



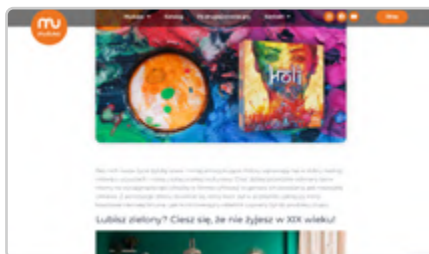
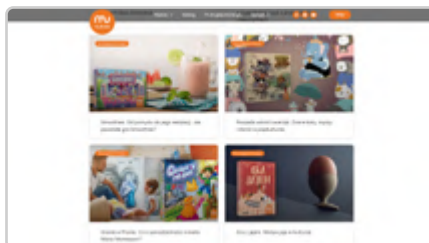
muduko

katalog gier
edukacja wczesnoszkolna i szkolna

Lekcje z grami Muduko

O Wydawcy

Jesteśmy zespołem ludzi otwartych i ciekawych świata, którzy z pasją wydają gry planszowe i karciane, a także opracowują – w ramach serii **Muduko Hello** – produkty edukacyjne dla najmłodszych.



Sprawdź:

Po drugiej stronie gry



Stawiamy na emocje!

Nasze gry nie kończą się w momencie zakończenia rozgrywki. Stworzyliśmy świat „Po drugiej stronie gry”. Znajdziecie w nim dodatkowe materiały, które zaskakują i fascynują dodatkową wiedzą.

Szeroka i różnorodna tematyka materiałów może posłużyć jako uzupełniająca, intrygująca wiedza na lekcjach matematyki, przyrody, geografii itp!

Dlaczego warto

- **Uczą:** współpracy, strategii, planowania, wnioskowania, kreatywności oraz rywalizacji
- **Ćwiczą:** koncentrację, pamięć, refleks, zręczność oraz wyobraźnię przestrzenną
- **Rozwijają:** słownictwo, poszerzają wiedzę o świecie
- Gry konsultowane z psychologami
- Ekologiczne i bezpieczne w użytkowaniu
- Produkowane w Polsce

Stawiamy na ekologię!



Ekologia jest jedną z naszych podstawowych wartości. W centrum działań jest człowiek, jego emocje i środowisko, w którym żyje. Chcemy, by nasze produkty dawały radość, a także inspirowały do działania i dalszych poszukiwań. Jednocześnie dbamy, aby były przyjazne środowisku.



Widniejący na grach znak Ecofriendly świadczy o użyciu w produkcji ekologicznych materiałów oraz rozwiązań technologicznych takich jak:

- surowce FSC
- kartonowe lub drewniane elementy
- bezpieczne farby, lakiery i kleje pochodzenia roślinnego, biodegradowalne – bezpieczne dla dzieci i – wykorzystywane również w przemyśle spożywczym,
- folie biodegradowalne.



Stawiamy na bezpieczeństwo!



Nie pozostajemy także obojętni na kwestię bezpieczeństwa. Wiemy, że różne elementy gier mają to do siebie, że często przechodzą z rąk do rąk, przez co na ich powierzchniach mogą zamieszkiwać drobnoustroje.

Aby ukrócić szerzenie się patogenów – korzystamy z technologii lakierowania Biocidal Coating, która tworzy na grach i książeczkach biobójczą i samosterylizującą się powłokę.

Produkty mogą być bezpiecznie używane w większych grupach – w przedszkolach, szkołach i świetlicach – bez konieczności ich częstego dezynfekowania!

muduko

W krainie baśni

Gra na spostrzegawczość



Gra rozwija umiejętność koncentracji, słownictwo i ćwiczy refleks



Rodzinną grą na spostrzegawczość, w której zadaniem grających będzie odnalezienie ukrytych przedmiotów na planszach przedstawiających 18 baśniowych krain. Kilka trybów rozgrywki i przepiękne ilustracje znanej i lubianej Nikoli Kucharskiej zapewnią zabawę dla całej rodziny na wiele godzin.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

5+ lat 1-18 graczy 15 min

Zawartość opakowania
18 plansz, 30 kwadratowych kart, instrukcja

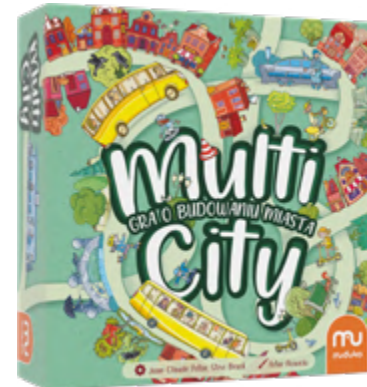
EAN: 5904262955496
Wymiary pudełka: 240x240x70 mm

Zerówka Gry na spostrzegawczość

Multicity

Gra o budowaniu miasta

Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną i uczy prostego planowania



Prosta rodzinna gra logiczna. Wciel się w architekta przestrzeni miejskiej i zaplanuj ją tak, żeby wybudować wszystkie dostępne obiekty w swoim kolorze. W swojej turze gracz może albo rozbudować teren miasta, albo wybudować obiekt na odpowiednich polach. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wybuduje wszystkie swoje obiekty (budynki, pojazdy, elementy architektury ozdobnej i roślinność).

Reklama Zasady gry

5+ lat 2-4 graczy 20 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

36 kolorowych płytek terenu miasta, 24 żetony obiektów miejskich w 4 kolorach, instrukcja

EAN: 5904262955472
Wymiary pudełka: 240x240x70 mm

Zerówka Wstęp do matematyki

Planszówkowi kurierzy


Edukacyjna gra rodzinna

Gra uczy liczenia do 20, rzędów wielkości i rozwija spostrzegawczość



Gra planszowa łącząca dobrą zabawę z rozwojem kompetencji matematycznych dziecka: uczy liczenia do 20, rzędów wielkości, dodawania i odejmowania. Zadaniem graczy jest wypełnianie pojazdów elementami gier i dostarczanie ich do domów z całego świata.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama  Zasady gry 

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

6 plansz domów, 12 plansz pojazdów, 75 żetonów towarów, 1 kostka, instrukcja

EAN: 5904262954468

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm

5+
lat

1-4
graczy

20 min

Zerówka Wstęp do matematyki



Moja!

Rodzinna gra matematyczna



Gra uczy liczenia, rozwija spostrzegawczość i refleks



Zwariowana gra karciana, dzięki której razem z dzieckiem sprawdzicie się w dodawaniu i odejmowaniu liczb. Z możliwością zrobienia tego na czas! Zdobądź punkty, układając działania szybciej niż inni. Kto na koniec gry będzie miał najwięcej punktów – wygrywa!

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry 

ZABAWKOWICZ przedstawia: 

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

55 kart działań, 69 kart liczb, instrukcja

EAN: 5904262951221

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

6+
lat

1-6
graczy

15 min

Zerówka Wstęp do matematyki



Zamki z piasku

Gra kafelkowa w wakacyjnym klimacie

Gra uczy strategii i rywalizacji



Gra kafelkowa nie tylko na plażę. Wciel się w konstruktora piaskowych zamków i zdobądź tytuł najbardziej słonecznego budowniczego. Wykorzystuj mewy, kraby i wiaderka, aby atakować budowle innych graczy i przejmować części murów. Zdobytaj bonusy i buduj największe zamki oraz najwyższe wieże, żeby zgarnąć jak największą liczbę punktów. Bądź jednak uważny! Nadchodząca wielka fala zmyje wszystkie zamki z plaży.

Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
132 karty, instrukcja

6+ lat 1-5 graczy 30 min

EAN: 5904262950446
Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Zerówka Wstęp do matematyki

Pchli Cyrk

Gra karciana o pchlich akrobatach



Gra uczy właściwej oceny ryzyka



Niepozorna gra, która wymaga odrobiny strategii i wiary w swoje szczęście. Dzięki bardzo prostym zasadom i dynamice rozgrywki sprawdzi się w każdym gronie. Zadaniem graczy jest skompletowanie zestawu jak najbardziej wartościowych cyrkowców (kart) przed końcem gry.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
89 kart, instrukcja

6+ lat 2-5 graczy 15 min

EAN: 5904262951306
Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Zerówka Wstęp do matematyki

mu
duko

Hotel pod Pajęczą Siecią

Edukacyjna gra o owadach

Gra rozwija pamięć, uczy rywalizacji, wnioskowania i zachowań proekologicznych



Postarajcie się jak najszybciej zakwaterować swoich szcścionożnych hotelowych gości. Jeśli owady nie przyjdą do hotelu same, możecie użyć miodu, aby je zwabić. Musicie się jednak wystrzegać karalucha, który będzie próbował ukraść słodki poczęstunek. Zachowajcie czujność i miejcie oczy szeroko otwarte, ponieważ przerażający pająk może wystraszyć gości hotelu! **Gra może być wstępem do lekcji przyrody.** Na stronie muduko.com do pobrania ulotka, dzięki której razem z dziećmi można zbudować własny domek dla owadów.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

5+ lat 2-4 graczy 15 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
4 hotele dla owadów 72 karty, instrukcja

