

# TOY NBEE

**Brainy \* Entertaining \* Educational**

Κατάλογος Προτεινόμενων Παιχνιδιών  
Ανάπτυξης Νοημοσύνης 2019  
(αποκλειστικής αντιπροσωπείας ToyNbee)

Toys to challenge the mind!



Παράδοση και στο σπίτι!  
Ειδικές τιμές για σχολεία και εταιρείες!



## περιεχόμενα

### Εισαγωγή

- ✘ Κωδικοί παιχνιδιών ανά ηλικία
- ✘ Κωδικοί παιχνιδιών STEM
- ✘ Κωδικοί παιχνιδιών για ενδυνάμωση σχέσης γονέα παιδιού
- ✘ Κωδικοί παιχνιδιών για χαρισματικά παιδιά
- ✘ Κωδικοί παιχνιδιών πρόκλησης μυαλού για έφηβους και ενήλικες
- ✘ Κωδικοί επιτραπέζιων παιχνιδιών για έφηβους και ενήλικες

### ΚΩΔΙΚΟΣ

### ΟΝΟΜΑ

### ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ

1	Digital Moves	€22
2	Reversi	€18
3	Brain Box Password	€30
4	Innovation Pattern A	€16
5	Variety Model Bendit	€15
6	3D Building Model	€16
7	Road Block	€18
8	Triangle Math	€25
9	S-Tris	€22
10	Colorful	€20
11	Red Storm	€15
12	Rescue	€18
13	Othello	€20
14	Shapes	€15
15	Wall Game	€15
16	Quadratic Equations	€22





...



ΚΩΔΙΚΟΣ

ΟΝΟΜΑ

ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ

17	Numbers	€18
18	Large Eat Small	€18
19	Jungle Escape	€22
20	Nibobo Hide and Seek	€15
21	123 Games	€18
22	Balance Duck	€12
23	3D-XO-CHESS	€12
24	Pentominoes	€15
25	Junior Sudoku	€12
26	Tangrams	€20
27	Dados-1	€20
28	Alien Invention	€20
29	Dog and the Bone	€20
30	Oranges and Lemon	€20
31	Blix-Rack and Pinion	€45
32	Blix-Gear Box	€38
33	Mechanix Battle Station 2	€20
34	Mechanix Motorbikes	€20
35	Mechanix Safari	€20
36	Mechanix Robotix 0	€15
37	Plastic Mechanix-Planes 2	€15
38-40	Σειρά Mechanical Master	από €18
41-42	Σειρά FISCHERTECHNIK	από €18
43	Brain Teasers	€10-20



...



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητοί γονείς/φίλοι,

Τα παιδιά μας είναι όλη μας η ζωή, η χαρά μας, η ευτυχία μας, η ελπίδα μας. Ο κόσμος τους είναι ο κόσμος μας, η χαρά τους είναι η χαρά μας, η λύπη τους η λύπη μας και το όνειρό τους, το δικό μας. Η δική μας αγάπη είναι μοναδική και αναμφισβήτητη, η δική μας συνεισφορά στη δική τους ευτυχία είναι καθοριστική.

Μία από τις βασικές μας έγνοιες, είναι αν μπορούμε και πώς να αναπτύξουμε τη νοημοσύνη τους. Και η απάντηση είναι σαφής. Μπορούμε να συνεισφέρουμε σημαντικά στο να βοηθήσουμε τα παιδιά μας να φτάσουν στο μέγιστο δυνατό τους. Αφενός, αναπτύσσοντας τους νοοτροπία σκεπτόμενου ανθρώπου και αφετέρου δίνοντας τους τις κατάλληλες προκλήσεις για να αναπτύξουν αυτή τη νοοτροπία.

Ο πιο αποτελεσματικός ίσως τρόπος να το πετύχουμε αυτό είναι μέσω των παιχνιδιών τα οποία τα παιδιά λατρεύουν. Αν δώσουμε στα παιδιά μας τα κατάλληλα παιχνίδια βάσει των ατομικών τους χαρακτηριστικών αλλά και στόχων, κάνουμε ίσως το πιο σημαντικό βήμα στο να τα βοηθήσουμε να αναπτύξουν το μυαλό τους αλλά και νοοτροπία κριτικά σκεπτόμενων ανθρώπων, οι οποίοι να μπορούν να πάρουν σωστές αποφάσεις στη ζωή τους και να λύσουν προβλήματα. Για αυτό, λοιπόν, μετά από αναζήτηση και ενδελεχή ανάλυση επιλέξαμε τα κατάλληλα παιχνίδια για την ανάπτυξη της νοημοσύνης των παιδιών μας. Να αναπτύξουν τη νοημοσύνη τους αβίαστα και διασκεδαστικά. Χωρίς ιδιαίτερες θυσίες από τους γονείς, αλλά και με ευκαιρίες για ποιοτικό χρόνο με τα παιδιά μας, μακριά από ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Στον κατάλογο αυτό, δίνονται έτοιμες λύσεις με παιχνίδια αποτελεσματικά αλλά απλά στη χρήση τους και διασκεδαστικά. Τα παιχνίδια φιλτράρονται βάσει τύπου νοημοσύνης, ηλικίας, δεξιοτήτων σκέψης, ειδικών ικανοτήτων και άλλων κατηγοριών. Δίνονται έτοιμες οδηγίες στα ελληνικά οι οποίες μάλιστα μέσα στο 2019, θα συνοδεύονται από videos με πρακτικά παραδείγματα για όλα τα παιχνίδια στην ιστοσελίδα της Toybee.

Δρ Σωκράτης Κτίστης  
PhD in Intelligence Development

Στις 5 σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε ανάλογα με τις προτεραιότητες και τις προτιμήσεις σας ποια παιχνίδια είναι κατάλληλα για σας (διαβάστε πιο κάτω τις διάφορες κατηγορίες). Στο κάθε προτεινόμενο παιχνίδι δόθηκε και ένας κωδικός. Λεπτομέρειες για το κάθε παιχνίδι μπορείτε να βρείτε στις επόμενες σελίδες στις οποίες παρουσιάζονται και άλλες πληροφορίες καθώς και αξιολόγηση.

Για όλα τα παιχνίδια υπάρχουν απλές οδηγίες στα ελληνικά τις οποίες μπορείτε να βρείτε στην ιστοσελίδα μας [toynbee.com.cy](http://toynbee.com.cy)

Όλα τα παιχνίδια είναι ταξινομημένα ανά:

- × πεδίο νοημοσύνης που προάγουν,
- × ηλικία,
- × βαθμό που προάγουν τη συναισθηματική νοημοσύνη
- × ιδιαίτερες ικανότητες των παιδιών,
- × δεξιότητες σκέψης που προάγουν,
- × βαθμο ευκολίας στη χρήση τους,
- × βαθμό καταλληλότητας για ανάπτυξη σχέσεων γονέα και παιδιού.

Επιλέγουμε τα καλύτερα παιχνίδια ανάπτυξης νοημοσύνης από όλο τον κόσμο, τα αναλύουμε και σας τα προτείνουμε

Η επιλογή των παιχνιδιών και η ανάλυση τους έγινε από τον Δρ Σωκράτη Κτίστη, ειδικό σε θέματα ανάπτυξης νοημοσύνης.

Στο κατάστημά μας θα βρείτε όλες τις γνωστές μάρκες παιχνιδιών σε ιδιαίτερα ανταγωνιστικές τιμές **AS, Lego, Hama, V-tech, Playmobil, Clementoni και Fisher-Price**

## Κωδικοί παιχνιδιών

### 1. ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑ

Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης  
Εξειδικευμένα Παιχνίδια για παιδιά

Οι πιο κάτω επιλογές παιχνιδιών αφορούν στις διαφορετικές ηλικίες ανεξαρτήτως φύλου. Κάποια από τα παιχνίδια αυτά, έχουν διαβαθμισμένες ασκήσεις/προκλήσεις οι οποίες μπορούν να αξιοποιηθούν καθώς κάποιο παιδί προχωρά σε επίπεδο μάθησης. Τα παιχνίδια αυτά καλύπτουν σχεδόν όλα τα πεδία νοημοσύνης και όλες τις βασικές δεξιότητες που χρειάζεται κάποιο παιδί στις ηλικίες αυτές για να φτάσει, μεγαλώνοντας, στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Γίνεται η εισήγηση να μην αξιοποιείται το κάθε παιχνίδι περισσότερο από 15' την ημέρα και, αν είναι δυνατόν, τα παιχνίδια αυτά να εναλλάσσονται μεταξύ τους. Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toyndbee.com.cy](http://www.toyndbee.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).



4-5

ετών

κωδικοί

14,15,17,20,26,30,37,42



6-7

ετών

κωδικοί

1,5,8,9,10,13,22,23,24,25



8-9

ετών

κωδικοί

2,4,7,11,18,19,27,28,35,36,41,43



10+

ετών

κωδικοί

3,6,12,21,29,31,33,38,39

## Κωδικοί παιχνιδιών για 2. STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)

Ο όρος STEM πρωτοεμφανίσθηκε το 2001 από τη βιολόγο Judith A. Ramaley, Το STEM είναι μια προσέγγιση στην Εκπαίδευση που σχεδιάζεται ώστε στη διδασκαλία των Μαθηματικών και των Φυσικών Επιστημών, που είναι ζωτικής σημασίας για μια βασική κατανόηση του σύμπαντος, να εισαχθούν οι Τεχνολογίες και η Επιστήμη των Μηχανικών, που αποτελούν για τον άνθρωπο τα μέσα αλληλεπίδρασης με το σύμπαν. Το Toybee είναι ίσως το μεγαλύτερο κατάστημα στην Κύπρο σε παιχνίδια τύπου S.T.E.M. Διαθέτουμε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών από γνωστές μάρκες. Επιλέξαμε διαφορετικού τύπου υλικά έτσι ώστε τα παιδιά να έχουν εμπειρίες από διαφορετικές κατασκευαστικές τεχνολογίες για να αναπτύξουν περισσότερες δεξιότητες και να μπορέσουν αποτελεσματικά να αναπτύξουν τις δεξιότητες S.T.E.M. Το STEM παρέχει ευκαιρίες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων ενθαρρύνοντας τα παιδιά να απαντούν σε ερωτήματα και να εμπλέκονται σε παιγνιώδεις δραστηριότητες με θέματα την επιστήμη, τα μαθηματικά, τη μηχανική και την τεχνολογία. Όλα τα πιο κάτω παιχνίδια περιλαμβάνουν οδηγούς χρήσης και με τα περισσότερα από αυτά μπορεί κάποιος να φτιάξει πολλά διαφορετικά μοντέλα αφού συναρμολογούνται και αποσυναρμολογούνται. Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toybee.com.cy](http://www.toybee.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).

