

KOSTKI Z PIKTOGRAMAMI



**rekomendowany
wiek: od lat 7 do 107
liczba graczy: 1 - 4**

zawartość pudełka:

- 1) 3 kostki
- 2) 18 tabliczek
- 3) Klepsydra
- 4) 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 zakrzuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Chcesz poprawić swoją spostrzegawczość? Twój mózg lubi wyzwania! Dzięki grze KOSTKI Z PIKTOGRAMAMI możesz poprawiać swoje zdolności intelektualne każdego dnia. Przyjemna i łatwa zabawa wpłynie korzystnie na zwiększenie koncentracji, uważności i spostrzegawczości. Zatem nie zwlekaj – rzucaj kostkami z piktogramami!

Celem gry jest polepszenie ogólnych zdolności intelektualnych – w szczególności spostrzegawczości, koncentracji, pamięci i kojarzenia – oraz usprawnienie koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Przygotowanie do gry:

Na stole należy rozłożyć tabliczki z piktogramami, tak aby wzory były widoczne dla wszystkich graczy.

Do odmierzania czasu możesz użyć klepsydry dołączonej do gry 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.

Kody QR

ANDROID



IOS



WARIANT I (1 osoba)

1. Ustawiamy minutnik na 4 minuty.
2. Rzucamy losowo wybraną kostką z symbolami.
3. Na rozłożonych tabliczkach należy odszukać taki piktogram jaki wypadł na kostce. Jeśli wypadnie ten sam symbol należy rzucić kostką ponownie.
4. Jeśli zawodnik ma wystarczająco dużo czasu, może po odszukaniu wszystkich symboli z pierwszej kostki przejść do rzucania kolejną, aż do odnalezienia wszystkich wzorów. W celu uatrakcyjnienia dalszej gry można odłożyć zebrane tabliczki do puli.
5. Po upływie czasu odmierzanego przez minutnik przeliczamy zebrane tabliczki.
6. Wynik można zapisać, by porównać go z kolejnymi rozgrywkami i cieszyć się postępami.

WARIANT II (2-4 osób)

1. Gracze wybierają osobę, która będzie zarządzać kostką do rzucania.
2. Uczestnicy gromadzą się wokół stołu, tak aby każdy widział rozłożone na blacie tabliczki.
3. Osoba zarządzająca kostką rzuca nią, aby wylosować symbol.
4. Zadaniem graczy jest jak najszybsze zabranie tabliczki z wylosowanym piktogramem. Jeśli wypadnie ten sam symbol należy rzucić kostką ponownie.
5. W celu uatrakcyjnienia gry można na bieżąco zapisywać wyniki zawodników i odkładać zebrane już wcześniej tabliczki z danej kostki do puli. Można również utrudnić rozgrywkę poprzez rzucanie 3 kostkami jednocześnie.
6. Wygrywa ten, kto łączy najwięcej tabliczek.

WARIANT III (1-4 osób)

Do tego wariantu gry niezbędny będzie szalik, apaszka lub chusta (niedołączone do zestawu).

1. Gracze wybierają osobę, która będzie zarządzać kostką do rzucania.
2. Uczestnicy gromadzą się wokół stołu, tak aby każdy widział rozłożone na blacie tabliczki.
3. Osoba zarządzająca kostką rzuca nią, aby wylosować symbol i obraca klepsydrę.
4. Gracze próbują zapamiętać wylosowany symbol, aż do zakończenia przesypywania się piasku, następnie należy zasłonić kostkę np. apaszką, tak by wzór był niewidoczny.
5. Zadaniem graczy jest odszukanie tabliczki z symbolem zapamiętanym z kostki.
6. Po odszukaniu właściwej tabliczki należy sprawdzić, czy symbol na niej jest taki sam jak ten wylosowany na kostce. Jeśli symbol się zgadza, zawodnik zabiera tabliczkę do swojej puli.
7. Wygrywa gracz, który ueziera najwięcej tabliczek.

* * * * *

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.