

ЗВУКОВАЯ ПАМЯТЬ



Арт. 2076

ПРАВИЛА ИГРЫ

Возраст игроков: 5+

Количество игроков: 2-3

Содержимое коробки:

1. Звуковые кубики – 16 шт.
2. Цветной игровой кубик – 1 шт.
3. Игровое поле – 1 шт.
4. Правила игры – 1 шт.



После вскрытия упаковки необходимо проверить наличие элементов игры согласно перечню содержимого коробки. В случае несоответствия обратиться по адресу info@kamratas.by.

Правила безопасного использования

Не рекомендовать детям до 3 лет. Упаковка не является частью игры. Постоянно следить за комплектностью и состоянием игровых элементов. Сохранить упаковку с данными предприятия-изготовителя. Перед использованием обрабатывать сухой салфеткой. Пластиковые элементы протирать влажной салфеткой или промывать водой с мылом. Не применять химических средств.

«Звуковая память» – простая и быстрая игра, которая учит внимательно слушать, узнавать, различать и запоминать звуки. Игра не только развивает звуковую чувствительность, звуковую память, слухо-зрительно-моторную координацию, но также является превосходным развлечением для игроков разного возраста!

Цель игры

Собрать как можно больше пар кубиков, которые издают одинаковые звуки.

Подготовка к игре

Разложите игровое поле на устойчивой плоской поверхности, например на столе. Перемешайте звуковые кубики и расставьте их на цветных окошках игрового поля в случайном порядке. Обратите внимание, что одна сторона звуковых кубиков – цветная. Кубики нужно поставить этой стороной вниз, чтобы ее не было видно.

Ход игры с использованием игрового поля

Игру начинает самый младший участник, и ход переходит по кругу от одного игрока к другому. В начале своего хода игрок броском цветного игрового кубика определяет цвет окошка на игровом поле, с которого сможет взять звуковой кубик. Если, к примеру, выпал желтый цвет, то игрок вправе взять звуковой кубик с любого желтого окошка на игровом поле. Этот кубик необходимо легко потрясти и вслушаться в его звук, не подглядывая на цвет той стороны кубика, на которой он стоял. Тогда игрок выбирает любой другой кубик на игровом поле. Этот кубик тоже необходимо легко потрясти и вслушаться в его звук. Если игрок решит, что оба кубика издают разный звук, он ставит их обратно на место, не подглядывая на цвет той стороны кубиков, на которой они стоят. Если игрок решит, что оба кубика издают одинаковый звук, он должен повернуть их и показать цвет их нижней стороны всем остальным игрокам. Если кубики по цвету той стороны одинаковые, игрок получает два очка и оставляет кубики себе. Если кубики по цвету той стороны разные, игрок должен вернуть их на место и получает минус одно очко. Очки записываем. Игра продолжается, пока на игровом поле находятся звуковые кубики. Победителем считается тот, кто соберет больше всего очков.

Если на окошках определенного цвета на игровом поле уже нет кубиков, а игрок цветным игровым кубиком выбросил этот цвет, он вправе взять кубик с любого окошка на игровом поле. К примеру, если игрок выбросил красный цвет, а на красных окошках игрового поля уже нет ни одного звукового кубика, он должен взять звуковой кубик с любого окошка на игровом поле, где кубики еще стоят.

Ход игры без использования игрового поля

Это упрощенный вариант игры, в котором используем только 16 звуковых кубиков. Кубики расставляем на плоской поверхности цветной стороной вниз, чтобы получился квадрат 4x4. Игрок по своему усмотрению выбирает два любых кубика и сравнивает издаваемые ими звуки. Если оба кубика издадут разный звук, он ставит их обратно на место. Если оба кубика издадут одинаковый звук, игрок оставляет их себе. Игра заканчивается, когда игроки заберут себе все кубики. Победителем считается тот, кто соберет больше всего кубиков. В этом варианте игры за подглядывание цвета нижней стороны кубика очки не отнимаются, но нужно понимать, что в дальнейшей игре это очень облегчает задачу, в том числе и соперникам, так как игроки, чтобы сравнить кубики, пользуются уже не только звуком, но и цветом. Внимание! В оба варианта игры (т.е. с использованием игрового поля и без него) можно играть, тренируя зрительную память. В этом случае участники не обращают внимания на издаваемые кубиками звуки, а только на цвет их нижней стороны. Если кубики по цвету этой стороны одинаковые, игрок оставляет их себе. Если кубики по цвету этой стороны разные, он должен вернуть их на место. Игра заканчивается, когда участники заберут себе все кубики. Победитель тот, кто соберет больше всего кубиков. Штрафных очков не считаем.

Хранение и утилизация

Изделие хранить в сухом помещении, вдали от источников тепла, в оригинальной упаковке. После окончания использования изделие безопасно утилизировать, не нанося вреда окружающей среде.

Декларация соответствия

Единый знак обращения свидетельствует о том, что продукция, маркированная им, прошла все установленные в технических регламентах Таможенного союза процедуры оценки (подтверждения) соответствия и соответствует требованиям всех распространяющихся на данную продукцию технических регламентов Таможенного союза.



Этот знак свидетельствует о том, что продукция, маркированная им, соответствует требованиям директивы о безопасности игрушек Европейского союза.

Производитель

З.П. «Александр»
Петр Пундзис, ул.
Телевизийна 19,
80-209 Хвашино,
Польша
(Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis,
ul. Telewizyjna 19, 80-209
Chwaszczyno, Polska).



Этот символ означает, что игра не предназначена для детей младше 3 лет.

Импортер в Республике Беларусь

Частное торговое унитарное
предприятие «Камратас»,
ул. Котовского 56-9, 220021
Минск, Республика Беларусь,
тел. +375-25-9189049,
info@kamratas.by,
www.kamratas.by.

Изготовлено в Польше.