

GRA ZRĘCZNOŚCIOWA ZBIJAK ENJOY DŹWIĘKI



Gra zręcznościowa zbijak Enjoy statek kosmiczny dźwięki

Gra Enjoy **statek kosmiczny** to idealna zabawka **rozwijająca zdolności manualne** Twojego Dziecka oraz relację oko - ręka. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci **już od 18 miesiąca życia**. Ciekawy wzór statku kosmicznego oraz śliczne **kolory przykuja** dodatkowo uwagę Twojej pociechy.

Wymiary opakowania: 23 x 20 x 8,5 cm

Wymiary zabawki:

Średnica: 20, 5cm

Wysokość: 7 cm

Średnica kolorowych przecisków: 2 cm

Wymiary młoteczka: 13 x 7,5 x 4,5 cm

Baterie: 3 x AA (brak w zestawie)

Wiek: 18 m+

Zabawka posiada certyfikat EN71, CE.

W skład zestawu wchodzi:

- Gra Enjoy statek kosmiczny
- Młoteczek

Funkcje:

- Gra polega na **uderzaniu młoteczkiem w małe przyciski**, które w danym momencie się podświetlają
- Zabawa zaczyna się po **przetączeniu guzika ON/OFF**. Statek kosmiczny posiada **dwustopniową** regulację głośności, przez co zabawka będzie miła dla ucha również dla osoby dorosłej towarzyszącej zabawie. Od razu po włączeniu zabawki **wita nas wesoła, skoczna melodia**.
- Rozwijaj **umiejętności manualne oraz pamięć** Twojego dziecka i naucz je przechodzić wszystkie **poziomy trudności!**
- W zestawie znajduje się **śliczny młoteczek**, z silikonowym bezpiecznym zakończeniem
- Na planszy znajduje się 7 ślicznych kolorowych guzików, które **świecą się naprzemiennie podczas gry i trzeba w nie trafiać młoteczkiem**.
- Statek kosmiczny **posiada specjalne miejsce na młoteczek**, aby w łatwy sposób można było go **przechowywać, a zabawka była bardziej poręczna** przy przenoszeniu.
- Zabawka posiada **trzy przyciski z melodiami**: w kształcie **statku** kosmicznego, w kształcie **butelki** oraz w kształcie **gwiazdki**. Po naciśnięciu przycisku **statku** usłyszymy piosenkę **śpiewaną w języku angielskim**. W trakcie trwania piosenki guziczki **świecą się** naprzemiennie, a tarcza wokół guzików miga. Kolejną melodię uruchamia ponowne kliknięcie guziku. Po naciśnięciu **gwiazdki** krótki **utwór grany na pianinie**. Temu efektowi towarzyszą świecące się naprzemiennie światełka na obręczy znajdującej się wokół guzików. Po naciśnięciu **butelki** usłyszymy **3 uspokajające melodie**. Przy melodii guziki oraz obręcz świecą się uspokajająco naprzemiennie. Kolejną melodię uruchamia ponowne kliknięcie guziku.

Dodatkowo statek kosmiczny posiada 5 przycisków, a każdy z nich uruchamia inny tryb:

1. **Przycisk z planetą i młoteczkiem** uruchamia **tryb**, w którym zapala się dany przycisk, a dziecko musi **odpowiednio w niego trafić**. Jeśli trafimy dobrze 15 przycisków, włącza nam się **melodia, która nas nagradza**. Natomiast, jeśli nie trafimy w cztery przyciski pod rząd, słyszymy krótki dźwięk wskazujący na porażkę. Za każdym razem **odpowiedni dźwięk wskazuje nam czy trafiliśmy** odpowiednio w kolor czy też nie. Po wygranej lub przegranej zabawa sama się wznawia - **można grać bez końca!**
2. Przycisk **z gitarą** uruchamia nam **perkusyjny podkład**. Przy tym zapalają się guziki, a naciśnięcie ich doda efekt gitarowy. Dzięki temu **Twoje dziecko może w łatwy sposób nauczyć się podstaw rytmu**. Na koniec, jak Twoje dziecko zagra już swoją wersję melodii, gra **podsuwa dobre rozwiązanie**, tak by dziecko mogło uczyć się na popełnionych błędach. Złe przyciśnięcie klawisza powoduje, że słyszymy melodie od początku. **Dźwiękom towarzyszy świecąca się obręcz**.
3. Środkowy **klawisz z żarówką** uruchamia tryb **z wesołą muzyką**, przy którym guziki i obręcz świecą się naprzemiennie. W tym trybie tylko **słuchamy 2 wesołych melodii i tańczymy!**

4. Czwarty **klawisz z obrazkiem tortu** uruchamia **2 popularne melodie**. W tym trybie również guziki i obręcz się świecą. Aby uruchomić drugą melodię, trzeba ponownie kliknąć przycisk.
5. Ostatni **przycisk z głową** włącza grę w **zapamiętywanie**. Najpierw gra pokazuje nam 1 przycisk, a my musimy nacisnąć go młoteczką. **Gra pokazuje nam parę trybów:**
 - w pierwszym docieramy maksymalnie do **4 kolorów** (zaczynamy od 1)
 - w drugim docieramy maksymalnie do **5 kolorów** (zaczynamy od 2)
 - w trzecim docieramy maksymalnie do **6 kolorów** (zaczynamy od 3)

W każdym z trybów **gra daje nam 2 szansę na powtórzenie ruchu**. Jeśli klikniemy dobrze, słyszymy **wesoły dźwięk**. Jeśli źle, słyszymy **smutny dźwięk**. Po każdym zakończeniu etapu słyszymy wesołą melodię, która nagradza nasze zwycięstwo. Po przegranej, słyszymy smutną melodię.

Zabawka uczy :

- logicznego myślenia
- rozwija koordynację wzrokowo - ruchową.
- Zapamiętywania
- Liczenia
- Kolorów
- Rytmu

Zabawka zapakowana w ładne kolorowe pudełko. Idealnie nadaje się na prezent.









