

LP.	Rodzaj gry	Ilość osób	Wiek graczy	Czas gry	Umiejętności
1	Blokus	2 - 4	od 7 lat	20 minut	tworzenie strategii, spostrzegawczość, wyobraźnia przestrzenna
2	Digit	2 - 5	od 8 lat	20 minut	przekształcenia geometryczne, spostrzegawczość, wyobraźnia przestrzenna
3	Budowa zamku	2 - 4	od 6 lat	20 minut	znajomość cyfr, liczb, ich porównywanie, pamięć, rozwijanie myślenia perspektywicznego
4	Rummikub	2 - 4	od 8 lat	20 minut	logiczne myślenie, rozwijanie kreatywności, wyobraźnia
5	Symetria lustrzana	od 1	od 3 lat	bez limitu	pojęcie symetrii osiowej na płaszczyźnie, rozwijanie wyobraźni geometrycznej
6	Łamigłówki Happy Cube	od 1	od 6 lat	bez limitu	zdolności manualne, wyobraźnia przestrzenna
7	PUSY	od 1	od 5 lat	10 minut	spostzegania, koncentracji uwagi, zapamiętywania, analiza i synteza wzrokowa oraz liczenie