

PO OMACKU

gra słowna
 rekomendowany
 wiek: 4-107
 liczba graczy: 1-4

zawartość pudełka:

- 25 kart ze wzorami
- 25 drewnianych klocków
- worek
- klepsydra
- instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

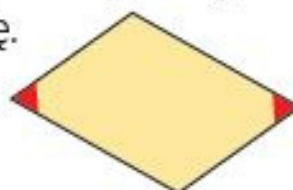
Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Zestaw zawiera długie linki/sznurki – ryzyko uduszenia.

Zestaw zawiera elementy z ostrymi, funkcjonalnymi krawędziami - niebezpieczeństwo zranienia się.



Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Gra terapeutyczna oparta o drewniane klocki o kształtach różnych figur geometrycznych i liter oraz ich odpowiedniki odwzorowane na kartach. W zestawie znajdziemy cztery warianty gry, których główną zasadą jest dopasowanie obrazu odczytywanego przez zmysł wzroku (znajdującego się na karcie) do obrazu tworzonego na podstawie zmysłu dotyku (rozpoznawanie kształtu przedmiotu znajdującego się w worku).

Mózg musi przekształcić płaski obraz w trójwymiarowy, a następnie „udostępnić” go dłoni, by ta mogła w worku odszukać odpowiedni klocek.

Ta zabawa/graw jest doskonałym zestawem do ćwiczeń pobudzających pracę mózgu. Stanowi wartościową pomoc w dydaktyce, profilaktyce oraz rehabilitacji. Głównym zadaniem takiej terapii jest praca nad plastycznością mózgu, która wpływa na uaktywnienie nowych pól neuronalnych.

Do odmierzenia czasu w grze możesz użyć załączonej w zestawie klepsydry lub pobrać bezpłatną aplikację „Alexander Timer” w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfona lub tabletu, wpisując: aplikacja Alexander Timer, lub korzystając z kodów QR zamieszczonych poniżej.

ANDROID



IOS



WARIANT I (2- 4 osoby)

1. Gracze siadają przy stole.
2. Karty z figurami układają w stosie rysunkiem do dołu, a klocki umieszczają w worku.
3. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

4. Pierwszy gracz losuje kartę ze stosu i wkłada rękę do worka (pozostali uczestnicy pilnują, by gracz nie mógł dojrzeć zawartości worka). Czas szukania odmierza klepsydra lub aplikacja Alexander Timer, którą można pobrać na swój telefon, skanując kod zawarty w instrukcji.
5. Jeśli gracz odnajdzie klocek, umieszcza go w swojej puli. Jeśli nie zdąży przed upływem czasu, kolejka mu przepada.
6. Każdy gracz w swojej kolejce może losować tylko jeden klocek.
7. Czynności powtarzają się przy każdym kolejnym uczestniku.
8. Wygrywa gracz, który zdołał odnaleźć najwięcej klocków.

WARIANT II (2- 4 osób)

1. Gracze siadają przy stole lub na podłodze (potrzebna jest duża powierzchnia).
2. Na blacie rozkładają obok siebie wszystkie karty z wizerunkami klocków skierowanymi ku górze, a klocki umieszczają w worku.
3. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik, następnie kolejka porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
4. Pierwszy gracz losuje z worka klocek.
5. Pozostali uczestnicy zaczynają odliczanie do pięciu.
6. Zadaniem gracza jest w tym czasie odnalezienie karty z wizerunkiem klocka i umieszczenie go na niej.
7. Jeśli gracz nie zdoła odnaleźć karty, odkłada klocek obok siebie jako punkt karny.
8. Rozgrywkę kończymy kiedy w worku nie pozostanie już żaden klocek.
9. Zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadziła najmniej punktów karnych w postaci klocka.

WARIANT III (1 osoba)

1. Gracz układa przed sobą stos kart z rysunkami skierowanymi do dołu.
2. Klocki umieszcza w worku.
3. Uczestnik losuje kartę, a następnie szuka w worku (jedynie przy użyciu dotyku) odpowiedniego klocka.

WARIANT IV (1 osoba)

1. Gracz rozkłada przed sobą wszystkie karty z rysunkami skierowanymi ku górze.

2. Klocki umieszcza w worku.
3. Uczestnik losuje z worka klocek, a następnie szuka jego wizerunku na karcie. Po odnalezieniu właściwej karty, umieszcza na niej klocek.

Dla uatrakcyjnienia dwa ostatnie warianty gry (III i IV) mogą być wykonywane z użyciem czasomierza (klepsydra lub aplikacja Alexander Timer, która można pobrać z instrukcji) – wynik można zapisać i porównywać czasy kolejnych rozgrywek.



Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.