



NACZELNA RADA
PIELĘGNIAREK I POŁOŻNYCH
REKOMENDUJE



EASY PC

Przewodnik dla rodziców



“ W Comfy™ wierzymy, że stawianie wyzwań
Twojemu dziecku poprzez zabawę rozwija
jego umiejętność uczenia się i pewność
siebie, a wrodzona ciekawość umożliwia
wykorzystanie jego całkowitego potencjału. ”

Dom Pedagogiczny Comfy™

Drogi Rodzicu,

Każdy człowiek zaczyna proces uczenia się już od pierwszych dni narodzin. Świat, w którym wychowujemy nasze dzieci, staje się coraz bardziej skomputeryzowany i interaktywny, takie też powinny być narzędzia zapewniane przez nas dzieciom do wczesnej nauki w celu przygotowania ich do nowoczesnego stylu życia w przyszłości.

Jako nowocześni rodzice dwudziestego pierwszego wieku, w którym wymiar interaktywny jest nieodłączną częścią życia, jesteśmy zobligowani zapewnić naszym dzieciom właściwą równowagę pomiędzy zajęciami w domu i poza nim oraz zapewnić im, poprzez zabawę i naukę, narzędzia potrzebne do rozwijania umiejętności komunikacji interpersonalnej. Odpowiednie użycie zaawansowanych technologii może odgrywać istotną rolę w nabywaniu owych umiejętności.

W Comfy™ używamy platformy cyfrowej jako narzędzia edukacyjnego do wprowadzenia dzieci w nowy świat pełen rozrywki. Dzieci czerpią wiele radości z interaktywnych doświadczeń, których mogą poszukiwać niezależnie i zgodnie ze swoim poziomem rozwoju.

Oprogramowanie Comfy™ jest udoskonalane w współpracy z naukowcami i dziecięcymi psychologami, tak abyśmy mogli Was zapewnić, że nasz system pomaga rozwijać umiejętności z wielu różnych płaszczyzn rozwojowych, takich jak: zdolności motoryczne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, inteligencja emocjonalna, percepcja wzrokowa i przestrzenna, myślenie twórcze, słownictwo i umiejętności językowe, przyswajanie pojęć i inne.

Badania wykazują, że dzieci poruszające się w środowisku interaktywnym lepiej radzą sobie z wymogami modernizacji i szybciej rozwijają zdolność uczenia się. Nasze różnorodne produkty, sprzedawane w 21 wersjach językowych, otrzymały wiele prestiżowych międzynarodowych nagród z dziedziny edukacji i odniosły wielki sukces wśród dzieci na całym świecie, co stanowi dla nas powód do dumy i źródło inspiracji.

Produkt uzyskał pozytywną opinię Instytutu "Pomnik - Centrum Zdrowia Dziecka" i rekomendację Naczelnej Rady Pielęgniarek i Położnych.

Życzymy Wam wielu wzbogacających, interaktywnych i pełnych zabawy doświadczeń!

Firma Comfy™

* Po więcej informacji: PL www.marko-zabawki.pl/comfy UK www.comfyland.com

Spis treści:

3C Cykl Rozwojowy	4
Wykres Rozwoju	6
System Interaktywny Comfy™	8
Wartości Edukacyjne	12
Umiejętności Motoryczne i Sensoryczne	13
Umiejętności Językowe	13
Umiejętność Myślenia	13
Rozwój Emocjonalny	14
Wartości Społeczne i Zachowania	14
Ostrzeżenia	15



Prezentacja Domu Pedagogicznego Comfy™ (CPH)

Dom Pedagogiczny Comfy™ (CPH) jest badawczo-rozwojowym działem firmy Comfy™ odpowiedzialnym za gromadzenie wiedzy i wszelkich informacji z zakresu rozwoju dziecka. Jego zadaniem jest również identyfikowanie najnowszych trendów w procesach rozwojowych dziecka i procesach uczenia się oraz wykorzystanie zebranych informacji w tworzeniu interaktywnych produktów z elementami zabawy.

Jednym z zadań CPH są badania i testy praktyczne przeprowadzane przez wielu ekspertów z różnych dziedzin, które wspólnie tworzą obszerną bazę wiedzy dla działalności firmy Comfy™.

