

Lavinamieji loginiai žaidimai
Galvosūkių Pasaulis
2013

Asmuo kontaktams:
Gintaras Dutkevičius
Pardavimų vadovas
Mob. +370 659 36 188
El. paštas gp@galvosukis.lt

Didžiausias galvosūkių ir loginių žaidimų pasirinkimas Lietuvoje

VILNIUJE
PC AKROPOLIS
Ozo g. 25
(Rygos alėja I-174),
PC MANDARINAS
Ateities g. 91

KLAIPĖDOJE
PC AKROPOLIS
Taikos pr. 61
(Vokiečių al. 240)

KAUNE
PC AKROPOLIS
K. Mindaugo pr. 49
(Karmelitų al. III-51)

ŠIAULIUOSE
PC AKROPOLIS
Aido g. 8 (Rūtos al.I-62)

PANEVĖŽYJE
PC BABILONAS
Savitiškio g. 61

Daugiau informacijos: www.galvosukis.lt



**GALVOSŪKIŲ
PASAULIS**

Trumpai apie žaidimus:

Lavinamieji loginiai žaidimai – tai priemonė, kurios dėka per įvairius žaidimo elementus ugdomi motoriniai gebėjimai, loginis mąstymas, strateginis planavimas, vaizdo ir erdvės suvokimas. Jie skirti žaisti jau nuo 2 metų. Taip pat šie žaidimai padeda tėvams bei pedagogams vaikus užimti įdomia veikla, kuri skatina vystymąsi ir intelektualinį tobulėjimą, bei lavina jų vaizduotę ir kūrybiškumą. Kiekvienas mūsų asortimente esantis žaidimas gali būti skirtas įvairaus amžiaus vaikams.

Vidutiniškai kiekviename jų – net 40-60 skirtingų užduočių, vienu metu ugdančių kelis vaiko gebėjimus. Laipsniškas užduočių sunkėjimas nuo lengviausios iki sudėtingiausios ir galimi papildymai garantuoja nuolatinį žaidimo įdomumą.

Mūsų produkciją įvertino ir tėveliai, ir ikimokyklinio ugdymo įstaigos, mokyklos. Pedagogai teigia, kad mūsų žaidimai padeda jiems ugdyti vaikus ir pasiekti norimą rezultatą leidžiant vaikams daryti tai, kas jiems labiausiai patinka – žaisti.





Day and Night

Dieną viskas šviesu ir aišku, tad „dienos“ pusės užduotyse yra matomos spalvos ir formos, tereikia atkartoti, tai kas nupiešta. Naktį viskas tamsu, todėl gali matyti tik siluetus, tad „nakties“ pusės užduotyse gausi tik užuominą, ką turi pastatyti. Žaidimas lavina smulkiąją motoriką, loginį bei erdvinį mąstymą. Taip pat žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį.

48 užduotys

nuo 2 metų



Castle Logix

Pastatykim pilį!
Vaikai nuo trijų metų jau gali pradėti žaisti šį unikalų loginį žaidimą. Septyni skirtingi mediniai bokšteliai ir kaladėlės skirtos sudėti tokią pilį, kokią nurodo užduotis. Svarbu užduotėles atlikti nuosekliai!
Žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį, lavinama smulkioji motorika, loginis, bei erdvinis mąstymas.

48 užduotys

nuo 3 metų



Camelot Jr

Užduotys kaip iš pasakos! Pastatyk kelią riteriui ir jo princesei, kad jie galėtų vėl būti kartu. Tam panaudok medinius bokštelių ir laiptukus. Žaidimas lavina smulkiąją motoriką, loginį bei erdvinį mąstymą. Taip pat žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį.

48 užduotys

nuo 4 metų



Bill & Betty Bricks

Tai loginis žaidimas, kurio eigoje vaikas mokosi nuoseklumo.

Žaidimo tikslas pastatyti namą, o tam naudojamos skirtingo dydžio ir formos medinės kaladėlės. Nepamirškime ir mūsų statybininkų Bilo ir Betės. Namas statomas statybininkams nuosekliai lipant į viršų.

Taip pat šis žaidimas puiki priemonė lavinti logikai bei motorikai.

