

Link do produktu: <https://sklep.ps.com.pl/interaktywna-ksiazeczka-e-edu-p-412578.html>BRAK
ZDJĘCIA

Interaktywna książeczka E-Edu

Cena brutto	23,99 zł
Cena netto	22,85 zł
Numer katalogowy	WMATYI0UC043106
Kod producenta	143106
Kod EAN	5901811143106
Pozostałe parametry	Wymiary książeczki: 16,2 x 16,2 cm Wysokość długopisu: 15 cm Wymiary opakowania: 25 x 20 x 3 cm
Uwaga	CE + 0-3 + Male czesci + zasilawienie
Zasilanie (lista)	Baterie/akumulatory AAA
Gwarancja	24 mc.
Min. liczba graczy	1
Max. liczba graczy	1
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	Polska
Rodzaj (zabawki::gry)	Edukacyjne
Nr katalogowy	143106
Marka (Zabawki)	E-Edu
Płeć (zabawki)	Dziewczynki
Produkt na baterie	Tak
Baterie w zestawie	Nie
Wymagania wiekowe	3
Bezpieczeństwo	OSTRZEŻENIA! Zaleca się zachowanie opakowań, etykiet oraz ulotek, na których umieszczone są ważne informacje. Opakowanie nie służy do zabawy. Należy zdjąć opakowanie przed oddaniem zabawki do rąk dziecka.
Akcesoria w zestawie	Interaktywna książeczka z labiryntem Długopis ze wskaźnikiem
Materiał	Tworzywo sztuczne (plastik)

Opis produktu

Interaktywna książeczka od E-Edu to 36 stron z ćwiczeniami, poruszającymi tematykę ekologii, środowiska, świata

zwierząt, zawodów, matematyki i środków transportu. Dzięki swoim funkcjom nie tylko dba o potrzeby rozwojowe dziecka, ale też przygotowuje je do nauki szkolnej.

- Książeczka posiada 36 stron z interaktywnymi zadaniami
- Ćwiczy pamięć, logiczne myślenie i zdolność obserwacji
- Porusza tematykę ekologii, środowiska, świata zwierząt, zawodów, matematyki i środków transportu
- Przykładowe zadania: dopasuj odpady do odpowiedniego kosza, które zwierzęta spotkamy na farmie?, co znajduje się w pokoju?
- Długopis podpowiada czy prawidłowo rozwiązujemy zagadki
- Zachęca do dalszej zabawy: wskazania obiektów z obrazka, brakujących kształtów czy przedmiotów niepasujących do zbioru
- Sygnalizuje kolorem i dźwiękiem czy odpowiedź jest poprawna czy nie (niebieski - oznacza dobrą odpowiedź, czerwony - błędną odpowiedź)
- Po dotknięciu czubkiem długopisu prawidłowej odpowiedzi, pióro zaświeci się na niebiesko i pochwali dobrą odpowiedź. Jeśli odpowiedź jest błędna, zaświeci się na czerwono i poprosi, żeby spróbować ponownie
- Labirynt: zabawa polega na dotarciu szlaczkiem do ulubionej potrawy danego zwierzątka