κωδικοί:



ηλικίες

κωδικοί

4-5

2,27,37,42

6-7

22,27,42

8-9

6,22,27,31,32, 38,39,40

10-12

6,31,32, 33,34,35,36, 38,39,40

13+

6,31,32, 33,34,35,36, 38,39,40

## Κωδικοί παιχνιδιών για 3. Γονείς - Παιδί

Τα πιο κάτω παιχνίδια είναι επιλεγμένα για να προσφέρουν ποιοτικό χρόνο ανάμεσα σε ενήλικες (γονείς και παπούδες/γιαγιάδες) και παιδιά. Είναι όλα εύκολα στη χρήση τους και ενώ αναπτύσσουν τη νοημοσύνη και προάγουν τις δεξιότητες σκέψης, εντούτοις είναι παράλληλα διασκεδαστικά, πρωτότυπα και πολύ ενδιαφέροντα. Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toynbce.com.cy](http://www.toynbce.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).

κωδικοί: 1 2 8 10 13 15 18 19 20 21 22 23 24 25 28 29 30

ηλικίες	κωδικοί
4-5	13, 15, 24,30,37
6-7	1,8,10,13,15,19,20,
8-9	1,2, 7,8,10, 13,18,19, 20,21,25, 28,29,30
10+	2, 8, 13, 21, 28, 29

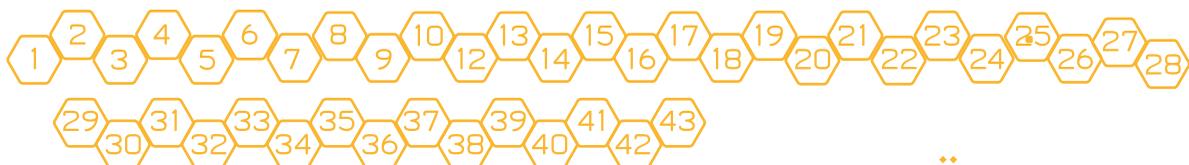


## Κωδικοί παιχνιδιών για 4. Χαρισματικά παιδιά

Το Toybee εξειδικεύεται στα παιχνίδια ανάπτυξης νοημοσύνης και προσφέρει μία πολύ πλούσια γκάμα παιχνιδιών ειδικά για τα χαρισματικά παιδιά μας. Λαμβάνοντας υπόψη τις περιορισμένες δυνατότητες αξιοποίησης των ιδιαίτερων τους χαρισμάτων μέσω του σχολικού προγράμματος, έχουμε δημιουργήσει κατάλογο από συγκεκριμένα παιχνίδια για χαρισματικά παιδιά βάσει της ηλικίας τους. Τα χαρισματικά παιδιά έχουν ανάγκη από δραστηριότητες οι οποίες θα τα προκαλούν και θα είναι διαβαθμισμένες όσον αφορά στον βαθμό δυσκολίας. Ακόμη, η ανάπτυξη νοημοσύνης απαιτεί ποικιλία δραστηριοτήτων σε διαφορετικά πεδία για να αναπτυχθούν ταυτόχρονα πολλοί νευρώνες και να επιτευχθεί η μέγιστη δυνατή ανάπτυξη. Όλα τα παιχνίδια είναι επιλεγμένα και αναλυμένα από τον Δρ Σωκράτη Κτίστη, ειδικό στη μέτρηση και ανάπτυξη της νοημοσύνης. Σημειώστε ότι για τη συγκεκριμένη κατηγορία, χαρισματικά παιδιά θεωρούνται όλα όσα έχουν γενικό IQ κοντά στο 120 και άνω.

Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toybee.com.cy](http://www.toybee.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).

κωδικοί:



ηλικίες

κωδικοί

4-5 1,8,9,10,13,14, 15, 17,20, 22, 23,25,26, 28, 30, 37, 42

6-7 2,3,4,7,8,9,10,12,13,17,18,19, 20, 23,25,26,27,28,29,30, 38,39,40,42,43

8-9 6,9,10,11, 13, 18,19, 21, 24, 27,28,29,30, 38,39,40,42,43

10+ 5, 6 16,18,19,28,29,31,32, 33,34,35,36,38,39,40,42,43

## Κωδικοί παιχνιδιών για 5. Προκλήσεις μυαλού για Έφηβους και Ενήλικες

Πολλές φορές αναζητούμε ενδιαφέρουσες προκλήσεις οι οποίες να ξεφεύγουν από αντίστοιχες ηλεκτρονικές έτσι ώστε να ξεκουράσουμε τα μάτια μας, να αναπτύξουμε τη χωρική-οπτική μας νοημοσύνη, να βελτιώσουμε τον οπτικο-κινητικό συντονισμό μας αλλά και ως ερεθίσματα συνεργασίας με ανθρώπινη επαφή και διάλογο, κάτι που λείπει πολύ στη σημερινή εποχή και δυσκολεύει ιδιαίτερα την ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης. Η Toybee παρουσιάζει τέτοιες προκλήσεις για γερά μυαλά και για ατέλειωτες ώρες πρόκλησης και διασκέδασης.

Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toybee.com.cy](http://www.toybee.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).

κωδικοί: 

## Κωδικοί παιχνιδιών για 6. Επιτραπέζια Παιχνίδια για Έφηβους και Ενήλικες (έναν εναντίον ενός)

Πολλές φορές αναζητούμε ευκαιρίες για προσωπική επαφή, πέραν της ηλεκτρονικής «επικοινωνίας». Έχουμε ανάγκη για αφορμές ή και ευκαιρίες προσωπικής επαφής και διασκέδασης. Κάτι που λείπει έντονα από τη σημερινή εποχή. Ένας τρόπος, είναι μέσα από διασκεδαστικά και πρωτότυπα παιχνίδια, τα οποία θα διευκολύνουν την επικοινωνία, την έκφραση συναισθημάτων, και την ανάπτυξη της διαπροσωπικής νοημοσύνης χωρίς την ανάγκη καταβολής ιδιαίτερης πνευματικής προσπάθειας. Έτσι απλά, χαλαρά και διασκεδαστικά. Για αυτούς ακριβώς τους λόγους προτείνουμε τα πιο κάτω παιχνίδια.

Για πλήρη ανάλυση του κάθε παιχνιδιού και για τους κανονισμούς στα Ελληνικά, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας [www.toybee.com.cy](http://www.toybee.com.cy) στα Εξειδικευμένα Παιχνίδια Ανάπτυξης Νοημοσύνης (κατάλογος).

κωδικοί: 

# 01. DIGITAL MOVES



- Το παιχνίδι αυτό προσφέρεται για πολλές ώρες εκπαίδευσης και διασκέδασης και είναι κατάλληλο για χρήση για πολλές ηλικίες και για πολλά χρόνια. Είναι απλό στους κανόνες αλλά, ανάλογα με τη χρήση του, προάγει αποτελεσματικά την ανάπτυξη της μνήμης, τη λογικομαθηματική νοημοσύνη και την κριτική σκέψη. Ακόμη, κυρίως για μικρές ηλικίες, το παιχνίδι αυτό είναι κατάλληλο για μηχανική απομνημόνευση των απλών πράξεων αλλά και αύξηση της ταχύτητας επεξεργασίας των πράξεων αυτών μέσα στη βραχύχρονη μνήμη μέσω παιχνιδιού. Ιδιαίτερα αποτελεσματικό και στη δημιουργικότητα αφού οι παίχτες μπορούν να δημιουργήσουν πολλά δικά τους παιχνίδια.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	07.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	08.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	08.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	03.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	09.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	03.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Παιχνίδι για 2 άτομα στο οποίο πρέπει να ληφθούν σωστές αποφάσεις ανάμεσα σε εναλλακτικές επιλογές (γραμμές ή στήλες) για να μαζέψεις τους πιο πολλούς βαθμούς. Ο ένας επιλέγει μόνο από γραμμές και ο άλλος από στήλες, ανάλογα με το πού βρίσκεται κάθε φορά το αστεράκι.



## 02. REVERSI



€18

- ❖ Το Reversi είναι πασίγνωστο και πολύ δημοφιλές παιχνίδι γνωστό και ως Οθέλλο. Εξαιρετικό παιχνίδι για ανάπτυξη στρατηγικής, μνήμης αλλά και πρόβλεψης των κινήσεων του αντιπάλου. Με απλές οδηγίες αλλά πολλαπλής ωφέλειας. Προωθεί σημαντικά τη λογικομαθηματική νοημοσύνη αλλά και την κριτική σκέψη. Μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί και για άλλα παιχνίδια όπως για παράδειγμα το Σκορ 3 ή το ΧΟΧ αν χρησιμοποιηθούν τα 16 κεντρικά τετραγωνάκια του ταμπλό τα οποία οριοθετούνται με τέσσερις μεγαλύτερους κύκλους. Ακόμη, το παιχνίδι προσφέρεται για δημιουργικότητα αφού μπορεί το ταμπλό και οι δίσκοι να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία πρωτότυπων παιχνιδιών.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	09.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	09.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος /Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	09.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	03.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Κερδίζει όποιος επιλέξει τα σωστά σημεία του πίνακα για να τοποθετήσει πιόνια με το δικό του χρώμα και να εγκλωβίσει τα πιόνια του αντιπάλου. Αν καταφέρεις στις άκρες της ίδιας γραμμής να τοποθετήσεις δύο δικά σου πιόνια, τότε αναποδογυρίζεις και τα πιόνια του αντιπάλου στο δικό σου χρώμα. Όποιος έχει τα περισσότερα πιόνια με το δικό του χρώμα στο τέλος κερδίζει.



