkem od sebe. Během kola si může hráč buď vzít vrchní kartu z balíčku, nebo vyložit jednu svou kartu na stůl tak, aby vytvořil ideálně co nejvíce párů. Vítězí ten, komu se podaří nasbírat nejvíce karet.

Hra se hodí nejen pro děti, ale i dospělé, zejména seniory.

PAMĚŤOVKY: PODEZŘELÁ HUSA

Počet hráčů: 1 – 5

Věk: 8 +



Jak přesně vypadal pachatel? Jakou barvu mělo jeho oblečení?

Hra Podezřelá husa se zaměřuje především na tzv. pracovní paměť a fluidní inteligenci, která je důležitá pro logické myšlení a řešení nových výzev.

Úkolem hráčů je zapamatovat si vzhled šesti podezřelých zobrazených na kartách. Kostka s čísly a kostka se znaky určují, na jakou otázku má hráč odpovědět. Pokud zná správnou odpověď, získává kartu podezřelého a tím i jeden bod. Na uvolněné místo se přidá nová karta podezřelého. Nabídka vyložených karet se tedy neustále mění.

Hra byla vyvinuta ve spolupráci s neurology. Jejím prostřednictvím si mohou procvičovat paměť všechny věkové skupiny – od dětí až po seniory.

PIDIKARTY: SAVCI

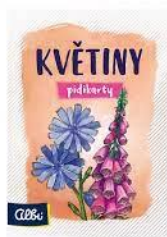
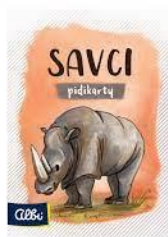
PIDIKARTY: KVĚTINY

PIDIKARTY: MOTÝLI

PIDIKARTY: OPEŘENCI

Počet hráčů: 2 – 8

Věk: 7 +



Kolik kilogramů váží čáp? Je nosorožec sudokopytník? Jakou vzdálenost urazí motýl Monarcha? Je náprstník jedovatý?

Pidikarty jsou svižná a jednoduchá paměťová karetní hra, u které se navíc dozvíte odpovědi a zajímavé otázky a řadu dalších informací. Díky své malé velikosti jsou ideálním parťákem na cesty.

Jednotlivé sady pidikaret se lze navzájem kombinovat.