

GRY, KTÓRE ĆWICZĄ UMYSŁ

[odcinek 1: Tablety w bibliotece - zaczynamy]

iPad służy nie tylko do pracy, a gry to nie tylko zabawa. App Store oferuje tysiące gier, które pomogą ćwiczyć umysł, refleks, zmysł strategiczny lub pamięć.

W niniejszym pakiecie znajdują się propozycje pięciu interesujących gier, które pozwolą na chwilę kształcącej rozrywki. Słowotok, Sudoku i 2048 to gry dla młodzieży oraz dorosłych, zaś Memollow – dla dzieci. Natomiast gra Dots może sprawić przyjemność graczom w każdym wieku.

W bibliotece można wykorzystać gry na kilka sposobów. Jednym z pomysłów jest przeprowadzenie turnieju danej gry. Do takich rozgrywek doskonale nadają się Słowotok oraz Dots, w których występuje punktacja każdej rundy. Dla odmiany, rywalizację w Sudoku oraz 2048 można przeprowadzić w trybie „gry na czas”.



SŁOWOTOK

Słowotok to gra słowna rozgrywana na planszy składającej się z 16 pól oznaczonych literami. Zadaniem gracza jest ułożenie jak największej liczby słów ze stykających się na planszy liter. Im dłuższe słowo odnajdzie gracz, tym większą ilość punktów otrzyma. Gra pokazuje ranking graczy, którzy ukończyli daną planszę.



2048

Mobilna wersja popularnej w Internecie gry logicznej. Na kwadracie mającym 16 pól znajdują się liczby. Gracz musi przesuwając je w taki sposób, by dodać dwa pola o identycznej wartości. Celem gry jest uzyskanie tytułowej liczby 2048 na jednym z pól.

Po dodaniu dwóch płytek o identycznej wartości, kwadraciki łączą się w nowe pole oznaczone liczbą, która jest sumą wartości dwóch złączonych kwadracików. Na przykład połączenie dwóch kwadratów oznaczonych cyfrą 2 utworzy nowe pole z cyfrą 4 (analogicznie $4+4=8$, $1024+1024=2048$).



SUDOKU

Mobilna wersja znanej japońskiej łamigłówki. Celem rozgrywki jest wypełnienie diagramu 9×9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3×3 (zwanym „blokami” lub „podkwadratami”) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9. Gra pozwala wybrać jeden z czterech trybów trudności.



DOTS

Dots to gra logiczna, której sensem jest łączenie, zgodnie z tym, co głosi podtytuł: *A game about connecting* (z ang. – gra w łączenie)

Na planszy gry znajduje się 25 kolorowych kropek ułożonych w kwadrat 5x5. Kropki w danym kolorze znajdujące się w tej samej linii (poziomej lub pionowej) można łączyć w „łańcuszek”. Połączone kropki znikają, a na ich miejsce przesuwają się kropki, które znajdowały się nad nimi. Im dłuższy „łańcuszek” tworzą zaznaczone kropki, tym więcej punktów za dany ruch otrzymuje gracz. Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów.

Dostępnych jest kilka darmowych trybów rozgrywki: na czas (ang. *time*), z limitowaną ilością ruchów (ang. *moves*), rywalizacja z innym graczem (ang. *challenge*). Dodatkowo przewidziana jest płatna opcja grania bez ograniczeń (ang. *endless*).



MEMOLLOW

Memollow to gra dla dzieci oparta na modelu memo. Nie jest wyzwaniem na czas ani na punkty, nie jest to bowiem rozrywka nastawiona na rywalizację. Piękna grafika uprzyjemnia ćwiczenie pamięci. Na stronie startowej gracz wybiera wątek tematyczny gry, np.: zwierzęta, dzieci, cyferki, warzywa, dinozaury.

Plansza składa się z 20 poduszek, pod którymi kryją się obrazki. Kliknięcie na poduszkę powoduje jej odwrócenie i ukazanie ukrytego obrazka. Celem gry jest odślanianie par takich samych obrazków.

Odkrycie jeden po drugim identycznych obrazków powoduje zniknięcie danej pary, natomiast dwóch różnych powoduje powtórne ich zakrycie. Gracz powinien starać się zapamiętać obrazki pod odkrytymi poduszkami, aby sprawnie połączyć wszystkie pary.