TOY  
NBEE

## 03. BRAIN BOX PASSWORD



- ✦ Το Brain Box Password είναι παιχνίδι για μια ζωή. Είναι όχι μόνο ιδιαίτερα αποτελεσματικό όσον αφορά στην εκπαιδευτική του πλευρά αλλά και προσαρμοσμένο για όλες τις ηλικίες. Οι 864 διαβαθμισμένες προκλήσεις που περιέχει, μπορούν να περέχουν σε κάθε οικογένεια δημιουργική απασχόληση για πολλά χρόνια. Είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για πολλές νοημοσύνες και δεξιότητες: χωρική-οπτική νοημοσύνη, ενδοπροσωπική νοημοσύνη (δεν υπάρχουν έτοιμες οι λύσεις και άρα σπρώχνει το παιδί να το παλέψει μέχρι τέλους), κριτική σκέψη, επίλυση προβλήματος κ.ο.κ.
- Η δημιουργική του πτυχή, το να φτιάξει δηλαδή κάποιος τις δικές του προκλήσεις, είναι ένα ακόμη σημαντικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού αυτού.

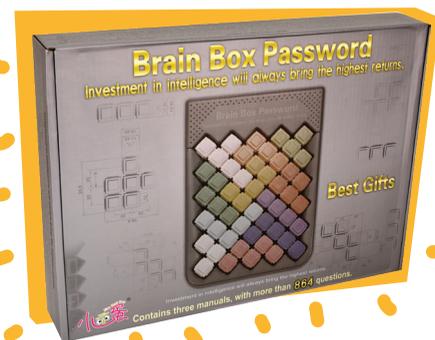
Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	06.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	06.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	07.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	09.

Ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας, τοποθετούνται κάποια από τα 12 στερεά βάσει του σχεδίου στο manual (υπάρχουν 864 προκλήσεις). Εσύ πρέπει να επιλέξεις πώς να τοποθετήσεις τα υπόλοιπα για να ταιριάξουν ακριβώς στον χώρο που μένει.



## 04. INNOVATION PATTERN A



€16

- ✧ Το παιχνίδι αυτό αναπτύσσει την καλαισθησία συνδυάζοντάς την με ανάπτυξη της χωρικής-οπτικής νοημοσύνης, δημιουργικότητας και κριτικής σκέψης. Το παιχνίδι αυτό, αποτελεί παράλληλα ένα τεστ το οποίο δείχνει τις ικανότητες κάθε παιδιού να ακολουθήσει επαγγέλματα τα οποία σχετίζονται με τις τέχνες, την καλαισθησία και τη χωρική-οπτική νοημοσύνη όπως το επάγγελμα του αρχιτέκτονα, του φωτογράφου, του διακοσμητή ή και του ζωγράφου., όσο πιο γρήγορα μαθαίνει κάποιο παιδί και όσο πιο αποτελεσματικά λύνει τις προκλήσεις με τη λιγότερη δυνατή βοήθεια, τόσο πιο ψηλό το IQ του σε χωρική-οπτική νοημοσύνη και τόσο περισσότερες οι ικανότητές του να επιτύχει στα εν λόγω επαγγέλματα.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	03.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	07.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Επεξεργάζεσαι τα 14 στερεά τα οποία υπάρχουν στο κουτί. Παίρνεις τις κάρτες οι οποίες υπάρχουν μέσα και μελετάς την πρόκληση που υπάρχει σε κάθε κάρτα. Προσπαθείς να συνδυάσεις τα στερεά που έχεις μπροστά σου για να φτιάξεις την πρόκληση.



TOY  
NBEE

## 05. VARIETY MODEL BENDIT



€15

- ✧ Το παιχνίδι αυτό είναι παιχνίδι το οποίο αναπτύσσει διαφορετικές νοημοσύνες. Συνδυάζει πολύ αποτελεσματικά κινητικές δεξιότητες και χωρική-οπτική νοημοσύνη. Κατάλληλο ακόμη και για εκμάθηση της δοκιμής και πλάνης αλλά και για ανάπτυξη των δεξιοτήτων της διάκρισης και της διαφοροποίησης για λήψη σωστών αποφάσεων. Ευχάριστο παιχνίδι το οποίο πέραν από τις προκλήσεις μπορεί κάλλιστα να αξιοποιηθεί και στον δημιουργικό τομέα. Το κάθε κομμάτι παζλ μπορεί να αποτελέσει ένα μικρό δημιουργικό παιχνίδι για τους μικρούς μας φίλους και να τους χαρίσει όμορφες στιγμές δημιουργικής ενασχόλησης. Ενδιαφέρον θα ήταν ακόμη η ανάθεση στα παιδιά να φτιάξουν τα δικά τους σχέδια συνδυάζοντας αριθμό κομματιών παζλ.

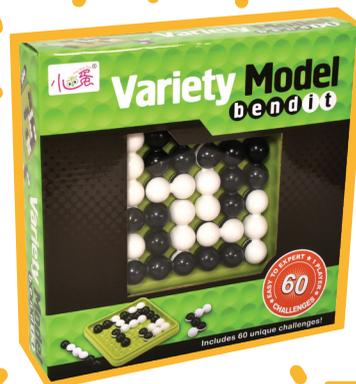
Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	06.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	09.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	06.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	05.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	09.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στο κουτί υπάρχουν 6 κομμάτια παζλ/στερεών τα οποία αποτελούνται από 3 μέρη με 6 μπάλες (κάποιες άσπρες και κάποιες μαύρες). Υπάρχουν διαβαθμισμένες προκλήσεις για 5 διαφορετικά επίπεδα. Η κάθε πρόκληση σου δίνει πληροφορίες για το πώς πρέπει να τροποποιηθούν και να τοποθετηθούν συγκεκριμένα παζλ από τα 6. Ο κάθε παίχτης πρέπει να τοποθετήσει σωστά τα υπόλοιπα κομμάτια για να συμπληρωθεί η πρόκληση.



TOY  
NBEE

## 06. 3D BUILDING MODELS



€16

- Το παιχνίδι αυτό αποτελεί ίσως την πιο συχνά χρησιμοποιούμενη δραστηριότητα ανάπτυξης χωρικής-οπτικής νοημοσύνης από τους εκπαιδευτικούς. Δραστηριότητες με κύβους υπάρχουν εκτεταμένα στα νέα αναλυτικά προγράμματα των δημοτικών σχολείων αλλά και αποτελούν συχνά ασκήσεις διαγωνισμών όπως της Μαθηματικής Ολυμπιάδας, του Καγκουρό αλλά και του διαγωνισμού δεξιοτήτων σκέψης Ερατοσθένης. Οι προκλήσεις οι οποίες περιλαμβάνονται στο εν λόγω παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολες αλλά συνάμα πολύ αποτελεσματικές για απαιτητικούς μαθητές. Παιχνίδι must για όλους τους μαθητές μας. Προσφέρει ουσιαστική βοήθεια στη βελτίωση των μαθηματικών τους ικανοτήτων.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10

Σύντομη περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	03.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	09.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	05.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Επεξεργάζεσαι τα 7 κυβοειδή στερεά τα οποία αποτελούνται από 3 – 4 κύβους ενωμένους το καθένα. Παίρνεις τις κάρτες οι οποίες υπάρχουν μέσα και μελετάς την πρόκληση που υπάρχει σε κάθε κάρτα. Προσπαθείς να συνδυάσεις τα κυβοειδή που έχεις μπροστά σου για να φτιάξεις το σχέδιο.



TOY NBEE

## 07. ROAD BLOCK



€18



Το Road Block είναι παιχνίδι για γερά μυαλά το οποίο δεν χρειάζεται ιδιαίτερες ικανότητες στα μαθηματικά ή σε κάποιο άλλο μάθημα αλλά απαιτεί και εξασκεί την υπομονή, την επιμονή και την ευελιξία. Είναι ένα παιχνίδι το οποίο, με την κατάλληλη αξιοποίηση μαθαίνει σημαντικές δεξιότητες στα παιδιά όπως η κριτική σκέψη αφού πρέπει να αξιοποιήσεις πληροφορίες για να πάρεις σωστές αποφάσεις, τη δημιουργικότητα, αφού πρέπει να σκεφτείς λύσεις στις οποίες δεν υπάρχει προηγούμενη εμπειρία και τη συνεργασία όταν πρέπει να συναποφασίσετε για λύσεις σε ομαδικό επίπεδο. Παιχνίδι ιδιαίτερα αποτελεσματικό και για άτομα τα οποία χρειάζονται να αναπτύξουν τη διάρκεια προσοχής τους. Κατάλληλο ακόμη και για συνεργασία γονέα παιδιού όταν κληθούν να επιλύσουν μαζί δύσκολες προκλήσεις.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή



Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	08.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	07.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	03.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	05.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Τοποθετείς το κόκκινο αυτοκίνητο και τα 4 κομμάτια με κτήρια σύμφωνα με το σχέδιο στις 60 προκλήσεις. Στη συνέχεια προσπαθείς να τοποθετήσεις τα 6 αστυνομικά αυτοκίνητα με τρόπο τέτοιο ώστε το κόκκινο αυτοκίνητο να μην έχει διέξοδο.



TOY  
NBEE

## 08. TRIANGLE MATH

€25

- ❖  Το Triangle Math είναι το τέλειο παιχνίδι για συνδυασμό εκπαίδευσης στην αριθμητική και διασκέδασης. Είναι εξαιρετικό εργαλείο για εκμάθηση της πρόσθεσης και του πολλαπλασιασμού μέχρι το 100. Ιδανικό για μαθητές Α΄ δημοτικού έως Γ΄ δημοτικού για αβίαστη εκμάθηση μαθηματικών πράξεων. Παράλληλα, είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και κριτικής σκέψης αφού ο κάθε παίχτης πρέπει να λάβει υπόψη τους βαθμούς και τα τρίγωνα των αντιπάλων όπως και τις διαθέσιμες θέσεις στο ταμπλό πριν να πάρει αποφάσεις. Σε σημαντικό βαθμό, ακόμη, αναπτύσσει και τη χωρική-οπτική νοημοσύνη.

