

2360

PAMIĘĆ SENSORYCZNA



**rekomendowany
wiek: od lat 4 do 107
liczba graczy: 2 - 4**

zawartość pudełka:

- 1) Drewniane elementy
- 24 szt.
- 2) Worek
- 3) 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.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Pamięć Sensoryczna” - Gra/zabawa polega na znalezieniu wśród rozrzuconych klocków par takich samych figur bez udziału zmysłu wzroku. Na plan pierwszy wysuwa się zmysł dotyku – rozsypane figury należy pogrupować w pary zgodnie z podobieństwem figur, a trzeba to zrobić z zawiązanymi oczami. Podczas zabawy klocki rozpoznaje narząd dotyku, współpracując z mózgiem. To bardzo dobre ćwiczenie dla wszystkich, a szczególnie dla osób po przebytych udarach lub z chorobą reumatoidalną. Zabawa może wspomagać terapię rąk oraz ruchu palców, a także współpracę obu dłoni, ponieważ ćwiczenia angażują mięśnie i ścięgna w obrębie dłoni. Oprócz czysto fizycznych bodźców u graczy następuje pobudzenie funkcjonowania mózgu, zabawa wzmacnia koncentrację oraz rozwija wyobraźnię. Taka terapia przez zabawę może przyspieszyć proces odzyskiwania sprawności i zwiększyć pewność siebie.

W trakcie gry dla kontroli czasu rozgrywki i weryfikacji postępów wskazane jest, aby mierzyć czas, dlatego możesz 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



Kody QR

IOS



Przygotowanie do gry:

Do gry niezbędny będzie szalik lub apaszka, przydatny może być także koc (niedołączone do zestawu).

WARIANT I (2 - 4 osób)

1. Gracze siadają przy stole lub na podłodze, tak by mieli wygodny dostęp do całego blatu lub fragmentu podłogi.
2. Dwóch graczy zakrywa oczy, tak żeby niczego nie widzieć (można również zakryć oczy jednego gracza).
3. Pozostali gracze/gracz rozsypują ostrożnie wszystkie klocki na stole lub podłodze.
4. Na hasło START uczestnicy z zakrytymi oczami rozpoczynają poszukiwanie par wśród rozsypanych klocków. Czas tej rozgrywki to jedna minuta.
5. Po odnalezieniu pary gracz odkłada ją do swojej puli w ustalone uprzednio miejsce.
6. Po upływie czasu gry należy policzyć, ile par klocków zebrał każdy z uczestników.
7. Teraz gracze zamieniają się rolami – kolejna para (lub jeden gracz) zakrywa oczy i na hasło START rozpoczyna się szukanie par.
8. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej par.
9. W przypadku remisu gracze mogą przeprowadzić dogrywkę.

WARIANT II (1 osoba)

1. Gracz siada wygodnie przy stole lub na podłodze i rozsypuje przed sobą klocki (można wykorzystać koc, który będzie pełnił funkcję blatu, ograniczając jednocześnie powierzchnię gry).
2. Uczestnik zabawy zawiązuje sobie oczy szalikiem lub apaszką.
3. Gracz rozpoczyna poszukiwanie par klocków o takim samym kształcie.

Dla uatrakcyjnienia gry można mierzyć czas i zapisać wyniki kolejnych rozgrywek, aby móc śledzić postępy.

WARIANT III (2 osoby)

1. Gracze siadają przy stole lub na podłodze (można wykorzystać koc, który będzie pełnił funkcję blatu, ograniczając jednocześnie powierzchnię gry).
2. Na stół/podłogę gracze rzucają po jednym klocku z każdej pary kształtów.

3. Jeden z graczy ma związane oczy, tak by niczego nie widzieć.
4. Drugie klocki do pary znajdują się blisko gracza bez zasłoniętych oczu.
5. Uczestnik „widzący” opisuje klocek na tyle dokładnie, żeby drugi gracz mógł za pomocą dotyku odnaleźć klocek pasujący do opisu.
6. Czas rozgrywki można dowolnie ograniczyć (np. do pięciu minut).
7. Po odnalezieniu wszystkich par (lub ustalonej wcześniej przez uczestników liczby par) gracze zamieniają się rolami.

WARIANT IV (2 - 4 osób)

1. Gracze siadają przy stole lub na podłodze (można wykorzystać koc, który będzie pełnił funkcję blatu, ograniczając jednocześnie powierzchnię gry).
2. Uczestnicy rozrzucają klocki przed sobą na stole lub podłodze.
3. Wszyscy gracze na hasło START rozpoczynają poszukiwania par.
4. Po wyczerpaniu klocków następuje liczenie zdobytcy.
5. Wygrywa gracz, który będzie miał najwięcej par.
6. W przypadku remisu gracze mogą przeprowadzić dogrywkę.

* * * * *

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.