EAN: 5904262953324
Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

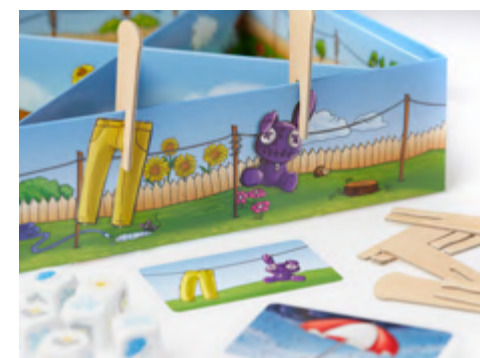


Zerówka Gry na spostrzegawczość i pamięć

Granie w pranie

Gra na refleks, spostrzegawczość i zręczność

Gra rozwija małą motorykę, refleks i ćwiczy koncentrację



Wcielcie się w role superbohaterów i wysuszcie tyle prania, ile tylko się da, zanim dr Chmura ześle deszcz. Gra, której pudełko zdecydowanie wyróżnia się wśród innych dostępnych na rynku. Jest ono jednocześnie... planszą do gry, na której zawieszają się klamkami ubrania! Dzięki kolorowym, różnorodnym komponentom oraz bardzo dynamicznej rozgrywce **tytuł jest rekomendowany przez psychologów** jako sposób na przedstawienie dziecku domowych czynności w formie zabawy, a nie obowiązku.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry Unboxing

6+ lat 2-4 graczy 20 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
15 karcianych ubrań, 3 elementy specjalne garderoby, 6 drewnianych kostek z naklejkami, 15 kartonowych klamerek, 60 kart 58×88 mm, instrukcja

EAN: 5904262951269
Wymiary pudełka: 240×240×57 mm

Zerówka Gry na spostrzegawczość i pamięć

muduko

Chmury

Kalamburowe układanki



Gra rozwijają wyobraźnię, ćwiczy zręczność, uczy koncentracji i kojarzenia



Szybka gra, w której liczy się zręczność i wyobraźnia! Co Wam przypomina ta chmura? Czas start! Z fragmentów chmur postaraj się ułożyć przedmiot z obrazka. Kto pierwszy odgadnie, otrzyma kartę. Punkty może zdobyć również gracz, który układa chmurę. Trzeba wykazać się refleksem i kreatywnością.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

80 kart przedmiotów, 20 kart punktów, 1 klepsydra, 16 chmur, instrukcja

EAN: 5904262951979

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Zerówwka Gry zręcznościowe



Podziel to

Emocjonująca gra karciana



Gra rozwija strategię i uczy obserwacji



Prosta gra karciana, której celem jest zdobycie jak największej liczby kart każdego typu. Co rundę jeden z graczy dzieli nowy zestaw kart na trzy strefy, a następnie każdy w sekrecie wybiera jedną z nich. Wygrywa ten z graczy, który wykaże się największym sprytem i umiejętnością blefowania.

Opinie:

Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

84 karty, instrukcja

EAN: 5904262955342

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne



muśniko

Sprawdź: **Ciekawostki dydaktyczne**

Zasady gry

6+ lat 3-6 graczy 15 min

7+ lat 2-4 graczy 15 min

Królewski Wyścig

Gra planszowa o wyścigu po chwałę

Gra uczy strategii i podejmowania decyzji



Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

7+ lat 2-4 graczy 15 min

Raz na 100 lat organizowany jest wyścig, którego zwycięzca będzie mógł wybrać nowego króla. Stań do wyzwania, przejmij dowodzenie nad jednym z klanów i poprowadź swoich biegaczy do zwycięstwa. Liczy się nie tylko szybkość, ale przede wszystkim spryt! Rozgrywka jest prosta, ale niebanalna, wzbogacona interakcją między graczami! **Dodatkowo plansza jest modułowa – trasa wyścigu może przybierać różne kształty.**

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

5 plansz, 16 pionków biegaczy, 12 żetonów zwycięstwa, 5 żetonów punktacji, 4 kości do gry, instrukcja

EAN: 5904262951337

Wymiary pudełka: 201×201×57 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne

W pył zwrot

Taktyczna gra karciana

Gra uczy strategii i rywalizacji



Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

7+ lat 2-6/8 graczy 20 min



Wyślij owadzie jednostki zapylające do kwiatowych fabryk, by stoczyć z rywalami bój o cenny surowiec. Mistrzem Pyłku zostanie ten śmieć, którego armia okaże się silniejsza i zbierze większą ilość pożądanego specyfiku. Polska edycja gry „Loot”, która w 2005 roku zdobyła główną nagrodę Mensa Select.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

78 dużych kart 70×100 mm, instrukcja

EAN: 5904262955212

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne

modulowo



Spór o Bór

Bestseller!

Taktyczna gra karciana dla dwóch graczy

Gra uczy strategii i rywalizacji



Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

8+ lat 2 graczy 20 min

Taktyczna gra karciana dla dwóch graczy. Nadchodzi czas, kiedy ponownie trzeba ustalić, kto będzie władał Wielką Prapuszczą. Poprowadźcie swoje oddziały do bezkrwawego boju o kontrolę nad polanami Prapuszczy. *Spór o Bór* to polska edycja *Schotten Totten* – jednej z najlepszych dwuosobowych gier wszech czasów.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

64 karty, 9 płytek polan, 2 karty pomocy, instrukcja

EAN: 5904262953768

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne



Spór o Bór 2

Nowość!

Na tamę marsz

Gra uczy strategii i rywalizacji



Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

8+ lat 2 graczy 20 min

Taktyczna gra karciana dla dwóch graczy z ilustracjami Piotra Sokołowskiego. Asymetryczna gra, w której jeden z graczy jest atakującym, a drugi obrońcą. Każdy z nich ma inne zadanie do wykonania po swojej stronie linii bojowej. Atakujący, aby wygrać, musi uszkodzić 4 lub zniszczyć 1 tamę, natomiast obrońca musi przetrwać atak. Bitwa będzie toczyła się w malowniczym zakątku rzeki.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

71 kart, 7 płytek tamy, 5 żetonów 2 karty pomocy, instrukcja

EAN: 5904262956936

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

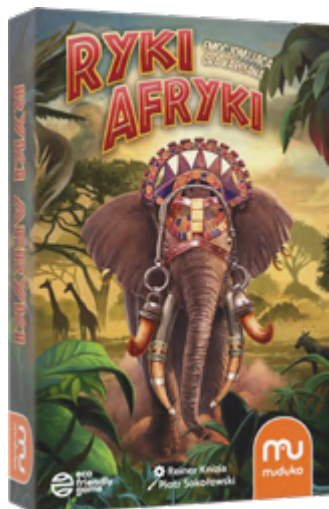
Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne



Ryki Afryki

Emocjonująca gra karciana

Gra rozwija taktyczne myślenie, szacowanie ryzyka, umiejętność obserwacji i blefu



Pełna emocji, szybka i dynamiczna gra karciana, w której zadaniem graczy będzie zagrywanie kart i zbieranie żetonów zwierząt. Obserwuj otoczenie i wybieraj te żetony, które przyniosą najwięcej punktów. Uważaj – ich wartość zmienia się cały czas, a koniec rundy może nadejść w najmniej spodziewanym momencie! Gra odpowiednia dla osób w każdym wieku. Całość utrzymana w afrykańskim klimacie.

Opinie:

Zasady gry

8+ lat 3-5 graczy 25 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

30 kart zwierząt, 25 żetonów zwierząt, notes do zapisywania punktacji, instrukcja

EAN: 5904262956646
Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne

Zero

Liczbowa gra karciana



Gra uczy strategii



Gra łącząca taktykę, łut szczęścia i obserwację. Cel gry jest jasny: zdobyć jak najmniejszą liczbę punktów, starając się uzyskać wynik doskonały: ZERO. Nie jest to jednak łatwe zadanie, bo wymaga skompletowania zestawu kart w jednym kolorze oraz zestawu kart o tej samej wartości. Warto pilnować, by na koniec ostatniej rundy nie zostać ze zbyt dużą liczbą kart nienależących do żadnego kompletu.

Zasady gry

8+ lat 3-5 graczy 20 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

56 kart, instrukcja

EAN: 5904262950507
Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Klasy 1-3 Gry taktyczno-strategiczne

modulko

Sąsiedzi

Kafelkowa gra dwuosobowa



Gra uczy rywalizacji, rozwija wyobraźnię przestrzenną i ćwiczy logiczne myślenie



Logiczna gra dla dwóch lub czterech graczy. Rozgrzywka w „Sąsiadów” trwa dwie rundy, w trakcie których gracze kolejno stają po stronie hodowcy królików i owiec. Sąsiad hodujący króliki zawsze stawia im długie i proste zagrody, a jego rywal hodujący owce – zagrody w kształcie litery „L”. Celem gry jest zbudowanie większej liczby zagród niż przeciwnik. Za każdą niewybudowaną zagrodę otrzymuje się punkty karne. Mechanika gry przypomina Tetrisa, a każda rozgrywka jest inna – za sprawą zmiennej planszy.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

7+ lat 2/4 graczy 15 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
12 płytek łąki, 24 płytki zagród, instrukcja

EAN: 5904262951320
Wymiary pudełka: 141×212×38 mm:

Klasy 1-3 Gry logiczne

Roszada wśród zwierząt

Rodzinna gra logiczna

Gra uczy planowania i rozwija logiczne myślenie



Gra, która czerpie wiele dobrego z tradycji szachowej. Każdy z graczy kontroluje troje zwierząt: kota, mysz i słońia, którymi zbiera odpowiednie pożywienie z planszy. Trzeba jednak uważać, gdyż zwierzęta boją się siebie: kot boi się słońia, ten boi się myszy, a ta boi się kota. Zaszachuj przeciwnika i zdobądź najwięcej pożywienia!