CPH jest twórcą niezwykłego 3C Cyklu Rozwojowego mającego na celu pogłębienie ciekawości dziecka z jednoczesnym wzmacnianiem i maksymalizacją efektywności uczenia się.



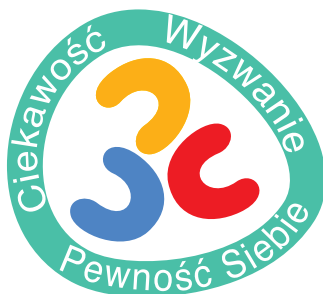
Prezentacja 3C Cyklu Rozwojowego Comfy™

Podczas zabawy z systemem Comfy™ można zauważyć u dziecka błysk w oku rozświetlający całą twarz, który w firmie Comfy™ nazywamy Magicznym Efektem Comfy™. Ten magiczny efekt jest uzyskiwany dzięki połączeniu:

Ciekawości (Curiosity) + Wyzwania (Challenge) + Pewności (Confidence) = **3C Cykl Rozwojowy**

Ciekawość

Dziecko rodzi się z wrodzoną ciekawością. W Comfy™ dbamy o to, aby młode umysły miały kontakt z interaktywnym środowiskiem w celu zwiększenia wrodzonej ciekawości i przeniesienia ich w edukacyjną, pełną zabawy i odkryć podróz, umożliwiającą rozwój nowych umiejętności i wzorów myślenia.



Wyzwanie

Zapewnianie dzieciom właściwego pod względem wieku i rozwoju, bogatego i zabawnego materiału motywuje i inspiruje je do jak najpełniejszego wykorzystania swych możliwości. CPH stworzył linię oprogramowania o sześciu poziomach trudności, rozwijających zdolności motoryczne, inteligencję emocjonalną, myślenie twórcze, słownictwo i wiele innych.

Pewność Siebie

System Comfy™ umożliwia dzieciom niezależną zabawę poprzez aktywne kontrolowanie czynności - aktywne, a nie bierne uczestnictwo w zabawie rozwija w nich pewność siebie, nabywanie świadomości kontroli umacnia pewność siebie, poprawia samoocenę oraz jest podstawą do zbudowania pozytywnej, stabilnej osobowości oraz zdrowych relacji międzyludzkich.

Rola rodziców w maksymalizacji Systemu 3C Comfy™

Radość spędzania czasu razem

Comfy™ przybliża rodziców do dzieci w czasie wspólnej zabawy, która jednocześnie uczy i bawi. Rodzic lub dziecko mogą zatrzymać czynność w każdej chwili poprzez naciśnięcie przycisku Pauzy i omówić lub wyjaśnić przedstawioną treść, tak by dziecko ją zrozumiało.

Wybór właściwego oprogramowania

Nasz szeroki wybór tytułów oprogramowania dla dzieci w różnym wieku i na różnym poziomie rozwoju umożliwia rodzicom dobranie produktu odpowiedniego dla etapu rozwoju swojego dziecka.



Rola Comfy™ w życiu codziennym

Z uwagi na to, że oprogramowanie przedstawia codzienne sytuacje i czynności, rodzice mogą wprowadzać je w życie rodziny, pomagając dziecku zarówno zaakceptować i rozumieć te czynności, jak również czerpać z nich większą przyjemność.

Nauka innych języków

System Comfy™ zawiera do 20 dodatkowych języków, umożliwiając przełączanie się z języka na język – daje to możliwość uczenia się nowych wyrazów w innym języku.

- ❖ Słuchanie dźwięków znanych i nowych.
- ❖ Dotykanie i odczuwanie wszystkiego.
- ❖ Poznawanie otoczenia.



CD Pierwsze Kroki
jest dołączony do
EASY PC

Pierwsze Kroki

WIEK
1-3

- ❖ Bawienie się i otrzymywanie informacji zwrotnych.
- ❖ Wypowiadanie pierwszych słów.
- ❖ Rozpoznawanie znanych przedmiotów w nowym otoczeniu.



Mój Dom



TV dla Dziecka



Wyobraźmy Sobie

- ❖ Słuchanie i samodzielne tworzenie opowiadań.
- ❖ Udział w wydarzeniach (np. urodziny i święta).
- ❖ Zawieranie nowych przyjaźni (kontakty społeczne).



