

Nemzeti Tehetség Program

A tehetségésítés feltételrendszerének javítását célzó hazai programok támogatása – NTP-TFJ-22- címmel kiírt pályázat keretében iskolánk egymillió forintos támogatást nyert logikai-, stratégiai gondolkodást fejlesztő társasjátékok beszerzésére.

A pályázati összegből padlórobotokat, rajzolásra programozható robotokat, valamint készségfejlesztő játékokat vásároltunk. Az új eszközöket tanulóink nagy örömmel vették birtokba.



A pályázat kapcsán beszerzett eszközök:



ARTIE 300

Ez a játék arra készült, hogy felkeltse a gyerekek érdeklődését a tudomány, a technológia, a mérnöki tudományok és a matematika iránt.

Fejleszti a bal agyféltekét - a programozás, a geometria és a matematika alapvető fogalmait, amikor a gyerekek Artie-t bizonyos feladatok elvégzésére programozzák.

Fejleszti a jobb agyféltekét - a kreativitást, a képzeletet és a kifejezőkészséget, amikor a gyerekek különböző mintákat fejlesztenek és rajzolnak.



Azul - Mozaik

A mókák által Európában elterjesztett azulejókát (eredetileg fehér-kék csempéket) a portugálok nagyon megkedvelték, készítésének módját elsajátították, miután királyuk, I. Mánuel a délspanyolországi Alhambra palotában tett látogatásakor elámulva a mór díszítőcsempék szembeszökő szépsége láttán. Az Alhambra belsőépítészeti szépségétől elvarázsolt király azonnal elrendelte, hogy saját portugáliai palotáját hasonló fali csempékkel díszítsék ki.

Az Azul-ban a feladat, hogy okosan és időben kell kiválasztani azokat a csempéket a gyárak kínálatából, amelyekből a legértékesebb helyekre tud a játékos tartalékolni készletet, majd azokból feltölteni a készülő díszes csempéfal sorait és oszlopait. Ehhez nem csak a saját készülő munkát, hanem a többiekét is figyelni kell.

Az Azul egy gyönyörű kivitelezésű stratégiai játék.



Azul: Csokoládéműhely

Egy nagyon izgalmas, interaktív és szórakoztató játék, amelyben a játékosoknak lehetősége van arra, hogy megmutassák kreativitásukat és ügyességüket.

A játékosok szép csokikat választanak és építenek be a saját bonbonos dobozukba, minél okosabban, hogy az övék legyen a legértékesebb!

A logikai képességeket és az előre tervezést fejlesztő társasjáték.



Bee Bot

A robot játék segítségével a gyerekek megismerkedhetnek a programozás alapjaival. A gombok segítségével a gyerekek egyszerű feladatokat adnak a robotnak - irányt, amerre a méhecske formájú robotnak mennie kell. A szeme mozgatásával és hanggal jelzi, hogy feladatot kapott.

40 feladatot képes megjegyezni.

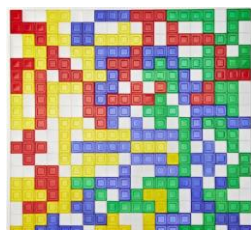
Programozás után helyezzük a pályára helyezzük és figyeljük, hogyan mozog.



Blokus társasjáték

Igazi klasszikus, logikai társasjáték, melyben a játékosok megpróbálják a játékos társaiknál ügyesebben lehelyezni a tetris elemeket. A Mattel Blokus stratégiai társasjátékban minden játékos 21 játékelemet kap, melyeket egyenként raknak le, amikor rajtuk van a sor. A játékos taktikusan lehelyezett elemeivel blokkolhatja játékos társait, és saját területét is bővítheti.

Minden elem más formájú, ezért minden lehelyezés megváltoztathatja a játék kimenetelét. A játék akkor ér véget, amikor már nem lehet letenni több lapkát.





Brainbox

Kvíz és memóriafejlesztő játék

A játék célja, hogy a játékosok megjegyezzenek minél több információt 10 másodperc alatt a kihúzott kártyán szereplő helyszínnel kapcsolatosan.

Az idő lejártá után dobni kell a kockával, és helyesen válaszolni a kidobott szám szerinti kérdésre. Amennyiben a válasz helyes, a játékos megtartja a kártyát.

A válaszok a kártyán ellenőrizhetők.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát sikerül összegyűjtenie.