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

8+ lat 2-4 graczy 30 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
10 plansz mapy, 12 pionków zwierząt, 21 żetonów pożywienia, instrukcja

EAN: 5904262951290
Wymiary pudełka: 201×201×57 mm

Klasy 1-3 Gry logiczne



mucho

Pod prąd

Abstrakcyjna gra kafelkowo-wyścigowa

Gra uczy strategii i rozwija logiczne myślenie



Połączenie gry wyścigowej i gry logicznej. Gracze wcielają się w rolę łososi starających się jak najszybciej dotrzeć w górę rzeki. Ponieważ tor, po którym gracze się poruszają, składa się z kafelków układanych za każdym razem inaczej, a rozgrywka oferuje kilka trybów zabawy, tytuł ten cechuje duża regrywalność. Gracze muszą umiejętnie planować swoje ruchy, biorąc także pod uwagę zachowanie rywali, którzy mogą ich przyblokować, wykorzystując po drodze liczne pułapki.

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry 

8+ lat  2-5 graczy  20-30 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

20 drewnianych żetonów łososi, 39 teksturowych kafelków planszy, 20 teksturowych żetonów, instrukcja

EAN: 5904262951207
Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

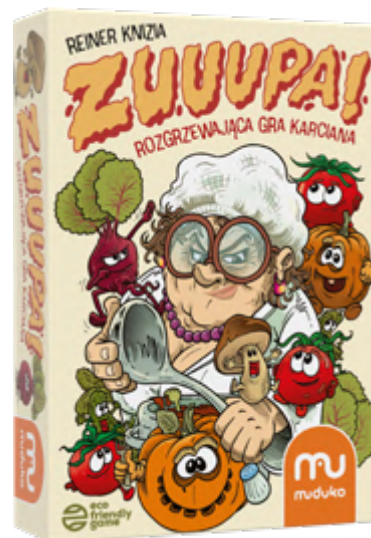
Klasy 1-3 Gry logiczne

Zuuupa!

Rozgrzewająca gra karciana

Nowość!

Gra rozwija strategię, bluff i uczy rywalizacji



Gra, w której gracze wcielają się w kucharzy starających się ugotować zupę z wczorajszego rosółu i dostępnych warzyw – według własnego przepisu. Zagrywając przed siebie karty składników, próbują doprowadzić do sytuacji, w której we wspólnej puli znajdzie się wymagana liczba warzyw do stworzenia zupy o danym smaku. Niewykorzystane składniki przepadają, a wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów za ugotowanie zupy. Idealna propozycja dla fanów *Wirusa!*

Reklama  Zasady gry 

8+ lat  2-5 graczy  20 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

60 kart składników, 5 kart szkodników, 12 kart przepisów, instrukcja

EAN: 5904262956943
Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Klasy 1-3 Gry uczące rywalizacji



muduko

Wirus!

Najbardziej zaraźliwa gra karciana na świecie!

Bestseller!

Gra uczy rywalizacji



EAN: 5904262950477

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Zawartość opakowania: 65 kart,
instrukcja

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

8+
lat

2-6
graczy

20 min



EAN: 5904262950835

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Zawartość opakowania: 35 kart,
instrukcja



EAN: 5904262953645

Wymiary pudełka:
60×90×12 mm
Zawartość opakowania:
15 kart, instrukcja

Staw czoła pandemii i jako pierwszy skompletuj organizm wolny od zakażeń. Broń się przed wirusami innych graczy, wykorzystuj szczepionki, żeby chronić swoje organy, i blokuj działania rywali, stosując odpowiednie terapie. Miliony graczy dało się zarazić „Wirusem!” Podaj się i Ty – to bezpieczne!
Uwaga! „Wirus! 2 Ewolucja” i „Wirus! Halloween” to nie samodzielne gry. Wymagana jest podstawowa wersja gry „Wirus!”.



Klasy 1-3

Gry uczące rywalizacji

Do pobrania darmowy e-book:

Sara Janowska

Wirusy

Czyli o tym, co wywróciło świat do góry nogami



Mix Tura

Bestseller!

Zostań testerem wiedźmińskich eliksirów

Gra uczy rywalizacji



Wciel się w jednego z goblinów i testuj przygotowane przez wiedźmę mikstury. Co rundę dobieraj kartę i razem z innymi graczami wykonujcie zawarte na niej polecenia. Uważajcie na trucizny, które zmieniają Was w duchy. Ostatni żywy goblin wygrywa. Dzięki intuicyjnym zasadom w grę można zagrać zarówno w gronie dzieci, jak i dorosłych. **Choć jest to gra karciana, która testuje głównie szczęście to nie brakuje w niej wyzwań na spostrzegawczość i lekkiej, negatywnej interakcji.**

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Reklama Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
110 kart, 10 żetonów, instrukcja

8+ lat 4-10 graczy 15 min

EAN: 5904262952457
Wymiary pudełka: 153x108x37 mm



Klasy 1-3 Gry uczące rywalizacji



Gra o mózg

Nowość!

Prosta, szybka karcianka

Gra rozwija wyobraźnię i uczy rywalizacji



Wciągająca gra imprezowa, w której musisz pozbyć się swoich kart tak szybko, jak to możliwe. Nie będzie to jednak proste – gracze przeszkadzają sobie nawzajem. Gra kończy się, gdy jeden z graczy straci wszystkie żetony Mózgu; wygrywa ta osoba, która ma ich najwięcej. Dynamiczna rozgrywka dla 2 do 5 graczy, skierowana dla osób powyżej 8 lat.

Reklama Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
50 kart, 56 żetonów Mózgu, 5 podstawek na karty Cmentarzy, kostka do gry, instrukcja

8+ lat 2-5 graczy 15 min

EAN: 5904262956936
Wymiary pudełka: 141x212x38 mm



Klasy 1-3 Gry uczące rywalizacji



O kocie w kłopocie

Gra rodzinna

Gra rozwija spostrzegawczość, uważność i uczy empatii



Gra rodzinna, która pozwoli Wam przeżyć niesamowitą przygodę. Podczas wędrówki po mieście spotkacie przyjaciół, odnajdziecie ukryte przejścia, a odnalezione wskazówki pozwolą Wam dotrzeć do DOMU. Bądźcie jednak uważni, bo za rogiem może się zczaić pies albo kruk...

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

38 kart, 16 kafli planszy, 4 futrzane pionki kotów
18 żetonów Domu, 1 znacznik Roboty Drogowe
instrukcja

EAN: 5904262956851

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Klasy 1-3 Gry na spostrzegawczość i pamięć



Zielobór. Czy zdołasz uratować miasto?

Gra książkowa

Nowość!

Gra poszerza wiedzę o ekologii, rozwija wyobraźnię i uczy podejmowania decyzji



Jak opowiadać dzieciom o ochronie środowiska?

Jak je uczyć pozytywnych nawyków ekologicznych? To trudne pytania, ale mamy pewną propozycję. Zapraszamy dzieci na niezwykłą przygodę, o której przebiegu zdecydują same. Specjalnie dla najmłodszych czytelników przygotowaliśmy wyjątkową grę książkową, w której to gracze podejmują wybory, by dojść różnymi drogami do różnych możliwych zakończeń. To, w jaki sposób potoczy się historia i co się wydarzy, zależy wyłącznie od czytelników.

Autorzy: Roksana Jędrzejewska-Wróbel, Wojciech Wróbel

Ilustracje: Tomasz Kaczkowski

Wiek: 8+

EAN: 9788396392510

Oprawa: miękka, format: 150×210 mm, s. 224

Klasy 1-3 Gry na spostrzegawczość i pamięć



muśniko

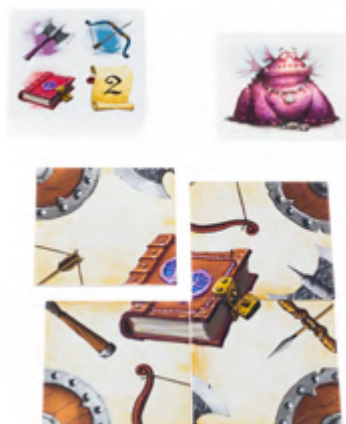
Zasady gry

8+ lat 2-4 graczy 30 min

Strachu Ciachu!

Zręcznościowa gra na spostrzegawczość

Gra rozwija spostrzegawczość,
ćwiczy zręczność i refleks



Zadaniem graczy jest jak najszybsze ułożenie z własnych czterech kafelków ekwipunku odpowiedniego rodzaju broni w zależności od wyłożonego układu kart na stole oraz przyklepanie stosu kart ręką. Grę cechuje dynamiczna rozgrywka (wszyscy wykonują zadanie jednocześnie), sprawiedliwy podział punktów (najszybszy gracz zdobywa połowę łupów, kolejna osoba połowę z pozostałej puli itd.) oraz dwa poziomy trudności. Wszystko zaś w bajkowej oprawie fantasy.

