Dane aktualne na dzień: 10-11-2026 12:20

Link do produktu: https://www.2phone.pl/gra-zrecznosciowa-popit-game-rabbit-01d-p-25357.html



Gra zręcznościowa Popit game (Rabbit) 01D

Cena	**25,19 zł**
Czas wysyłki	**48 godzin**
Kod producenta	**01D**
Kod EAN	**5906849663114**
Przeznaczenie	**Nauka, Zabawa**
Kolor (dominujący)	**Różowy**
Materiał główny	**Tworzywo sztuczne**
Zasilanie	**Baterie (typ do uzupełnienia)**

Opis produktu

Rozwój zdolności poznawczych i manualnych

Zabawka sensoryczna RICHTOYS Pop It w kształcie różowego królika została zaprojektowana z myślą o wspieraniu rozwoju dziecka w różnych obszarach. Podczas zabawy dziecko ćwiczy pamięć, refleks, koordynację wzrokowo-ruchową oraz koncentrację. Regularne użytkowanie sprzyja również poprawie sprawności palców i szybkości reakcji. Zasady gry są intuicyjne – zadaniem gracza jest nacisnąć odpowiednią bańkę, zgodnie z zapamiętaną sekwencją świetlną i dźwiękową.

Różnorodne tryby gry dla większego zaangażowania

Urządzenie oferuje siedem trybów rozgrywki, które różnią się poziomem trudności oraz zasadami. Tryb Przełamania i Tryb Pamięci polegają na zapamiętywaniu losowych sekwencji zapalanych bąbelków i ich poprawnym odtwarzaniu. W trybach punktacji i wieloosobowym gracze rywalizują z czasem. Tryb Dwukolorowy wprowadza dodatkowe wyzwanie – należy naciskać jedynie zielone bąbelki, unikając czerwonych. Dostępne są również tryby uproszczone: gracz może zdecydować się tylko na jeden kolor, zielony lub czerwony.

Możliwość przerwania i kontynuacji gry

Zabawka została wyposażona w funkcję zapamiętywania ostatniego poziomu, co umożliwia kontynuację rozgrywki w późniejszym czasie. To przydatne rozwiązanie, jeśli dziecko nie może dokończyć gry od razu –

wystarczy wrócić do niej, gdy znów będzie na to czas.

Dane Techniczne

Typ zabawki	Interaktywna gra sensoryczna
Materiał	Tworzywo sztuczne
Kolor	Różowy
Kształt	Królik
Efekty dźwiękowe	Tak
Efekty świetlne	Tak
Tryby gry	7 (Pamięciowy, Punktowy, Wieloosobowy, Breakout, Przełamaniowy, Dwukolorowy (zielony/czerwony), Klawisza Zielonego, Klawisza Czerwonego)
Liczba poziomów w trybie Breakout	30
Wiek użytkownika	Od 3 lat
Zasilanie	Baterie (typ do uzupełnienia)
Przeznaczenie	Zabawka edukacyjna i antystresowa wspomagająca rozwój pamięci, refleksu i koordynacji u dzieci