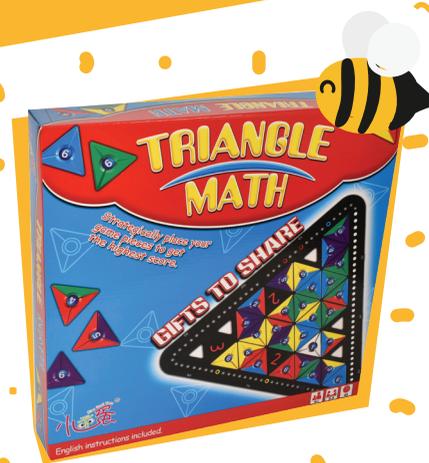
Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	09.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	05.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	06.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	07.
Ανάπτυξη Μνήμης	06.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Το παιχνίδι παίζεται με 2 παίχτες ή ακόμη και σε ομάδες των 2 ατόμων. Ο κάθε παίχτης τοποθετεί τριγωνάκι μόνο εκεί που η μία πλευρά του έχει το ίδιο χρώμα με ένα από τα τριγωνάκια που ήδη βρίσκονται στο ταμπλό και προσθέτει στο σύνολό του τον αριθμό που βρίσκεται στο τριγωνάκι που τοποθετεί. Υπάρχουν βέβαια και περιπτώσεις που πολλαπλασιάζεις τους βαθμούς που παίρνεις αλλά και που ευνοείς τον αντίπαλο.



TOY  
NBEE

## 09. S-TRIS



- Το S-Tris είναι ένα παιχνίδι το οποίο, αν αξιοποιηθεί σωστά, είναι ένα πολύ αποτελεσματικό όπλο επειδή αφενός αποτελεί πρόκληση για τα παιδιά, και αφετέρου μπορεί να αξιοποιηθεί εκπαιδευτικά σε μεγάλο βαθμό. Είναι εργαλείο το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί εύκολα για όλες τις ηλικίες και ταυτόχρονα δίνει σημαντικές δυνατότητες ανάπτυξης σε πολλές νοημοσύνες και πολλές δεξιότητες. Ένα παιχνίδι το οποίο πραγματικά δεν πρέπει να λείπει από κανένα σπίτι. Τα παιδιά πειραματίζονται με ασκήσεις χωρικής-οπτικής νοημοσύνης, δημιουργούν, εξασκούνται πολύ αποτελεσματικά στη δοκιμή και πλάνη, καλούνται να επιλύσουν προβλήματα και να πάρουν αποφάσεις.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	07.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	09.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Το γνωστό παιχνίδι Pentominoes. Το παιχνίδι αυτό αποτελείται από 12 σχήματα τα οποία δημιουργούνται από 5 διαφορετικά τετράγωνα. Στόχος είναι να αξιοποιηθεί συγκεκριμένος αριθμός από τα 12 διαφορετικά σχήματα για να δημιουργηθούν μεγαλύτερα σχήματα των οποίων φαίνεται μόνο το περίγραμμα. Ακόμη και στο διαδίκτυο υπάρχουν αμέτρητες προκλήσεις.



## 10. COLORFUL



€20

- Πολύ απλό σε κανόνες αλλά και πολύ αποτελεσματικό σε ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων και νοημοσύνων. Τα παιδιά αρχικά πειραματίζονται αξιοποιώντας τη δοκιμή και πλάνη και σταδιακά αντιλαμβάνονται με αβίαστο τρόπο την ανάγκη να περιορίσουν τις δοκιμές τους βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων και άρα να κάνουν επιλογές. Μελέτη ζητούμενων, ανάλυση δεδομένων, χρήση κριτηρίων, δοκιμή και πλάνη, αξιοποίηση αισθητικής κρίσης και αξιολόγηση επιλογών και λύσεων. Ένα παιχνίδι ορισμός της κριτικής σκέψης. Προάγει ακόμη στα μέγιστα τη χωρική-οπτική νοημοσύνη, τη επίλυση προβλήματος και τη λήψη απόφασης.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	03.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	06.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	07.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	09.
Ανάπτυξη Μνήμης	05.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	07.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	03.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Αφού μελετήσεις προσεκτικά μία από τις 100 προκλήσεις/σχέδια, πρέπει να επιλέξεις αριθμό διαφανειών από εκείνες οι οποίες υπάρχουν στο κουτί και να τις τοποθετήσεις τη μία πάνω στην άλλη με τη σωστή σειρά για να λύσεις την πρόκληση. Πρέπει να λάβεις υπόψη το χρώμα, το σχήμα αλλά και την περιστροφή την οποία πρέπει να δώσεις στις διαφάνειες.



TOY  
NBEE

# 11. RED STORM



€15



Το Red Storm είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο εύκολα προκαλεί το ενδιαφέρον του κάθε παιδιού. Προάγει πολύ αποτελεσματικά την ανάπτυξη στρατηγικής, την κριτική σκέψη, τη χωρική-οπτική νοημοσύνη και την επίλυση προβλήματος. Απαιτεί τον σχεδιασμό της λύσης στο μυαλό του κάθε παιδιού αφού πρώτα βέβαια πειραματιστεί με δοκιμή και πλάνη. Μία διασκευή του θα μπορούσε να ήταν να απαιτηθεί από τους παίχτες να ετοιμάσουν τη λύση στο μυαλό τους και να μην τους επιτρέπεται η δοκιμή και πλάνη. Αυτό αναπτύσσει και τη μνήμη σε πολύ μεγάλο βαθμό.

- Η παραλλαγή αυτή συστήνεται ιδιαίτερα για χαρισματικά παιδιά.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	06.
• Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
• Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	10.
• Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
• Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engi- neering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	09.
Ανάπτυξη Μνήμης	08.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	07.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	05.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να μετακινήσεις ένα συγκεκριμένο σχήμα προς την έξοδο του ταμπλό. Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν 9 διαφορετικά σχήματα και 50 προκλήσεις. Ένα από αυτά (το κόκκινο) είναι το συγκεκριμένο κομμάτι το οποίο πρέπει να οδηγήσεις προς την έξοδο. Το κάθε σχήμα μπορεί να μετακινηθεί μόνο διαγώνια στις τέσσερις κατευθύνσεις.



## 12. RESCUE



€18

- ✦ Το Rescue είναι πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο είναι ιδανικό για 2 κυρίως δεξιότητες: ανάπτυξη μνήμης και στρατηγική. Αναπτύσσει ακόμη σημαντικά τη χωρική-οπτική νοημοσύνη και την επίλυση προβλήματος. Αν ακολουθηθούν κατά γράμμα οι κανόνες και ο στόχος είναι παιχνίδι για γερά μυαλά. Συστήνεται ανεπιφύλακτα για χαρισματικά παιδιά στα οποία πρέπει κάποιος να τους ανακοινώσει από το manual τον ελάχιστο αριθμό κινήσεων πριν να ξεκινήσουν τις προσπάθειες για λύση. Μπορεί όμως να αξιοποιηθεί κάλλιστα και για να δημιουργήσουν τα παιδιά ιστορίες ή και για να δημιουργήσουν τις δικές τους προκλήσεις με ανάλογο σχέδιο.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	09.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	08.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Τοποθετείς, βάσει των 48 προκλήσεων, πάνω στο κυμματιστό ταμπλό τις βάρκες και τους ναυαγούς σύμφωνα με την πρόκληση η οποία βρίσκεται κάτω από τα κύματα. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ανακαλύψεις τη γρηγορότερη διαδρομή για να μαζέψεις όλους τους ναυαγούς με τις λιγότερες δυνατές κινήσεις. Μετακινείσαι από κύμα σε κύμα, μπροστά, πίσω, αριστερά και δεξιά, όχι όμως διαγώνια.



TOY  
NBEE

# 13. OTHELLO



Το Othello είναι παιχνίδι το οποίο απαιτεί δεξιότητες στρατηγικής αλλά και γερή εργαζόμενη μνήμη. Ο κάθε παίχτης, πρέπει όχι μόνο να αναλύσει τον τρόπο σκέψης του αντιπάλου του αλλά και να αποφασίσει βάσει στοιχείων, να αξιοποιήσει δηλαδή την κριτική του σκέψη. Ταυτόχρονα πρέπει να αναπτύξει στρατηγική στη βάση πιθανοτήτων για το τι θα πράξει ο αντίπαλος. Ταυτόχρονα όμως είναι ένα παιχνίδι το οποίο εξασκεί πολύ αποτελεσματικά τη μνήμη επειδή οι αποφάσεις στηρίζονται σε νοητική επεξεργασία και ανάλυση στοιχείων. Ακόμη, το παιχνίδι αυτό, αβίαστα προωθεί και αναπτύσσει τη χωρική-οπτική νοημοσύνη αφού απαιτεί δεξιότητες αντίληψης της περιστροφής αντικειμένων. Παιχνίδι για μικρούς και μεγάλους με πολλές δυνατότητες ευελιξίας στους κανόνες.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	09.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	07.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	08.
Συνεργασία	06.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	09.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Εκείνος που έχει σειρά να παίξει, τοποθετεί μία μπίλια σε όποια θέση επιθυμεί και περιστρέφει ένα οποιοδήποτε από τα 4 μικρότερα ταμπλό κατά 90° είτε αριστερόστροφα είτε δεξιόστροφα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος παίχτης καταφέρει να σχηματίσει γραμμή με 5 μπίλιες στη σειρά κάθετα, οριζόντια ή διαγώνια αφού γίνει η περιστροφή.



# 14. SHAPES



€15

Το παιχνίδι αυτό είναι παιχνίδι για ανάπτυξη της λογικομαθηματικής νοημοσύνης, της άλγεβρας αλλά και της χωρικής-οπτικής νοημοσύνης γενικότερα. Ταυτόχρονα, το παιχνίδι αυτό προσφέρεται ως σημαντική βάση κατανόησης της σχέσης αντικειμένων με τον χώρο και ανάπτυξης βασικών δεξιοτήτων χωρικής αντίληψης όπως η μετακίνηση αντικειμένων αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω, διαγώνια κ.ο.κ. Οι προκλήσεις των επιπέδων είναι ιδιαίτερα ελκυστικές για χαρισματικά παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών. Παρόμοιο παιχνίδι με το numbers αλλά σε ακόμη πιο εύκολο αρχικό επίπεδο.