Przyjęcie Urodzinowe

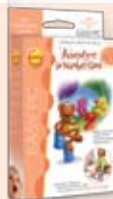


Święta w Comfylandii

- ❖ Zabawa z przyjaciółmi.
- ❖ Określanie przedmiotów.
- ❖ Rozwiązywanie problemów.



Radość z Muzyki



Przygody w Numerolandii



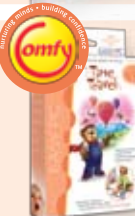
Świat Kolorów

WIEK
3-5

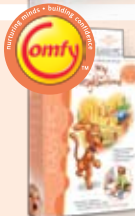
- ❖ Zdobywanie wiedzy o świecie.
- ❖ Bardziej złożone gry z wyższym poziomem interaktywności.
- ❖ Różnorodna sztuka i rzemiosło.



Świat Zwierząt



Podróże w Czasie



Moje Sąsiedztwo

- ❖ Radzenie sobie z nowymi wyzwaniami.
- ❖ Rozwijanie nowych obszarów zainteresowania.
- ❖ Nauka na temat Internetu.



Przygody Online

Korzyści rozwojowe

Rola rodzica

❖ Koordynacja wzrokowo-ruchowa.

❖ Samouświadomienie.

❖ Umiejętność słuchania.

❖ Dotknij różnych materiałów, podając ich nazwę i cechy (gładki, gorący, zimny itd.)

❖ Przećwicz rozmowę telefoniczną ze swoim dzieckiem.

❖ Poruszaj się/ tańcz w rytm muzyki.

❖ Pewność siebie dzięki pozytywnej informacji zwrotnej.

❖ Podstawowe słownictwo i umiejętności językowe.

❖ Zdolności poznawcze.

❖ Zabawa w „chowanego” z dzieckiem.

❖ Śpiewaj i odgrywaj scenki przedstawiane przez postacie.

❖ Ukryj znany przedmiot wewnątrz pudełka i za pomocą wskazówek pomóż dziecku w odgadnięciu, co jest w środku.

❖ Umiejętności słuchania i wyrażania uczuć.

❖ Wprowadzenie do norm i wartości społecznych.

❖ Pewność siebie dzięki rozumieniu innych.

❖ Niech Twoje dziecko opowie historijkę i odpowie na pytania zadane przez Ciebie na temat historijki.

❖ Zachęć dziecko do świętowania urodzin ulubionej zabawki (lalki, misia, itp.) i baw się z dzieckiem.

❖ Odtwórz czynności życia codziennego: odwiedź zoo, pocztę, posadź kwiaty, itp.

❖ Pewność siebie i kompetencja społeczna dzięki rozwiązywaniu problemów.

❖ Pojęcia koloru i kształtu.

❖ Słuchanie różnych instrumentów muzycznych.

❖ Granie w gry towarzyskie, takie jak zabawa w „chowanego”.

❖ Przedstaw problem występujący w opowiadaniu lub grze i powiedz dziecku, aby go samodzielnie rozwiązało.

❖ Pokaż dziecku obrazek i omów kolory.

❖ Słuchaj muzyki razem z dzieckiem i spróbuj zidentyfikować grające instrumenty.

❖ Myślenie twórcze.

❖ Przyswojenie pojęć takich jak ilość, klasyfikacja i wnioskowanie.

❖ Wzmacnianie pozytywnego poczucia własnej wartości.

❖ Przedstaw dziecku różne opowiadania związane z przedmiotami widzianymi w grach Comfy™.

❖ Zagraj w gry pamięciowe i “co tu nie pasuje?”.

❖ Rysuj i twórz wspólnie dzieła sztuki z użyciem różnych materiałów i stylów.

❖ Zwiększanie pewności siebie dzięki wyzwaniom.

❖ Zachęcanie do ciekawości intelektualnej.

❖ Nauka podstawowych pojęć komputerowych, takich jak nawigacja.

❖ Zapytaj dziecko, które czynności najbardziej je interesują i baw się razem z dzieckiem.