48 užduotys

nuo 5 metų



Smart Car

Smagus žaidimas vaikučiams nuo trijų metų. Automobilio modelis visuomet išlieka toks pats, bet sudėjimo būdai darosi vis sudėtingesni. Ar tavo automobilis paruoštas? Leiskimės į kelionę! Tik nepamiršk stebėti kelio. Žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį, lavinama smulkioji motorika, loginis, bei erdvinis mąstymas.



48 užduotys

nuo 3 metų



Trucky 3

Tai žaidimas, kuris auga kartu su besivystančiais vaiko įgūdžiais. Mažyliai žaidžia su sunkvežimiukais pripildydami juos pagal užduotis arba stumdydami kaip paprastas žaislines mašinytes. Žaidimas lavina smulkiąją motoriką, loginį bei erdvinį mąstymą. Taip pat žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį.

48 užduotys

nuo 3 metų



Colour Code

Žaidimo tikslas dėlioiant įvairių spalvų formules atkurti kompoziciją pagal pasirinktą užduotį.

Žaidime vaikai susiduria su įvairaus sudėtingumo užduotimis, kurias įveikti pasitelkiamas loginis, bei erdvinis mąstymas, vaizduotė.

100 užduočių

nuo 5 metų



GoGetter Prince & Dragon

Kaip princui nueiti pas princesę? Surask teisingą kelią originaliame GoGetter žaidime, dėliodamas kelio detales į žaidimo lentą. Smagus loginis žaidimas vaikučiams nuo penkių metų, turintis daugiau negu vieną teisingą atsakymą į pateiktą užduotį, tad jeigu vaikučiui sunkiau sekasi žaisti loginius žaidimus, šis žaidimas puikiai jam padės įsisavinti tokio tipo žaidimų esmę.

48 užduotys

nuo 5 metų



GoGetter Cat & Mouse

Kaip šuneliui nueiti į budą, o kaip katei pagauti pelę. Tai situacijų žaidimas, kurio metu deliojami keliai tarp tam tikrų ant dėžutės nupieštų personažų. Užduotims išspręsti visuomet yra bent keli galimi variantai.

Žaidimo eigoje vaikas mokosi sutelkti dėmesį, lavinamas loginis, bei erdvinis mąstymas.

48 užduotys

nuo 5 metų



Camouflage

Padėk šiaurės ašigalio gyventojams pasislėpti, kad jų neužkluptų eskimai medžiotojai!

Šešios permatomos detalės žaidimo lauke turi išsidėstyti taip, kad visos baltosios meškos stovėtų ant ledo lyčių, o žuvytės plaukiotų vandenyje. Gyvūnėliam užsimaskuoti jiems skirtoje aplinkoje, padės vaikučių loginis, bei erdvinis mąstymas.

48 užduotys

nuo 6 metų



Penguins on Ice

Atsargiai, penki pingvinai ant slidaus šlaito! Ledo lytis girgžda, o pingvinai slysta į visas puses. Ar gali sudėlioti ledą taip, kad visos penkios figurėlės tilptų į žaidimo lauką? Nepamiršk, kad pingvinai taip pat turi stovėti jiems skirtose vietose. Šis dviejų dalių galvosūkis padės vaikučiams lavinti loginį, bei erdvinį mąstymą, sutelkti dėmesį.

60 užduočių

nuo 6 metų



Hide & Seek Pirates

Žaidime Piratų Slėpynės žaidėjai turi sudėti keturias detales ant žaidimo lentos ir paslėpti piratus, jų laivus taip, kad žaidimo lauke liktų matytis tik užduotyje nurodyti paveikslėliai. Užduotims įveikti teks pasitelkti loginį, bei erdvinį mąstymą. Žaidimas lavina atmintį.

48 užduotys

nuo 5 metų



Hide & Seek Safari

Pažaiskime slėpynes safaryje! Padėk gyvūnams pasislėpti! Pagal pateiktą užduotį sudėliokite žaidimo detales taip, jog liktų matytis tik joje pavaizduoti gyvūnai, o kitus – paslėpkite. Užduotims įveikti teks pasitelkti loginį, bei erdvinį mąstymą. Žaidimas lavina atmintį.

48 užduotys

nuo 7 metų



Aqua Belle

Pasinerkime į povadeninį pasaulį! Pasak legendos, undinėlės prižiūri jūras ir vandenynus. Pūsdamos didžiulius burbulus jos įkalina pavojingas ir plėšrias žuvis, kad jų draugai galėtų plaukioti laisvai ir nerūpestingai. Tavo užduotis – išdėstyti šešias detales ant žaidimo lentos taip, kad ant jų esantys burbulai dengtų žuvis plėšrūnes. Žaidimas lavina atmintį, loginį, bei erdvinį mąstymą.