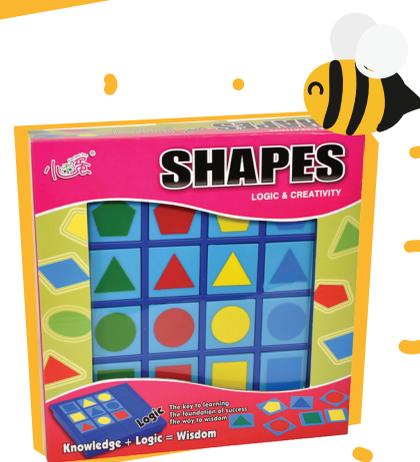
Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	06.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	08.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	05.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	07.
Δοκιμή και Πλάνη	05.
Ανάπτυξη Μνήμης	06.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος της κάθε μίας από τις 120 προκλήσεις είναι να αξιοποιήσεις τις πληροφορίες για να τοποθετήσεις σωστά τα σχήματα στο ταμπλό. Στην κάθε πρόκληση, δίνονται στοιχεία για το πού πρέπει να τοποθετηθεί το κάθε σχήμα αλλά αυτά τα στοιχεία πρέπει να επεξεργαστούν και να αναλυθούν.



TOY  
NBEE

## 15. WALL GAME



€15

- ✧  Το παιχνίδι Humpty Dumpty's Wall Game φαινομενικά είναι ένα χαλαρό και διασκεδαστικό παιχνίδι. Ταυτόχρονα όμως έχει ιδιαίτερες εκπαιδευτικές προοπτικές. Μέσα από διασκέδαση οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν πολλά για τους νόμους της φυσικής, να αναπτύξουν τη χωρική-οπτική τους νοημοσύνη, να μάθουν με φυσικό τρόπο σημαντικά στοιχεία της στερεομετρίας, να μάθουν βασικούς κανόνες μηχανικής, να εφαρμόσουν δημιουργικά τη δοκιμή και πλάνη, να βελτιώσουν τον οπτικοκινητικό τους συντονισμό αλλά και να αναπτύξουν την επαγωγική τους σκέψη αφού μέσα από το παιχνίδι θα μπορέσουν να γενικεύσουν κανόνες σε σχέση με την τακτική τους για αφαίρεση των κατάλληλων τούβλων. ~

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	06.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	06.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	07.
Δημιουργικότητα	08.
Κριτική Σκέψη	08.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	07.
Συνεργασία	05.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	10.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	09.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Αφού λοιπόν ετοιμαστούν τα τουβλάκια στον τοίχο, οι παίχτες παίρνουν σειρά και σπρώχνουν τα τουβλάκια με το μυστρί ένα-ένα προς τα έξω. Χάνει, όποιος είναι η αιτία να πέσει κάτω ο Humpty Dumpty ο οποίος τοποθετείται στην κορυφή του τείχους. Διασκεδαστικός τρόπος να μάθει κάποιος βασικούς νόμους μηχανικής.



TOY  
NBEE

## 16. QUANTRATIC EQUATIONS



- ✦ Το *Quantratic Equations* είναι παιχνίδι για όλες τις ηλικίες και για όλες τις ικανότητες. Η μαγεία του παιχνιδιού αυτού είναι ότι με μικρές τροποποιήσεις στους κανονισμούς μπορείς να φτιάξεις πολλές διαφορετικές προκλήσεις και να ενεργοποιήσεις πολλές διαφορετικές δεξιότητες και νοημοσύνες όπως η χωρική-οπτική νοημοσύνη, η δημιουργικότητα και η επίλυση προβλήματος. Το *Quantratic Equations* μπορεί να προκαλέσει, να χαλαρώσει, να ενεργοποιήσει τις αισθήσεις και να διασκεδάσει μικρούς και μεγάλους. Μπορεί ακόμη να αποτελέσει και αφόρμηση συνεργασίας σε άτομα διαφόρων ηλικιών και ικανοτήτων.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	08.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	09.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσεις τα 12 κομμάτια – παζλ στο ταμπλό το οποίο θα δημιουργήσεις εσύ ενώνοντας με όποιο τρόπο θέλεις τα τέσσερα μαγνητικά τετραγώνια που υπάρχουν στο κουτί και να λύσεις τις 60 διαφορετικές προκλήσεις ή και να φτιάξεις δικές σου.



# 17. NUMBERS



€19

- Το παιχνίδι αυτό είναι πρότυπο παιχνίδι για ανάπτυξη της λογικομαθηματικής νοημοσύνης, πρόδρομος της άλγεβρας, σπουδαίο παράδειγμα κριτικής σκέψης. Ταυτόχρονα, το παιχνίδι αυτό προσφέρεται ως σημαντική βάση κατανόησης της σχέσης αντικειμένων με τον χώρο και ανάπτυξης βασικών δεξιοτήτων χωρικής αντίληψης όπως η μετακίνηση αντικειμένων αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω, διαγώνια κ.ο.κ. Ταυτόχρονα, το παιχνίδι αυτό προσφέρεται για εξάσκηση των μαθηματικών πράξεων ηλικιών Α΄ και Β΄ δημοτικού αλλά και μεγαλύτερων τάξεων. Οι προκλήσεις του 3ου επιπέδου είναι ιδιαίτερα ελκυστικές για χαρισματικά παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	09.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	06.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	05.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	05.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	07.
Ανάπτυξη Μνήμης	06.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	04.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	05.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	09.

Στόχος της κάθε μίας από τις 120 προκλήσεις είναι να αξιοποιήσεις τις πληροφορίες για να τοποθετήσεις σωστά τα σχήματα στο ταμπλό. Στην κάθε πρόκληση, δίνονται στοιχεία για το πού πρέπει να τοποθετηθεί το κάθε σχήμα αλλά αυτά τα στοιχεία πρέπει να επεξεργαστούν και να αναλυθούν.



# 18. LARGE EAT SMALL



€18

Ένα πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο αναπτύσσει σημαντικά τη λογική, τον στρατηγικό σχεδιασμό, την οπτική αντίληψη αλλά και τη χωρική-οπτική νοημοσύνη. Παιχνίδι το οποίο δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης και της βραχύχρονης μνήμης επειδή απαιτεί ταυτόχρονη επεξεργασία αρκετών πληροφοριών στη μνήμη μας και πιο συγκεκριμένα:

- Ποια φιγούρα μπορεί να τοποθετηθεί πάνω στην άλλη;
- Στο επόμενο στάδιο, ποια φιγούρα ταιριάζει με τη βάση της στοίβας από φιγούρες που σχηματίστηκε;
- Τηρούνται οι κανόνες και οι περιορισμοί για οριζόντια και κάθετη μετακίνηση μόνο; κ.ο.κ.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10

Σύντομη περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	09.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	03.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	07.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	09.
Συνεργασία	08.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	03.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	09.

Στόχος είναι να τοποθετήσεις σύμφωνα με τις 48 προκλήσεις τις φιγούρες τη μία πάνω στη άλλη με όσο το δυνατόν λιγότερες κινήσεις. Η κάθε φιγούρα έχει βάση η οποία ταιριάζει αν τοποθετηθεί μόνο πάνω από συγκεκριμένες φιγούρες.





Το Jungle Escape εμπνεύστηκε από τον Nob Yoshigahara εφευρέτη του πασίγνωστου Traffic Jam Puzzle, παιχνιδιού που έχει βραβευτεί ως καλύτερο παιχνίδι. Φανταστική έμπνευση και υλοποίηση με θεματικό περιεχόμενο ιδιαίτερα αγαπητό στα παιδιά αλλά και πηγή γνώσης και ανάπτυξης δεξιοτήτων. Προωθεί αβίαστα τα παιδιά στην ανάπτυξη στρατηγικής, δοκιμής και πλάνης, κριτικής σκέψης, μνήμης, δημιουργικότητας αλλά και δεξιοτήτων προγραμματισμού στη βάση προκαθορισμένης σειράς.

### Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	08.
Γλωσσική Νοημοσύνη	06.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	06.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	09.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	04.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να απελευθερώσεις τον δρόμο στο όχημά σου από τα ζώα της Αφρικής για να μετακινηθεί το όχημά σου ασφαλές έξω από τη ζούγκλα. Υπάρχουν 50 προκλήσεις. Τα ζώα κινούνται μόνο μπροστά ή πίσω και έχουν περιορισμένο χώρο, άρα πρέπει να κάνεις τις σωστές κινήσεις και με τη σωστή σειρά.



## 20. NIBOBO HIDE AND SEEK



€15

- ✦ Το Nibobo - Hide and Seek είναι παιχνίδι φτιαγμένο για να προκαλέσει τους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τη δοκιμή και πλάνη εποικοδομητικά με ποιοτικά υλικά φτιαγμένα με καλαισθησία και με περιεχόμενο από τον κόσμο της παιδικής φαντασίας. Προσφέρεται για πολλές ώρες εκπαίδευσης και διασκέδασης. Είναι απλό στην εφαρμογή του αλλά προάγει αποτελεσματικά την ανάπτυξη της χωρικής-οπτικής νοημοσύνης, της δεξιότητας της δοκιμής και πλάνης αλλά και της κριτικής σκέψης η οποία αναπτύσσεται όταν τα παιδιά αξιοποιήσουν σωστά τα αποτελέσματα των δοκιμών τους αλλά και των στοιχείων που έχουν για να δοκιμάσουν κάτι πιο κοντινό στη λύση.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	09.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	07.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	08.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	08.
Συνεργασία	07.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	06.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	07.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	05.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	08.

Τοποθετείς μία πρόκληση στο ταμπλό (η οποία είναι μία εικόνα με ζώακια, ανθρώπους και άλλα στοιχεία της φύσης). Αφού παρατηράς προσεκτικά την εικόνα, παίρνεις τα τέσσερα στερεά τα οποία βρίσκονται στο κουτί και προσπαθείς να τα τοποθετήσεις με τέτοιο τρόπο πάνω στην εικόνα έτσι ώστε να μην φαίνονται καθόλου τα ζώακια.



