



Memory Yoga™

3 éves kortól 2–4 játékos részére

A Memory Yoga egy kis csavarral egészíti ki a klasszikus memóriajátékot, és nemcsak az elmét, de a testet is megmozgatja. Amellett, hogy fejleszti az egyensúlyt, a hajlékonyságot és a koordinációt, a jóga megnyugtat, kitisztítja az elmét, felkészítve ezzel az optimális tanulásra. A jóga megismertetése fiatal korban a legmegfelelőbb módja annak, hogy szórakozás közben sajátítsanak el a gyermekek egy életen át tartó tevékenységet.

Célok: a legtöbb jógapózát ábrázoló párt összegyűjteni.
A kezdéshez: melegíts be és lazíts. Ajánlunk néhány bemelegítő feladatot számodra, amelyeket megtekinthetsz a www.ThinkFun.com/YogaGames oldalon.
Előkészület: helyezzük le a lapkákat 6x6-os négyzet alakzatba, előtte alaposan keverjük meg a lapkákat.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun



Memory Yoga™

3 éves kortól 2–4 játékos részére

A Memory Yoga egy kis csavarral egészíti ki a klasszikus memóriajátékot, és nemcsak az elmét, de a testet is megmozgatja. Amellett, hogy fejleszti az egyensúlyt, a hajlékonyságot és a koordinációt, a jóga megnyugtat, kitisztítja az elmét, felkészítve ezzel az optimális tanulásra. A jóga megismertetése fiatal korban a legmegfelelőbb módja annak, hogy szórakozás közben sajátítsanak el a gyermekek egy életen át tartó tevékenységet.

Célok: a legtöbb jógapózát ábrázoló párt összegyűjteni.
A kezdéshez: melegíts be és lazíts. Ajánlunk néhány bemelegítő feladatot számodra, amelyeket megtekinthetsz a www.ThinkFun.com/YogaGames oldalon.
Előkészület: helyezzük le a lapkákat 6x6-os négyzet alakzatba, előtte alaposan keverjük meg a lapkákat.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun



Memory Yoga™

3 éves kortól 2–4 játékos részére

A Memory Yoga egy kis csavarral egészíti ki a klasszikus memóriajátékot, és nemcsak az elmét, de a testet is megmozgatja. Amellett, hogy fejleszti az egyensúlyt, a hajlékonyságot és a koordinációt, a jóga megnyugtat, kitisztítja az elmét, felkészítve ezzel az optimális tanulásra. A jóga megismertetése fiatal korban a legmegfelelőbb módja annak, hogy szórakozás közben sajátítsanak el a gyermekek egy életen át tartó tevékenységet.

Célok: a legtöbb jógapózát ábrázoló párt összegyűjteni.
A kezdéshez: melegíts be és lazíts. Ajánlunk néhány bemelegítő feladatot számodra, amelyeket megtekinthetsz a www.ThinkFun.com/YogaGames oldalon.
Előkészület: helyezzük le a lapkákat 6x6-os négyzet alakzatba, előtte alaposan keverjük meg a lapkákat.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun



Memory Yoga™

3 éves kortól 2–4 játékos részére

A Memory Yoga egy kis csavarral egészíti ki a klasszikus memóriajátékot, és nemcsak az elmét, de a testet is megmozgatja. Amellett, hogy fejleszti az egyensúlyt, a hajlékonyságot és a koordinációt, a jóga megnyugtat, kitisztítja az elmét, felkészítve ezzel az optimális tanulásra. A jóga megismertetése fiatal korban a legmegfelelőbb módja annak, hogy szórakozás közben sajátítsanak el a gyermekek egy életen át tartó tevékenységet.

Célok: a legtöbb jógapózát ábrázoló párt összegyűjteni.
A kezdéshez: melegíts be és lazíts. Ajánlunk néhány bemelegítő feladatot számodra, amelyeket megtekinthetsz a www.ThinkFun.com/YogaGames oldalon.
Előkészület: helyezzük le a lapkákat 6x6-os négyzet alakzatba, előtte alaposan keverjük meg a lapkákat.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

A játék menete:

Kezdőknek (3 éves kortól)

1. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot két tetszőleges lapka felfordításával. Abban az esetben, ha a lapkákon lévő képek megegyeznek, elveheti a lapkákat és folytatja a játékot tovább. Ha a lapkákon lévő képek nem azonosak, vissza kell tennie a lapkákat képpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre.

2. A játék az óramutató járásának irányában folytatódik tovább. Amint az összes párt megtalálták, a játékosok megszámlálják azokat. A legtöbb párral rendelkező játékos NYERI!

Haladóknak (6 éves kortól)

A játékmenet a kezdőknek szóló szabályok szerint zajlik, a következő szabállyal kiegészítve: abban az esetben, ha a lapkák képei egyeznek, a játékosnak be is kell mutatni és 10 másodpercig meg kell tartania a képen látható jógapózt, csak ennek teljesítésével szerezheti meg a lapkákat. Ellenkező esetben a lapkákat vissza kell tennie az eredeti helyükre, képpel lefelé fordítva.