Code Master

Minecraft-et idéző, a programozáshoz szükséges logikai gondolkodás elsajátítását segítő játék.

A játék célja, hogy a játékos a saját kis "avatarát" mozgassa a pályán a programozás szabályait figyelembe véve és minél több kristályt gyűjtsön össze.



Difference

Egy megfigyelésre alapuló, különbség kereső gyorsasági játék. Mindenki egyszerre játszik, és próbálja minél hamarabb megtalálni a középen lévő kép és a saját paklijának legfelső kártyája közti két különbséget. Akinek ez először sikerül, az a saját kártyáját az asztal közepére teszi az előző kártyára, és a játék folytatódik. Az nyer, akinek először sikerül megszabadulnia az összes kártyájától.





Dobble

Pörgős kártyajáték 5-féle játékváltozattal. A kártyákon 8-8 különböző képcske látható, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többieknél gyorsabban megtalálják a közös képeket. A koncentrációt, figyelmet és a reflexeket fejlesztő társasjáték



Exit - Az elveszett templom

Veszedelemes kincsrahlók törtek be az egyetem archeológia professzorának irodájába. A professzor nyomtalanul eltűnt a felbecsülhetetlen értékű könyvvvel együtt, ami "Az elveszett templom" helyéről és történelméről szóló jegyzeteket rejt. Együtt kell megoldani a rejtvényeket, feltörni a kódokat, kinyitni a lakatokat, megmenteni a professzort és a kincsrahlók előtt megtalálni "Az elveszett templomot".

A szabaduló szobák hangulatát idéző logikai, stratégiai játék, mely fejleszti az együttműködési képességet.



Hex Up

A Hex Up társasjáték összesen 6 játékot tartalmaz. Mind a hat játék különbözik, különböző képességek fejleszthetők segítségükkel.

Melyik játéknak mi a fő tulajdonsága:

PACK és SPEED: megfigyelés és gyorsaság

LAND: logika

BLUFF: itt bizony be kell csapni a többieket

THINK: memóriajáték

CODE: taktika.



IQ Puzzler Pro

Egyszemélyes logikai játék, melyben a játékos feladata, hogy az ábra és logikai gondolkodás segítségével a táblát lefedje a színes tetrisz elemekkel vagy egy piramist építsen az összes elem felhasználva.





IQ Digits

Az IQ Digits egy egyedi logikai játék

A fokozatosan nehezedő feladványok segítik a játékost, hogy a táblára megfelelő sorrendben felhelyezze az összes számjegyet és mindeközben odafigyeljen a rejtvényekben meghatározott számok összegére is.



IQ – Áramkör

A játékos feladata, hogy a feladványok segítségével megalkosson egy egybefüggő áramkör láncot.

A játékos választ egy feladványt. A feladványokban 2-4 vagy 6 pont látható. A cél az, hogy minden pont útvonallal kapcsolódjon egy másikhoz.

A logikus gondolkodást fejlesztő játék.



Jenga

A játék célja, hogy a felépített toronyból 1-1 téglát úgy kell kihúzni, hogy a torony ne dőljön össze. Nehezíti a játékot, hogy csak a dobókockával kidobott színű elemet lehet kivenni a toronyból.

A játékhoz türelem, kitartás és koncentráció szükséges. A játék fejleszti a kézgyűességet, figyelmet, logikát.



Kingdomino Kezdetek

A Kingdomino Kezdetek egy könnyen tanulható, nem bonyolult szabályrendszerrel bíró társasjáték 2-4 fő részére három különböző játékvariánssal . A játékosoknak a dominó lapkák lehelyezésével építeniük kell egy 5*5-ös területet, arra figyelve, hogy egy dominó lerakásakor annak legalább egy tereptípussal illeszkednie kell egy már lent lévő dominóhoz vízszintesen vagy függőlegesen. A lapkákon lévő tűz szimbólumnak fontos szerepe lesz a pontozáskor, hiszen a játékos pontjait megsokszorozhatja. Az aki hibátlanul lerakja a lapkáit és minél több tűz szimbólumot számlál az összefüggő színű területein, az megnyeri a játékot.





Tantrix

Egy hatszögletű lapkákkal játszott stratégiai játék. A játék célja a lehető leghosszabb vonal vagy hurok kialakítása a játékos saját színeiből. A szabálykönyv több játéklehetőséget is biztosít.