TOY  
NBEE

## 21. 123 GAMES -ABALONE



€18

- Το παιχνίδι αυτό το οποίο ονομάζεται και Abalone ή και Marble Push είναι ένα πολυβραβευμένο παιχνίδι. Έχει βραβευτεί ως παιγνίδι της δεκαετίας και ως καλύτερο παιγνίδι σε διάφορες χώρες όπως οι Η.Π.Α. και η Γαλλία. Παιγνίδι για 2 άτομα γεμάτο στρατηγική και κριτική σκέψη. Προωθεί την αυτοσυγκέντρωση και προβάλλει την ανάγκη να μάθει το κάθε παιδί τη μακροπρόθεσμη σημασία κάθε μας κίνησης. Προάγει τη λογικομαθηματική νοημοσύνη αλλά και τη χωρική-οπτική αφού η αντίληψη της θέσης των μπιλών στον χώρο είναι ζωτικής σημασίας. Αναπτύσσει ακόμη και τη μνήμη αφού η στρατηγική η οποία πρέπει να ακολουθηθεί στηρίζεται σημαντικά σε οπτικές αναπαραστάσεις των επόμενων κινήσεων.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	08.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	03.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	05.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Παιχνίδι το οποίο παίζεται από 2 παίκτες. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σπρώξεις 6 μπίλιες του αντιπάλου στις αυλακίες οι οποίες βρίσκονται στις 6 πλευρές του ταμπλό. Ο κάθε παίκτης μπορεί να σπρώξει προς τα έξω μπίλιες του αντιπάλου μόνο αν οι μπίλιες του αντιπάλου που μετακινούνται είναι λιγότερες από τις δικές μου μπίλιες που μετακινώ.



## 22. BALANCE DUCK



- ✦ Το Balance Duck αν αξιοποιηθεί σωστά, παρέχει εξαιρετικές μαθησιακές δυνατότητες σε γονείς και εκπαιδευτικούς. Καταρχήν, τους εισάγει ομαλά στον κόσμο των επιστημών, των μαθηματικών και της φυσικής, όπου τα παιδιά μέσα από παιχνίδι μαθαίνουν σχέσεις ισότητας και ανισότητας, άλγεβρα αλλά και βασικές έννοιες της φυσικής. Ταυτόχρονα, το παιχνίδι αυτό, προωθεί τον συντονισμό του εγκεφάλου, των χεριών και της όρασης και βελτιώνει τις κινητικές δεξιότητες. Δίνει στα παιδιά δυνατότητα βελτίωσης της προσοχής, προωθεί τις δεξιότητες σκέψης αλλά και την ανάγκη αφού κάποιος δοκιμάσει τη δοκιμή και πλάνη, να βελτιώνεται από τα λάθη του αλλά και να δημιουργήσει γενικούς κανόνες μετά από παρατήρηση. Ακόμη, το παιχνίδι αυτό, είναι ιδανικό για οικογενειακή απασχόληση επειδή είναι απλό στη χρήση του και διασκεδαστικό.

✦ Πεδία Νοημοσύνης

✦ Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10

✦ Σύντομη περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	07.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	08.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	10.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ανοίγουμε το manual στην 1η πρόκληση και τοποθετούμε κάποιες από τις πάπιες στο σύστημα ισορροπίας σύμφωνα με το σχέδιο. Στη συνέχεια, προσπαθούμε να τοποθετήσουμε πάπιες από αυτές που δεν έχουν τοποθετηθεί στο σύστημα, με τρόπο τέτοιο ώστε να ισορροπήσει το σύστημα.



## 23. 3D XO CHESS



€12

- ❖ Το παιχνίδι αυτό είναι μία διασκευή του γνωστού παιχνιδιού XOΧ. Είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για παιδιά 4 χρόνων και άνω αφού προσφέρει διασκέδαση και δυνατότητες εμπλοκής σε δεξιότητες σκέψης. Είναι ένα πολύ αγαπητό παιχνίδι και από τα best sellers. Η συγκεκριμένη παραλλαγή είναι ιδανική για ανάπτυξη της χωρικής-οπτικής νοημοσύνης αφού τα παιδιά μαθαίνουν να παρατηρούν ταυτόχρονα και τις τρεις διαστάσεις στον χώρο και μετά να παίρνουν αποφάσεις, κάτι που υπάρχει σε ελάχιστα παιχνίδια. Ακόμη, μέσα από το παιχνίδι αυτό τα παιδιά εξασκούνται στην κριτική σκέψη και στη λήψη απόφασης, στη διαπροσωπική νοημοσύνη αφού πρέπει να προβλέψουν τις κινήσεις του αντιπάλου και σε μεγάλο βαθμό στη βελτίωση των κινητικών δεξιοτήτων.

- ❖ **Πεδία Νοημοσύνης** **Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10** **Σύντομη περιγραφή**

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	06.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	08.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	05.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος του κάθε παίχτη είναι να τοποθετήσει 3 ή 4 δικά του πιόνια (για πιο μικρά παιδιά γίνεται η εισήγηση ο στόχος να είναι τα 3) στην ίδια σειρά κάθετα, οριζόντια, διαγώνια, ή ακόμη και σε τρισδιάστατο επίπεδο (και κατά ύψος).



TOY NBEE

## 24. PENTOMINOES



€15

- ✿ Με τα Pentominoes τα παιδιά έρχονται σε άμεση επαφή με βασικές έννοιες των μαθηματικών και της γεωμετρίας καθώς επεξεργάζονται τα 12 σχήματα και προσπαθούν να λύσουν προκλήσεις. Ανοίγουν νέους δρόμους στη λογική, στον πειραματισμό, στην έννοια της δοκιμής και πλάνης, της χωρικής-οπτικής αντίληψης και της συμμετρίας, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα τη βαθύτερη επεξεργασία της διαδικασίας της σκέψης και της ανάπτυξης του εγκεφάλου. Η κάθε πρόκληση που περιέχεται είναι μία πλούσια και ιδιαίτερα ανταμοιβόμενη εμπειρία, στην πραγματικότητα το απόλυτο ταξίδι πρόκλησης του μυαλού. Το παιχνίδι αυτό είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό και στη δημιουργικότητα αφού οι συμμετέχοντες μπορούν να φτιάξουν τα δικά τους σχήματα και να ανακαλύψουν δημιουργικούς τρόπους επίλυσης μίας άσκησης.

✿ Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

✿ Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη ✿	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	05.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	09.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	07.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	08.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	09.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Το παιχνίδι αυτό αποτελείται από 12 μοναδικά σχήματα pentominoes και ένα manual το οποίο περιέχει περισσότερες από 300 προκλήσεις. Τα pentominoes είναι ένας μοναδικός και παιχνιδής τρόπος να αντιληφθεί κάποιος σχήματα και γεωμετρία. Η δημιουργία τους απαιτεί κάποιος να σκεφτεί γεωμετρικά αλλά και με κριτική σκέψη.



TOY  
NBEE

## 25. JUNIOR SODOKU



- ❖ Το παιχνίδι αυτό εισάγει ομαλά τα παιδιά στη λογική διαδικασία αλλά κυρίως στις δεξιότητες του επαγωγικού και απαγωγικού συλλογισμού. Προάγει, ακόμη και τη δεξιότητα της δοκιμής και πλάνης, τουλάχιστον στα αρχικά στάδια, όπου με κατάλληλη ανατροφοδότηση, τα παιδιά καταλαβαίνουν ότι πολλές περιπτώσεις στις οποίες πίστευαν ότι μόνο με δοκιμή και πλάνη θα μπορούσαν να ανακαλύψουν τη λύση, τελικά υπάρχουν στοιχεία τα οποία με σωστή ανάλυση και επεξεργασία, δίνουν τη λύση. Αυτό είναι και βασική αρχή στην ανάπτυξη της μαθηματικής σκέψης: από δεδομένα σε ζητούμενα, από ανάλυση και επεξεργασία δεδομένων, σε εξαγωγή συμπερασμάτων τα οποία με την επαγωγική μέθοδο γίνονται κανόνες. Αν και απλό σε κανόνες, το Sudoku, μπορεί να γίνει σημαντικός εκπαιδευτικός συνεργάτης μας μέσα από παιχνιώδη μορφή. Η συγκεκριμένη παραλλαγή, ξεκλειδώνει ομαλά στα παιδιά, και εκατομμύρια γρίφους οι οποίοι υπάρχουν στο διαδίκτυο.

❖ **Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης** με μέγιστο το 10 **Σύντομη περιγραφή**

**Πεδία Νοημοσύνης**

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	10.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	08.
Γλωσσική Νοημοσύνη	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	08.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	04.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	08.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	06.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	09.

Είναι το γνωστό σε όλους μας Sudoku με παραλλαγή για να είναι κατάλληλο για παιδιά έως 12 ετών. Βοηθάει τα παιδιά στην ομαλή εισαγωγή σε βασικά προβλήματα λογικής, σχεδιασμένο σε πλέγμα 6 X 6. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, αντί αριθμοί, υπάρχουν τα 6 γράμματα A, B, C, D, E και F σε διαφορετικά χρώματα και σχήματα έτσι ώστε να βοηθάει και τα μικρότερα παιδιά στην καλύτερη εμπέδωση χρωμάτων και σχημάτων.



**TOY NBEE**

## 26. TANGRAMS



€20

✧ ✧ Ένα παιχνίδι μοναδικό που κανένα παιδί δεν πρέπει να στερηθεί τις δυνατότητές του. Πρώτη δυνατότητα, η ανάπτυξη της χωρικής-οπτικής νοημοσύνης, αφού για να λυθεί μία πρόκληση, τα παιδιά πρέπει να αξιοποιήσουν και αναπτύξουν όλες τις δεξιότητες χωρικής-οπτικής νοημοσύνης. Δεύτερο, η ανάπτυξη στρατηγικής και η δοκιμή και πλάνη. Η επίλυση των προκλήσεων απαιτεί συνδυασμό αρχικού πλάνου αλλά και δοκιμή και πλάνη για να λυθεί η πρόκληση. Τρίτο, η ανάπτυξη κριτικής σκέψης. Το πλάνο πρέπει να στηρίζεται σε ανάλυση στοιχείων, τα οποία συνεχώς τροποποιούνται μετά από τη δοκιμή και πλάνη. Τέταρτο, η βελτίωση ελλειμματικής προσοχής, αφού το manual παρέχει 600 προκλήσεις οι οποίες, όμως, έχουν και λύσεις οι οποίες μπορούν να αξιοποιηθούν δίνοντας hints στα παιδιά για να μην απογοητεύονται. Πέμπτο, η ανάπτυξη δημιουργικότητας. Ζητήστε από τα παιδιά να φτιάξουν τα δικά τους σχέδια, προκαθορισμένα ή όχι. ✧ ✧

✧ ✧ **Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης** **Σύντομη περιγραφή**  
**Πεδία Νοημοσύνης** **με μέγιστο το 10** **☰**

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη ✧ ✧	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	09.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Το παιχνίδι αυτό επινοήθηκε στην Κίνα πριν από τουλάχιστον 200 χρόνια αλλά έγινε δημοφιλές τα τελευταία χρόνια. Πρόκειται για ένα παζλ το οποίο χωρίζεται σε 7 κομμάτια/γεωμετρικά σχήματα τα οποία μπορούν να τοποθετηθούν σε τέτοια σειρά ούτως ώστε να σχηματίσουν πάνω από 2000 διαφορετικά σχήματα και εικόνες οι οποίες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε ζώα, πουλιά, ανθρώπους, κτήρια, γεωμετρικά σχήματα και πολλές άλλες κατηγορίες.



