



wyczarowane z drewna
dla twojego dziecka

KOSTKI

NACISKOWO-PAMIĘCIOWE

NUMER ARTYKUŁU: 210013

Produkt ten otrzymał na XIII Targach Edukacyjnych
w Kielcach, certyfikat na rok szkolny 2007/2008 -
produkt Klasy Marzeń 2008.

Ekscytująca gra dająca wiele radości i rozwijająca
zdolności obserwacji i koncentracji, rozwija zmysł dotyku .
Gra pamięciowa niesie ze sobą wyzwanie. Sekretem jest
poznanie właściwości sprężyny umieszczonej w każdym
z sześciątów poprzez jej naciśnięcie i właściwe dobranie
pary

ZAWARTOŚĆ:

- 6 par sześciątów z przyciskami o różnym stopniu
sprężystości,
- skrzynka o wymiarach ok. 27 x 10,5 x 6 cm.

LICZBA GRACZY: 2 - 6

KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:

Przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do
czyszczenia używać suchej (lub lekko wilgotnej) szmatki.
Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.
Czyścić bawełnianą szmatką (inne materiały mogą porysować
powierzchnię).

BEZPIECZEŃSTWO:

Przed oddaniem zabawki dziecku upewnij się,
że produkt jest kompletny i nie jest uszkodzony.
Stosować się do zaleceń w instrukcji.

WIEK: 3+

© Z.P.H. Pilch

All rights reserved.

Wyprodukowano w Polsce

Z.P.H. PILCH

43-450 Ustroń

ul. Fabryczna 36

tel. 33 855 20 93

fax. 33 851 39 03

www.pilchr.pl info@pilchr.pl



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla
dzieci w wieku poniżej 3 lat,
z uwagi na ruchome elementy.
Ryzyko uszczyplnięcia.

Nr partii:

WARTOŚCI DYDAKTYCZNE:

Kostki naciskowo - pamięciowe, są bardzo cenną i pomysłową zabawką pozwalającą na regulację siły nacisku. Mogą być wykorzystywane jako cenny element terapii u dzieci z trudnością z napięciem mięśniowym. Ponadto kostki rozwijają zmysł dotyku oraz zdolność obserwacji i koncentracji. Pozwalają rozwijać się pod względem manualnym, ćwiczą percepcję ruchów oraz regulują napięcie mięśniowe.

Wersja 1:

Pierwszy gracz naciska kciukiem na dwie z pośród kropek sprawdzając siłę z jaką trzeba nacisnąć kropkę. Jedne kropki trzeba nacisnąć z inną siłą niż inne. Po dokonaniu wyboru gracz sprawdza poprawność poprzez obrócenie klocka i sprawdzenie wzoru na odwrocie. Jeśli wzory będą do siebie pasować gracz zatrzymuje kostki i otrzymuje dodatkowy ruch. Jeśli wzór na kostkach nie pasuje gracz musi je odłożyć na miejsce. Następuje kolejka następnego gracza. Wygrywa osoba mająca najwięcej par klocków.

Wersja 2 (dla młodszych dzieci):

6 kostek ustawiamy na środku stolika czerwona kropką do góry. Pozostałe klocki dzieci losują między sobą (jeśli jest 3 dzieci - losują po 2 klocki, 6 dzieci - po jednym). Wygrywa dziecko, które pierwsze prawidłowo dobierze parę. Sprawdzenie poprawności odbywa się poprzez obrócenie klocka i stwierdzenie zgodności wzoru na odwrocie.

Wersja 3:

Każde z 12 dzieci zabiera po jednym klocku. Potem wzajemnie sprawdzają klocki, szukając dla siebie pary (dziecka, które ma taki sam klocek). Wygrywa para, która najszybciej się odnajdzie. Można dzieci podzielić na dwie grupy (2 x po 6 osób) i wtedy następuje rywalizacja - która grupa szybciej ułoży się w pary.