48 užduotys

nuo 6 metų



Road Block

Žaidimo tikslas - policijos automobiliais užblokuoti kelią raudonam automobiliui, kuriuo iš miesto sprunka vagištis. Tai labai įdomus žaidimas ne tik berniukams, bet ir mergaitėms. Žaidimas lavina atmintį, loginį, bei erdvinį mąstymą.

60 užduočių

nuo 7 metų



Anti-Virus

Žaidimo tikslas – išstumti raudoną detalę – virusą - iš žaidimo lauko. Spalvingos, įvairių formų detalės kiekvienoje užduotyje užblokuoja virusą vis sudėtingiau ir žaidimas tampa vis painesnis. Būtina sąlyga -visas detales galima stumdyti tik diagonaliai. Žaidimas lavina atmintį, loginį, bei erdvinį mąstymą.

60 užduočių

nuo 7 metų



Troy Extra Muros

Tai loginis žaidimas, kuriame Troją ir keturis savo kareivukus reikia apsaugoti nuo priešų aptveriant juos keturiomis sienelėmis. Žaidimas lavina atmintį, loginį, bei erdvinį mąstymą.

60 užduočių

nuo 7 metų



Airport Traffic Control

Tai dėlionės tipo žaidimas, kuriame 6 skaidrias (permatomas) detales su lėktuvėliais, reikia sudėti ant paveikslėlio pagal paveikslėlyje esančias užuominas. Žaidimas pasižymi keturiu tipų užduotimis.

48 užduotys

nuo 8 metų



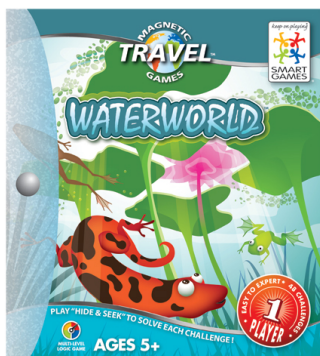
Noah's Ark

Nojaus Arka

Knygelė ir 10 magnetinių gyvūnėlių figūrėlių. Žaidimo tikslas sutalpinti gyvūnėlius į Nojaus arką pagal pateiktas užduotis, kurių yra net 48. Žaidimas kompaktiškas – tinkamas kelionėse.

48 užduotys

nuo 5 metų



Waterworld

Vandens Pasaulis

Žaidime Vandens Pasaulis žaidėjai turi sudėti keturias magnetines detales į žaidimo lauką taip vienus gyvūnus uždengiant, o kitus paliekant matytis. Žaidimas kompaktiškas – tinkamas kelionėse.



48 užduotys

nuo 5 metų



Magic Forest

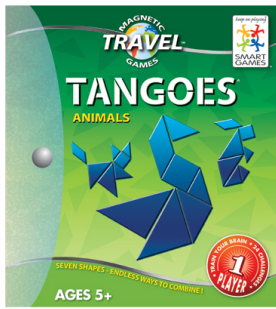
Magiškas Miškas

Tai situacijų žaidimas, kurio metu deliojamos magnetinės kelio detalės tarp tam tikrų ant dėžutės nupieštų personažų. Užduotims išspręsti visuomet yra bent keli galimi variantai.



48 užduotys

nuo 5 metų



Travel Tangoes

Tangrama

Tai klasikinis loginis žaidimas, kurio tikslas 7 magnetines detales sudėti taip, kad atitiktų užduotyje pavaizduotą gyvūnėlio kontūrą.

Galimos 3 šio žaidimo variacijos:

Animals – Gyvūnai

Objects – Objektai

People – Žmonės

24 užduotys

nuo 5 metų



Busy-Bugs

Tai vabaliukų slėpynės. Naudojantis keturiomis magnetinėmis detalėmis reikia paslėpti visus vabaliukus, kurie nebuvo pavaizduoti užduotyje. Tai žaidimas ugdantis logiką, vizualinį mąstymą, bei atmintį.