Zasady gry

7+ lat 2-4 graczy 10 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
20 kafelków, 60 kart, instrukcja

EAN: 5904262950934
Wymiary pudełka: 141×212×37 mm

Klasy 1-3 Gry na spostrzegawczość i pamięć

Kieszonkowy bystrzak

Pomysł na zabawę w państwa-miasta

Gra rozwija słownictwo i wyobraźnię



Czy znasz jakiś sport na literę „N”? A może pojazd lub słodycze? Bądź pierwszym, który poda nazwę pasującą do wylosowanego tematu i rozpoczynającą się na wskazaną literę. W grę można grać na trzy sposoby, a uczestniczyć w zabawie może nawet 10 graczy. Talia składa się z 55 kart. Na ich awersach są litery, na rewersach przeróżne kategorie. Celem gry jest jak najszybsze znalezienie słowa z danej kategorii.

Instrukcja do pobrania:

7+ lat 1-10 graczy 15 min

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA
55 kart, instrukcja

EAN: 5904262950873
Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Klasy 1-3 Gry rozwijające słownictwo

muzyko

Ghost Adventure:

Zakręcona Przygoda



Gra ćwiczy zręczność, uczy współpracy i planowania



Rodzinną grą zręcznościową z magiczną fabułą i bączkiem. Zadaniem graczy jest przeprowadzenie kręcącego się bączka przez kolejne misje na różnych planszach. Przeskakujcie na wyższe poziomy i ponad przeszkodami, manewrujcie bączkiem pomiędzy planszami i uważajcie na pułapki. Gra zawiera 56 różnych misji: w tym wariant solo i komiks fabularny.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

4 dwustronne plansze, 2 bączki, zestaw naklejek na bączki, części zapasowe do bączków, 1 wyrzutnia do bączka, 4 żetony antidotów, komiks fabularny, książka misji, instrukcja

EAN: 5904262952112

Wymiary pudełka: 250×250×65 mm

Reklama

Zasady gry

8+
lat

1-4
graczy

20 min

Klasy 1-3 Gry zręcznościowe



Holi. Festiwal kolorów

Abstrakcyjna gra przestrzenna

Gra uczy współpracy i rozwija przestrzenne myślenie



Abstrakcyjna gra logiczna zawierająca mechanikę „area control”. Zadaniem graczy jest zagrywanie kart akcji i rozrzucanie swoich żetonów koloru po trójwymiarowej planszy. Piękne ilustracje, wyjątkowe opakowanie wraz z komponentami oraz zmienne zasady gry sprawiają, że na długi czas zagości na stołach graczy.

Sprawdź: Ciekawostki dydaktyczne

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

plansza dziedzińca (4 filary i 3 poziomy), 21 kart rywalizacji, 52 karty kolorów, 100 żetonów koloru, 24 żetony słodczy, 4 pionki graczy, tor punktacji i 4 znaczniki punktacji, znacznik pierwszego gracza, 4 karty pomocy, instrukcja

EAN: 5904262952105

Wymiary pudełka: 295×295×75 mm

Reklama

Zasady gry

10+
lat

2-4
graczy

20-40 min

Klasy 4-8 Gry logiczne



Nova Ziemia

Logiczna gra karciano-kafelkowa

Gra uczy planowania, współpracy i rozwija logiczne myślenie



Kooperacyjna i logiczna gra kafelkowa, w której zadaniem graczy jest realizacja misji i celów polegających na zmienianiu układu planety tak, aby stworzyć wymagany rodzaj terenu. Każdy gracz w swojej turze może przesuwac, obracać i odwracać kafelki planety, żeby wykonać dostępne misje. Po zaliczeniu misji gracz może realizować cele, których wykonanie daje zwycięstwo. Jeżeli tura zakończy się niepowodzeniem, gracze muszą liczyć się z konsekwencjami. **Idealna gra dla fanów łamigłówek.**

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

51 kart, 16 kafelków terenu, klepsydra, instrukcja

EAN: 5904262951214

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

10+ lat 1-4 graczy 30 min

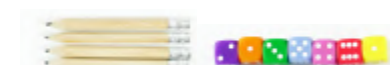
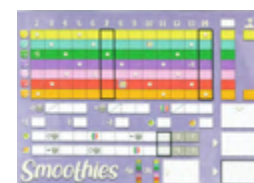
Klasy 4-8 Gry logiczne

Smoothies

Soczysta gra kościanna



Gra rozwija logiczne myślenie



Kolorowa i niebanalna gra typu roll and write, w której zadaniem graczy jest tworzenie najsmakowszych i najzdrowszych smoothies poprzez wybór kości i skreślanie odpowiednich pól na arkuszu. Już sama mechanika rzutu kością jest niezwykła – gracz nie wyrzuca kości na stół, ale do dwóch części pudełka, symulując tym samym umieszczenie owoców w dwóch blenderach.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

1 bloczek z arkuszami, 7 kości, 4 ołówki, instrukcja

EAN: 5904262951375

Wymiary pudełka: 153×108×37 mm

Sprawdź: [Ciekawostki dydaktyczne](#)

Zasady gry

10+ lat 1-4 graczy 30 min

Klasy 4-8 Gry logiczne

muzyka

Cartaventura

Nowość!

Seria interaktywnych gier karcianych

Gra rozwija wyobraźnię, poszerza wiedzę historyczną i przybliża inne kultury



EAN: 5904262955656

Reklama



EAN: 5904262955649

Reklama



EAN: 5904262956639

Reklama



Jedyna w swoim rodzaju kolekcja narracyjnych gier karcianych z wciągającymi scenariuszami i wieloma zakończeniami. Gracze sami tworzą własną przygodę, wykorzystując po grupowych konsultacjach karty, które oferują różne wybory. Budujecie mapy i podróżujecie po kartach historii. **Każda z części to podróż w przeszłość mocno osadzoną w realiach historycznych** – m.in. popłyniecie na łodziach Wikingów lub wyruszyście śladami Alexandry David-Néel – pierwszej kobiety z Europy, która dotarła do Tybetu. Poza prostym i oryginalnym systemem gry pozwalającym na kilkakrotne przechodzenie tego samego scenariusza, na graczy czekają też piękne, akwarelowe ilustracje.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

Zawartość opakowania: 70 kart, instrukcja
Wymiary pudełka: 125×125×40 mm

10+ lat 1-6 graczy 60 min

Klasy 4-8 Gry rozwijające wiedzę ogólną

Gra pomyłek

Gra quizowa, w której fałszywe odpowiedzi też punktuja

Gra poszerza wiedzę, rozwija spostrzegawczość i refleks



Instrukcja do pobrania:

10+ lat 3-10 graczy 20 min



Sprawdź się w rozgrywce, w której prawidłowe odpowiedzi nie zawsze są właściwe, a absurdalne gwarantują sukces i dobrą zabawę! W zestawie znajdują się 54 karty z pytaniami. W swojej turze gracz czyta wybrane pytanie, ale zaraz potem pokazuje inną kartę, która określa, czy odpowiedź ma być prawdziwa, czy fałszywa. Pytania mogą być też podchwytliwe, a odpowiedzią na nie powinno być wtedy stwierdzenie, że są bzdurne. Punkty zdobywa się dzięki jak najszybszej właściwej reakcji na zadane pytanie.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

54 karty, instrukcja

EAN: 5904262950866

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

Klasy 4-8 Gry rozwijające wiedzę ogólną

mu
duko

Na ile ogarniasz?

Gra imprezowa



Gra rozwija wiedzę ogólną, uczy rywalizacji



Na ile ogarniasz polską kuchnię? Albo fizykę kwantową? Oszacuj swoją wiedzę z wylosowanej kategorii i walcz o punkty. Im więcej wiesz, tym więcej zyskujesz. Pełna śmiechu i niebanalnych pytań imprezowa gra quizowa.

Reklama Zasady gry

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

540 kart z pytaniami, instrukcja, wieczko pudełka pełniące rolę rozkładanej planszy

14+ lat 2-16 graczy 30 min

EAN: 5904262956622

Wymiary pudełka: 250x250x85 mm

Klasy 4-8 Gry rozwijające wiedzę ogólną



bonus



wakacyjny katalog gier
i produktów edukacyjnych
dla przedszkolaków



Znajdź coś...

Zabawa w małych detektywów

Rozwija słownictwo oraz ciekawość poznawczą

Warto wiedzieć

1. Wiele wariantów zabawy o różnym stopniu trudności
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych

EAN: 5904262956950

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm

3+
lat

Zawartość

2 tekturowe lupki
35 okrągłych kart
poradnik z zabawami

Jak się bawić?

1. Włóż kartę do lupki tak, aby przedmioty znajdujące się na karcie były widoczne. Następnie zawołaj „Start!”. Zadaniem dziecka jest odszukanie wokół siebie przedmiotu, który posiada wspólną cechę przedmiotów pokazanych na karcie.
2. W poradniku dla rodzica zostały przygotowane dodatkowe zabawy o różnym stopniu trudności.

