

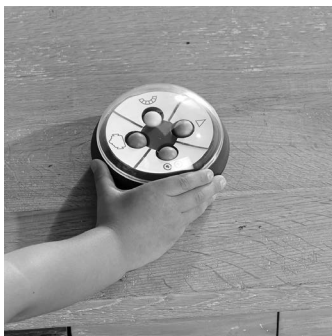
Jak grać?

Każdy gracz wybiera kolor żetonu i bierze jeden żeton. Najmłodszy gracz najpierw potrzasa robotem losującym robota, aby wyświetlić kolory (twarz, oczy, nos i usta) robota, którego szukasz. Istnieje 120 kombinacji kolorów — nie ma dwóch identycznych robotów!

Wszyscy gracze skanują planszę w poszukiwaniu twarzy robota odpowiadającej temu, co wyświetla Robot Randomizer. Kiedy gracz dostrzeże twarz robota, kładzie na niej żeton punktacji.

Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz zatrzymuje żeton punktacji i bierze kolejny, aby przygotować się do następnej rundy. Gra jest kontynuowana, a gracz, który znalazł pasującą twarz robota, potrzasa urządzeniem losującym robota, aby rozpocząć następną rundę.

Pierwszy gracz, który zbierze pięć żetonów punktacji, zostaje zwycięzcą! Jeśli gracz popełni błąd, grę kontynuuje osoba siedząca po prawej stronie gracza



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. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
3. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
4. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
5. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.



Emocje robota. Gra logiczna LR 2889

Wiek

- 4+



Zawartość

- plansza o wym.: 40 x 40 cm;
- 20 żetonów z głowami robotów o wym.: 3,3 x 3,3 cm;
- urządzenie do identyfikacji robotów o wym.: średnica 11 cm, wys. 7 cm

Przeznaczenie

Gra na spostrzegawczość, w której zawodnicy ścigają się ze sobą próbując jak najszybciej zidentyfikować twarze robotów. Liczba graczy 2-4

Rozwój umiejętności

Stymulacja poznawcza: Rozpoznawanie różnych cech twarzy robotów może pobudzać poznawcze funkcje mózgu, takie jak percepcja wzrokowa, analiza wzorców i pamięć wzrokowa.

Rozwijanie spostrzegawczości: Gra wymaga szybkiego rozpoznania i zidentyfikowania twarzy robotów, co może pomóc w rozwijaniu umiejętności obserwacyjnych i spostrzegawczości u dzieci.

Rozwijanie umiejętności dedukcji: Gracze muszą dokonać dedukcji na podstawie dostępnych informacji i cech twarzy robotów, co może rozwijać umiejętność logicznego myślenia i dedukcji.

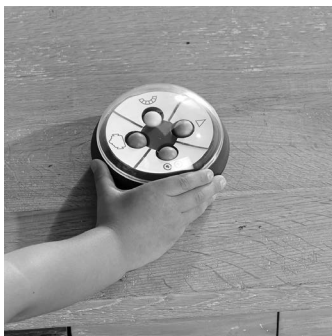
Jak grać?

Każdy gracz wybiera kolor żetonu i bierze jeden żeton. Najmłodszy gracz najpierw potrzasa robotem losującym robota, aby wyświetlić kolory (twarz, oczy, nos i usta) robota, którego szukasz. Istnieje 120 kombinacji kolorów — nie ma dwóch identycznych robotów!

Wszyscy gracze skanują planszę w poszukiwaniu twarzy robota odpowiadającej temu, co wyświetla Robot Randomizer. Kiedy gracz dostrzeże twarz robota, kładzie na niej żeton punktacji.

Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz zatrzymuje żeton punktacji i bierze kolejny, aby przygotować się do następnej rundy. Gra jest kontynuowana, a gracz, który znalazł pasującą twarz robota, potrzasa urządzeniem losującym robota, aby rozpocząć następną rundę.

Pierwszy gracz, który zbierze pięć żetonów punktacji, zostaje zwycięzcą! Jeśli gracz popełni błąd, grę kontynuuje osoba siedząca po prawej stronie gracza



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. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
3. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
4. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
5. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.



Emocje robota. Gra logiczna LR 2889

Wiek

- 4+



Zawartość

- plansza o wym.: 40 x 40 cm;
- 20 żetonów z głowami robotów o wym.: 3,3 x 3,3 cm;
- urządzenie do identyfikacji robotów o wym.: średnica 11 cm, wys. 7 cm

Przeznaczenie

Gra na spostrzegawczość, w której zawodnicy ścigają się ze sobą próbując jak najszybciej zidentyfikować twarze robotów. Liczba graczy 2-4

Rozwój umiejętności

Stymulacja poznawcza: Rozpoznawanie różnych cech twarzy robotów może pobudzać poznawcze funkcje mózgu, takie jak percepcja wzrokowa, analiza wzorców i pamięć wzrokowa.

Rozwijanie spostrzegawczości: Gra wymaga szybkiego rozpoznania i zidentyfikowania twarzy robotów, co może pomóc w rozwijaniu umiejętności obserwacyjnych i spostrzegawczości u dzieci.

Rozwijanie umiejętności dedukcji: Gracze muszą dokonać dedukcji na podstawie dostępnych informacji i cech twarzy robotów, co może rozwijać umiejętność logicznego myślenia i dedukcji.