

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/interaktywna-podloga-funfloor-pakiet-rozwoj-mozgu-p-7675.html>

INTERAKTYWNA PODŁOGA FUNFLOOR - PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

Cena	979,00 zł
------	------------------

Dostępność	Dostępny
------------	-----------------

Kod producenta	FUNFLOOR
----------------	-----------------

Producent	FunFloor
-----------	-----------------

Opis produktu

INTERAKTYWNA PODŁOGA FunFloor PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

Czy wiesz, że najbardziej intensywny rozwój mózgu dziecka ma miejsce w pierwszych latach jego życia? W oparciu o tę wiedzę warto jest tak przystosować dziecięce zabawy, aby jednocześnie rozwijały koordynację ruchową naszych pociech, ich wyobraźnię oraz uczyły samokontroli, a przy tym aktywnie wspomagały rozwój koncentracji.

Umysł dziecka jest bardzo chłonny i niezawodny, a jego pamięć rozwija się bardzo dynamicznie. Dlatego też pakiet gier pt. „Rozwój mózgu” ma na celu wesprzeć dzieci w nauce poprzez dynamiczną zabawę. Łącząc ruch z pełnymi kolorów planszami, po których trzeba się poruszać aby zdobywać punkty, nie tylko promujemy zdrową rywalizację między dziećmi, ale przede wszystkim **wpływamy na aktywny rozwój wyobraźni oraz najważniejszych elementów poznawczych, które są niezbędne do prawidłowego rozwoju dziecka.**

Gry wchodzące w skład pakietu:

Gra w kubki

Celem gry jest odkrycie, pod którym kubeczkem znajduje się czerwona piłeczka. Rozgrywka składa się z kilku poziomów: każdy z nich różni się pod względem ilości kubeczków oraz prędkości ich poruszania się. Podczas zabawy gracz rozwija koncentrację poprzez intensywne skupianie się na tym jak poruszają się kubeczki, ponadto zastanawia się też, gdzie znajduje się piłeczka.

Smutna minka

Na planszy w pięciu rzędach pojawiają się kolorowe minki. Gracz musi się skupić oraz szybko znaleźć buźki, które są smutne. W grze występuje limit czasowy na znalezienie niepocieszonych miniek pośród tych, które się uśmiechają. Celem gry jest rozwinięcie refleksu, skupienia oraz szybkiej obserwacji.

Gra w statki

Rozgrywka polega na odkryciu dziesięciu statków, które skrywają się pod kwadratowymi, wodnymi polami. Gracz ma 10 minut na znalezienie wszystkich statków, a do jego dyspozycji są trzy koła ratunkowe. Po naciśnięciu jednego koła przez moment można podejrzec, gdzie na planszy schowane są statki. Gra rozwija koncentrację oraz skupienie, a dzięki kołom ratunkowym – również pamięć, gdyż potrzeba dużej uważności, by zapamiętać gdzie dokładnie znajdują się statki.



Kolorowy zawrót głowy

Na planszy w sześciu rzędach znajdują się krążki o różnych odcieniach jednego koloru. Celem rozgrywki jest znalezienie dwunastu krążków w danym odcieniu – gracz ogranicza czas, więc musi się skupić i jak najszybciej znaleźć wszystkie krążki. Spostrzegawczość, skupienie oraz refleks – te cechy są niezbędne, by uzyskać najlepszy wynik!

Poszukiwacze skarbów

Plansza przedstawia widok na bajkową dżunglę, w której należy odnaleźć trzy przedmioty – mapę skarbów, klucz oraz skrzynię pełną złota. W grze nie ma ograniczeń czasowych, wymagane jest jednak duże skupienie oraz spostrzegawczość, aby odnaleźć wszystkie elementy i zakończyć rozgrywkę.

Pamięć krótkotrwała

Celem gry jest ćwiczenie pamięci krótkotrwałej poprzez zapamiętywanie obiektów, które znajdują się na biurku. Po zapamiętaniu wszystkich (są to m.in. pluszowy miś, guzik, widelec, jabłko itd.) obraz na chwilę znika, po czym ponownie pojawia się widok na biurko, a na nim wśród zapamiętanych przedmiotów znajduje się jeden nowy, który trzeba znaleźć i zaznaczyć. U góry planszy znajduje się lista rzeczy, które znajdowały się na biurku wcześniej – jest to pomocne dla osoby biorącej udział w grze, jeśli nie udało jej się wcześniej zapamiętać wszystkich przedmiotów. Gra kończy się, kiedy wszystkie obiekty zostaną odkryte i zaznaczone.

W zaczarowanym sadzie

Gra przenosi nas do zaczarowanego sadu, w którym znajduje się owocująca jabłoń. Celem gry jest policzenie wszystkich jabłek, które znajdują się na planszy oraz wybranie odpowiedniej liczby spośród trzech możliwych odpowiedzi. Gracz ma dziesięć podejść, wygrywa ta osoba, która udzieli największej liczby poprawnych odpowiedzi.

Liczenie w pamięci

Na planszy pojawiają się liczby oraz znaki dodawania i odejmowania. Następując kolejno po sobie tworzą równanie, które gracz musi szybko policzyć w pamięci, a następnie wybrać poprawną odpowiedź spośród trzech proponowanych wyników. W jednej rozgrywce do rozwiązania jest dziewięć równań – wygrywa osoba, która poda najwięcej prawidłowych odpowiedzi.

Liczenie

Na górze planszy znajduje się równanie, które należy szybko rozwiązać – gracza ograniczają spadające z nieba balony, do których przyłączone są proponowane odpowiedzi (tylko jedna z nich jest poprawna). W grze najważniejsze jest skupienie oraz wykorzystanie zdobytej dotychczas wiedzy matematycznej.

Kwadraty

Przez planszę przelatuje czerwony kwadracik. Gracz musi w odpowiednim momencie nacisnąć zielony przycisk tak, aby kwadracik spadł w jedno z trzech pól. Każde niebieskie pole ma inną punktację – od 10 do 30 punktów. Zwycięza ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów. Celem gry jest przede wszystkim rozwój spostrzegawczości i refleksu.

Kto pierwszy ten lepszy

Gra wymaga udziału dwóch graczy. Każdy z nich obserwuje latający po planszy czerwony kwadracik. Kiedy tylko kolor kwadratu zmieni się na niebieski, grający muszą nacisnąć żółty przycisk – kto szybciej naciśnie swój przycisk, wygrywa.

Spadające elementy

Celem gry jest jak najszybsze policzenie spadających w dół kolorowych figur geometrycznych. Następnie na planszy pojawiają się cztery możliwe odpowiedzi, spośród których trzeba wybrać jedną prawidłową. Kto wybierze więcej dobrych odpowiedzi, ten wygra! W rozgrywce kluczowe jest wzrokowe grupowanie tych samych obiektów i analizowanie ich ilości w oparciu o podobieństwa oraz ich rozmieszczenie na planszy.



Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,
NIP 7120165368, REGON 430362055
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93
E-mail: cezas@cezas.com.pl