**TOY NBEE**

## 27. DADOS - 1



€20

- ❖  Το παιχνίδι αυτό, παρόλη την αδυναμία του κατασκευαστή, παρέχει ένα εξαιρετικό manual, με δεκάδες ασκήσεις και ως παιχνίδι είναι must για όλα τα παιδιά. Προωθεί σημαντικά τη δημιουργικότητα, καλλιεργεί την αισθητική, προάγει τη χωρική-οπτική νοημοσύνη, αναπτύσσει στα παιδιά σημαντικές δεξιότητες γεωμετρίας, διδάσκει αβίαστα την έννοια της συμμετρίας αλλά και την έννοια του τρισδιάστατου σχεδιασμού και μπορεί να αξιοποιηθεί δημιουργώντας πειράματα (δες σελίδα 8 του manual). Το παιχνίδι αυτό μπορεί να διασφαλίσει αμέτρητες ώρες εποικοδομητικής απασχόλησης για τα παιδιά μας αλλά και να προσφέρει διασκέδαση, μάθηση και δημιουργία.

- ❖ **Πεδία Νοημοσύνης** **Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10** **Σύντομη περιγραφή** 

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	10.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	09.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Η λέξη Dados, στην ουσία, σημαίνει τα σχήματα και σχέδια τα οποία χρησιμοποιούνται για να σχηματίσουν τα γνωστά σχέδια τα οποία συχνά κοσμούν ως πλακάκια την κουζίνα μας ή άλλους εσωτερικούς ή εξωτερικούς χώρους. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχουν πάρα πολλές προκλήσεις και οι λύσεις τους.



**TOY NBEE**

## 28. ALIEN INVASION

 €20

⌘  Το Alien Invasion είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι, με ποιοτικά και εύχρηστα υλικά. Όσο περισσότερα παιχνίδια παίξει κάποιος, τόσο καλύτερα καταλαβαίνει την ανάγκη να χρησιμοποιεί τη μνήμη του αλλά και να ξεκινά με συγκεκριμένη στρατηγική. Η κάθε κίνηση στηρίζεται όχι μόνο στην κριτική σκέψη για σωστή ανάλυση των δεδομένων αλλά και στη διαπροσωπική νοημοσύνη επειδή σε κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται εκτίμηση των προθέσεων του αντιπάλου. Όσον αφορά στη μνήμη, οι καλοί παίχτες είναι αυτοί οι οποίοι θυμούνται ποιού μεγέθους εξωγήινοι κρύβονται κάτω από τους μεγαλύτερους εξωγήινους αφού οι παίχτες δεν έχουν δικαίωμα να ψάξουν κάτω από τον κάθε εξωγήινο. Παιχνίδι ιδανικό για διαπροσωπική νοημοσύνη, κριτική σκέψη, στρατηγική και ανάπτυξη μνήμης.

⌘ **Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης**  
Πεδία Νοημοσύνης με μέγιστο το 10

⌘ **Σύντομη περιγραφή**

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	05.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	07.
Γλωσσική Νοημοσύνη	04.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	07.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	08.
Συνεργασία	10.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	03.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	07.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	07.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος του παιχνιδιού είναι η τοποθέτηση 4 εξωγήινων του ίδιου χρώματος (οποιοδήποτε μεγέθους) στο ταμπλό σε κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια σειρά. Του παιχνιδιού αυτού είναι ότι πρέπει ο καθένας να θυμάται τι υπάρχει κάτω από ένα μεγαλύτερο εξωγήινο. Αναπτύσει μνήμη και στρατηγική.



## 29. DOG AND THE BONE



€20

Το Dog and the Bone είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι στρατηγικής και κριτικής σκέψης. Παιχνίδι το οποίο μπορεί ακόμη να αξιοποιηθεί και για την ανάπτυξη της μνήμης αφού ο κάθε παίχτης πρέπει να αξιοποιήσει την εργαζόμενη μνήμη του για να προβλέψει και να μετρήσει τις κινήσεις που πρέπει να κάνει ο ίδιος σε σχέση με τον αντίπαλό του για να κερδίσει. Παιχνίδι ακόμη το οποίο βελτιώνει σημαντικά τις δεξιότητες λήψης απόφασης και επίλυσης προβλήματος αφού η κάθε κίνηση που θα κάνει κάποιος παίχτης έχουν καθοριστικό ρόλο στην τελική έκβαση του παιχνιδιού. Παιχνίδι για όλες τις ηλικίες το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί και ως ψυχομετρικό τεστ μέτρησης των ικανοτήτων των συμμετεχόντων.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	08.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	09.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	08.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	04.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	10.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	04.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να μετακινήσεις πρώτος τον σκύλο τον οποίο επιλέγεις από την πρώτη γραμμή σε οποιοδήποτε σημείο της τελευταίας απέναντί σου γραμμής. Μετακινάς τον σκύλο σου 1 τετραγωνάκι οριζόντια ή κάθετα (όχι διαγώνια) είτε τοποθετάς έναν φράκτη σε εγκοπή (αυλάκι). Κανείς παίχτης δεν μπορεί να τοποθετήσει φράκτη σε σημείο το οποίο να μπλοκάρει κάθε δυνατή δίοδο κάποιου παίχτη προς τον στόχο του.



TOY  
NBEE

# 30. ORANGES & LEMON



€20



Το Oranges and Lemon είναι παιχνίδι πολύ δημοφιλές στα παιδιά και πολύ απλό στους κανόνες. Δεν απαιτεί και πολύ πολύπλοκη σκέψη αλλά δημιουργεί την ανάγκη στα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους στρατηγικές για να νικήσουν. Είναι πολύ σημαντικό για την τελική έκβαση του παιχνιδιού, το ποιος παίζει πρώτος, το αν συμφέρει σε κάποιον να τοποθετεί μπαλίτσες από έξω ή να μετακινεί σε υψηλότερο επίπεδο και το αν συμφέρει ή όχι να «αναγκάσεις» τον αντίπαλο να τοποθετήσει μπαλίτσα από έξω. Τα παιδιά πρέπει να ανακαλύψουν αυτούς τους κανόνες

μόνοι, μία διαδικασία η οποία προάγει την κριτική σκέψη και την ανάγκη ανάπτυξης στρατηγικής.

Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Σύντομη  
περιγραφή

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	08.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	07.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	07.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	06.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	06.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.

Παίζοντας με τη σειρά, ο κάθε παίχτης τοποθετεί μία μία τις μπαλίτσες είτε στις θέσεις που υπάρχουν στο ταμπλό (εφόσον υπάρχουν άδειες θέσεις), είτε στο πάνω μέρος μίας τετράδας από μπαλίτσες. Τοποθετώντας και τις 30 μπαλίτσες, σχηματίζεται μία πυραμίδα. Ο νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός ο οποίος καταφέρνει να τοποθετήσει την τελευταία μπαλίτσα στην κορυφή της πυραμίδας.



TOY  
NBEE



Τα Blix όπως και τα Mechanix είναι πολύ ποιοτικά brands. Τα Blix είναι πιο απλά στην κατασκευή τους και στην αποσυναρμολόγηση από τα Mechanix. Και ενώ ένα βασικό πλεονέκτημα των Mechanix είναι η διαδικασία κατασκευής, στα Blix η έμφαση είναι στο αποτέλεσμα της διαδικασίας: να μάθουν τα παιδιά βασικούς νόμους της φυσικής και πρακτικής τους εφαρμογής έτσι ώστε να αγαπήσουν και να εκτιμήσουν το μάθημα της Επιστήμης και αργότερα, στο γυμνάσιο, το μάθημα της Φυσικής. Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να γνωρίσουν και να αγαπήσουν τα παιδιά ένα μάθημα, εκτός αν εμπλακούν άμεσα και απολαμβάνουν τους καρπούς της δημιουργίας τους. Ταυτόχρονα, τα παιδιά, μαθαίνουν να ακολουθούν οδηγίες αλλιώς η κατασκευή δεν θα τους βγει, μαθαίνουν τη δοκιμή και πλάνη και την πρακτική νοημοσύνη. Παράλληλα, τα παιδιά εξασκούνται σημαντικά στην κριτική σκέψη, αφού πρέπει πρώτα να διαβάσουν καλά τις οδηγίες κάθε βήματος, να μαζέψουν τα σωστά υλικά, να παρατηρήσουν πολύ προσεκτικά τις εικονογραφημένες οδηγίες και να συναρμολογήσουν με τη σειρά τα κατάλληλα υλικά.

## Πεδία Νοημοσύνης

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	08.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	08.
Δημιουργικότητα	07.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	07.
Συνεργασία	03.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	06.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	10.
Δοκιμή και Πλάνη	06.
Ανάπτυξη Μνήμης	03.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	08.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.