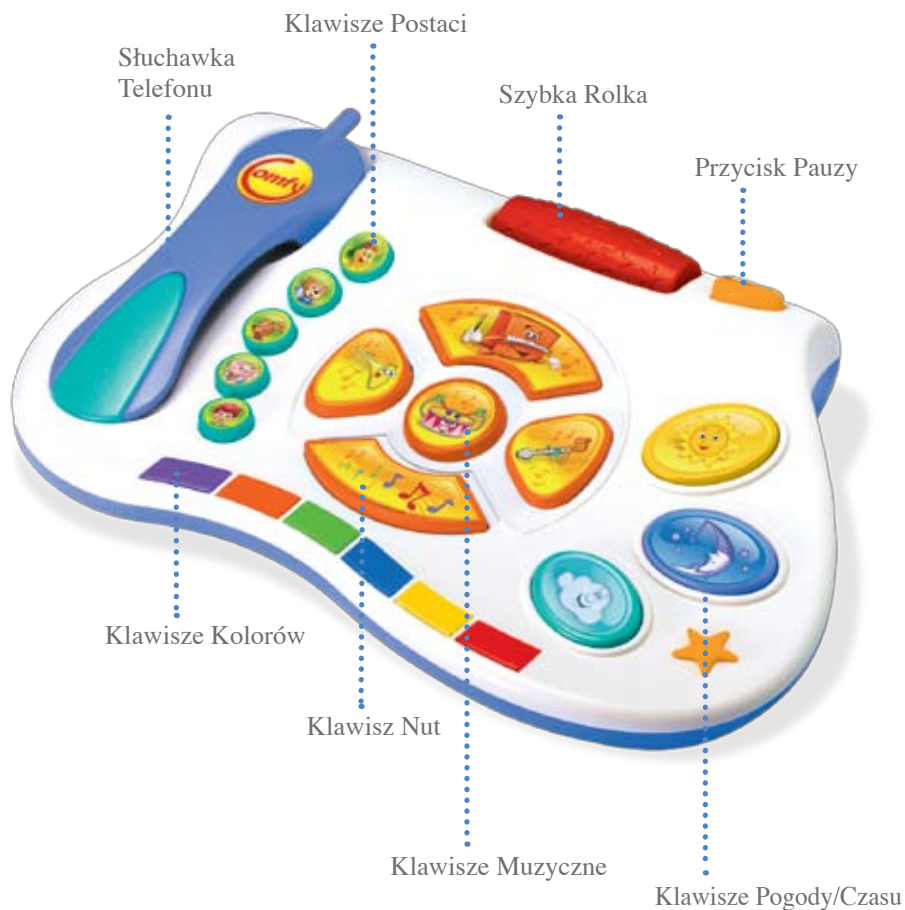
❖ Przejrzyj różne strony internetowe, które są interesujące dla Twojego dziecka.

❖ Zostaw komputer i wyjdź razem z dzieckiem do miejsc w świecie realnym, takich jak zoo, muzeum dziecięce, itp.

System Interaktywny Comfy™

EASY PC umożliwia małym i większym dzieciom czerpanie przyjemności z fascynujących, interaktywnych gier Comfy™. System jest specjalnie dostosowany do umiejętności i zainteresowań dzieci w wieku od 1 do 5 lat, tak aby mogły robić postępy we własnym tempie.

Znane kształty, żywe kolory i przyjazne obrazki zapraszają młode paluszki do dotykania, badania i odkrywania. Specjalnie zaprojektowane oprogramowanie posiada wielopoziomowe zadania, co umożliwia Twojemu dziecku kontrolę różnych aspektów zadań zgodnie z jego osobistym rozwojem.



Opis Klawiszy Klawiatury

Klawisze Pogody/Czasu

Klawiatura Comfy™ ma 3 Klawisze Pogody/Czasu:

Klawisz słońca i dnia

Klawisz księżyca i nocy

Klawisz chmury i deszczu



Każde naciśnięcie któregoś z klawiszy zmienia w Comfylandii pogodę i/lub czas, a dziecko, mając wpływ na opowiadanie, uczy się rozpoznawać jej cechy.



Wiedza i umiejętności zdobywane podczas używania Klawiszy Pogody/Czasu:

- ✓ Rozumienie pojęć dnia i nocy.
- ✓ Identyfikowanie zjawisk takich jak deszcz, śnieg itp.

