

SUPER MIND

Manual de Instruções



(PT)
SUPER MIND
Manual de Instruções

(EN)
SUPER MIND
Instruction Manual



SUPER MIND

Informações Gerais

Descrição do Produto

O provérbio transmite-nos ensinamentos retirados de experiências de vida. Com o Super Mind, não vai querer deixar para amanhã, o que você pode fazer hoje! Tenha uma experiência em que trabalha em simultâneo o raciocínio e memória, através da associação de peças que contêm diversos provérbios.

Competências

✓ **Atenção:** Brincar e utilizar jogos físicos e didáticos tem um propósito: a diversão. Aliado a este fator, focar a atenção nas regras e objetivos dos jogos estimula a concentração e a atenção, sendo o desenvolvimento destas capacidades cruciais para o processo de aprendizagem.

✓ **Motricidade fina:** Para estimular o desenvolvimento da motricidade fina recomenda-se a utilização de jogos físicos, uma vez que permite que a criança execute movimentos finos da mão e dos dedos com controlo e destreza. A motricidade fina pode definir-se como a capacidade de utilizar de maneira eficiente, precisa e controlada, os pequenos músculos do nosso corpo, em particular os músculos da mão e dos dedos, tornando-se crucial para todas as atividades que serão realizadas a nível escolar, como por exemplo apertar os cordões dos sapatos.

✓ **Memória:** Capacidade cognitiva que nos permite armazenar informação para podermos compreendê-la e/ou elaborar um pensamento estruturado. A memória é responsável por orientar e organizar os nossos pensamentos e é considerada a base para a construção da nossa identidade, devendo ser treinada em casa e no ambiente escolar, logo desde crianças. O comprometimento desta capacidade cognitiva pode ser causado por doenças mentais como a demência, perdendo lentamente a capacidade de lembrar de coisas novas ou mesmo de relembrar memórias mais antigas.

✓ **Inteligência linguística:** Esta capacidade pode ser estimulada através da utilização de jogos físicos que envolvam a comunicação com outros e que estimulem a aquisição da informação, conhecimento e habilidades literárias. É durante a infância que os estímulos são mais importantes, pois é a fase onde é mais fácil para a compreensão e aquisição linguística.

✓ **Coordenação oculo-manual:** O uso de jogos educativos físicos permite desenvolver a capacidade de coordenar a visão com os movimentos do corpo globais e finos. É fundamental que haja a estimulação da coordenação visual motora através de jogos de empilhar/encaixar, abrir/fechar, pôr/tirar, pintar/desenhar, recortar/furar, imitar, amarrar, entre outros.

✓ **Social:** Através da utilização de jogos físicos, decorrem processos a vários níveis que permitem estimular a interação e relacionamento entre pares, pais/filhos, educadores/alunos, terapeutas/pacientes, tais como: desenvolver o espírito de iniciativa, desenvolver o espírito cooperativo em torno de objetivos comuns, partilhar conhecimentos e gerir emoções, resistência à frustração, a alegria, a raiva, entre outras.

Soluções

Amigos,
amigos,



negócios
à parte.

O seguro



morreu
de velho.

A pressa
é inimiga



da perfeição.

Grão a grão,



enche a
galinha o papo.

Quem quer vai,



quem não
quer manda.

O pior cego
é aquele



que não
quer ver.

Quem conta
um conto,



acrescenta
um ponto.

Patrão fora,



feriado na loja.

Casa
roubada,



trancas à porta.

Soluções

A cavalo
dado



não se olha
o dente.

Deus escreve
direito,



por linhas
tortas.

De médico
e de louco



todos temos
um pouco.

Devagar,



se vai ao longe.

A mentira,



tem
perna curta.

Água mole
em pedra dura,



tanto bate
até que fura.

Cão que ladra,



não morde.

Quem
ama feio,



bonito lhe
parece.

Não deixe
para amanhã,



o que pode
fazer hoje.

Soluções

O que os olhos
não vêem,



o coração
não sente.

Antes só,



do que mal
acompanhado.

Quem
semeia vento,



colhe
tempestades.

Cada macaco



no seu galho.

Gato
escaldado,



de água fria
tem medo.

Ladrão que rouba
a ladrão,



tem cem
anos de perdão

Quem canta,



seus males
espanta.

O barato,



sai caro.

Quem casa,



quer casa

SUPER MIND

Informações Legais



Muitos parabéns!

Com a sua compra optou por um produto de alta qualidade. Antes de o utilizar pela primeira vez, familiarize-se com o seu produto!

Para o efeito leia com atenção este manual de instruções.

Utilize o produto apenas conforme descrito e para as utilizações indicadas.


Guarde estas instruções num local seguro, para referência futura.

No caso de transferir o produto para terceiros, faça-o acompanhar de todos os documentos.

Material fornecido

- 1 x manual de instruções online
- 3 x jogos de provérbios
- 1 x caixa com tampa
- 1 x tabuleiro
- 1 x copo de arrumação
- 3 x bases com tampa

Símbolos usados

 Este produto está em conformidade com os requisitos essenciais da Diretiva 2009/48/CE relativa à segurança dos brinquedos.



A declaração de conformidade completa está disponível em <http://bit.ly/2IYG90Y>

Utilização adequada

Este produto é um jogo indicado para adultos e idosos que pretendam desenvolver a memória e o raciocínio utilizando reminiscências, para além de promover o desenvolvimento outras competências do cérebro. O objetivo do jogo é combinar as peças de forma a completar os provérbios de cada jogo.