## 33 36 PLASTIC AND METAL MECHANIC

## 34 37 ΜΟΝΤΕΛΟ 33



€15-€20

35 Τα Mechanic είναι πολύ ποιοτικά brands και συνάμα μια σειρά η οποία έχει διπλό σκοπό: αφενός να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να γνωρίσουν την επιστήμη της μηχανικής μέσω ενδιαφερουσών κατασκευών και αφετέρου μπορούν να λειτουργήσουν ως ψυχομετρικά τεστ μέτρησης και ανάπτυξης των ικανοτήτων των παιδιών σε θέματα πρακτικής νοημοσύνης. Ένα από τα πολλά θετικά τους είναι ότι ενώ θεωρείται ένα DIY παιχνίδι, τα υλικά που είναι κατασκευασμένα, έχουν άμεση σχέση με υλικά της καθημερινότητας: βίδες, κατσαβίδια, βίσματα, ροδέλες κτλ. Το κάθε μοντέλο, δίνει τη δυνατότητα αποσυναρμολόγησης και επανασυναρμολόγησης με διαφορετικό μοντέλο με οδηγίες στο manual. Το manual είναι πολύ όμορφα εικονογραφημένο και παράλληλα δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να αξιοποιήσει οπτικές πληροφορίες, να ακολουθήσει κατά γράμμα τις οδηγίες για να μπορέσει να ολοκληρώσει την κατασκευή. Μία σειρά must για όλα τα παιδιά για να μάθουν εργαλεία της καθημερινότητας, να εξασκήσουν την κριτική τους σκέψη, να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, να βελτιώσουν τις κινητικές τους δεξιότητες αλλά και τη δημιουργικότητά τους. Ιδανικό για S.T.E.A.M. Η σειρά διατίθεται σε 5 μοντέλα. Το κάθε παιδί μπορεί να διαλέξει το μοντέλο της αρεσκείας του. Τα μοντέλα 33 και 36 διαθέτουν και κίνηση με μοτοράκι και μπαταρίες και είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικά για τα παιδιά. Το μοντέλο 37 είναι φτιαγμένο με πλαστικό και είναι κατάλληλο για παιδιά 4 χρόνων και άνω. Ιδανικό για να μάθουν να ακολουθούν οδηγίες και να βελτιώσουν τις κινητικές τους δεξιότητες.

### Πεδία Νοημοσύνης

### Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης με μέγιστο το 10

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	08.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	10.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος/Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	07.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	10.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.



Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής

10.

Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων

10.

Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός  
και Παιδί

10.

€20



€20

€20



€15



€15



Η συγκεκριμένη σειρά STEM βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν τις ικανότητές τους σε θέματα επιστήμης, τεχνολογίας, μηχανικής και μαθηματικών. Προάγει τις κινητικές δεξιότητες, συντονισμό χεριών και ματιού και τις ικανότητες επίλυσης σύνθετων προβλημάτων. Απαιτεί ακόμη να ακολουθηθούν κατά γράμμα οι οδηγίες, κάτι που μαθαίνει στα παιδιά τον προγραμματισμό και την τάξη. Τα τουβλάκια από τα οποία αποτελείται είναι φτιαγμένα από υψηλής ποιότητας ABS πλαστικό το οποίο είναι ασφαλές για το δέρμα όπως επίσης και ιδιαίτερα ανθεκτικό. Ακόμη, η σύνδεση είναι ιδιαίτερα ασφαλής παρόλο που είναι εύκολο να συνδεθεί και να αποσυνδεθεί.

Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Πεδία Νοημοσύνης

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.
Επίλυση προβλήματος /Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	07.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	10.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	10.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.





Η Fischertechnik είναι το ευέλικτο και καινοτόμο κατασκευαστικό σύστημα, χτισμένο γύρω από το μοναδικό δομικό στοιχείο της Fischertechnik το οποίο επιτρέπει την προσάρτηση-σύνδεση και στις έξι πλευρές του. Είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι premium "made in Germany" με προϊόντα που ξεχωρίζουν για την ποιότητα, την απόδοση, την τεχνική πρόοδο, το φιλικό προς το χρήστη σχεδιασμό και τα μεγάλα οφέλη στις συνιστώσες Τ και Ε (τεχνολογία, μηχανική) οι οποίες παραβλέπονται συνήθως από τα συστήματα και τις μεθόδους εκπαίδευσης STEM. Το καινοτόμο διδακτικό υλικό και τα προϊόντα της Fischertechnik διδάσκουν τη βασική τεχνική κατανόηση και παρέχουν βέλτιστη προετοιμασία για τεχνικά επαγγέλματα εξερευνώντας με τον πληρέστερο και αποδοτικότερο τρόπο τον κόσμο του STEM:

- Απλές Μηχανές
- Μηχανική
- Στατική
- Πνευματικά
- Ανανεώσιμες Πηγές ενέργειας
- Ηλιακή ενέργεια
- Κυψέλη καυσίμου
- Οπτικά και φώτα
- Ηλεκτρονική
- Η φυσική
- Ρομποτική
- Κυβερνητική
- Μηχατρονική
- Έλεγχος αυτοματισμού



Βαθμός ανάπτυξης νοημοσύνης  
με μέγιστο το 10

Πεδία Νοημοσύνης

Λογικο-μαθηματική Νοημοσύνη	07.
Χωρική-Οπτική Νοημοσύνη	10.
Γλωσσική Νοημοσύνη	03.
Διαπροσωπική Νοημοσύνη	04.
Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη	09.
Δημιουργικότητα	10.
Κριτική Σκέψη	10.

Επίλυση προβλήματος / Λήψη απόφασης	10.
Συνεργασία	07.
S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts and Design, and Math)	10.
Στρατηγική / Δημιουργία Πλάνου	09.
Δοκιμή και Πλάνη	08.
Ανάπτυξη Μνήμης	04.
Βελτίωση Ελλειμματικής Προσοχής	08.
Βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων	10.
Οικογενειακή Απασχόληση – Γονιός και Παιδί	10.



## 43. BRAIN TEASERS



€10-€20



Τα συγκεκριμένα Brain Teasers, τα οποία προέρχονται κυρίως από την Recent Toys International, είναι συναρπαστικά και ευφυή παιχνίδια σκέψης.

Όλα τα παιχνίδια εκτός από πρωτότυπα και άσογα σχεδιασμένα είναι κατασκευασμένα από απόλυτα ασφαλή υλικά υψηλής ποιότητας. Η Recent Toys συνεργάζεται με διάσημους δημιουργούς καθιστώντας τα παιχνίδια της εγγυημένη αξία για μικρούς και μεγάλους. Με έδρα την Ολλανδία, τα προϊόντα της πωλούνται σε περισσότερες από 40 χώρες.

### Οι Σειρές μας:

- Η κλασική σειρά της Recent Toys International που περιλαμβάνει πολύ πετυχημένα παζλ που χαρακτηρίζονται από απλότητα, ευφυΐα και διάρκεια στο χρόνο.

- Ο Uwe Mèffert είναι σχεδιαστής μηχανικών παζλ ανάλογων του κύβου του Rubik, από το 1970. Το πρώτο του παζλ ήταν το Pyraminx, ενώ έχει επανασχεδιάσει και παζλ τρίτων σχεδιαστών. Το Pyraminx στα τρία πρώτα χρόνια κυκλοφορίας του πούλησε 90 εκατομμύρια κομμάτια. Ο Mèffert και οι συνεργάτες του έχουν σχεδιάσει πάνω από 100 διαφορετικά παζλ.

- Ο Jean Claude Constantin είναι ένας από τους πιο γνωστούς δημιουργούς παζλ των τελευταίων 30 χρόνων. Τα μοναδικά σε σχέδια και τρόπους λύσης παζλ που έχει σχεδιάσει έχουν βραβευτεί σε όλο τον κόσμο.



Τα brands που έχουμε..

Τα πλεονεκτήματά μας

Παιχνίδια για ανάπτυξη όλων των ειδών νοημοσύνης

Παιχνίδια για όλες τις ηλικίες

Παιχνίδια για χαρισματικά παιδιά

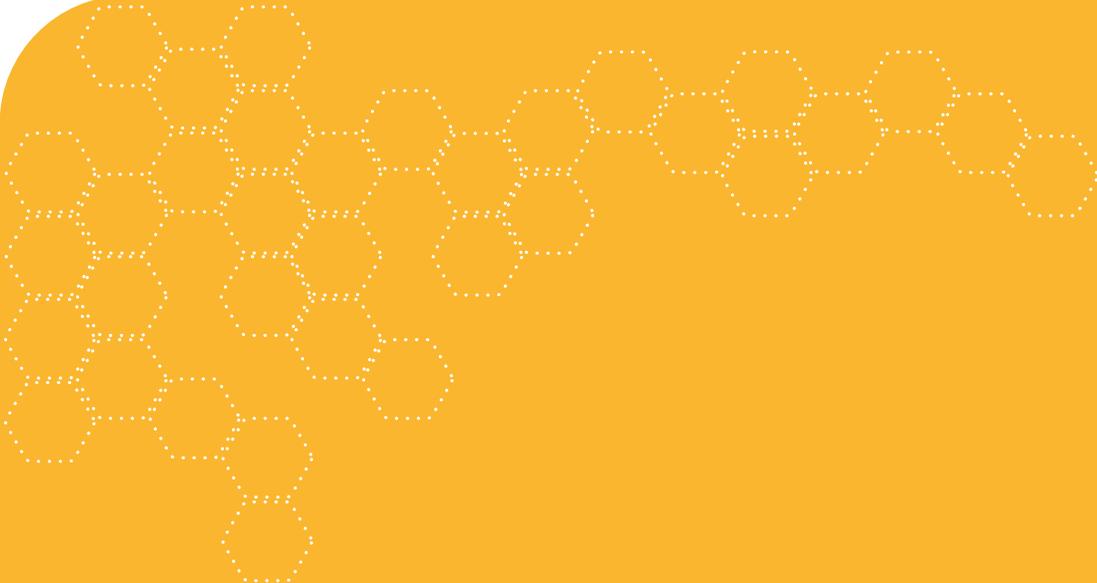
Παιχνίδια για ανάπτυξη μνήμης

Παιχνίδια για άτομα με ελλειμματική προσοχή

Ειδικό εβδομαδιαίο πρόγραμμα ανάπτυξης νοημοσύνης μέσω εκπαιδευτικών παιχνιδιών

## Φωτογραφίες του καταστήματος





Αγίου Γεωργίου 33, Λακατάμεια,  
2304 Λευκωσία, Κύπρος

Τηλ. 22 26 13 33

 [toynbee.com.cy](http://toynbee.com.cy)

 [/toynbeeshop/](https://www.facebook.com/toynbeeshop/)

Παράδοση και στο σπίτι!  
Ειδικές τιμές για σχολεία και εταιρείες!