Reklama



Wciel się w rolę małego detektywa. Dzięki czytelnym i dobranym do wieku ilustracjom dziecko szybko zainteresuje się najpierw oglądaniem gry i nazywaniem obrazków, a później odnajdywaniem odpowiednich przedmiotów. Dzieci uczą się cech różnych przedmiotów, np. co to znaczy, że coś jest miękkie, twarde, okrągłe, czerwone. W zestawie znajdziecie 2 tekturowe lupki, do których można włożyć okrągłe karty. Na rewersach kart znajdują się napisy, np. „Znajdź coś miękkiego”, a na awersach 3 przedmioty, które są np. miękkie. Doskonała nauka przez zabawę.



Przedszkole



Gry edukacyjne 3+



Zawartość

24 kafelki (80×80 mm)
poradnik dla rodzica

Jak się bawić?

1. Zabawa z wyzwaniem: prowadzący odkrywa jeden z kafelków leżących na stole. Gracz, który ma taki sam obrazek przed sobą, woła „Ja!” i wykonuje jedno z 4 wyzwań: podskocz; zrób przysiady; powiedz, co jest na obrazku; jaki odgłos wydaje postać na obrazku.
2. Klasyczna zabawa pamięciowa.

Reklama



Eko Memoski

Pamięciowa gra z wyzwaniami

Ćwiczy pamięć i rozwija zdolność koncentracji

Warto wiedzieć

1. Doskonały sposób na ćwiczenie pamięci przez zabawę
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych

EAN: 5904262956875

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm

3+
lat

Odkryj, odzyskaj parę i baw się z wyzwaniami! Klasyczna gra pamięciowa w nowej, innowacyjnej odsłonie. Sprawdź 4 różne warianty zabawy: Szukaj i zbieraj, Wypatrywanka, Wyzwania, Zapamiętywanka. Zabawa z wyzwaniami dodaje nowe aktywności. Każdą kartę wzbogaca ikonka, która wskazuje, jakie zadanie dodatkowo należy wykonać, np. podskocz, zrób przysiady, powiedz, co jest na obrazku. To doskonałe ćwiczenie na pamięć, koncentrację i naukę nowych słów. Dodatkowo tematyka (zwierzęta na wsi) i dobór ilustracji są niewątpliwym atutem zabawy. Produkt rekomendowany przez psychologów dla dzieci już od 2 roku życia.



Przedszkole



muduko

Gry edukacyjne 3+



Eko Domino

Logiczna gra z wyzwaniami

Ćwiczy logiczne myślenie i uczy liczenia

Warto wiedzieć

1. Doskonały sposób na ćwiczenie logicznego myślenia
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych

EAN: 5904262956882

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm

3+
lat

Dopasuj, dołóż i baw się z wyzwaniami! Klasyczna gra logiczna w nowej, innowacyjnej odsłonie. Sprawdź 4 różne warianty zabawy: Klasyczny, Wyzwania, Co pasuje?, Układamy wspólnie. W poradniku dla rodzica proponujemy aktywności, które wykonuje uczestnik zabawy w momencie dokładania kafelka domino, np. podskocz, zaśpiewaj refren ulubionej piosenki, naśladowaj minę gracza po lewej stronie itd. To doskonały sposób na naukę logicznego myślenia. Dodatkowo tematyka i dobór ilustracji są zdecydowanym atutem zabawy. Produkt rekomendowany przez psychologów dla dzieci już od 3 roku życia.



Zawartość

28 kafelków
poradnik dla rodzica

Jak się bawić?

1. Zabawa z wyzwaniami: rozgrywka oparta jest na wariacie klasycznym, wzbogacona o innowacyjne zadania. Aby dołożyć kafelek, dziecko prawie zawsze musi wykonać jedno z wyzwań: podskocz, zrób przysiady, zaśpiewaj refren ulubionej piosenki, naśladowaj minę gracza po lewej stronie albo zaprezentuj odgłos zwierzęcia zaproponowanego przez gracza po prawej.
2. Klasyczna zabawa w domino.

Reklama



Przedszkole





Zawartość

25 kafelków wskazówek
1 kafelek nocy
5 żetonów pluszaków
5 żetonów mebli
1 żeton wskazówki instrukcja

Jak się bawić?

1. Wybierz kafelek i wskaż, czy szukasz rodzaju pluszaka, czy miejsca, gdzie się skrył.
2. Przyłóż wybrany kafelek odpowiednią stroną do kafelka poszukiwań.
3. Jeżeli ilustracje na kafelkach pasują do siebie – brawo, znaleźliście odpowiedź.
4. Jeżeli ilustracje nie pasują do siebie, szukajcie dalej.
5. Żeby wygrać, należy przed wyczerpaniem się kafelków odgadnąć, gdzie skrył się pluszak.

Reklama



Zasady gry



Znajdź pluszaka

Gra dedukcyjna

Rozwija logikę, współpracę i wnioskowanie

Warto wiedzieć

1. Pełnoprawna gra dla 3-latk!
2. Dodatkowy bonus: z kafelków można ułożyć mapę nieba
3. Gra rekomendowana przez psychologów

EAN: 5904262952020

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm

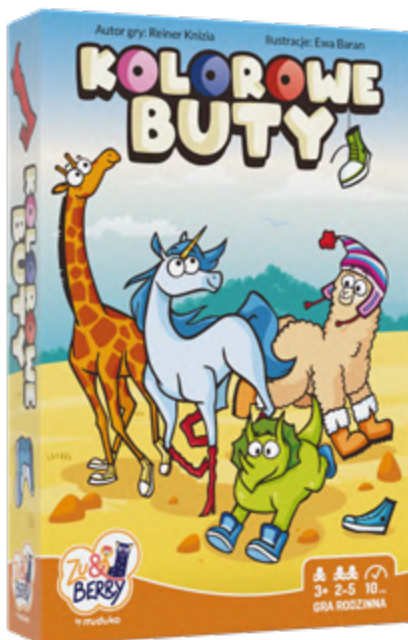
3+ lata  1-4  5 min

Gra, w której dzieci nie rywalizują ze sobą, tylko bawią się razem i wspólnie zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. W pokoiku ukrył się pluszak – nie wiemy jaki i nie wiemy gdzie. Każdy mały detektyw wybiera, co będzie celem jego poszukiwań, i przykłada wybrany kafelek do kafelka rozwiązania.

Jeżeli rysunki na odwrotach kafelków nie łączą się ze sobą, to trzeba szukać dalej. Jeżeli rysunki się łączą – znamy odpowiedź na pytanie!

Przedszkole





Zawartość

5 dwustronnych planszetek ze zwierzakami
40 plastikowych przezroczystych żetonów w 9 kolorach
torebka materiałowa na żetony
instrukcja

Jak się bawić?

Wariant 1: Losuj z woreczka przezroczyste kolorowe żetony i układaj je na brzuskach zwierzaków na swojej planszeczce tak, by pasowały kolorystycznie do ich butów. Jeśli masz już taki kolor na planszeczce, przekaz go innemu graczowi.

Wariant 2: Przełóż planszeczki na drugą stronę – teraz zamiast dopasowywać żetony do butów, dopasowujesz je do nazwy po polsku i angielsku.

Kolorowe buty

Gra w łączenie kolorów i naukę języka angielskiego

Rozwija znajomość kolorów, motorykę małą i precyzję

Warto wiedzieć

1. Gra dostępna w dwóch wariantach zabawy jako:
 - nauka poznawania i nazywania kolorów i ich odcieni
 - nazywania kolorów w języku angielskim
2. Rekomendowana przez psychologów
3. Autor to jeden z najpopularniejszych projektantów gier: matematyk Reiner Knizia

EAN: 5904262951047

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

3+ lat 2-5 graczy 10 min

Gra planszowa w rozróżnianie kolorów, która pełni też rolę zabawki edukacyjnej dla dzieci od 3 roku życia. Zadaniem graczy jest odnalezienie w woreczku żetonu z kolorem odpowiadającym butom danego zwierzaka. Kto pierwszy odnajdzie wszystkie buty wskazane na swojej planszy, ten wygrywa!

Przedszkole





Rysostwory

Zabawa w rysowanie

Rozwija rysowanie, sylabizowanie, nazywanie i empatię

Warto wiedzieć

1. Wstęp do rysowania i pisania
2. Doskonałe narzędzie do rozmowy o emocjach dla rodziców i opiekunów oraz nauczycieli i terapeutów
3. Kolejne warianty zabawy dostępne na muduko.com

EAN: 5904262951191

Wymiary pudełka: 120×90×18 mm

4+ lat  1-10 graczy  15 min

Zawartość

55 kart
instrukcja

Jak się bawić?

1. Przygotuj kartki i ołówki.
2. Rozłóż talie w kolejności: sylwetka, oczy, usta, nos, atrybut.
3. Każdy dobiera kartę z pierwszej talii i rysuje sylwetkę potworka.
4. Następnie dobieramy po jednej karcie z każdej kolejnej talii i rysujemy po kolei całego potworka, spisując również jego powstające z zapisanych na kartach sylab imię.
5. Porównujemy rysunki i kolorujemy swoje potworki.

