



Wyspy z kładkami. Ścieżka sensoryczna KH 0027

Wiek

■ 3+

Specyfikacja:

- 4 mostki o wym. 67,5 x 10 x 3,3 cm
- 4 wysepki o wym. 26 x 26 x 11 cm
- max. obciążenie: 55 kg
- materiał: tworzywo sztuczne

Korzyści z użytkowania

Rozwój sensoryczny. Różne faktury wysp i kładek stymulują zmysł dotyku, aktywizując receptory na stopach. Regularne ćwiczenia na ścieżce wspierają integrację sensoryczną, szczególnie u dzieci z nadwrażliwością dotykową.

Wzmacnianie równowagi i koordynacji ruchowej. Chodzenie po niestabilnej i różnorodnej powierzchni pomaga rozwijać koordynację całego ciała oraz kontrolę postawy. Doskonałe ćwiczenie przygotowujące do nauki chodzenia, biegania i skakania.

Poprawa motoryki dużej i koncentracji. Wymaga planowania ruchów, utrzymywania



SI IN KH 0027 04/25



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko utraty równowagi.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

równowagi oraz precyzyjnego stawiania kroków – co wzmacnia koncentrację i uważność. Rozwija świadomość ciała i orientację przestrzenną.

Wsparcie w terapii Integracji Sensorycznej. Idealne narzędzie terapeutyczne w pracy z dziećmi mającymi trudności z przetwarzaniem bodźców sensorycznych. Może być używane zarówno w gabinetach terapeutycznych czy przedszkolnych.

Przykłady zabaw

Przygoda na morzu

Dzieci wyobrażają sobie, że przemierzają morze po wyspach i kładkach, nie mogą dotknąć „wody” (podłogi). Nauczyciel może dodać do zabawy dodatkowe zadania: „Na tej wyspie trzeba zrobić przysiad”, „Na tej kładce trzeba iść tyłem” itd.

Celem zabawy jest rozwój równowagi i kreatywne myślenie

Kto pierwszy

Dziel dzieci na dwie drużyny. Każda osoba z zespołu musi przejść ścieżkę i przekazać np. woreczek z grochem następnemu koledze/koleżance. Wygrywa drużyna, która przejdzie tor najszybciej, nie tracąc równowagi.

Celem zabawy jest praca zespołowa i rozwój dużej motoryki

Jakie to zwierzątko

Ustaw wyspy i kładki w dowolnej konfiguracji, tworząc trasę. Każde dziecko losuje kartę lub obrazek ze zwierzęciem (np. żaba, niedźwiedź, kot, bocian). Zadaniem dziecka jest przejść całą trasę poruszając się jak to zwierzę, np.:

- żaba – skacze,
- niedźwiedź – chodzi na czworakach,
- bocian – chodzi unosząc wysoko kolana,
- kot – cicho stąpa na palcach.

Pozostali uczestnicy mogą zgadywać, jakie to zwierzę!

Celem zabawy jest rozwój motoryki, koordynacji i wyobraźni.

Ostrzeżenia

- Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat.
- Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
- Stosować na płaskim, antypoślizgowym podłożu. Zabawa na nierównej powierzchni może grozić przewróceniem się.
- Regularnie sprawdzać stan techniczny zestawu. Nie używać, jeśli którykolwiek element jest pęknięty lub uszkodzony.
- Nie dopuszczać do biegania po kładkach i wyspach.
- Zabawa możliwa wyłącznie na bosą lub w skarpetkach antypoślizgowych.
- Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
- Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.