Klawisze Postaci i Słuchawka Telefonu

Snaily

Buddy

Jumpy

Feely

Comfy



Dziecko może zadzwonić do postaci w dowolnym momencie gry i zobaczyć je w różnych miejscach i sytuacjach.



Wiedza i umiejętności zdobywane podczas używania Słuchawki Telefonu.

- ✓ Zapoznanie z telefonem jako narzędziem komunikacji.
- ✓ Nawiązanie osobistego kontaktu z postaciami Comfy™, oraz rozwój umiejętności społecznych.

Klawisze Muzyczne

Na klawiaturze znajduje się 5 Klawiszy Muzycznych:

- Bęben
- Flet
- Pianino
- Trąbka
- Przycisk nut



Naciśnięcie klawisza z instrumentem muzycznym wprowadzi ten instrument i odtworzy fragment muzyczny typowy dla tego instrumentu. Jeśli Twoje dziecko będzie ciągle naciskać ten sam klawisz, melodia stopniowo zmienia tempo i/lub ulegnie zmianie.

Naciśnięcie klawisza nut odtworzy piosenkę przewodnią Comfy™ i wprowadzi postaci Comfylandii.



Wiedza i umiejętności zdobywane podczas używania Klawiszy Muzycznych:

- ✓ Zapoznanie się i umiejętność rozpoznawania czterech instrumentów muzycznych przez kształt i dźwięk.
- ✓ Rozróżnianie instrumentów muzycznych.
- ✓ Rozpoznawanie melodii i nauka piosenek.

Klawisze Kolorów

Klawiatura posiada 6 Klawiszy Kolorów:

Fioletowy, pomarańczowy, zielony, niebieski, żółty i czerwony.

W trakcie gry dziecko używa Klawiszy Kolorów w różnych ćwiczeniach.



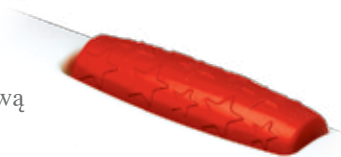
Wiedza i umiejętności zdobywane podczas używania Klawiszy Kolorów.

- ✓ Zapoznanie się z kolorami.
- ✓ Kontakt z estetycznym i funkcjonalnym użyciem koloru .

Szybka Rolka

Klawiatura Comfy™ jest wyposażona w obrotową szybką rolkę, która łatwo się obraca i zapewnia dziecku możliwość nieskrępowanego ruchu ręki.

Użycie Szybkiej Rolki zmienia tymczasowo tempo wydarzeń na ekranie. Im szybciej dziecko kręci rolką, tym szybsze jest tempo wydarzeń.



Co zyskuje dziecko w trakcie zabawy Szybką Rolką?

- ✓ Okazję do zabawy i nieskrępowanego użycia wyobraźni.
- ✓ Rozbawienie spowodowane możliwością kontroli i angażowania się w akcję na ekranie.

Przycisk Pauzy



Naciśnięcie Przycisku Pauzy pokazuje użycie znaczenia „Stop” poprzez dźwięk i obraz. Naciśnięcie jakiegokolwiek innego klawisza na klawiaturze rozpocznie daną czynność od początku.



Co umożliwia używanie Przycisku Pauzy?

- ✓ Pozwala dziecku na czynną ingerencję w akcję i kontrolę tego, co dzieje się na monitorze.
- ✓ Twoje dziecko może używać tego przycisku, gdy chce porozmawiać lub popatrzeć na ulubione obrazki.

Wartości Edukacyjne

Uwaga: W Comfy™ stworzyliśmy różne gry na CD dostosowane do każdego wieku dziecka i jego etapu rozwoju, po to aby umożliwić dziecku przyswajanie wszystkich wartości i nabycie umiejętności opisanych poniżej.

Klawiatura i oprogramowanie Comfy™ zostały zaprojektowane i stworzone przez pedagogiczny zespół badawczo-rozwojowy specjalizujący się w cyfrowych mediach, tak aby dostosowane były do umiejętności i zainteresowań dzieci w wieku od 1 do 5 lat. Duże ilustrowane przyciski, słuchawka do trzymania i szybka rolka są łatwe w obsłudze przez małe rączki, umożliwiają dziecku wygodę i pełną kontrolę bez konieczności czytania czy używania myszki komputera.