Indicações de segurança

Atenção! Os materiais de embalagem e de fixação não fazem parte do brinquedo, devendo por motivos de segurança, ser sempre removidos antes de entregar o produto às crianças. As crianças só podem brincar com o produto sob a vigilância de adultos.

AVISO! Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Peças com pequenas dimensões – perigo de asfixia.

Instruções para eliminação

Por favor elimine a embalagem e o produto de forma ambientalmente correta! Elimine o produto através de um centro de eliminação de resíduos certificado ou através do sistema de gestão de resíduos do seu município. Tome em atenção os protocolos em vigor.

Assistência Portugal

Tel.: (+351) 969 424 180 (chamada para rede móvel nacional)

Em caso de dúvida ou assistência por favor contacte-nos através do email geral@edunkates.com

SUPER MIND

General Information

Product Description

The proverb gives us teachings drawn from life experiences. With Super Mind, you don't want to leave it for tomorrow, which you can do today! Have an experience in working simultaneously reasoning and memory, through the association of pieces that contain several proverbs.

Skills Developed

✓ **Attention:** Playing and using physical and educational games has one purpose: fun. Allied to this factor, focusing attention on the rules and objectives of games stimulates concentration and attention, and the development of these capabilities is crucial for the learning process.

✓ **Fine motor skills:** To stimulate the development of fine motor skills it is recommended to use physical games, since it allows the child to perform fine movements of the hand and fingers with control and dexterity. Fine motor skills can be defined as the ability to use the small muscles of our body in an efficient, precise, and controlled way, in particular the muscles of the hand and fingers, making it crucial for all activities that will be carried out at the school level, such as tightening the shoelaces.

✓ **Memory:** Cognitive capacity that allows us to store information so that we can understand it and/or elaborate a structured thought. Memory is responsible for guiding and organizing our thoughts and is considered the basis for the construction of our identity, and should be trained at home and in the school environment, since children. Impairment of this cognitive ability can be caused by mental illnesses such as dementia, slowly losing the ability to remember new things or even remembering older memories.

✓ **Linguistic Intelligence:** This ability can be stimulated through the use of physical games that involve communication with others and that stimulate the acquisition of information, knowledge and literary skills. It is during childhood that stimuli are most important, as it is the phase where it is easier for understanding and linguistic acquisition.

✓ **Eye-hand coordination:** The use of physical educational games allows to develop the ability to coordinate vision with global and fine body movements. It is essential that there is stimulation of visual motor coordination through games of stacking/fitting, opening/closing, putting/taking, painting/drawing, cutting/drilling, imitating, tying, among others.

✓ **Social:** Through the use of physical games, processes take place at various levels that allow stimulating interaction and relationship between peers, parents/children, educators/students, therapists/patients, such as: developing the spirit of initiative, developing the cooperative spirit around common goals, sharing knowledge and managing emotions, resistance to frustration, joy, anger, among others.

Solutions

Amigos,
amigos,



negócios
à parte.

O seguro



morreu
de velho.

A pressa
é inimiga



da perfeição.

Grão a grão,



enche a
galinha o papo.

Quem quer vai,



quem não
quer manda.

O pior cego
é aquele



que não
quer ver.

Quem conta
um conto,



acrescenta
um ponto.

Patrão fora,



feriado na loja.

Casa
roubada,



trancas à porta.

Solutions

A cavalo
dado



não se olha
o dente.

Deus escreve
direito,



por linhas
tortas.

De médico
e de louco



todos temos
um pouco.

Devagar,



se vai ao longe.

A mentira,



tem
perna curta.

Água mole
em pedra dura,



tanto bate
até que fura.

Cão que ladra,



não morde.

Quem
ama feio,



bonito lhe
parece.

Não deixe
para amanhã,



o que pode
fazer hoje.

Solutions

O que os olhos
não vêem,



o coração
não sente.

Antes só,



do que mal
acompanhado.

Quem
semeia vento,



colhe
tempestades.

Cada macaco



no seu galho.

Gato
escaldado,



de água fria
tem medo.

Ladrão que rouba
a ladrão,



tem cem
anos de perdão

Quem canta,



seus males
espanta.

O barato,



sai caro.

Quem casa,



quer casa

SUPER MIND

Legal Information



Congratulations!

With your purchase you have decided on a high-quality product. Get to know the product before you start to use it!

Carefully read the following instructions for use.

Use the product only as described and only for the given areas of application.

Keep these instructions safe.

When passing the product on to a third party, always make sure that the documentation is included.

Material provided

1 x online instruction manual

3 x games with proverbs


1 x box with lid

1 x tray

1 x storage cup

3 x bases with lid

Symbols used

 This product meets the essential requirements of Directive 2009/48/CE on the safety of toys.



Full conformity declarations are available under <http://bit.ly/2IYG90Y>

Intended use

This product is a game suitable for adults and the elderly who want to develop memory and reasoning using reminiscences, in addition to promoting the development of other brain skills. The objective of the game is to combine the pieces in order to complete the proverbs of each game.



Safety instructions

Warning! None of the packaging and fastening materials are considered part of the toy and must always be removed for safety reasons before the product can be given to children to play with. Children can only play with the product under adult supervision.

WARNING! Not suitable for children under 36 months of age. Small parts - danger of suffocation.

Disposal

Please dispose of the packaging and the product in an environmentally friendly manner! Dispose of the product through a certified waste disposal center or through your municipality's waste management system. Pay attention to the protocols in force.

International Assistance

Tel.: (+351) 969 424 180 (call to a national mobile network)

In case of doubt or assistance please contact us via email geral@edunkates.com