A szerzőkről:

A játék feltalálója az Upside Down Games. Történetük a jóga szeretetén alapszik. Az egész akkor kezdődött, amikor két argentin – Matt, a jógaszerető, nonprofit szervezetnél dolgozó ügyvéd és Juan, a jógatanár – találkozott egy jógaórán. Nem csak jógatapasztalataikat osztották meg egymással, de azt a vágyukat is, hogy minél több gyerekkel megszerettessék a jógát, létrehozva egy új generációt, a „yogis”-okat. Sok ötletelés és tesztelés után a víziójuk valósággá vált, és létrejött egy díjnyszerű játéksorozat az Upside Down Gamestől.

A játék menete:

Kezdőknek (3 éves kortól)

1. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot két tetszőleges lapka felfordításával. Abban az esetben, ha a lapkákon lévő képek megegyeznek, elveheti a lapkákat és folytatja a játékot tovább. Ha a lapkákon lévő képek nem azonosak, vissza kell tennie a lapkákat képpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre.

2. A játék az óramutató járásának irányában folytatódik tovább. Amint az összes párt megtalálták, a játékosok megszámlálják azokat. A legtöbb párral rendelkező játékos NYERI!

Haladóknak (6 éves kortól)

A játékmenet a kezdőknek szóló szabályok szerint zajlik, a következő szabállyal kiegészítve: abban az esetben, ha a lapkák képei egyeznek, a játékosnak be is kell mutatni és 10 másodpercig meg kell tartania a képen látható jógapózt, csak ennek teljesítésével szerezheti meg a lapkákat. Ellenkező esetben a lapkákat vissza kell tennie az eredeti helyükre, képpel lefelé fordítva.

A szerzőkről:

A játék feltalálója az Upside Down Games. Történetük a jóga szeretetén alapszik. Az egész akkor kezdődött, amikor két argentin – Matt, a jógaszerető, nonprofit szervezetnél dolgozó ügyvéd és Juan, a jógatanár – találkozott egy jógaórán. Nem csak jógatapasztalataikat osztották meg egymással, de azt a vágyukat is, hogy minél több gyerekkel megszerettessék a jógát, létrehozva egy új generációt, a „yogis”-okat. Sok ötletelés és tesztelés után a víziójuk valósággá vált, és létrejött egy díjnyszerű játéksorozat az Upside Down Gamestől.

A játék menete:

Kezdőknek (3 éves kortól)

1. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot két tetszőleges lapka felfordításával. Abban az esetben, ha a lapkákon lévő képek megegyeznek, elveheti a lapkákat és folytatja a játékot tovább. Ha a lapkákon lévő képek nem azonosak, vissza kell tennie a lapkákat képpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre.

2. A játék az óramutató járásának irányában folytatódik tovább. Amint az összes párt megtalálták, a játékosok megszámlálják azokat. A legtöbb párral rendelkező játékos NYERI!

Haladóknak (6 éves kortól)

A játékmenet a kezdőknek szóló szabályok szerint zajlik, a következő szabállyal kiegészítve: abban az esetben, ha a lapkák képei egyeznek, a játékosnak be is kell mutatni és 10 másodpercig meg kell tartania a képen látható jógapózt, csak ennek teljesítésével szerezheti meg a lapkákat. Ellenkező esetben a lapkákat vissza kell tennie az eredeti helyükre, képpel lefelé fordítva.

A szerzőkről:

A játék feltalálója az Upside Down Games. Történetük a jóga szeretetén alapszik. Az egész akkor kezdődött, amikor két argentin – Matt, a jógaszerető, nonprofit szervezetnél dolgozó ügyvéd és Juan, a jógatanár – találkozott egy jógaórán. Nem csak jógatapasztalataikat osztották meg egymással, de azt a vágyukat is, hogy minél több gyerekkel megszerettessék a jógát, létrehozva egy új generációt, a „yogis”-okat. Sok ötletelés és tesztelés után a víziójuk valósággá vált, és létrejött egy díjnyszerű játéksorozat az Upside Down Gamestől.

A játék menete:

Kezdőknek (3 éves kortól)

1. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot két tetszőleges lapka felfordításával. Abban az esetben, ha a lapkákon lévő képek megegyeznek, elveheti a lapkákat és folytatja a játékot tovább. Ha a lapkákon lévő képek nem azonosak, vissza kell tennie a lapkákat képpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre.

2. A játék az óramutató járásának irányában folytatódik tovább. Amint az összes párt megtalálták, a játékosok megszámlálják azokat. A legtöbb párral rendelkező játékos NYERI!

Haladóknak (6 éves kortól)

A játékmenet a kezdőknek szóló szabályok szerint zajlik, a következő szabállyal kiegészítve: abban az esetben, ha a lapkák képei egyeznek, a játékosnak be is kell mutatni és 10 másodpercig meg kell tartania a képen látható jógapózt, csak ennek teljesítésével szerezheti meg a lapkákat. Ellenkező esetben a lapkákat vissza kell tennie az eredeti helyükre, képpel lefelé fordítva.

A szerzőkről:

A játék feltalálója az Upside Down Games. Történetük a jóga szeretetén alapszik. Az egész akkor kezdődött, amikor két argentin – Matt, a jógaszerető, nonprofit szervezetnél dolgozó ügyvéd és Juan, a jógatanár – találkozott egy jógaórán. Nem csak jógatapasztalataikat osztották meg egymással, de azt a vágyukat is, hogy minél több gyerekkel megszerettessék a jógát, létrehozva egy új generációt, a „yogis”-okat. Sok ötletelés és tesztelés után a víziójuk valósággá vált, és létrejött egy díjnyszerű játéksorozat az Upside Down Gamestől.