Reklama



Weź kartkę, ołówek, dobieraj karty, narysuj swojego własnego potworka i nazwij go. Czy dasz radę wymówić jego imię? A może dla odmiany pobawimy się w... zmywanie potworka? Dobieranie? Albo pomożemy potworkom, które pogubiły swoje części ciała, pozbiierać się w całość? Wariantów zabawy jest aż 9!

Przedszkole





Zawartość

4 trójwarstwowe tabliczki zwierząt do ubrania
48 kart misji
32 kolorowe foliowe przystony
instrukcja

Jak się bawić?

1. Wybierz trójwarstwową tabliczkę zwierzaka oraz komplet 8 przyston.
2. Potasuj karty misji, a następnie wyłóż jedną kartę, według której gracze muszą odtworzyć wzór.
3. Pierwsza osoba, która prawidłowo ubierze (za pomocą przyston) swojego zwierzaka, otrzyma punkt.
4. Zwycięza zdobywca największej liczby punktów.

Reklama



Zasady gry



W co się ubrać?

Innowacyjna gra do nauki łączenia kolorów i wzorów

Rozwija wyobraźnię i wspiera kreatywność

Warto wiedzieć

1. Innowacyjna forma zabawy (w zestawie trójwarstwowe tabliczki z kolorowymi, przezroczystymi przestonami)
2. Kreatywna zabawa kolorami i wzorami
3. Kilka poziomów trudności – gra odpowiednia dla różnych grup wiekowych

EAN: 5904262951252

Wymiary pudełka: 112×112×112 mm

4+ lata  2-4 graczy  20 min

Zwierzaki urządzają pokaz mody. Ale co mają na siebie włożyć? Na szczęście strojów mają bez liku – do wyboru, do koloru! Karta na środku stołu wskaże Wam, jak dobrać kolory najmłodniejszej kreacji. Przy użyciu kolorowych plastikowych przyston odtworzcie wskazany wzór. Jest jednak pewien haczyk: czasem kolory trzeba odpowiednio pomieszać!

Przedszkole





Rozpoznaj stworka

Gra sensoryczna włączająca graczy niewidomych

Gra rozwija i ćwiczy sensorykę oraz empatię

Warto wiedzieć

1. Gra integracyjna, włączająca w zabawę dzieci niewidome i niedowidzące
2. Innowacyjna forma zabawy
3. Gra rekomendowana przez psychologów i konsultowana pod kątem dopasowania dla osób niewidomych z Fundacją Polska Bez Barier

EAN: 5904262951238

Wymiary pudełka: 112×112×112 mm

4+ lat  2-4 graczy  20 min

Zawartość

8 domków stworków
12 kart gości
16 żetonów zaproszeń
1 lista potworków
instrukcja

Jak się bawić?

Gra z wariantem kooperacyjnym i rywalizacyjnym.

1. Połóżcie karty gości na środku, obrazkami do góry, oraz rozłóżcie domki stworków i żetony zaproszeń.
2. Na sygnał „start!” każdy gracz wybiera domek, wsuwa palec do środka i próbuje rozpoznać dotykiem stworki – podaje ich imiona.
3. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz kładzie żeton zaproszenia na karcie gości. Jeśli się pomyli, odkłada żeton i pobiera nowy domek stworków.
4. Gra kończy się, gdy wszystkie stworki z kart gości zostaną zakryte lub gdy skończą się żetony zaproszeń.

Reklama



Zasady gry



Przedszkole



Gry na spostrzegawczość 3+



Rycerze i rabusie

Zabawa na spostrzegawczość

Ćwiczy koncentrację, rozwija wyobraźnię

Warto wiedzieć

1. Doskonały sposób na ćwiczenie spostrzegawczości
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych

EAN: 5904262956868

Wymiary pudełka: 141x212x57 mm

3+
lat

Zawartość

13 baśniowych kart
30 kart z przedmiotami do
wyszukania
poradnik dla rodzica

Jak się bawić?

1. Wariant rywalizacyjny: każdy uczestnik zabawy otrzymuje kolorową baśniową kartę. W każdej turze wszyscy uczestnicy równocześnie wyszukują ten sam przedmiot na swoich kartach. Kto zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt w postaci małej karty z przedmiotem.
2. Wariant kooperacyjny: zadaniem uczestników zabawy jest wspólne odszukanie wszystkich przedmiotów na jednej wybranej kolorowej karcie.

Reklama



Idealny sposób na rozwój spostrzegawczości, wyobraźni i kreatywności. Zestaw 13 dużych, baśniowych, dwustronnych kart oraz 30 kart z przedmiotami do wyszukania. Sprawdź wszystkie 4 warianty zabawy: 2 rywalizacyjne i 2 kooperacyjne. Niewątpliwą zaletą są duże, dwustronne, baśniowe karty. Z jednej strony znajdują się kolorowe baśniowe ilustracje, z drugiej – ich szare odpowiedniki (tu w kolorze zaznaczone są jedynie te przedmioty, które mamy za zadanie wyszukać w czasie zabawy). Produkt rekomendowany przez psychologów dla dzieci już od 3 roku życia.

Przedszkole



Gry na spostrzegawczość 3+

m
mduko



Kto pierwszy, ten lepszy

Edukacyjna wyszukiwanka

Rozwija refleks, spostrzegawczość i odczytywanie emocji

Warto wiedzieć

1. Aktywizująca gra ruchowa dla całej rodziny
2. Naturalne komponenty: duże drewniane kości i tekturowa plansza oraz żetony
3. Zastosowanie terapeutyczne gry

EAN: 5904262951078

Wymiary pudełka: 240x240x70 mm

3+ lata  2-5 graczy  15 min

Zawartość

duża dwustronna plansza
30 żetonów potworków
3 drewniane kości
naklejki na kości

Jak się bawić?

1. Rzuć kostkami i zobacz, którego Miminka masz odszukać.
2. Gdy go odnajdziesz, jak najszybciej przyjmij odpowiednią pozę. Wtedy zdobywasz podobiznę Miminka jako punkt.
3. Wariant trudniejszy gry: obróć planszę i dołóż kość z akcesoriami – teraz szukaj potworków w ubraniach!

Zasady gry 



Razem z dzieckiem zmierzcie się w konkurencji na spostrzegawczość! Rzućcie kostkami i sprawdźcie, którego Miminka musicie odnaleźć na planszy. Kiedy odnajdziecie stworka, natychmiast przyjmijcie odpowiednią pozę! Pierwszy gracz, który wykona zadanie, otrzymuje punkt z podobizną Miminka. Plansza jest dwustronna – starszym dzieciom polecana jest trudniejsza wersja zabawy, w której potworki są mniejsze i jest ich zdecydowanie więcej. Tytuł możemy także potraktować jako grę edukacyjną ćwiczącą u dzieci rozpoznawanie emocji i zachęcającą je do ruchu.

Przedszkole



Gry na spostrzegawczość 4+

mu
muduko



Zawartość

48 okrągłych kafelków
żeton bałaganu
6 składanych kartonowych
skrzyneczek
instrukcja

Jak się bawić?

1. Wariant podstawowy:
Odkrywaj po kolei kafelki. Jeśli dojrzysz dwa identyczne przedmioty na dwóch różnych kafelkach, przyklep żeton bałaganu i włóż zdobyte kafelki do swojej skrzyneczki. Wygrywa zdobywca największej liczby kafelków.
2. Warianty trudniejsze:
a) Szukaj trzech kafelków z dwiema różnymi parami przedmiotów
b) Szukaj trzech kafelków z jednakowym przedmiotem.

Zasady gry 

Bałagan w przedszkolu

Gra na refleks i spostrzegawczość

Rozwija spostrzegawczość, koncentrację i refleks

Warto wiedzieć

1. Kilka wariantów gry o różnym poziomie trudności – gra rośnie wraz z wiekiem dziecka
2. Gra rekomendowana przez psychologów
3. Autor to jeden z najpopularniejszych projektantów gier: matematyk Reiner Knizia

EAN: 5904262951054

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

4+ lat  2-6 graczy  15 min

Zadaniem graczy jest sprzątnięcie bałaganu, który powstał podczas kreatywnego dnia w przedszkolu. W zestawie znajdziemy okrągłe kafelki wypełnione ilustracjami zabawek oraz składane, kartonowe skrzyneczki, do których gracze będą mogli wrzucać zdobyte w grze kafelki. Według opinii psychologa grę można potraktować również jako zabawkę dla dzieci z autyzmem. Konieczność nazywania wybranych obrazków pod presją czasu zwiększa kompetencje językowe wśród dzieci z zaburzeniami rozwoju językowego.

Przedszkole



Gry pamięciowe 3+



Zawartość

25 kart
4 parawaniki
instrukcja

Jak się bawić?

1. Gra w Piotrusia.
2. Gra w pamięć – dobieranie zwierząt w pary rodzice-dzieci.
3. Nauka liczenia.

mu
mduko

Liczę zwierzęta

Gra karciana - Piotruś i pamięć

Rozwija liczenie, strategię i słownictwo

Warto wiedzieć

1. Rozwijanie małej motoryki
2. Dwie gry w jednym pudełku
3. Pomocne dla dzieci parawaniki ukrywające karty

EAN: 5904262950668

Wymiary pudełka: 176×115×39 mm

3+
lata

Tytuł umożliwia rozgrywanie popularnych gier: Piotrusia oraz gry typu memory. Większość gier karcianych polega na trzymaniu kart w dłoniach, co stanowi problem dla małych rączek. Dlatego w tej grze zastosowano parawaniki, dzięki którym dziecko może swobodnie położyć karty przed sobą, a jednocześnie ukryć je przed wzrokiem rywala.