48 užduotys

nuo 7 metų



Chicken Shuffle

Žaidimo užduotis – sustumti detales taip, kad ant visų užduotyje esančių kiaušinių tupėtų po vištą. Manote lengva? Pirmosios užduotys tikrai nesudėtingos, tačiau vėliau susidursite su tikru iššūkiu! Detalės neišsiima, todėl labai patogu pasiimti į kelionę. Žaidimas lavina strateginį, loginį mąstymą.

48 užduotys

nuo 6 metų



Anaconda

Yra legenda apie senovės šventyklos griuvėsiuose kadaise gyvenusią milžinišką gyvatę – Anakondą! Šiame žaidime prikelsi mitinę būtybę į gyvenimą dėliodamas ją nuo galvos iki uodegos. Užduotys pareikalaus loginio bei vizualinio mąstymo.

100 užduočių

nuo 7 metų



Bend-it

Žaidimo tikslas- sutalpinti dviejų spalvų detales žaidimo lentoje pagal vizualiai pateiktas užduotis. Žaidimui sudėtingumo suteikia detalės, kurios lankstosi keisdamos savo formą. Žaidimas lavina erdvinį suvokimą, loginį mąstymą.

60 užduočių

nuo 7 metų



Temple Trap

Šiame žaidime vaikai pakliūna į labirintą kupiną spastų ir judančių sienų su vieninteliu tikslu – pasprukti. Žaidimo pradžioje pagal knygelę sudedamas labirintas, tuomet žaidimo lauke esančios 8 detalės stumdomos taip, kad žmogeliukas saugiai pereitų kliūtis ir išeitų iš labirinto.

48 užduotys

nuo 7 metų



IQ-Puzzler

Tai unikalus žaidimas, kurį galima žaisti dviem būdais: pagal pasirinktą užduotį sutalpinti detales į dėžutę arba pastatyti piramidę.

Žaidimas lavina loginį, vizualinį ir erdvinį mąstymą, bei smulkiosios motorikos įgūdžius skirtingo tipo užduotimis.

101 užduotis

nuo 6 metų



IQ-Fit

Šis žaidimas unikalus savo detalėmis. Jos yra erdvinės ir dėliojamos dviem sluoksniais. Žaidimo užduotis sutalpinti detales į dėžutę, bet ne betkaip, o pagal tam skirtas užduotis. Žaidimas kompaktiškas, todėl puikiai tinka kelionėse.

100 užduočių

nuo 6 metų



IQ-Twist

Tai dar vienas IQ serijos žaidimukas, kuris išsiskiria savo detalėmis. Šiame žaidime yra dviejų tipų detalės, kurių paskirtis taip pat skirtinga. Vienos naudojamos užduotį pavaizduoti, o kitos jai atlikti.

100 užduočių

nuo 6 metų

40 užduočių

nuo 8 metų



Rush Hour

Raudonas automobiliukas pateko į spūstį. Ar sugebėsi atlaisvinti jam kelią? Automobilius galima stumdyti tik pirmyn ir atgal, perkelti jų negalima! Žaidimas lavina loginį ir strateginį mąstymą.

Pastaba!

Yra galimi skirtingi žaidimo variantai:
Deluxe – blizgančios mašinėlės.

Safari – vietoje mašinėlių gyvūnėliai.

Railroad – vietoje mašinėlių traukinukai.



Rush Hour Jr

Ledų mašinėlė keliauja pas vaikus, bet įstringa mašinų grūstyje. Visi kažkur skuba - juk dabar piko valanda! Stumdyk mašinėles į priekį ir atgal - padėk ledų mašinėlei išvažiuoti. Žaidimas lavina loginį ir strateginį mąstymą.

40 užduočių

nuo 6 metų

Pasiūlyme pateikta tik dalis "Galvosūkių Pasaulio" žaidimų asortimento. Dėl visos mūsų produkcijos kreipkitės į kontaktinį asmenį:

Gintaras Dutkevičius
Pardavimų vadovas

+370 659 36 188
gp@galvosukis.lt
www.galvosukis.lt

Parduotuvių tinklo "Galvosūkių Pasaulis" steigėjas ir administratorius:

NEW MEDIA PUBLISHING, UAB

Įm. Kodas 300619429

PVM Kodas: LT100002963110

Tel. +370 5 270 72 75

Faks. +370 5 213 28 18

Ateities g. 45, Vilnius

LT-06325 Lietuva

www.galvosukis.lt