Zabawa w interaktywnym środowisku Comfy™ zapewni Twemu dziecku:

- ✓ Naukę przez zabawę i odkrywanie.
- ✓ Nabycie podstawowych umiejętności komputerowych.
- ✓ Rozwinięcie umiejętności poznawczych, emocjonalnych i społecznych.

Poniższe cechy sprawiają, że podejście Comfy™ jest wyjątkowe i prawidłowo dostosowane do osiągnięcia swych celów edukacyjnych:

- ✓ Czynności Comfy™ są interaktywną kombinacją opowiadań, kreskówek, oglądania zdjęć i kolorowych obrazów, słuchania muzyki i śpiewania piosenek, czynności ruchowych i zapoznania z aspektami społecznymi.
- ✓ Klawiatura Comfy™ zastępuje standardową klawiaturę i mysz komputerową. Wszystkie przyciski są kolorowe i łatwe w użyciu. Nie są potrzebne umiejętności czytania lub pisanie.
- ✓ Czynności Comfy™ są dostosowane do wieku dziecka, a postaci i przedmioty występujące w opowiadaniach są przyjazne i zabawne.
- ✓ Po dostosowaniu poziomu ćwiczenia do poziomu rozwoju dziecka i rozpoczęciu gry, dziecko może się bawić bez pomocy rodzica. Postaci komputerowe rozmawiają z Twoim dzieckiem i wyjaśniają, co robić na każdym etapie ćwiczenia. Do każdego wyjaśnienia dołączone są różnorodne ilustrowane obrazki i animacje.



Poniższe sekcje dostarczają krótkiego opisu umiejętności dziecka i wzorów rozwojowych oraz opisują wkład Comfy™ w rozwój postrzegania zmysłowego, umiejętności motorycznych, poznawczych i emocjonalnych.

Umiejętności Motoryczne i Sensoryczne

Gdy dzieci rosną, ich fizyczne i mentalne umiejętności rozwijają się i zwiększają zakres, umożliwiając wykonywanie bardziej samodzielnych i skomplikowanych zadań. Twoje dziecko uczy się identyfikować przedmioty i postaci, wyostrza zmysły i właściwie interpretuje bodźce z bezpośredniego otoczenia.



Podczas zabawy z Comfy™ Twoje dziecko uczy się:

- ✓ Związków między przedmiotami i postaciami widzianymi na ekranie z tymi na klawiaturze.
- ✓ Poprawiania postrzegania poprzez rozróżnianie kształtów i kolorów.
- ✓ Poprawiania percepcji słuchowej.

Umiejętności Językowe

Słownictwo dzieci ciągle się rozszerza wraz z umiejętnością budowania zdań.



Z Comfy™ Twoje dziecko może:

- ✓ Nauczyć się, jak tworzyć pytania, prośby, ostrzeżenia i zdania z poleceniami.
- ✓ Zdobyć wiedzę na temat nowych pojęć związanych ze szczegółowymi tematami, takimi jak czas, zwierzęta, dom itd.

Umiejętność Myślenia

Pojemność pamięci dzieci stopniowo się zwiększa, umożliwiając im zapamiętywanie coraz większej ilości obrazów, głosów i doświadczeń. W dodatku ich wyobraźnia rozwija się i poprawiają się ich zdolności kreatywnego myślenia.



Zabawa z Comfy™ może pomóc Twojemu dziecku:

- ✓ Zrozumieć zasady przyczyny i skutku poprzez ingerencję w akcję opowiadania i powodowanie zmian (np. powodowanie, że pada deszcz lub zamiana dnia w noc).
- ✓ Ćwiczyć zapamiętywanie obiektów, dźwięków, głosów, wydarzeń i postaci w danym ćwiczeniu.
- ✓ Rozwijać wyobraźnię dzięki uczestniczeniu w wątku opowiadania i wpływaniu na ten wątek wedle życzenia wraz z jednoczesnym rozwijaniem umiejętności kreatywnych.
- ✓ Brać udział w „realnej sztuce” z różnymi postaciami, aby dowiedzieć się od nich o świecie, w którym żyją.
- ✓ Nauczyć się koncentracji i zastosowania wysiłku mentalnego przez wykonywanie wymagających zadań.

