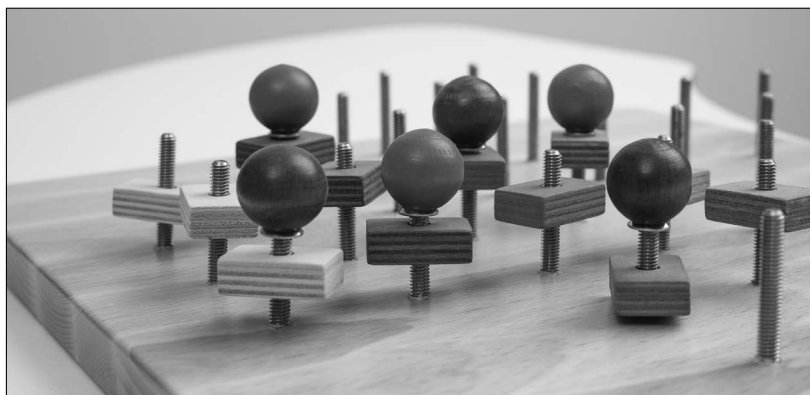


przyjdzie mu wykonywanie zadań wymagających innych sprawności, wprowadzające w świat pisania, rysowania i umiejętnego korzystania z własnych dłoni.

### Umiejętności nabywane podczas zabawy z grą logiczną „Wkręć się”:

- ćwiczenie pamięci,
- cierpliwość,
- spostrzegawczość,
- logiczne myślenie,
- kreatywne myślenie,
- strategiczne myślenie,
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej,
- koordynacja ręka–oko,
- wzbogacanie słownictwa,
- mała motoryka,
- skupienie,
- rozpoznawanie kolorów,
- rozpoznawanie kształtów,
- percepcja sensoryczna,
- koncentracja.



**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!

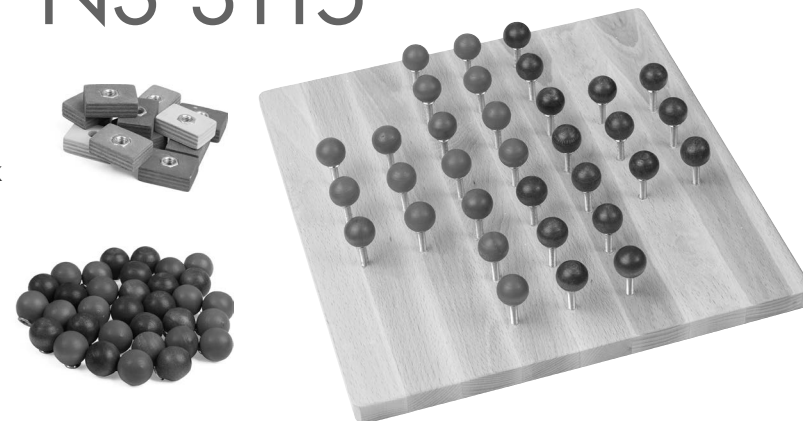
1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



# Wkręć się. Gra logiczna NS 3115

### Wiek

- 6+



### Zestaw zawiera

- plansza drewniana o wymiarach: 36 x 36 x 2,5 cm
- 34 drewniane bierki: kulki o średnicy 2,5 cm, każda z gwintem, dostępne w kolorach czerwonym (17 szt.) i niebieskim (17 szt.)
- 12 drewnianych kostek z gwintem o wymiarach 3 x 2 x 1 cm w czterech kolorach: żółtym, niebieskim, czerwonym i zielonym
- materiał: drewno bukowe, metal
- liczba graczy: 1–2

Wszystkie elementy zestawu są bezpieczne, wykonane z wytrzymałych materiałów.

Drewniana plansza bukowa lakierowana to narzędzie do ćwiczeń motorycznych, wspierające rozwój mięśni dłoni, nadgarstków, precyzję ruchów oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Składa się z 34 metalowych trzpieni o wysokości 7 cm oraz różnorodnych elementów do nakręcania, które stwarzają możliwość wszechstronnego treningu manualnego.