Przedszkole



Gry pamięciowe 3+



Zawartość

48 kafli 60×60 mm
instrukcja

Jak się bawić?

1. Rozłóż kafle w równych rzędach (wersja łatwiejsza) lub dowolnie (wersja trudniejsza) awerssem do dołu.
2. Każdy gracz odkrywa po dwa kafle – jeśli obrazki są takie same, zabiera parę dla siebie i odkrywa kolejne.
3. Jeśli gracz odstłoni dwa różne kafle, kładzie je z powrotem na miejsce awerssem do dołu.

Co mnie otacza

Gra w pamięć

Rozwija pamięć, słownictwo i małą motorykę

Warto wiedzieć

1. Klasyczna gra planszowa typu memory
2. Nauka świata poprzez zabawę
3. Dwa poziomy trudności rozgrywki

EAN: 5904262950682

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Klasyczna gra planszowa typu memory. Rozwija umiejętności krytyczne i pomaga przedszkolakom ćwiczyć koncentrację oraz zdolność dopasowywania. Zaprojektowana z myślą o zdrowiu dzieci i ochronie planety gra rodzinna, która promuje rozpoznawanie wizualne i umiejętności pamięciowe.

Przedszkole



Gry pamięciowe 4+

mu
mduko



Zawartość

32 kafelki dinozaurów
15 kart z ciekawostkami na
temat dinozaurów
instrukcja

Jak się bawić?

- Zbieraj dinozaury:**
Odkrywaj kafelki i zbieraj kompletne dinozaury. Wygrywa właściciel największej liczby kafelków.
- Zapamiętaj dinozaury:**
Odkrywaj kolejne kafelki i zapamiętaj, gdzie się ukryły fragmenty każdego z nich. Wygrywa właściciel największej liczby kafelków.
- Nazwij dinozaury:**
Zerknij na karty. Zapamiętaj dinozaury. Odkryj kafelki ze stosu, a gdy powstanie kompletny dinozaur, gracz, który pierwszy wykrzyknie jego nazwę, zdobywa kafelki.

MEMOZAURY

Gra rodzinna

Rozwija pamięć, słownictwo, refleks i spostrzegawczość

Warto wiedzieć

- Ciekawostki o dinozaurach, przygotowane we współpracy z portalem Dinoanimals.pl
- Możliwość doboru poziomu trudności gry do stopnia zaawansowania gracza
- Autor to jeden z najpopularniejszych projektantów gier: matematyk Reiner Knizia

EAN: 5904262951009

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

4+ lat  2-5 graczy  15 min

Aż trzy gry w jednym pudełku! Zbieraj – dobieranka edukacyjna dla najmłodszych. Zapamiętaj – odnajdź wszystkie kafelki tworzące jednego dinozaura. Nazwij – łamiąca język gra na spostrzegawczość! Do gry dołączono ciekawostki oraz dane na temat każdego występującego w niej dinozaura.

Przedszkole



Gry pamięciowe 4+

mu
mduko



Zawartość

25 kart
2 karty z instrukcją

Jak się bawić?

1. Gra w Piotrusia
2. Gra w pamięć – dobieranie tematyczne par

Edu-Piotruś

Karty do gry

Rozwijają strategię, liczenie i słownictwo

Godziny EAN: 5900511084313

Przeciwieństwa EAN: 5900511084344

Prawda-fałsz EAN: 5900511084368

Dawniej i dziś EAN: 5900511084320

Wymiary pudełka: 60×90×10 mm

4+ lata 2-4 graczy 15 min

Warto wiedzieć

1. Najpopularniejsza gra karciana w Polsce
2. Niezależna językowo
3. Kieszonkowy format wydania

Seria produktów, która w przyjemny sposób łączy naukę z zabawą. Na kartach gier znajdują się atrakcyjne, kolorowe rysunki, które pomagają wprowadzić najmłodszych w otaczających ich świat.

Przedszkole





Zawartość

20 kart bohaterów
24 karty nakryć głowy
1 karta pomocy
16 żetonów pomyłki

Jak się bawić?

1. Ułóż w rzędzie 7 kart postaci obrazkami do góry.
2. Nad nimi ułóż karty nakryć głowy obrazkami do dołu.
3. Podejrzuj, zamień 2 karty miejscami lub odstoń kartę nakryć głowy, jeśli jesteś pewien, że dobrałeś parę (postać + nakrycie głowy).
4. Zbierz jak najwięcej dopasowanych par, by wygrać!

Zasady gry 

Łowy na nakrycia głowy

Gra rodzinna

Rozwija pamięć, strategię i dedukcję

Warto wiedzieć

1. Możliwość modyfikowania zasad pod młodszych graczy
2. Baśniowe postacie, którymi można się bawić poza grą
3. Gra niezależna językowo

EAN: 5904262951115

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

5+ lat  2-4 graczy  20 min

Zadaniem graczy jest odnalezienie metodą prób i błędów właściwego dla danej postaci kapelusza. Gra rozwija nie tylko pamięć, ale także panowanie nad swoimi emocjami, koncentrację i planowanie. Kolorowe i baśniowe ilustracje przypadną do gustu dzieciom, które lubią snuć opowieści. Proste zasady angażują przedszkolaka, ale nie nudzą dorosłego.

Przedszkole



Gry pamięciowe 5+

mu
muduko



Zawartość

20 kafelków płycizn, 20 kafelków głębin
4 pionki biegaczy, 5 żetonów kluczy
8 kafelków świątyni,
5 kafelków zamków
3 kafelki ścian,
13 żetonów talizmanów
3 duże kafle: wioski,
mielizny, brzegu świątyni

Jak się bawić?

1. Rozłóż kafle tak, aby utworzyły planszę.
2. Odkrywaj kafelki płytkiej wody – gdy odkryjesz dwa jednakowe, możesz wykonać skok.
3. Dotarłszy na mieliznę, zabierz dowolny klucz.
4. Odkrywaj kafelki głębokiej wody – gry odkryjesz dwa jednakowe, wykonaj skok.
5. Gdy dotrzesz na brzeg świątyni, odkryj kafelek, do którego będzie pasował Twój klucz.

Zasady gry 

Kokonana!

Rodzinna planszowa gra memo

Rozwija pamięć i strategię

Warto wiedzieć

1. Proste zasady
2. Dynamiczna rozgrywka
3. Gra planszowa bez planszy

EAN: 5904262950880

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm

5+ lat  2-4 graczy  20 min

Pięknie zilustrowana gra planszowa dla dzieci – testuje pamięć i rozwija strategię. Tematyka nawiązuje do wyścigu przez rzekę. Gracze w swojej turze odkrywają dwa kafelki wody i jeżeli pasują one do siebie obrazkami – gracz może wykonać skok. To nietypowe połączenie gry planszowej z zabawą pamięciową i atmosferą prawdziwego wyścigu. Gra bawi osoby w każdym wieku i uczy młodszych graczy planowania działań.

Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Zawartość

pudełko
(wewnątrz do pokolorowania)
24 puzzle
formatka z figurkami do złożenia
poradnik

Jak się bawić?

1. Ułóż puzzle
Wymiar układanki: 200×200 mm
2. Złóż figurki surykatki Zu i alpaki Berry i przy ich
użyciu odpowiedz na pytania zawarte w poradniku.
3. Pokoloruj pudełko.

Reklama



Na budowie praca wre

Ekopuzzle z zadaniami 24 el.

Rozwijają spostrzegawczość, pamięć i koncentrację

Warto wiedzieć

1. Forma puzzli i tematyka ilustracji dopasowane
do wieku i umiejętności dziecka
2. Poradnik z kreatywnymi zadaniami i pytaniami
do zadawania dziecku
3. Pudełko oferuje dodatkową zabawę (kolorowanka)

EAN: 5904262954390

Wymiary pudełka: 212×282×57 mm
Wymiary układanki: 200×200 mm

3+
lata

24-elementowy zestaw puzzli ukazuje pracowity dzień na placu budowy. Układanie puzzli jest dobrym narzędziem wspomagającym motorykę małą u dzieci. Daje też okazję do rozmowy o tym, jakie sprzęty są niezbędne podczas pracy oraz ile wysiłku potrzeba, żeby powstał nowy budynek. Do zestawu dołączone są zadania, które pozwalają ćwiczyć umiejętności liczenia i właściwego nazywania przedmiotów.



Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Przygody w kosmosie

Ekopuzzle z zadaniami 32 el.

Rozwijają spostrzegawczość, pamięć i koncentrację

Warto wiedzieć

1. Forma puzzli i tematyka ilustracji dopasowane do wieku i umiejętności dziecka
2. Poradnik z kreatywnymi zadaniami i pytaniami do zadawania dziecku
3. Pudełko oferuje dodatkową zabawę (kolorowanka)

EAN: 5904262954406

Wymiary pudełka: 212×282×57 mm
Wymiary układanki: 200×200 mm

3+
lata

Zawartość

pudełko
(wewnątrz do pokolorowania)
32 puzzle
formatka z figurkami do złożenia
poradnik

Jak się bawić?