Rozwój Emocjonalny

Dzieci potrzebują nie tylko ciepła i wsparcia otoczenia, ale również jasnych definicji granic i zakazów, co pozwala im rozwijać niezależność, badać swoje otoczenie i inicjować czynności mające na celu zwiększenie pewności siebie i własnego pozytywnego wizerunku.



Comfy™ oferuje Twojemu dziecku:

- ✓ Pozytywne doświadczenia, takie jak: odkrywanie zmieniających się kolorów i dźwięków oraz spotykanie przyjaznych postaci.
- ✓ Informację zwrotną i zachętę do wykonywania czynności przy użyciu klawiatury.
- ✓ Szansę na uwalnianie impulsów przez użycie Szybkiej Rolki.
- ✓ Kontrolę nad wydarzeniami i czynnościami oraz nad rozwojem wątku. Poprawia to pewność siebie i własny pozytywny wizerunek dziecka.
- ✓ Jasne definicje reguł gry i ograniczeń (na przykład: miś Buddy prosi dziecko o deszcz: „ale nie teraz-dopiero za chwilkę, po tym jak dotrę do domu”).

Wartości Społeczne i Zachowania

Małe dzieci uczą się właściwych form zachowania przez zapoznanie się z normami społecznymi i kulturowymi. Z grami Comfy™ uczą się właściwych wzorów zachowania oraz pokonywania trudności i przeszkód społecznych.



W tej dziedzinie, Comfy™:

- ✓ Pomaga Twojemu dziecku brać udział w różnych codziennych sytuacjach i uczyć się właściwego zachowania.
- ✓ Prezentuje postaci, z którymi Twoje dziecko może się łatwo identyfikować.
- ✓ Podkreśla pozytywne normy społeczne, takie jak współpraca i wartość udzielania pomocy innym. Comfylandia przedstawia pozytywną wartość przyjaźni, kompromisu i szacunku dla każdej istoty i przedmiotu.



WAŻNE INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA - PRZECZYTAJ PONIŻSZE OSTRZEŻENIA ZANIM TY LUB TWOJE DZIECKO ZACZNIECIE UŻYWAĆ KŁAWIATURY DO ZABAWY I NAUKI WRAZ Z OPROGRAMOWANIEM COMFY.

OSTRZEŻENIE - Atak Epileptyczny

- Niektórzy ludzie mogą cierpieć na ataki epileptyczne lub omdlenia spowodowane błyskami światła podczas oglądania telewizji lub grania w gry wideo, nawet jeśli nigdy przedtem nie mieli ataku.
- Każdy kto miał atak epileptyczny, utratę świadomości lub inne symptomy związane z epilepsją powinien zasięgnąć porady lekarskiej przed przystąpieniem do zabawy w gry wideo.
- Rodzice powinni obserwować dzieci podczas grania w gry wideo. Zaprześć gry i skonsultuj się z lekarzem, jeśli Ty lub Twoje dziecko ma następujące objawy:
 - Konwulsje
 - Tiki oka lub mięśniowe
 - Utratę świadomości
 - Zmienione postrzeganie
 - Ruchy bezwarunkowe
 - Utratę orientacji

W celu zredukowania prawdopodobieństwa ataku epileptycznego, Twoje dziecko powinno:

1. Siedzieć bądź stać jak najdalej od ekranu.
2. Grać na najmniejszym z możliwych ekranie telewizyjnym.
3. Nie grać, jeśli jest zmęczone i potrzebuje snu.
4. Grać w dobrze oświetlonym pomieszczeniu.
5. Co godzinę zrobić sobie 10-15 minutową przerwę.
6. Zachować prawidłową postawę w czasie siedzenia.
7. Nie przekraczać 15 min aktywności.

Przewodnik dla Rodziców i Instrukcja Obsługi są dostępne w formie gotowego pliku do pobrania na naszych stronach internetowych: PL www.marko-zabawki.pl/comfy oraz UK www.comfyland.com.



www.marko-zabawki.pl/comfy