Zadanie polega na przykręcaniu i odkręcaniu różnych elementów na trzpieniach, co rozwija cierpliwość, koncentrację i dokładność. Produkt zalecany w terapii manualnej i ćwiczeniach wspierających rozwój umiejętności motorycznych, zarówno u dzieci, jak i dorosłych.

## O grze

Jest to fantastyczna gra logiczna znana jako „samotnik”. W tej wersji urozmaicona w aktywności rozwijające zdolności manualne i koordynację wzrokowo-ruchową oraz wyobraźnię i logiczne myślenie. Jest to wyzwanie intelektualne, którego celem jest usunięcie bierek z planszy, pozostawiając tylko jeden. W każdej turze gracz może wykonać tylko jeden ruch: bierka przeskakuje inną bierkę w poziomie lub pionie, zajmując puste miejsce za nią, a przeskakiwana bierka zostaje usunięta.

### Za co użytkownik pokocha tę grę?

- Piękne wykonanie.
- Proste zasady.
- Pobudzanie myślenia logicznego.
- Stawianie celu.

### Jak grać?

#### Samotnik wersja podstawowa.

32 bierki powinny być rozmieszczone na planie krzyża z pozostawieniem pustego pola na środku planszy. (uwaga, na rysunku jest środkowa bierka)

Łamigłówkę uważa się za rozwiązaną, gdy na planszy pozostanie tylko jedna bierka. Ruchy bierki to przeskakiwanie nad innymi bierkami, przy założeniu że przeskoczyć można tylko jedną bierkę na raz. Nie wolno poruszać się bierką na skos. Bierka, którą się „przeskoczy” jest wykręcana z planszy.



Rys. 2



Rys. 3



Rys. 4

#### Samotnik wersja podstawowa+

Wersja podstawowa plus różni się od podstawowej tym, że łamigłówkę uważa się za rozwiązaną, gdy na planszy pozostanie tylko jedna bierka i skończy on grę dokładnie na środkowym polu.

Samotnik wersja podstawowa/podstawowa+ dla dwóch graczy

Wersja dla dwóch graczy różni się tym, że ruchy bierek są wykonywane na zmianę. Za przegranego uznaje się gracza, który nie może wykonać już żadnego ruchu.

#### Samotnik wersja podstawowa/podstawowa+ dla dwóch graczy, trudny

Wersja ta zakłada, że każdy z graczy ma swój kolor i tylko bierkami w swoim kolorze mogą się poruszać.

Gra ćwiczy logiczne myślenie, wprowadza kolory i kształty, rozwija zdolności motoryczne i percepcję sensoryczną, przy tym jest niezależna od języka.

Samotnik sprawdzi się w różnego rodzaju zajęciach ogólnorozwojowych i wspierających dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zabawa wspierana odpowiednio dobranymi aktywnościami sensorycznymi rozwija u dzieci zdolność do rozumienia i porządkowania bodźców i informacji dostarczanych z otoczenia i z własnego ciała poprzez zmysły. Celem takich działań jest pobudzanie obszarów mózgu, związanych z odbiorem i przetwarzaniem bodźców zmysłowych, wykorzystanie plastyczności mózgu i wzmocnienie siły połączeń neuronalnych.

Ponadto korzystanie z elementów wkręcanych wzmocnia również sprawność motoryczną dziecka – przede wszystkim motorykę małą. Motoryka mała to priorytet w rozwoju zdolności manualnych dziecka. Motoryką małą określa się ruchy palców i dłoni. Są to ruchy angażujące niewielką część ciała, jednakże wymagające koncentracji uwagi oraz skupienia na wykonywanej czynności. Przykładami czynności wymagających dobrze ukształtowanej motoryki małej są: malowanie, pisanie, lepienie z plasteliny, zawiązywanie butów, zapinanie guzików. Mała motoryka to podstawa dla ogólnej zręczności. Jest to pierwszy i nadrzędny etap rozwoju manualnego, a im więcej ćwiczeń w formie ruchu małego będzie wykonywało dziecko, tym łatwiej