1. Ułóż puzzle.
2. Złóż figurki surykatki Zu i alpaki Berry i przy ich użyciu odpowiedz na pytania zawarte w poradniku.

Reklama



32-elementowy zestaw puzzli ukazujący dwoje astronautów w kosmosie. Układanie puzzli jest dobrym narzędziem wspomagającym motorykę małą u dzieci. Daje okazję do rozmowy o tym, jak wielka jest przestrzeń kosmiczna i jakie próby odkrycia kosmosu podejmują ludzie. Do zestawu dołączone są zadania, które pozwalają ćwiczyć umiejętności liczenia i właściwego nazywania obiektów. Pomocnikami w zabawie są surykatka Zu i alpaka Berry (tekturowe figurki do samodzielnego złożenia).

Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
mduko



Glutostwory

Gra i układanka w jednym

Rozwija precyzję i wyobraźnię przestrzenną

Warto wiedzieć

1. Trening dla przyszłych architektów
2. Gra rekomendowana przez psychologów jako narzędzie do nauki wyobraźni przestrzennej
3. Autor to jeden z najpopularniejszych projektantów gier: matematyk Reiner Knizia

EAN: 5904262950958

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm

3+ lata 2-4 graczy 15 min

Zawartość

4 kafelki glutogłów
44 kafelki glutociał
instrukcja

Jak się bawić?

1. Połóżcie jedną glutogłową obrazkiem do góry.
2. Rozłóżcie pomieszane kafelki glutociał dookoła, obrazkiem do dołu.
3. Po kolei odkrywajcie kafelki i dokładajcie je do powstającego glutostwora.
4. Gdy ukończycie konstrukcję glutostwora, wyłóżcie drugą glutogłową i zacznijcie od nowa.
5. Ułóżcie wspólnie jak najwięcej kompletnych stworów.

Zasady gry 

Gra, która świetnie sprawdzi się również jako układanka. Można w nią zagrać zarówno w trybie kooperacyjnym, jak i rywalizacyjnym! Dzieci tworzą własne abstrakcyjne stwory, a jednocześnie ćwiczą motorykę małą i wyobraźnię przestrzenną. Odwracajcie kafelki, dobierajcie je kształtem i twórzcie finezyjne stwory.

Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Zawartość

10 tekturowych kart z otworami
(140×160 mm)
40 żetonów

Jak się bawić?

1. Precyzyjne dopasowywanie wzorów i kształtów do odpowiednich miejsc na kartach.
2. Segregowanie żetonów według kształtów, kolorów lub wzorów.
3. Poznawanie figur geometrycznych.

Dopasowuję wzory

Układanka edukacyjna

Rozwija spostrzegawczość, uważność i precyzję

Warto wiedzieć

1. Nauka precyzji i rozpoznawania wzorów
2. Duże tekturowe karty dostosowane do wieku dziecka
3. Gra rekomendowana przez psychologów

EAN: 5904262950910

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Zestaw pobudza ciekawość i uczy logicznego myślenia. Układanka składa się z tekturowych kart z kontrastującymi wzorami, w których wycięte są cztery figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt). Zadaniem malucha jest precyzyjne dopasowanie kształtu w odpowiednie miejsce tak, by zarówno figura, jak i wzór tworzyły spójną całość.



Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko

Poznaję literki

Piszę i zmazuję

Rozwija precyzję, pisanie i czytanie

Warto wiedzieć

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka – pierwsze kroki w nauce pisania
2. Ćwiczenie percepcji oraz relacji ręka-oko
3. Wstęp do nauki literek

EAN: 5904262951139

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Zestaw dwustronnych kart, który ułatwi dzieciom stawianie pierwszych kroków w sztuce kaligrafii. Ilustracje liter i wykropkowania pomagają dzieciom pisać według wzoru. Jeśli kreślenie kształtu będzie wymagało korekty, można zetrzeć niesatysfakcjonujący fragment. Po drugiej stronie kart znajdują się podpisane ilustracje przedmiotów, ludzi, zwierząt lub roślin, w których nazwach są ćwiczone litery.

Przedszkole



Zawartość

32 karty 100×150 mm
mazak suchocieralny
instrukcja

Jak się bawić?

1. Pisanie liter po wykropkowanym śladzie.
2. Nazywanie obiektów zilustrowanych na kartach, literowanie ich.
3. Odnajdywanie tych samych liter na różnych kartach.



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Zawartość

32 karty 100×150 mm
mazak suchocieralny
instrukcja

Jak się bawić?

1. Pisanie cyfr po wykropkowanym śladzie
2. Liczenie przedstawionych na ilustracji obiektów
3. Rozwiązywanie prostych zagadek liczbowych
4. Wykonywanie prostych działań matematycznych

Poznaję cyferki

Piszę i zmazuję

Rozwija precyzję, pisanie i liczenie

Warto wiedzieć

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka
2. Ćwiczenie percepcji oraz relacji ręka-oko
3. Wstęp do nauki cyferek

EAN: 5904262951146

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Zestaw dwustronnych kart, dzięki którym przedszkolak łatwo opanuje pierwsze umiejętności matematyczne. Ilustracje cyfr oraz wykropkowane ślady pomagają dzieciom pisać według wzoru, a także uczą prostych operacji matematycznych. Dodatkowo na drugiej stronie karty znajduje się zadanie, którego celem jest odnalezienie kształtu danej cyfry ukrytego w przedmiotach, roślinach lub zwierzątkach.



Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Rysuję emocje

Rysuję i zmazuję

Rozwija precyzję, rysowanie, empatię i nazywanie emocji

Warto wiedzieć

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka
2. Zestaw pomaga rozumieć emocje, rozwija empatię i inteligencję emocjonalną
3. Ćwiczy umiejętność rysowania

EAN: 5904262950903

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Zawartość

16 kart 150×200 mm
6 kart z wizerunkami emocji
mazak suchościeralny
instrukcja

Jak się bawić?

1. Wylosuj małą kartę pokazującą daną emocję; postaraj się odtworzyć okazaną emocję na karcie z wybraną twarzą
2. Narysuj, jak się czułeś, gdy spotkało Cię coś miłego/przykrego
3. Alternatywnie – dorysuj do obrazka dowolne części twarzy oraz garderoby

Zestaw zawiera duże karty z pustymi twarzami, na których należy dorysować oczy, usta i inne elementy twarzy w taki sposób, by jak najlepiej odzwierciedlały one wylosowaną kartę emocji. Karty nie tylko wspierają naukę precyzyjnego rysowania, ale przede wszystkim pomagają w nazywaniu i wyrażaniu emocji.

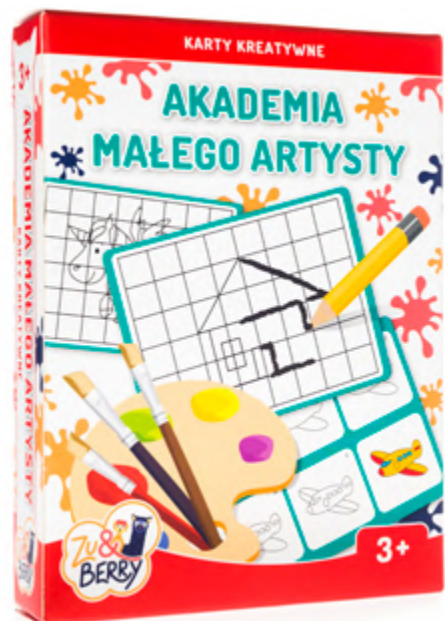


Przedszkole



Gry rozwijające małą motorykę 3+

mu
muduko



Akademia małego artysty

Rysuję i zmazuję

Rozwija precyzję, motorykę małą i rysowanie

Warto wiedzieć

1. Tytuł rozwija wyobraźnię i zdolności plastyczne dziecka
2. Rekomendowany przez psychologów do nauki rysowania kształtów o różnych poziomach trudności
3. Wartościowa pomoc edukacyjna w grupach przedszkolnych

EAN: 5904262950996

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm

3+
lata

Zawartość

15 kart 150×200 mm
mazak suchościerny
instrukcja

Jak się bawić?

Karty kreatywne wspierające naukę rysowania.

Zabawa na dwa sposoby:

1. Odwzorowujcie na pustej karcie obrazka krok po kroku, od ogółu do detali
2. Przenieście umieszczony na kratkowanym tle rysunek na kartę z pustymi kratkami.

Dzieciom w różnym wieku można dobrać odpowiednie dla nich trudniejsze czy mniej skomplikowane ilustracje i formy ćwiczenia rysowania obrazków.

Zestaw zawiera karty wspierające naukę rysowania na kilka różnych sposobów: odwzorowanie na pustej karcie obrazka krok po kroku, od ogółu do detali, a także przeniesienie umieszczonego na kratkowanym tle rysunku na kartę z pustymi kratkami. Dzieciom w różnym wieku można dobrać odpowiednie dla nich trudniejsze czy mniej skomplikowane ilustracje i formy ćwiczenia rysowania obrazków.



Przedszkole





Paulina Migdal

+48 539 942 685
p.migdal@muduko.com



www.muduko.com