



Klucze. Gra na spostrzegawczość GK 6326

Wiek

■ 3+



Przeznaczenie

W tej grze liczy się spostrzegawczość, szybkość i dobra pamięć.

Gracze losują klucze z woreczka i starają się jak najszybciej dopasować je do odpowiednich płytek. Wygrywa gracz, który dopasuje największą ilość kluczy do „zamków”.

Korzyści dla dziecka:

Spostrzegawczość i koncentracja:

Gra wymaga uważnego obserwowania i koncentracji, ponieważ dzieci muszą szybko znajdować klucze, które pasują do zamków. To rozwija ich umiejętności spostrzegawcze i skupienie uwagi.

Pamięć wzrokowa:

Dzieci uczą się zapamiętywać lokalizację różnych kluczy i zamków na planszy, co rozwija ich pamięć wzrokową i umiejętność odnajdywania wzorców.

Rozwój umiejętności logicznych:

Gra wymaga od dzieci logicznego myślenia i dedukcji, ponieważ muszą analizować informacje i podejmować decyzje dotyczące te-

SI IN GK 6326 05/24



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Dzieci poniżej 3 roku życia w dalszym ciągu nie są w stanie utrzymać równowagi. Ponieważ dzieci są na różnym poziomie rozwoju, prosimy wcześniej sprawdzić, czy dziecko potrafi utrzymać równowagę.
3. Stosować wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych. Aby uniknąć ryzyka upadku, nigdy nie zostawiaj dziecka na huśtawce bez nadzoru.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.

go, który klucz pasuje do którego zamka na podstawie cech obserwowanych.

Rozwijanie umiejętności społecznych:

Gra może być zabawna i interaktywna, zwłaszcza jeśli dzieci grają razem. To daje im możliwość współpracy, komunikacji i rozwiązywania problemów w grupie.

Szybkość reakcji:

W grach zręcznościowych często liczy się szybkość reakcji, ponieważ dzieci muszą być szybkie w odnajdywaniu odpowiednich kluczy i zamków przed innymi graczami. To rozwija ich umiejętność szybkiego myślenia i podejmowania decyzji.

Radzenie sobie ze stresem:

Gra w może być czasami emocjonująca, zwłaszcza gdy dzieci rywalizują ze sobą. To daje im możliwość radzenia sobie ze stresem i presją czasu podczas gry.

Zawartość

- 18 kluczy;
- 18 tabliczek – zamków;
- materiał: drewno;
- bawełniany woreczek;
- wym. płytki: 5 x 5 cm;

Jak grać?

- Wszystkie kluczyki znajdują się w woreczku, zaś płytki należy ułożyć na środku stołu. W przypadku początkujących graczy płytki należy ułożyć kolorami do góry, zaś w przypadku graczy zaawansowanych – kolorami do dołu. Następnie jeden z graczy losuje jeden kluczyk z woreczka, nie badając go przy tym dokładnie palcami, po czym kładzie go na stole tak, by był widoczny dla wszystkich graczy. Kluczyk także należy położyć kolorem do góry lub do dołu, w zależ-

ności od tego, czy w grze biorą udział osoby początkujące czy zaawansowane.

- Osoba, która znajdzie pasującą do kluczyka płytkę, dotyka jej. Osoba, która dotknie płytki jako pierwsza, umieszcza kluczyk w płytce i zatrzymuje ją sobie. Jeżeli kluczyk faktycznie do niej pasuje. Jeżeli kluczyk nie pasuje do płytki, należy dalej próbować znaleźć dla niego odpowiednią parę.
- Następnie kolejny z graczy losuje kluczyk z woreczka i kładzie na stole. Gra kończy się, gdy z woreczka zostanie wyciągnięty ostatni kluczyk i dopasowany do odpowiedniej płytki. Wygrywa ta osoba, której udało się znaleźć najwięcej par.

Dla osób początkujących

Gracz, który znajdzie parę, kładzie przed sobą kluczyk oraz płytkę. W ten sposób z biegiem gry odnajdywanie kolejnych par jest coraz łatwiejsze. Ostatni kluczyk i pasująca do niego płytką trafiają do osoby, która zgromadziła jak dotąd najmniejszą liczbę par.

Dla osób zaawansowanych

Przez całą grę płytki pozostają na środku stołu. Oznacza to, że dany gracz po znalezieniu pary zachowuje sobie TYLKO kluczyk, zaś płytkę zostawia na stole. W ten sposób do końca gry trudniej jest znajdować pary.